



MORDENKAINENS FOLIANT DER FEINDE

DUNGEONS & DRAGONS

Erkunde die Wahrheit hinter den gewaltigen Konflikten des Multiversums
in diesem Quellenband für das größte Rollenspiel der Welt

MORDENKAINENS FOLIANT DER FEINDE



IMPRESSUM

Leitendes Design: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Design: Adam Lee, Ben Petrisor, Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Steve Winter
Zusätzliches Design: Kim Mohan, Christopher Perkins, Kate Welch
Gast Designer: Nolan Whale (oblex, Balthran Ireheart)

Leitender Redakteur: Jeremy Crawford
Redaktion: Kim Mohan, Michele Carter

Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Grafikdesign: Emi Tanji
Zusätzliche künstlerische Leitung: Shauna Narciso
Titelbild: Jason Rainville
Alternatives Titelbild: Vance Kelly
Konzeptzeichnungen: Richard Whitters, Shawn Wood
Innenillustrationen: Dave Allsop, Tom Babbey, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Aleksí Bridlot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Matt Cavotta, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, Ed Cox, Olga Drebas, Wayne England, Justin Gerard, Lars Grant-West, Leesha Hannigan, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Daniel Landerman, Olly Lawson, Howard Lyon, Warren Mahy, Brynn Metheney, Aaron Miller, Scott Murphy, Jim Nelson, William O'Connor, Efreem Palacios, Adam Paquette, Claudio Pozas, Vincent Proce, Rob Rey, Richard Sardinha, Chris Seaman, Ilya Shkpin, Craig J. Spearing, Zack Stella, Philip Straub, Bryan Syme, David A. Trampier, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Anthony S. Waters, Shawn Wood, Ben Wootten, Min Yum, Xi James Zhang

Projektmanagement: Stan!
Produktionsdienstleistungen: Cynda Callaway, Carmen Cheung, Jefferson Dunlap, David Gershman

Andere Mitglieder des D&D Teams: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Testspieler: Adam Hennebeck, Adam Pearson, Alex D'Amico, Alex Kammer, Alexander Forsyth, Andrew Norman, Andrew Sarafanov, Arthur Wright, Ashleigh Bishop, Beau Coker, Ben Rabin, Brian Dahl, Brittany Schoen, Bryan Gillispie, Bryan Harris, Burt Beegle, C. McGovern, Cait Davis-Pauley, Caleb Zutavern, Cameron Scruggs, Charles Bescoter, Chloe Urbano, Chris Garner, Chris Presnall, Cody Helms, Daniel "KBlin" Oliveira, Dave Rosser Jr., Davena Oaks, David Callander, David Gidcumb, David Krolnik, David Merritt, David Morris, Derek DaSilva, Derek Gray, Emre Cihangir, Enrique Bertran, Eric Weberg, Evan Jackson, Garrett Colon, George Strayton, Gerald Wan, Grant Fisk, Gregory L. Harris, Grigory Parovichnikov, J. Connor Self, Jacob DeMauro, James Schweiss, Jared Fegan, Jawsh Murdock, Jay Anderson, Jay Elmore, Jay White, Jenna Schmitt, Jeremy Nagorny, Jerry Behrendt, Jia Jian Tin, Jim Berrier, Jimmer Moeller, Joe Alfano, Joe Reilly, Jonathan Longstaff, Joseph Schenck, Joshua Hart, Justin Donie, Karl Resch, Keith Williams, Kerry Kaszak, Kevin Engling, Kevin Grigsby, Kevin Moore, Kevin Murphy, Kevin Neff, Kirsten Thomas, Kyle Turner, Justin Hicks, Lawrence "Bear" Beals, Lou Michelli, Marcello De Velazquez, Marcus Wiles, Mark Merida, Matt Maranda, Matthew H. Budde, Matthew Roderick, Matthew Shurboff, Matthew Warwick, Michael Long, Michael Obermeier, Mike Mihalas, Nel Pulanco, Nichola Sobota, Nicholas Giovannetti, Oleg Suetnov, Paige Miller, Paul Hughes, Phil Morlan, Pieter Sleijpen, Randall Harris, Randall Shepherd, Richard Chamberlain, Robert Alaniz, Russ Paulsen, Russell Engel, Sam Robertson, Sam Shircel, Samuel Sherry, Scott Beck, Scott Chipman, Shane Leahy, Stacy Bermes, Stephen Lindberg, Stephen Morman, Sterling Hershey, Tashfeen Bhimdi, Teos Abadia, Timothy Hunt, Travis Fuller, Travis Woodall, Troy Sandlin, Wayne Chang, Zachary Pickett

Dieses Buch ist dem Künstler William O'Connor gewidmet, der im Zeitraum der Entstehung dieses Produkts verstarb. Seit 2001 bereicherte seine Arbeit zahlreiche D&D-Werke, nicht zuletzt das vorliegende. Wärme und Vitalität zeichneten ihn nicht nur als Mensch aus, sondern spiegeln sich auch in seiner Kunst wider.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Mordenkainen's Tome of Foes
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Florian Türkes, Vitali Fedotov
Lektorat: Mirko Bader, Carolina Möbis, Simon Burandt
Layout: Nadine Hoffmann



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood, Alexander Weeks
Produzent: John-Paul Brisigotti



Disclaimer: Wir bitten Mordenkainen um einen humorvollen Disclaimer für dieses Buch und erhielten folgende Antwort: „Der Tag, an dem ich alberne Disclaimers für Spielbücher schreibe – insbesondere solche, die mit meinen gestohlenen Notizen gespickt sind – ist der Tag, an dem ich mich aus der Zauberei zurückziehe und jegliche Selbstachtung aufgebe.“



Auf dem Titelbild

In diesem Bild von Jason Rainville benutzt der Zauberer Mordenkainen ein komplexes Sphärenmodell, um die Konflikte des D&D-Multiversums zu beobachten.

ISBN: 978-1-9456-2543-5
Deutsche Erstauflage 2020



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Greyhawk, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Mordenkainen's Tome of Foes, 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.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuvė, Darius ir Girenog, 39, LT, 02189 Vilnius, Lietuva
©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

INHALT

Vorwort	4	Kapitel 2: Elfen	35	Duergar-Charaktere.....	81
Kapitel 1: Der Blutkrieg	5	Ein gespaltenes Volk.....	35	Tabellen für Zwerge.....	81
Der Große Tanz.....	5	Die Elfendiaspora.....	36	Tabellen für Duergar.....	83
Die Fürsten der Neun.....	9	Das Leben in einer Traumwelt.....	36	Kapitel 4: Gith und ihr endloser Krieg	85
Teuflische Kulte.....	18	Die Sicht der Elfen.....	39	Githyanki.....	85
Höllische Cambions.....	21	Elfen und Magie.....	42	Githzerai.....	93
Tieflingsunterarten.....	21	Die Seldarine.....	43	Gith-Charaktere.....	96
Anpassungstabellen für Teufel.....	23	Eladrin und das Feywild.....	49	Tabellen für Gith.....	97
Prinzen des Abyss.....	24	Drow.....	50	Kapitel 5: Halblinge und Gnome	99
Fürsten und ihre Untertanen.....	27	Die Rabenkönigin und die Schadar-Kai.....	58	Halblinge.....	99
Dämonische Gaben.....	30	Unterarten der Elfen.....	61	Tabellen für Halblinge.....	105
Dämonische Cambions.....	32	Tabellen für Elfen.....	63	Gnome.....	106
Anpassungstabellen für Dämonen.....	33	Kapitel 3: Zwerge und Duergar	65	Tiefengnom-Charaktere.....	113
Kulte der Unholde.....	34	Tiefe Wurzeln des Krieges.....	65	Tabellen für Gnome.....	114
		Zwerge.....	67	Kapitel 6: Monsterverzeichnis	115
		Duergar.....	77	Anhang: Monsterliste	253

INDEX DER MONSTER-SPIELWERTE

Allip.....	116	Elender des Abyss.....	131	Oger-Bolzenwerfer.....	196
Akklith.....	125	Erdelementar-Myrmidone.....	172	Oger-Houdah.....	196
Ältester Oblex.....	195	Fäulnistroll.....	239	Oger-Kettenbestie.....	197
Ältester Sturmwind.....	117	Feuerelementar-Myrmidone.....	172	Oger-Rammbock.....	197
Amnizu.....	219	Frühlingseleadrin.....	169	Oinoloth.....	251
Armanit.....	126	Fraz-Urblo.....	141	Orcus.....	148
Astralschlächter.....	121	Frostsalamander.....	199	Orthon.....	224
Ausgewachsener Kruthik.....	183	Geheiligte Statue.....	168	Phoenix.....	119
Ausgewachsener Oblex.....	194	Geistertroll.....	240	Roter Abishai.....	216
Bael.....	225	Geryon.....	228	Rutterkin.....	131
Balhannoth.....	123	Giff.....	174	Schädelfürst.....	198
Baphomet.....	138	Gifttroll.....	240	Schattentänzer.....	205
Berbalang.....	124	Githyanki-Gish.....	175	Schreckenstroll.....	241
Blauer Abishai.....	215	Githyanki-Kith'rak.....	175	Schwarzer Abishai.....	217
Bronzespäher.....	243	Githyanki-Oberkommandierender.....	176	Schwerttodesalben-Befehlshaber.....	203
Bulezau.....	126	Githzerai-Anarch.....	177	Schwerttodesalben-Krieger.....	203
Canoloth.....	247	Githzerai-Erleuchteter.....	178	Seelenkrämer.....	206
Dämonischer Nimrod.....	153	Grauer Reißer.....	179	Sibriex.....	132
Demogorgon.....	139	Graz'zt.....	144	Skulk.....	207
Der Einsame.....	184	Grüner Abishai.....	216	Sommereladrin.....	170
Der Elende.....	185	Herbsteladrin.....	170	Stahlprädator.....	209
Der Hungrige.....	185	Heuter.....	180	Steinverfluchter.....	210
Der Verlorene.....	186	Höllenfeuermaschine.....	220	Steinverteidiger.....	244
Der Wütende.....	186	Hutidschin.....	230	Sternengezücht-Grue.....	211
Derro.....	154	Hydroloth.....	249	Sternengezücht-Koloss.....	211
Derro: Wissender.....	155	Juiblex.....	146	Sternengezücht-Larvenmagier.....	212
Dhergoloth.....	248	Junger Kruthik.....	182	Sternengezücht-Seher.....	213
Drow-Arachnomant.....	156	Knochenklaue.....	181	Sternengezücht-Verstümmelter.....	213
Drow-Hauptmann des Hauses.....	157	Kruthik: Schwarmfürst.....	183	Titivilus.....	234
Drow-Inquisitorin.....	157	Leichenblume.....	187	Tortel.....	202
Drow-Matronenmutter.....	159	Leichensammler.....	188	Tortel-Druide.....	202
Drow-Schattenklinge.....	160	Leviathan.....	118	Totenmeister.....	237
Drow-Vorzugsgemahl.....	161	Luftelementar-Myrmidone.....	173	Totenmeister-Strategie.....	238
Duergar-Despot.....	162	Männliches Spinnross.....	208	Totenmeister-Grufschrecken.....	238
Duergar-Gedankenmeister.....	163	Marut.....	189	Vampirischer Nebel.....	245
Duergar-Hämmerer.....	163	Maurezhi.....	128	Wasserelementar-Myrmidone.....	173
Duergar-Kavalrachni.....	164	Mazer.....	190	Wastrilith.....	136
Duergar-Kriegsherr.....	164	Merregon.....	221	Weibliches Spinnross.....	208
Duergar-Schreier.....	165	Merrenoloth.....	250	Weißer Abishai.....	218
Duergar-Seelenklinge.....	165	Moloch.....	232	Wintereladrin.....	171
Duergar-Steinwache.....	166	Molydeus.....	129	Würger.....	246
Duergar-3604Xarrorn.....	167	Nabassu.....	130	Yagnoloth.....	252
Düsternisweber.....	204	Nachtschreier.....	191	Yeenoghu.....	150
Dybbuk.....	127	Nagpa.....	192	Zaratan.....	120
Eichenballiste.....	243	Narzugon.....	222	Zarie.....	235
Eidolon.....	168	Nupperibo.....	223	Zuggtmoy.....	152
Eisenkobra.....	244	Oblexgezücht.....	193		

VORWORT

Nun hältst du das Objekt deiner Begierde in den Händen, wie ich es versprochen habe. Es ist das Werk des oeridischen Zauberers Mordenkainen, doch ein großer Teil davon wurde von seinem Lehrling, Bigby, verfasst. Wusstest du das nicht? Oh ja, das Werk von zwei Zauberern zum Preis von einem! Dafür solltest du mir eigentlich mehr bezahlen.

Durch einen Zauber seines Meisters dazu gezwungen, schrieb Bigby alles auf, was dieser ihm diktierte. Nachdem Mordenkainen Bigby von seinem finsternen Pfad weggeführt und dieser sein Vertrauen gewonnen hatte, hob er seinen Zauber auf. Die letzten Kapitel schrieb Mordenkainen also selbst. Doch du wirst sehen, dass die Stimme des Autors dieselbe durch und durch ist.

Seltsam, nicht wahr? Wie all die Geschichten behaupten, dass Mordenkainen den Legenden nach Bigby vor dem Bösen gerettet hat? Erweckt Mordenkainen den Anschein einer Person, deren Tugenden die Niederträchtigkeiten überwiegen? Denkst du, er könnte eine Seele retten? Scheint es dir so, als würde er sich dafür interessieren?

Vielleicht ist es ja gar kein Zufall, dass Mordenkainen in diesem Buch das erste Mal vom Gleichgewicht spricht. Hier beschreibt er das Multiversum erstmals als eine Sammlung von gegensätzlichen Kräften in der Waagschale des Schicksals, von denen jede den Ausschlag zu ihren Gunsten beeinflussen will. Doch wird eine Kraft zu stark, so sagt er, dann führt sie zu Tyrannei. Und wo führt uns das hin – die wir Soldaten dieser Kriege sind? Sicherlich ist für die Soldaten auf allen Seiten jener Krieg der beste, der bereits vorbei ist.

Bist du ein Soldat? In welchem Krieg kämpfst du? Auf wessen Seite stehst du? Gesetz oder Chaos? Gut oder Böse? Kannst du dir sicher sein, dass Mordenkainens Urteil über dich deinem Selbsturteil gleicht? Wenn er seine Hand auf die Waage legt, um das Gleichgewicht zu wahren, kannst du dir sicher sein, dass du dabei nicht zerdrückt wirst?

All das von einem Yglooth zu hören mag seltsam sein, und doch solltest du mir glauben, denn ich kann es am besten beurteilen: Von endlosen Kriegen profitieren nur Söldner und Waffenhändler. Denk daran, wenn du die weisen Worte Mordenkainens liest.

—Marodeurin Shemeshka bei der Übergabe von Mordenkainens Foliant der Feinde

ICH HABE SHEMAHSHKAS WÖRTE IN DIESE ANSCHRIFT DES RAHNBRECHENDEN WERKS MEINES MEISTERS AUFGENOMMEN. DENN DIESE WÖRTE VERFOLGTEN M SEITDEM ICH SIE VON IHR GEHÖRT HABE. MIR IST BEWUSST, DASS INHESGLEICH EXISTIERT, UM DIE WAHRSHEIT ZU VERDREHEN UND ZU TÄUSCHEN. SIE IST INSBESONDERE DAFÜR BEKANNT, IHRE ZIELE OHNE JEDLICHE SARUPEL ZU VERFOLGEN. DOCH WELCHES ZIEL VERFOLGTE SIE HIER? SOLL ICH ETWA GLAUBEN, DASS MEIN FREUND UND MENTOR MORDENKAINEN VON BIGBY ZUM BÖSEN BEKEHRT WURDE? SOLL ICH DENN GLAUBEN, DER ZIRKEL DER ACHT HANDELTE EIGENNÜTZIG? BLOSS EIN VORWAND, UM DAS TÖTEN UND PLÜNDERN ZU RECHTFERTIGEN? DAS KANN ICH NICHT. MORDENKAINEN HAT KEIN VERLANGEN NACH IMMER MEHR MAGIE UND SCHATZEN. ER IST NICHT GRAUSAM. UND DOCH ... MUSS ICH GESTEHEN, DASS ICH SHEMAHSHKA DAFÜR BEZAHLT HABE, DAS BUCH OHNE MORDENKAINENS WISSEN ZU STEHLEN. MEIN MEISTER TEILT MEIN BEGEHREN NACH DIESEM WERK NICHT. DIESE ABHANDLUNG DES KONFLIKTS IM MULTIVERSUM BIETET JEDOCH SO VIELE WICHTIGE EINBLICKE IHR HISTORISCHER WERT ALS DIE GEBURTSSYSTE VON MORDENKAINENS PHILOSOPHIE DES GLEICHGEWICHTS KANN NICHT GENUG BETONT WERDEN. UND WENN ER ERST VON MEINEM KLEINEN VERRAT ERFÄHRT, SO HOFFE ICH, WIRD MORDENKAINEN ERKENNEN, DASS ES SEINEN ZIELEN NUR DIENLICH IST, DIE ERGEBNISSE SEINER STUDIEN WEITERZUTRAGEN. SICHERLICH WIRD SEINE ARBEIT LEICHTER, WENN MENSCHEN SEIN BESTREBEN ERST VERSTEHEN.

—QORT

Ein Verrat kann niemals klein sein.

—Mordenkainen

ÜBER DIESES BUCH

Die Welt von DUNGEONS & DRAGONS ist ein Ort zahlreicher Konflikte zwischen dem Reich der Sterblichen und den Domänen der Götter. Dieses Buch beschäftigt sich mit einigen der größten Konflikte im D&D-Multiversum und beleuchtet die Kultur der Völker und Monster, die daran beteiligt sind. Warum hassen sich Zwerge und Duergar eigentlich gegenseitig? Warum gibt es so viele Elfenarten? Was verbirgt sich hinter dem Blutkrieg, einem Kampf von kosmischen Ausmaßen, der zwischen den Teufeln und den Dämonen tobt und alles zu zerstören droht, sollte eine Seite jemals die andere besiegen? Die Antworten darauf – und auf viele andere Fragen – sind in diesem Buch enthalten.

Die ersten fünf Kapitel bieten Informationen, mit denen der Spielleiter seiner Kampagne mehr Tiefe verleihen und die nachfolgend beschriebenen Konflikte näher beleuchten kann. Aber auch die Spieler werden hier nette Extras, etwa neue spielbare Völker, vorfinden.

Kapitel 6 enthält Spielwerte für Dutzende neuer Monster: Neue Dämonen und Teufel, verschiedene Varianten von Elfen und Duergar, sowie eine breite Auswahl anderer Kreaturen aus allen Ebenen. Im Anhang befinden sich zudem die Spielwerte, sortiert nach Herausforderungsgrad, Typ der Kreatur und der Umgebung.

Dieser Band vervollständigt das *Monster Manual* (*Monster handbuch*) und *Volos Almanach der Monster* und beinhaltet die Anmerkungen des Zauberers Mordenkainen aus der Welt Greyhawk. Auf seinen Reisen durch andere Welten und Ebenen hat Mordenkainen viele Freunde gewonnen und genauso oft sein Leben riskiert – dieses Buch enthält das gesammelte Wissen dieser Reisen.



KAPITEL 1: DER BLUTKRIEG

DIE GESCHICHTE IST GEPRÄGT VON MACHTKÄMPFEN zwischen den wimmelnden Horden des Abyss und den strikt organisierten Legionen der Neun Höllen um die Vorherrschaft im Kosmos. Die wenigen Gelehrten, Arkanisten und Abenteurer im Reich der Sterblichen, die von diesem Konflikt wissen, bezeichnen ihn als den Blutkrieg.

Dieser Kampf wird auf den Unteren Ebenen ebenso ausgetragen wie auf der Materiellen Ebene – im Grunde überall, wo Dämonen und Teufel aufeinander treffen. Hin und wieder verlassen die Dämonen den Abyss, um die oberste Schicht der Neun Höllen, Avernus, anzugreifen. Die Teufel verteidigen zwar ihre Heimat, greifen aber auch selbst gelegentlich den Abyss an. Der Konflikt kühlt ab und entflammt immer wieder aufs Neue, und die Frontlinien des Kriegs können sich drastisch verschieben. Es vergeht kein Augenblick, in dem sich die Dämonen und die Teufel nicht irgendwo im Multiversum bekämpfen würden.

DER GROSSE TANZ

WIR MESSEN UNS AN JENEN, DIE WIR BEKÄMPFEN,
und meine Einheit stellt sich der größten Bedrohung im
Kosmos entgegen.

–Veritus Zorn, Feldherr der Makellosen Vollstreckung

Die Frontlinien des Blutkriegs gleichen einer sich windenden Schlange. Der Sieg an einem Ort schwächt unweigerlich die Verteidigung an einem anderen.

Dämonen betreten die Neun Höllen über den Fluss Styx, auf dem sie aus dem Abyss nach Avernus reisen. Dabei heuern dämonische Fürsten erfahrene Merrenoloths an, um den Fluss zu befahren und riesige Invasionsheere zu befördern.

Jeden Tag wechseln beide Kriegsparteien die Stellung und verlagern die Angriffspunkte ähnlich einem komplexen Tanz. Etwa alle tausend Jahre nähern sich die Dämonen den unteren Schichten des Styx und somit den Portalen, die tiefer in die Höllen führen. Die Legionen der Neun Höllen reagieren unweigerlich auf diesen Angriff und kommen empor, um die Eindringlinge aus Avernus zu verscheuchen und sie zurück zum Übergang zwischen dem Styx und den Höllen zu treiben. Dieser Vorstoß der Teufel erregt die Aufmerksamkeit von weiteren Dämonen im Abyss, die die Frontlinien wieder zurück nach Avernus verschieben – ein Zyklus, der sich stets wiederholt.

Zum Glück für den Rest des Multiversums finden nahezu alle Schlachten des Blutkriegs im Abyss und in den Neun Höllen statt. Denn sei es nun ein Zufall des Kosmos oder der Wille einer unbekannten Kraft, bilden die dunklen Gewässer des Styx zwar eine Brücke zwischen den beiden Ebenen, der Zugang zu anderen Reichen ist jedoch bestenfalls unbeständig und unzuverlässig. Und doch gelingt es den Kämpfern auf beiden Seiten hin und wieder, den Unteren Ebenen zu entfliehen und andere Reiche zu betreten. Obwohl die Konflikte auf diesen Ebenen kaum mehr als Scharmützel des Blutkriegs darstellen, kann selbst eine kleine Anzahl von Dämonen und Teufeln Verwüstung und Zerstörung über einen Ort bringen, in dem sie gerade kämpfen.

STERBLICHE UND UNTERTANEN

Teufel und Dämonen sind bei weitem nicht die Einzigen, die in den Blutkrieg verstrickt sind. Beide Seiten greifen auf die reichhaltigste Ressource der Materiellen Ebene, die sterblichen Kreaturen, zurück, deren Leiber und Seelen für ihre Zwecke gute Dienste erweisen.

Die Teufel versuchen ständig, Sterbliche für ihre Heere anzuwerben, indem sie versprechen, diese für ihren Dienst zu belohnen. Zu Lebzeiten folgen diese Kultisten ihren Herren, den Erzteufeln, und erfüllen all ihre Wünsche, sei es ein Angriff auf feindliche Außenposten oder das Anwerben weiterer Kultmitglieder. Wenn ein Kultist stirbt, wandert seine Seele in die Neun Höllen und gesellt sich zu den anderen unsterblichen Soldaten des Blutkriegs. Die meisten bösen Seelen, die ihr Nachleben in den Neun Höllen verbringen müssen, werden zu Lemuren, die den Großteil der höllischen Heere ausmachen. Einige sterbliche Rekruten, die einen Vertrag von mächtigen Teufeln bereitwillig annehmen, können jedoch auch zu schwächeren Teufeln werden.

Dämonen hingegen sehen keinen Wert in sterblichen Seelen, lebende Kreaturen haben für sie aber durchaus ihren Nutzen. Die sterbliche Welt ist voller Gruppen von verderbten Kultisten, die ihrem jeweiligen Dämonenfürsten treu ergeben sind. Diese Sterblichen werden am Leben gelassen, solange sie ihrem Fürsten weiter dienen. Aus Sicht der Dämonen sind alle anderen lebenden Kreaturen nicht mehr als Schlachtvieh, und ihre Kultisten teilen diese Überzeugung. Diese Fanatiker würden nicht zögern, andere Sterbliche bei entsprechender Gelegenheit zu töten – umso besser, wenn diese den Teufeln dienen.

Außenstehende mögen zwar den Eindruck bekommen, dass der unerbitterliche Kampf zwischen zwei Mächten des Bösen einen Vorteil für die Kräfte des Guten darstellt, doch jene, die im Blutkrieg kämpfen, sorgen sich nicht um den entstehenden Kollateralschaden, sodass sie auf der Materiellen Ebene ohne Scheu große Verwüstung hinterlassen. Entdecken die Jünger von Asmodeus etwa einen wachsenden dämonischen Kult in einer Stadt, könnten sie ein Feuer legen, das sowohl den Kult als auch die gesamte Gegend niederbrennt und Hunderte von Unschuldigen tötet. Gleichfalls könnte ein Dämon eine Seuche in einer Stadt verbreiten und alle Einwohner töten, um ein altes Buch mit einer Karte zu einem verlorenen Artefakt aus der Bibliothek in seinen Besitz zu bringen. Beide Seiten des Blutkriegs gehen den Weg des geringsten Widerstands, um ihre Ziele zu erreichen – auf Konsequenzen, die sie selbst nicht negativ betreffen, nehmen sie dabei keinerlei Rücksicht.

AGENTEN DES VERRATS

Beide Seiten des Blutkriegs werben auch andere böse Kreaturen der Ebenen an und setzen diese als Spione oder Soldaten ein. Die Teufel haben in dieser Hinsicht für gewöhnlich mehr Erfolg, da sie ihren vermeintlichen Verbündeten Disziplin eintrichten können. Mächtige und intelligente Dämonenfürsten wie Graz'zt können ihre Agenten unter Androhung der

vollständigen Vernichtung jedoch ebenfalls zwingen, für sie zu arbeiten.

Unholde, die sich nicht um die philosophischen Belange von Gesetz und Chaos sorgen – etwa Inkubi, Sukkubi und Nachtvetteln – haben keine Vorlieben für die eine oder andere Seite und arbeiten somit für diejenigen, die eine bessere Belohnung versprechen. Dämonen nutzen sie als Unruhestifter in den Neun Höllen, um Revolten anzuzetteln und Widerstand zu sähen. Die Teufel setzen diese Kreaturen derweil als Kundschafter ein, die mit ihrer Magie und anderen Fähigkeiten den Abyss durchstreifen und Informationen über die Aktivitäten der Dämonen sammeln. Söldner dieser Art begleiten zudem für gewöhnlich Abenteurer, die von einem Agenten der Neun Höllen angeworben wurden, um den Abyss zu betreten.

DIE SUCHE NACH GEHEIMNISSEN

Alle Anzeichen des Blutkriegs deuten auf ein ewiges Patt hin, auch weil die beiden Seiten einander so gut kennen. Jedes Mal, wenn der Abyss sich mit einer neuen Grausigkeit durchsetzt, formieren sich die disziplinierten und gut trainierten Legionen der Neun Höllen neu, bereiten sich vor und starten einen Gegenangriff. Die Teufel wiederum erfinden stets neue Angriffsstrategien, nur um von einer überwältigenden chaotischen Macht des Abyss wieder zurückgedrängt zu werden. Ob unter dem roten Himmel von Avernus oder jeder anderen Ebene, die zum Schauplatz des Krieges wird – wirkliche Fortschritte sind rar.

Die Anführer auf beiden Seiten wissen, dass ein unerwarteter Faktor das Gleichgewicht für immer verschieben könnte. Daher schicken Dämonen und Teufel ihre Agenten ständig auf die Suche nach Artefakten, mächtigen Kreaturen und anderen Ressourcen, die im Krieg zu einem entscheidenden Vorteil reichen könnten, durch sämtliche Ebenen. Hoch angesehene Abenteurer werden mitunter ebenfalls in diese Suche einbezogen, sei es als nichts ahnende Spielfiguren oder als unabhängige Dritte, die ihre eigenen Ziele verfolgen.

KOSMISCHES SCHLACHTFELD

Der Blutkrieg wird entlang des gesamten Flusses Styx ausgetragen. An seinen Ufern prallen Dämonen und Teufel direkt aufeinander, sodass jede der Unteren Ebenen, die der Styx berührt, zu einem Schlachtfeld werden kann.

Die Teufel sehen Schlachten auf Avernus, ihrem eigenen Boden, als Vorteil. Zwar werden Teufel, die hier getötet werden, für immer vernichtet, die Verstärkung und die Vorräte

DEN STYX BEFAHREN

Für jeden, der den Styx kartografieren oder seinen Verlauf vorhersagen will, bietet der Fluss nichts als Frust. Obwohl jeder versuchen kann, den Fluss zu befahren, sind es lediglich die Merrenoloths, die Yugoloth-Fahrmänner des Styx, die das trügerische Gewässer bewältigen können. Die Merrenoloths bringen jeden sicher und schnell durch die Grenzen der Ebenen, jedoch nicht kostenlos. Je größer die Entfernung und je verzweifelter der Passagier, desto höher ist auch der verlangte Preis.

Sich auf dem Styx zu verirren, ist jedoch nicht die einzige Gefahr, die von dem Fluss ausgeht. Jene, die zu viel davon trinken oder zu lang ins Wasser eintauchen, riskieren, dass dieser Zustand so bleibt und sie all ihre Erinnerungen verlieren. Unheilige Kreaturen haben keine Angst vor einer kurzen Berührung des Styx, doch abgesehen von den Hydroloths, den Merrenoloths und den Amnizus verlieren auch sie ihre Erinnerungen, wenn sie vom Styx trinken oder zu lange in seinen Gewässern schwimmen.

Zur Frage, warum der Blutkrieg so heißt, gibt es viele Theorien. Ich selbst glaube, dass der Name durch den Fluss Styx zustande kam, da seine Arme diesen durch die gesamten Unteren Ebenen tobenden Konflikt wie Blutgefäße umfließen.



aus den Neun Höllen bieten jedoch eine große Hilfe im Kampf gegen die einfallenden Dämonen. Zudem zwingt die Möglichkeit eines endgültigen Todes die Teufel dazu, bei den Kämpfen in Avernus höchste Bereitschaft und Zusammenarbeit an den Tag zu legen. Verwundete Teufel ziehen sich zurück in dem Wissen, dass Ersatztruppen den Kampf fortsetzen können. Um den einfallenden Dämonen die Stirn zu bieten, werden Horden von Lemuren eingesetzt, da diese Teufel nur bei Kontakt mit heiligen Energien permanent vernichtet werden. Das Gelände von Avernus ist gut kartografiert und mit Gelegenheiten für einen Hinterhalt, Stützpunkten und anderen Verteidigungsanlagen übersät.

Noch wichtiger ist aber, dass Dämonen, die hier getötet und zurück in den Abyss geschickt werden, zu ihrer chaotischen Irrfahrt in die Ebene zurückkehren, sodass die dämonischen Fürsten es umso schwerer haben, ihre Horden zusammenzuhalten, wenn sie Verluste erleiden. Wenn die Teufel eine harte Verteidigungslinie jenseits von Avernus einrichten würden, könnten sie die Hölle gegen die Dämonen absichern. Solch eine Strategie würde ihre Vorräte, Verstärkungen und ihren Zusammenhalt aber enorm beanspruchen. Zwar würden sich die hier getöteten Teufel wieder erholen, ihre Waffen, Rüstungen und andere Materialien würden jedoch verloren gehen.

DIE TEUFLISCHE SICHT DER DINGE

MEINE LEGIONEN SIND DAS EINZIGE, DAS ZWISCHEN DEINEN geliebten Sieben Himmeln und dem bodenlosen Hunger des Abyss steht. Ich bin nicht dem Bösen verfallen. Ich erhob mich, um die kosmische Bürde zu schultern.

– Zariel, Erzherzogin von Avernus,
ehemaliger Engel von Celestia

Die grundlegenden Fakten über den Blutkrieg stehen zwar nicht zur Diskussion, doch es gibt mehrere Theorien darüber, warum der Konflikt ausgebrochen ist. Die Teufel kämpfen aus ihrem Stolz heraus, gemischt mit ihrer Abneigung gegenüber einer kosmischen Ordnung, die sie nicht als Aufseher des Multiversums anerkennt.

LEGIONEN DER VERDAMMTEN

Die meisten Heere der Neun Höllen werden in drei Arten von Legionen unterteilt, die ihren Beitrag beim Zurückdrängen der dämonischen Invasionen leisten. Inkompetente oder schwache Teufel bilden die Abschaum-Legionen, die hauptsächlich aus Horden von Lemuren und Nupperibos bestehen. Sie werden eingesetzt, um eine Horde bei ihrem Vormarsch zu hindern und sie zu verlangsamen. Ihr Einsatz ist eine Verzögerungstaktik, während sich die Schwertlegionen auf einen Gegenangriff vorbereiten und die Schildlegionen ihre Verteidigung aufbauen. Jede Legion verfügt über einen einzigartigen, furchteinflößenden Namen auf Infernalis, der sie innerhalb ihrer Art hervorhebt. Werden die Namen in die Gemeinsprache übersetzt, beschreiben diese oft den Wert der Legion auf dem Schlachtfeld wie folgt:

Abschaum-Legionen. Systemfehler, Verfall des Fortschritts, Bevorstehende Verluste, Letzte für die Heilung, Der Mühe nicht wert.

Schild-Legionen. Moment der Stille, Willkommen in den Höllen, Erfreut, dich zu Treffen, In Feindes Richtung, Endstation

Schwert-Legionen. Makellose Vollstreckung, Verdammt Gut, Hängende Klinge, Unausweichliches Ende, Lust auf Blutbad

Aus der Sicht der Teufel stellen die Neun Höllen eine Front im Krieg dar, den die Dämonen gegen die Schöpfung führen. Das Schicksal des Kosmos hängt davon ab, ob die Teufel die dämonische Invasion aufhalten und zurück in den Abyss drängen können.

Zudem glauben sie, dass die Dämonen sich schon vor langer Zeit im ganzen Multiversum ausgebreitet hätten, wenn das Recht und die Ordnung der höllischen Armeen und ihrer Anführer ihnen nicht im Wege stünden. Ein General darf nicht zögern, seine gesamten Legionen zu opfern, um einen feindlichen Vormarsch gegebenenfalls aufzuhalten oder um die feindlichen Linien zu brechen. Die teuflische Kriegs-

maschinerie beruht also auf Prinzipien der eisernen Disziplin und einem skrupellosen Fokus auf den Sieg um jeden Preis.

Im Blutkrieg zu dienen, ist eine Ehre, die jeden Teufel mit düsterem Stolz erfüllt. Wer sich lange genug mit einem Teufel unterhält, wird schon bald einen Blick auf seine im Kampf um Avernus verdienten Narben werfen und seine Geschichten über große Schlachten hören dürfen. Wer ihm noch länger zuhört, wird darüber aufgeklärt, dass er nur dank der Heldenhaftigkeit der Teufel noch am Leben ist. Würde die Welt wirklich gerecht sein, so die Teufel, hätte sich das Multiversum schon lange den Neun Höllen in Dankbarkeit darüber gebeugt, dass sie den Kosmos beschützen.

DIE SICHTWEISE DER DÄMONEN

WARUM WIR UNS AUF DIE DOMÄNE UNSERER VERHASSTEN FEINDE STÜRZEN? Weil da der Kampf wartet!

—Zaadaaak, Dämon des Abyss

Die meisten Kreaturen glauben, die Dämonen seien kaum mehr als hirnlose Werkzeuge der Gewalt und Zerstörung. Wenn dem wirklich so wäre, hätte der Blutkrieg schon vor langer Zeit geendet, weil das überlegene taktische und strategische Genie der Erzteufel mit den Horden des Abyss kurzen Prozess machen würde. Zwar sind die Dämonen in der Tat von Natur aus chaotisch, vereinen diese Grundhaltung aber mit ihrer Boshaftigkeit, aus der eine unheilige und doch subtile Gerissenheit hervorgeht. Dämonische Fürsten und andere mächtige Kreaturen haben ihre Armeen unter Kontrolle und können so Ziele verfolgen, die eine unorganisierte Meute niemals erreichen könnte. Jenen Dämonen, die intelligent genug sind, um ihre Rolle in diesem Konflikt wertschätzen zu können, bietet der Blutkrieg eine unerschöpfliche Quelle der Unterhaltung, gepaart mit der Verachtung gegenüber einer kosmischen Ordnung, die ihre Überlegenheit nicht anerkennen will.

So haben die Teufel Recht in ihrer Annahme, die Dämonen würden Avernus wegen seiner Nähe zum Abyss angreifen. Einige Gelehrte und Dämonologen vermuten jedoch, dass die Dämonen auch dann die Neun Höllen angreifen würden, wenn

YUGOLOTHS: UNBESTÄNDIGE VERBÜNDETE

Die Yugoloths stellen einen Großteil der Kämpfer auf beiden Seiten des Blutkriegs. Der Tod eines Yugoloths ist sowohl im Abyss als auch in den Neun Höllen bedeutungslos, daher geben diese Söldner stets ihr Bestes, selbst wenn sie gegen andere Yugoloths kämpfen. Dabei wissen Dämonen und Teufel aber, dass die Loyalität eines Yugoloths auch mitten in einer Feldschlacht käuflich ist – ein Yugoloth würde niemals einen Auftrag annehmen, der ihm verbieten würde, nach einem besseren Angebot Ausschau zu halten. Somit tragen beide Armeen oft eine Kriegskasse bei sich, in der Hoffnung, die Dienste von Yugoloths auf gegnerischer Seite zu kaufen. Da diese Kriegskassen wertvolle Ziele darstellen, erfordern sie Schutzmaßnahmen, sodass Wertgegenstände in Nimmervollen Beuteln aufbewahrt oder leere Schatztruhen als Falle für den Feind benutzt werden.

Unabhängig davon, auf welcher Seite sie kämpfen, tragen Yugoloths ihre Kämpfe fast niemals auf ihrer eigenen Ebene, Gehenna, aus, auch wenn viele Schlachten des Blutkriegs dort geschlagen werden und die Yugoloths die Ebene oft passieren. Yugoloths, die in Gehenna getötet werden, können nicht wiederbelebt werden. Zwar gibt es ein außergewöhnliches Ritual, das dies bewirken kann, doch die Yugoloths verlangen astronomische Summen dafür, auf ihrer eigenen Ebene zu kämpfen, zumal solch ein Vertrag immer die Aufmerksamkeit der Ultroloths auf sich zieht.

Die Lage der Ebenen ist prekär. Ein scheinbar unbedeutendes Ereignis könnte ein Echo durch die Welten schicken und das Gleichgewicht zerstören. Meine Aufgabe besteht darin, einen Finger an jede Waagschale zu halten, sodass sie niemals zu schnell kippen.

dies nicht der Fall wäre. Würden die Dämonen eine große Streitmacht gegen eine andere Ebene aufbieten, besagt die Theorie, dass die Teufel auf allen Ebenen Verbündete finden, sich mit ihnen gegen den Abyss auflehnen und diese Gefahr für immer bannen würden. Solange sich die Dämonen jedoch auf die Neun Höllen konzentrieren, sehen Ebenen wie die Sieben Himmel und Bystopia keinen Grund, einer im völligen Gegensatz zu ihnen stehenden Ebene direkte Hilfe anzubieten.

Dies ist der Grund, warum die Dämonen die Neun Höllen immer und immer wieder angreifen – nicht nur, weil sie die größte Gefahr darstellen, sondern auch weil ein Großangriff auf jede andere Ebene den Teufeln direkt in die Hände spielen würde.

DAS GLEICHGEWICHT

Für das Multiversum haben Dämonen und Teufel ihre eigene Zukunftsvision: Eine Welt, in der eine Seite im Blutkrieg über die jeweils andere triumphiert und dann bis in alle Ewigkeit regiert. Es gibt jedoch auch eine dritte Sichtweise, deren Anhänger beide Seiten beim Wort nehmen und alles tun, damit keine der beiden Seiten ihre Vision verwirklichen kann.

Jene, die diesem Konzept folgen, bezeichnen es als das Gleichgewicht und versuchen vor allem, die namensgebende Ausgeglichenheit im gesamten Kosmos aufrecht zu erhalten. Zu den bekanntesten von ihnen gehören unter anderem auch Mordenkainen und seine Jünger. Nur wenige Menschen oder Kreaturen können sich diesem Ideal verschreiben, denn eine wahre Wertschätzung des Gleichgewichts und seiner Auswirkung erfordert ein Verständnis der Ereignisse im kosmischen Ausmaß. Die Wenigen, die es besitzen, bilden jedoch eine bemerkenswerte Streitmacht, die die Extremisten auf beiden Seiten des Blutkriegs mit einer Mischung aus Kampfesgeschick und Magie im Schach halten.

In den Augen von Außenstehenden können die Jünger des Gleichgewichts an einem Tag grausame und herzlose Taten begehen und am nächsten gütig und fürsorglich handeln. So kann ein Jünger einem teuflischen Kult dabei helfen, eine Stadt seinem Willen zu unterwerfen, gleichzeitig aber einen dämonischen Kult aus einer anderen vertreiben. Im Namen des Gleichgewichts muss sich der Kosmos in einem permanenten Patt befinden, in dem weder die Dämonen noch die Teufel dauerhaft die Oberhand gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen, greifen die Hüter des Gleichgewichts manchmal zu Strategien, die Außenstehenden ohne gründliches Verständnis der Situation unerklärlich erscheinen. So können sie einen Paladin auf dem Kreuzzug davon abbringen, Demogorgon zu finden und zu töten, weil es den Abyss so weit schwächen könnte, dass die Mächte der Neun Höllen sich dort dauerhaft festsetzen könnten.

Gleichermaßen könnte ein Anhänger des Gleichgewichts mit einem mächtigen Arkanisten um das Wissen eines Rituals wetteifern, das Asmodeus für einige Zeit schwächen würde. Der Arkanist würde dabei richtigerweise annehmen, dass das Ritual eine Welt der Materiellen Ebene aus teuflischen Fängen befreien würde – doch er würde nicht verstehen, dass die teuflischen Truppen, die die Dämonen davon abhalten, Avernus zu überrennen, dadurch einen schweren Schlag erleiden würden.

Jene, die schwören, das Gleichgewicht zu wahren, machen sich überall Feinde. Denn die Gründe hinter ihrem Handeln



sind für andere nicht immer ersichtlich. Da einige dieser Jünger sich vom Gleichgewicht aber mehr Macht für sich selbst erhoffen, kann sich niemand auf sie mit vollkommener Gewissheit als Verbündete verlassen.

DIE FÜRSTEN DER NEUN

Von seinem Thron am Boden der Neun Höllen aus herrscht Asmodeus über ein ausgedehntes bürokratisches System im Dienste einer massiven Kriegsmaschinerie. Diese hat sich dem Ziel verschrieben, die dämonische Invasion aus den oberen Schichten von Avernus zurückzudrängen und bei jeder Gelegenheit Angriffe gegen andere Ebenen, einschließlich des Abyss, durchzuführen.

Asmodeus und die anderen Erzteufel herrschen über neun Ebenen, aus denen die Höllen bestehen. Die Hierarchie der Teufel ist starr, gleichzeitig aber auch zerbrechlich. Zwar ist Asmodeus mächtiger als jeder andere Fürst, er muss jedoch stets auf Verräter in seinen Reihen Acht geben. So ist es nicht abwegig zu sagen, dass der wahre Herrscher über die Neun Höllen das immense Regelwerk ist, das die Teufel und selbst Asmodeus höchstpersönlich ein richtiges Verhalten vorschreibt.

EBENEN DER NEUN HÖLLEN UND IHRE HERRSCHER

Ebene	Name der Ebene	Name
1	Avernus	Zariel
2	Dis	Dispater
3	Minauros	Mammon

Ebene	Name der Ebene	Name
4	Phlegethos	Belial und Fierna
5	Stygia	Levistus
6	Malbolg	Glasya
7	Maladomini	Baalzebul
8	Cania	Mephistopheles
9	Nessus	Asmodeus

ASMODEUS

ICH SITZE WORTWÖRTLICH UNTER ACHT EBENENVOLLER Intriganten und ehrgeiziger Kreaturen, die für ein vom Bösen durchdrungenes Urgesetz stehen. Von diesem Reich aus führt der Weg in eine bodenlose Grube voller Chaos und Bösem. So sag du mir: Inwiefern sind du und deinesgleichen die Opfer in diesem ewigen Kampf?

– Asmodeus vor celestischen Richtern,
aus *Der Prozess des Asmodeus*

Asmodeus ist ein Stratege und Redner ohne Gleichen. Seine größte Errungenschaft wurde in einer Aufführung namens *Der Prozess des Asmodeus* festgehalten. Diese entspringt, sofern die Studien des Aasimar-Barden Anodius stimmen, einer mutmaßlich wahren Begebenheit.

Vor sehr langer Zeit haben rechtschaffene und gute Engel vom Berg Celestia eine Schrift erlassen, in der sie Asmodeus schrecklicher Vergehen im tobenden Blutkrieg beschuldigten. In seiner Empörung über diese Anklage bat der Fürst der Neun Höllen um das Recht, vor die Kläger treten und zu den Anschuldigungen Stellung nehmen zu dürfen. Die Engel waren

von dieser Dreistigkeit schockiert, nahmen seine Bitte aber an und waren bereit, ihn anzuhören. Asmodeus schlug vor, dass sich beide Seiten mit der Angelegenheit an Primus, den Anführer der Modrons, wenden. Als Verkörperung von Recht und Gesetz sollte Primus damit betraut werden, ein faires und unparteiisches Urteil zu fällen. Asmodeus entwarf einen Vertrag, dem die Engel – nach sorgfältiger Überprüfung – zustimmten.

Als er vor Primus aussagte, verteidigte Asmodeus seine Handlungen als vom Gesetz diktiert und für das Überleben des Kosmos notwendig. Er räumte ein, Sterbliche zum Bösen verführt zu haben, doch er fügte hinzu, die Vertragsbedingungen klar genannt zu haben, und weder er noch seine Untertanen hätten jemals einen Vertrag missachtet. War das Gesetz denn nicht dadurch gewahrt? War es vielleicht nicht die infernalische Täuschung, sondern vielmehr der Ehrgeiz der Sterblichen, die so viele Seelen verführt hat?

Auch verwies Asmodeus darauf, dass die von der Materiellen Ebene gesammelten Seelen in den infernalischen Legionen einen Platz fanden und dabei halfen, die unendlichen Horden des Abysso zurückzuschlagen. Ohne den Einsatz solcher Seelen im Kampf gegen die Dämonen würde die feindliche Macht durchbrechen und das Universum des Guten und der Ordnung berauben.

Zudem sei er an die Regeln und Traditionen der Neun Höllen gebunden – wenn er weiterhin den teuflischen Seelenfang betreiben wolle, sei er gezwungen, sich an das geltende Recht zu halten. Und würde er diese Gesetze brechen, dann wäre er keinen Deut besser als die Dämonen, die er bekämpfe. Sterbliche, die das Angebot eines Teufels ablehnten, würden nicht weiter behelligt – so wie das Gesetz es will. Jene, die mit seinen Untertanen Verträge eingingen und es dann irgendwie geschafft hätten, diese gegen die Teufel einzusetzen, würden von ihrer Verpflichtung befreit. Ein Vertrag sei das Gesetz, und das Gesetz ein Vertrag.

Primus hörte Asmodeus an und wog seine Worte geduldig gegen die Aussagen der Engel ab, die einer nach dem anderen von seinen Verbrechen berichteten. So wurden aus Stunden Tage, aus Tagen ganze Wochen, und das Gerichtsprotokoll umfasste immer mehr Sünden.

Doch selbst die Geduld von Primus stößt irgendwann an ihre Grenzen, und so wurden mit der Zeit die Engel, die noch nicht vorgesprochen hatten und dies noch tun wollten, darüber informiert, dass nur noch einige wenige vors Gericht treten dürften. Ein Engel namens Zariel bahnte sich einen Weg durch das entstandene Handgemenge und verlangte, vorsprechen zu dürfen. Als aus der Rauferei ein richtiger Kampf wurde, schaute Asmodeus schmunzelnd auf das Gerangel.

Und schließlich weiterte sich Primus, ein endgültiges Urteil zu fällen. Er rügte die Engel für diesen Kampfausbruch, bestrafte Asmodeus für seine bösen Taten aber nicht. Er wies ihn jedoch an, für immer ein mächtiges Artefakt namens *Rubinzepter* bei sich zu tragen, das seine Treue gegenüber der Ordnung sicherstellen würde. Seit diesem Tag trägt Asmodeus das Artefakt immer bei sich. So können er und seine Untertanen Verträge mit Sterblichen schließen, für die sie mit ihren Seelen bezahlen – Teufel, die einen Vertrag verletzen, werden aber unweigerlich bestraft.

DER SICH BERUFEN WÄHNT

Asmodeus will den Kosmos regieren. Unter seiner Führung würde das Universum rein und perfekt werden – ein Reich, in dem jede lebende Kreatur einen Platz in der infernalischen Hierarchie finden würde. Die Kriege wären beendet, und jede Kreatur hätte einen Zweck und eine Aufgabe. Das Universum würde zu einer Utopie, oder zumindest einer Utopie nach Asmodeus' Geschmack.

Auch sieht er sich als das einzige Wesen mit genug Charisma, Stärke und Einsicht, um solch eine ideale Zukunft zu hüten. Seine Gegner sind Schwächlinge, die den Kosmos zu einem von Dämonen verseuchten Sog verkommen ließen,

wenn man sie nur sich selbst überlassen würde. Die Diener des Guten sind in seinen Augen sentimentale Narren, viel zu fein und zu weich für das, was getan werden muss. So sieht sich Asmodeus vom Universum dazu berufen, es vor der Auslöschung zu beschützen.

Wäre er nicht so fähig, hätte seine Arroganz schon lange zu seinem Untergang geführt. Doch da sitzt er allen gescheiterten Verschwörungen zum Trotz auf seinem Thron. Einmal betrat er den Unterschlupf einer seiner Feinde vom Berg Celestia und überlebte durch bloße Worte und seinen Verstand. Selbst die ärgsten Feinde müssen schweren Herzens zugeben, dass seine Fertigkeiten und sein Geschick unübertroffen sind.

GRENZENLOSE MACHT

Im Gegensatz zu den anderen Fürsten der Neun Höllen muss Asmodeus keine Seelen erfüllen. Jede Seele, die für die Neun Höllen angeworben wird, wird auch auf ihn selbst eingeschworen, jeder teuflische Kult verehrt auch ihn. Da er somit keine Zeit mit dem Umwerben von Sterblichen verschwenden muss, konzentriert er sich darauf, Halbgötter und ähnlich mächtige Kreaturen zu manipulieren. Manchmal verführt er solch eine Kreatur dazu, einen Vertrag abzuschließen und füllt so die Reihen der Höllen mit neuen einzigartigen Teufeln. Sein neuester Rekrut ist der ehemalige Engel Zariel. Seine vermeintliche Tochter, Glasya, wird von den Gelehrten als eine göttliche Kreatur unbekannten Ursprungs angesehen.

DER FÜRST VON NESSUS

Asmodeus hat seinen Sitz in Nessus, der untersten Ebene der Neun Höllen. Da er seine Ruhe und Sicherheit hoch schätzt, ist dieser Ort frei von jeder Aktivität. Die Landschaft besteht aus einer mit tiefen Rissen durchzogenen steinigen Einöde ohne Straßen, Brücken oder anderen Verkehrswegen. Asmodeus lebt in einer großen Festung am Boden der tiefsten Grube irgendwo im Ödland. Nur seine vertrautesten Jünger und die wichtigsten Berater wissen, wo dieser Ort zu finden ist. Er selbst bleibt im Inneren und verlässt sich auf Boten und Magie, um seine Anweisungen zu überbringen.

ZARIEL

*IHR KÖNNT MEINE ZEIT WEITER MIT SINNLOSEM GEREDEN
VERSCHWENDEN UND STERBEN, ODER ICH MEINEN KRIEGERN
ANSCHLIEßEN UND LEBEN. ENTSCHEIDET EUCH SCHNELL.*

Ich muss noch eine ganze Ebene erobern.

–Zariel an Gesandte aus Dis

Einst war Zariel ein Engel, doch ihre stürmische Art und die Kampfeslust führten zu ihrem tiefen Fall. In ihrem früheren Leben war sie damit betraut, die Schlachten in Avernus zu beobachten und deren Fortschritte festzuhalten. Aus dieser Aufgabe entstanden ihre Besessenheit mit dem Blutkrieg und ein Verlangen nach Kampf – beides Gelüste, die sie nicht ignorieren konnte. Nach einiger Zeit wuchs in ihr die Frustration darüber, dass sie und die anderen Engel nur beobachten durften, während die Teufel und die Dämonen sich Schlachten lieferten. Sie dachte, die Heere von Berg Celestia könnten mit voller Stärke in Avernus zuschlagen und beide Horden des Bösen vom Angesicht des Kosmos vertreiben, wenn sie nur wollten.

Nachdem ihre Bitte um Teilnahme am Kampf wiederholt abgelehnt worden war, wurde sie so von ihrer Frustration übermannt, dass sie sich selbst in den Blutkrieg einmischte. Begleitet von einer Schaar sterblicher Mitstreiter schlug sie eine Schneise durch eine ganze Legion der Teufel, bevor sie schließlich der Größe des Heeres unterlag. Als Asmodeus später einige der Knochenteufel zum Schlachtfeld entsandte, fanden sie den Engel bewusstlos unter einem kleinen Berg aus toten Gegnern. Nachdem Zariel sich in den Tiefen von Nessus wieder erholt hatte, ernannte Asmodeus sie zu seiner Vertreterin in Avernus und Fürstin der Ebene.

TIAMAT WARTET UND BEOBACHTET

Die Königin der Drachen lebt in Avernus. Ihr Versteck befindet sich auf der Spitze eines hohen Bergs. Um dämonische Eindringlinge abzuschrecken, wird der Berg von fliegenden Drachen umkreist. Die Dämonen haben gelernt, diesen Ort zu meiden. Die Lektion war bitter, doch die Horden des Abyss haben verstanden: Tiamat und ihr Gefolge wollen unter sich bleiben. An dem tobenden Blutkrieg hat sie scheinbar kein Interesse.

Tiamats Präsenz in Avernus stellt für Weise seit Jahren ein Rätsel dar. Sie kann, wie die Teufel, die Ebene nicht nach Belieben verlassen. Dazu muss sie gerufen werden, doch nur die mächtigsten Rituale können sie in die Welt zurückbringen. Ist sie also gefangen? Wenn ja, wie und warum ist das geschehen?

Nach der vorherrschenden Theorie ist dies mit dem Ende eines langen Kriegs zwischen Drachen und Riesen verbunden – Tiamat soll durch einen mächtigen Fluch, den ein vergessener Gott der Riesen gewirkt hat, hier eingesperrt worden sein. Der Fluch beendete den Krieg, läutete aber auch das Ende der Drachen und Riesen auf der Materiellen Ebene ein. Menschen, Orks, Zwerge, Elfen und andere Völker nahmen später ihren Platz ein. Wenn Tiamat also zur materiellen Welt zurückkehren würde, könnte dieses Ereignis den Krieg wieder aufflammen lassen, oder ein Zeichen für dessen Fortsetzung sein.

KAMPFGENERAL

Nachdem Zariel den Grubenunhold Bel als Herrscher von Avernus ersetzt hatte, änderten sich auch die Taktiken der Teufel stark. Zariels Temperament und rücksichtsloses Verhalten unterschieden sich stark von Bels Vorgehensweise, der lieber auf Logistik und defensive Taktik, und damit stetige und langsame Fortschritte, setzte. Bel wurde jedoch zu einem ihrer ranghöchsten Vertreter und hinterfragte ihre Taktik nicht – insgeheim hofft er, dass sie eines Tages ihre Armeen zu stark aufteilt und eine Niederlage erleiden wird, die sie ihre Position kosten wird.

Momentan kämpfen die Teufel unter ihrer Führung mit der Wut eines Berserkers. Zariel führt die Angriffe persönlich an, und ihre unnachgiebige Entschlossenheit – gepaart mit dem Können ihrer Untertanen – konnte fast alle dämonischen Eindringlinge aus Avernus vertreiben.

DIE GENERÄLIN DER KRIEGER

Zariel ist keine Politikerin. Sie lebt für den Kampf und beurteilt andere danach, wie geschickt sie im Kampf sind – und wie bereit sie sind, ihre Fertigkeiten einzusetzen. In Zariels Augen sind Eifer und Kampfeswut genauso wichtig wie eiserne Disziplin und Kampfausbildung.

Diese Sichtweise macht sie zu einer Art politischer Außenministerin, denn sie hat bereits Bündnisvorschläge anderer Fürsten der Neun Höllen abgelehnt und die Reihen stattdessen durch aggressives Rekrutieren unter den Sterblichen aufgefüllt. Ihre Agenten bieten jenen, die gewillt sind, sich ihr anzuschließen, Kampfesgeschick und Mut. Zariel sucht nach Seelen, die ihren Wert auf dem Schlachtfeld beweisen wollen.

HERRIN DER RUINEN

Zariel herrscht über die Ruinen von Avernus. Einst füllten Städte, Handelsposten und andere Örtlichkeiten die Ebene, doch die jüngsten Entwicklungen im Blutkrieg verwandelten alles in eine Einöde. Die wenigen verbliebenen Gebäude sind Zitadellen, die die Teufel zur Abwehr von Angriffen bei jeder neuen Verschiebung der Frontlinien errichtet haben. Momentan haben die Teufel volle Kontrolle über Avernus, in abgelegenen Orten der Ebene gehen die Kämpfe (wie immer) jedoch weiter.

Abenteurer, die allen Bewohnern der Ebene aus dem Weg gehen konnten, können innerhalb einiger Ruinen immer noch

Schätze finden, müssen sich dafür aber nah an die tobenden Kämpfe wagen, da der Rest längst geplündert wurde.

Viele der benutzten Zitadellen in Avernus überschauen den Fluss Styx oder sind um Portale zu anderen Ebenen oder nach Dis positioniert. An jeder dieser Einrichtungen gibt es einen Amnisu, der die am Styx ankommenden Lemuren befehligt und Streitkräfte sammelt, um die einfallenden Dämonen zu bekämpfen oder unerlaubte Reisende aufzuhalten.

DISPATER

DER KOSMOS IST EIN GROSSES SPIEL. WER SEINE REGELN am besten kennt, wird es auch gewinnen.

—Dispater

In erster Linie ist Dispater ein Waffenhändler der Neun Höllen, vielleicht sogar der größte Waffenlieferant in allen Ebenen. Als Herrscher von Dis überwacht er Bergbau und Verhüttung, um ununterbrochen Waffen und Rüstungen herzustellen. Durch den Einsatz vieler verschiedener geheimer Techniken, die Dispater im Laufe seines Lebens entdeckt hat, bringen die Schmieden von Dis tödliche Erzeugnisse hervor, die beim Zurückdrängen der Horden aus dem Abyss eine Rolle spielen. Da der Kampf ständige Verstärkungen erfordert, gibt es auch einen starken Bedarf nach den Eisenerzeugnissen aus Dis und den Werkstätten der gleichnamigen Metropole.

Dispater vertraut niemandem und mag keine Überraschungen. Seit Zariels Aufstieg hat er sich in den Bibliotheken seines Eisenpalastes eingeschlossen. Aufgrund seines Verfolgungswahns setzt er ein Netzwerk von Spionen und Informanten ein, die jeden beobachten, der ihm gefährlich werden könnte. Dispater hat außerdem eine undurchdringliche Adamant-Rüstung für sich selbst geschaffen, die mit Amuletten zur Zauberabwehr versehen wurde und ihren Träger in jeder Umgebung schützt. Da er sie mithilfe geheimer Künste gebaut hat, die nur ihm selbst bekannt sind, kann niemand all ihre Eigenschaften bestimmen.

Dispaters Verfolgungswahn spiegelt sich in allem wider, was er tut. So werden Befehle und andere Nachrichten oft auf dem Rücken eines Teufelchens eingebrannt, das eine an sein Herz genähte Lederweste trägt und so die Botschaft verbirgt. Wird die Weste von jemandem entfernt, der nicht zu den Empfängern gehört, stirbt das Teufelchen. Sein Körper löst sich auf und zerstört die Botschaft, bevor sie gelesen werden kann.

Der Fürst von Dis beurteilt alles nach dem Wissen, das gewonnen werden kann, und den Geheimnissen, die sich in Erfahrung bringen lassen. Er strebt danach, jedes Rätsel im Kosmos zu lösen – eine Aufgabe, die nur einer unsterblichen Kreatur realistisch erscheinen kann. Und sollte er etwas entdecken, das das Machtverhältnis zu seinen Gunsten verschieben kann, könnte er sich sogar gegen die anderen Fürsten der Neun Höllen wenden.

Da Dispater so zurückgezogen lebt, ist eine Unterredung mit ihm bestenfalls eine schwierige Angelegenheit – es gibt auch keine Garantie dafür, dass die Bitte darum ihn überhaupt erreicht.

DAS GRÖSSTE SPIEL

Beim Handel mit Seelen geht es Dispater vorrangig um den Besitz von Geheimnissen. Seine Teufelchen durchforsten die Materielle Ebene nach allem, was verlorenes Wissen darstellt und Dispater helfen könnte, eine Seele für sich zu gewinnen. Ein solches Geheimnis könnte ein verloren geglaubter Zauber sein, den ein mächtiger Erzmagier sucht und für den dieser bereit ist, Dispater im Austausch die Treue zu schwören, oder auch die Identität eines unbekannten Verehrers. Dispater und seine Untertanen wissen, dass der Wert von Geheimnissen sehr subjektiv ist. Ein Bauer hat keine Verwendung für einen

arkanen Zauber, der eine Legion von Krieger in Asche verwandeln kann. Das Wissen, welche Feldfrüchte sich in den kommenden Jahren am besten verkaufen werden, könnte ihn aber durchaus dazu bewegen, einen Vertrag mit einem höllischen Fürsten zu schließen.

Für Dispater ist die gesamte Wirklichkeit ein nach geheimen Regeln stattfindender Wettbewerb. Wenn er nur die Regeln hinter der wahren Natur des Kosmos entschlüsseln könnte, könnte er lernen, wie er an die Spitze der Hierarchie in den Neun Höllen aufsteigen und mit der Zeit die gesamte Ordnung der Ebenen bestimmen kann. Er gelüstet nach den Seelen jener, die nach dunklen Geheimnissen suchen oder nützliche Informationen für einen Preis anbieten können.

Wenn du dich schon auf einen Teufel einlässt, wäre Mammon wohl deine beste Option. Wenn du ihm aber nicht deine Seele geben willst, würdest du die Reichtümer von einem Dutzend Reichen brauchen, um solch einen Vertrag zu schließen.

MAMMON

DIE ZAHL MEINER MÜNZEN IST VERLÄSSLICHER ALS JEGLICHE Aufstellung sterblicher Herzen oder unsterblicher Seelen.

—Mammon

Mammon ist der oberste Händler und Geizhals der Neun Höllen, und vielleicht sogar die reichste Kreatur aller Ebenen. Mammon herrscht über Minauros und überwacht den Seelenhandel. Jene, die einen Vertrag mit einem Teufel geschlossen haben, schwören diesem ihre Treue. Rechtschaffen-böse Kreaturen, die nicht an einen Vertrag gebunden sind, gehen jedoch aus dem Styx als Lemuren hervor. Gruppen von Seelenfängern durchstreifen die Ufer auf der Suche nach frischen Teufeln, die sie einsammeln können. Bei Ankunft muss jede neue Seele erst zur Sinkenden Stadt, nach Minauros, um dort erfasst zu werden. Dann werden die Seelen ihrem neuen Besitzer zugeteilt – die Verteilung richtet sich dabei nach geltenden Verträgen und geltenden Gesetzen. Überschüssige Lemuren behält Mammon für sich und verkauft sie weiter.

Mammon hat einen großen Berg an Schätzen angehäuft, gibt aber nur einen kleinen Bruchteil davon für seine Lade aus. Somit ist Minauros ein stinkender Ort voller Elend, und seine Gebäude stechen durch ihre billige Bauweise, ihre minderwertigen Materialien sowie schäbiges Handwerk hervor.

ALLES HAT EINEN PREIS

Mammon bemisst alles nach dem Wert in Gold. Er interessiert sich ausschließlich für handfesten Gewinn aus einem Tauschgeschäft. Er ruht nie und verbringt all seine Zeit mit der Suche nach mehr Reichtum. Er sucht nach jeder Möglichkeit, das Vorgehen in seinem Reich noch effizienter zu gestalten, damit er immer mehr Gold in einer bestimmten Zeitspanne ansammeln kann.

Mammons Besessenheit mit Reichtum und Effizienz macht ihn zu einem gefährlichen Vertragspartner, denn er hat bei jedem Vertrag nur ein Ziel: Profit. Jene, die seine Zeit verschwenden oder bei Vertragsausführung zögern, werden mit hoher Wahrscheinlichkeit seinen Zorn auf sich ziehen. Wenn er keinen annehmbaren Profit aus der aufgewendeten Zeit

schlagen kann, so kann er zumindest seinem Frust freien Lauf lassen, indem er seinen Vertragspartner zu einer dickflüssigen blutigen Paste zermalmt.

DER BANKIER DER HÖLLEN

Seine Macht und seinen Einfluss stärkt Mammon vor allem durch seinen Wohlstand. Er leiht anderen Teufeln Geld und verlangt im Gegenzug Dienste, Gefallen oder Gegenstände. Hin und wieder greift er aber in seine Schatztruhen, um Söldner anzuheuern und einen außergewöhnlich starken dämonischen Vormarsch aufzuhalten. Im Gegenzug erwartet er jedoch immer, dass ihm der Fürst von Avernus die Beute der besiegten Feinde übergibt.

Der Reichtum, den Mammon und seine Untertanen Sterblichen anbieten können, kann mitunter unwiderstehlich sein. Teufel, die mit der Seelengewinnung von Mammon betraut werden, haben ein Handbuch bei sich. *Von Buchen und Bewerten aller Dinge* hilft ihnen dabei, den Wert von Seelen in Gold oder anderen Gegenständen einzuschätzen. Verglichen mit Mammons Schatzkammer ist die notwendige Menge an Gold, um die Gier von Sterblichen zu stillen, gering. Die Geschäfte, die Mammon und seine Untertanen abschließen, bringen ihnen jedoch mehr Seelen ein als die Bemühungen eines jeden anderen Fürsts der Neun Höllen.

EIN SCHÄBIGES REICH

Diese Ebene von Minauros steht am Rande des Ruins. Das Reich ist ein einziges großes Moor, in dem sich Städte und Festungen befinden. Diese bedürfen ständiger Reparaturen und Instandhaltung. Außerdem müssen einige Teile ständig ausgetauscht werden. Die Gebäude dieser Ebene werden immer wieder sich selbst überlassen und versinken mit der Zeit im grundlosen Moor.

Mammon weigert sich jedoch, auch nur eine Münze mehr auszugeben als unbedingt nötig, um seinen Marktplatz für Seelen in der Sinkenden Stadt am Laufen zu halten. Teufel und Unholde aus allen Ebenen treffen sich hier, um Seelen zu tauschen. An diesem Ort herrscht ständiges Gewusel: Karawanen kommen an und gehen wieder, Händler verhandeln über den Warenpreis. Willkürlich gebaute Häuser ragen über die im Moor versunkenen Ruinen hinaus. Die Straßen sind kaum mehr als riesige Felsen, die im Moor versunken sind und ständig neue Teile brauchen, da die alten langsam im Moor verschwinden und von diesem verzehrt werden.

FIERNA UND BELIAL

EIN PALADIN? WIE UNGEWÖHNLICH! BITTE, SETZ DICH.

Ruhe dich aus. Erzähl mir von dem Gott, der solch eine helle Seele auf eine derart lange und düstere Reise geschickt hat.

—Fierna

Fierna und Belial regieren das brennende Reich von Phlegethos als ungewöhnliches Duo. Die Sterblichen betrachten ihre Beziehung zueinander auf vielfältige Weise: Für die einen sind sie Mutter und Sohn, für die anderen Vater und Tochter, Gatten bzw. Herrscher und Gemahlin oder Herrscherin und Gemahl. Die paradoxe Natur ihrer Beziehung kann jedoch keiner dieser Titel umfassen. Die Hierarchie der Neun Höllen sieht nicht vor, dass zwei Kreaturen denselben Posten als Herrscher einer Ebene einnehmen. Und doch lässt Asmodeus zu, dass diese zwei Partner und Rivalen über Phlegethos gemeinsam herrschen.

Fiernas Charisma, dem nur Asmodeus selbst gleich kommt, macht sie zu einer Meisterin der Manipulation, die sterbliche und unsterbliche Herzen gleichermaßen mit den gewünschten Emotionen erfüllen kann. Belial versucht gar nicht, andere mit seiner sozialen Kompetenz zu bestechen und konzentriert sich stattdessen darauf, seinen Pflichten als Herrscher einer Ebene

der Neun Höllen nachzukommen. Die zwei scheinen einander gleichermaßen zu hassen und zu bewundern, und sie befinden sich in ständigem Wettbewerb miteinander. Jedes Mal, wenn Belial Fierna überlistet, findet sie einen Weg aus der Falle, die ihr gestellt wurde. Fierna dagegen organisiert Aufstände gegen Belial, doch seine Notfallpläne retten ihn jedes Mal vor einer Katastrophe. Andere Teufel können diese Zerstrittenheit nutzen, um vorübergehend einen Vorteil gegenüber den beiden zu erlangen – sollten diese jedoch zu einer wahren Bedrohung ihrer Herrschaft werden, vereinen die beiden Feinde ihre Kräfte, um vermeintliche Anwärter auf ihren gemeinsamen Thron zu vertreiben.

DAS BRENNENDE REICH DER DUNKLEN GELÜSTE

Das Paar herrscht über Phlegethos, eine ausgedehnte Weite mit riesigen Vulkanen, deren Lava-Flüsse in einen See aus geschmolzenem Gestein münden. Die Flammen, die Phlegethos durchziehen, scheinen außerdem über ein Bewusstsein zu verfügen. Sie greifen nach Eindringlingen und scheinen Freude daran zu empfinden, Kreaturen und Objekte in Flammen aufgehen zu lassen.

Gleichzeitig lassen sie die Bewohner der Neun Höllen aber in Frieden. Selbst die feuerempfindlichen Teufel spüren keinen Schmerz oder Verletzungen, wenn sie diesen Flammen ausgesetzt werden. Die wichtigste Stadt dieses Reiches ist Abriymoch, ein Palast der Lüste für alle Arten von Teufeln, die hier eine Pause von ihren Pflichten einlegen. Abriymoch ist voller teuflischer Versionen von Schenken, Theatern, Kasinos und anderer zur Unterhaltung bestimmter Etablissements. Im Gegensatz zu den strikten Regeln, die im Rest der Neun Höllen herrschen, machen die Gesetze von Abriymoch die Stadt zu einem Karneval, bei dem alle frevelhaften Wünsche erfüllt werden können.

GERECHTIGKEIT IN ALLEN ASPEKTEN

Phlegethos liegt im Zentrum der Justiz der Neun Höllen und wird von Belial beaufsichtigt. Sämtliche Vertragsstreitigkeiten, Beschuldigungen der Feigheit im Kampf, Pflichtverletzungen und andere Anklagen werden hier verhandelt. Das Teuflische Gericht ist eine unabhängige Institution, die nur Asmodeus untersteht. Diese Tatsache hält die Teufel jedoch nicht von ständigen Versuchen ab, neue Gesetze einzuführen oder Präzedenzfälle zu ihren Gunsten zu schaffen. Die Arbeit des Gerichts und seine Entscheidungen hängen voll und ganz von den verzwickten Gesetzen der Neun Höllen ab, die an einen unfassbar komplexen Kodex gebunden und mit einem Haufen an Lücken und Ausnahmen belastet sind, durch die sich jede rechtliche Auseinandersetzung über Jahre hinweg hinziehen kann.

Belial und seine Untertanen verantworten außerdem das Prozedere, das vor einer Beförderung oder Degradierung stehende Teufel durchlaufen, und welches deren weiteres Schicksal bestimmt. Am Ende des Verfahrens werden die Kandidaten in einem eigens dafür geschaffenen Ritual gegenüber den Flammen von Phlegethos verwundbar gemacht und diesen ausgesetzt. Die Flammen versetzen einen Teufel entweder in den Zustand der Agonie, die ihn eine schwächere Kreatur verwandelt, oder lassen ihn eine Ekstase erleben, aus der er als eine mächtigere Kreatur hervorgeht.

SEELENSORGE

Wie alle anderen Herrscher über die Ebenen haben auch Belial und Fierna eine Seelenquote zu erfüllen. Diese Aufgabe überlässt Belial größtenteils Fierna und verweist sogar die Sterblichen, die ihn direkt aufsuchen, an sie. Fierna bietet ihren Bittstellern persönlichen Einfluss und eine wortgewandte Zunge sowie die Fähigkeit, die Emotionen von anderen nach ihren eigenem Willen zu verändern. Ihre Vertreter

konzentrieren sich auf Sterbliche, die bereits danach streben, Einfluss über andere zu erlangen.

Sie empfängt Sterbliche, die verzweifelt nach einer Machtposition und Status lechzen sowie jene, die – egal, aus welchen Gründen – geliebt, gefürchtet oder respektiert werden wollen.

Fierna hat ein persönliches Interesse am Handel mit Seelen. Ihr genialer Verstand erlaubt es ihr, die besten Informationen in einem Berg von Berichten auszumachen, die ihre Untertanen in der Materiellen Ebene verfasst haben. Manchmal beeinflusst sie persönlich die Emotionen von Sterblichen zu ihren Gunsten, um die Herzen und den Verstand von Sterblichen besser zu verstehen. Niemand kann mit Sicherheit sagen, was sie oder Belial mit dem gesammelten Wissen vorhaben, doch Gerüchten zufolge soll Fierna das Geheimnis einer ungehinderten Reise zwischen den Neun Höllen und der Materiellen Ebene vom Erzlich Vecna gestohlen haben. Die Tatsache, dass die Bewohner der Neun Höllen solche Gerüchte ernst nehmen, zeigt deutlich, wie viel Respekt sie vor Fiernas Macht haben.

LEVISTUS

EIS MAG MEINEN KÖRPER BÄNDIGEN, DOCH MEINEM EHERGEIZ KANN ES NICHTS ANHABEN.

—Levistus

Die Stellung des Reichs von Stygia und seines Fürsten, Levistus, in der Hierarchie der Neun Höllen ist selbst nach deren seltsamen Standards eigenartig. Stygia ist eine eisige Einöde unbekannter Herkunft und besteht aus einer dicken Eisschicht, die einen trübenstrudelnden See bedeckt. Dort, wo das Eis auf offene Gewässer trifft, sind riesige Eisberge zu sehen, die auf unberechenbaren Strömungen treiben. In einem dieser Eisberge ist Levistus gefangen, doch nur wenige können errahnen, warum Asmodeus selbst ihn dort eingesperrt hat.

Als Teil seiner Bestrafung hat Asmodeus Levistus aufgetragen, den Verzweifelten Sicherheit und einen Ausweg anzubieten, besonders wenn sie um ihr Leben fürchten. So könnte ein Verbrecher am Abend vor seiner Hinrichtung Levistus um Hilfe ersuchen und seine Seele im Gegenzug für einen Segen anbieten, der ihm zur Flucht verhilft. Da er in seinem Grab nichts anderes zu tun hat, als die Hilfesuche aus der Materiellen Ebene zu beantworten, genießt Levistus die Hingabe einer Vielzahl von Verbrechern, Gaunern und Taugenichtse aus mehreren Welten. Auf diese Weise kann er trotz Mangel an Beweglichkeit – oder gerade dank dieser – seine Quote an Seelen immer wieder erfüllen. Denn seine Gefangenschaft bedeutet auch, dass er sich voll und ganz auf solche Angelegenheiten konzentrieren und diese meistern kann.

EIN UMSTRITTENES REICH

Levistus war nicht immer der Fürst von Stygia, der Erzteufel Geryon herrschte vor ihm über diese Ebene. Die beiden kämpften ständig um die Herrschaft über Stygia. Der Konflikt war beendet, als Asmodeus Levistus seine Strafe auferlegt und diesen nach dem letzten Sieg über Geryon im Eis eingeschlossen hat. Der vertriebene Fürst plant noch immer, Levistus als Herrscher dieser Ebene abzulösen, kann ihm aber nicht direkt gefährlich werden, da das Eis Levistus unverwundbar macht.

Gewalt gegen Levistus' Diener kann Geryon aber noch immer ausüben. Und so wurde Stygia zu einem kriegsgeplagten Reich. Alle Teufel, die einem dieser beiden Erzteufel treu sind und nicht im Blutkrieg benötigt werden, tragen ständig Schlachten auf dem Eis aus, wobei die Yugoloths und andere Söldner aus allen Ebenen eine Schlüsselrolle in diesem Machtkampf spielen. Zudem heuern beide Seiten manchmal Abenteurer an, um nach Wissen zu suchen, das Levistus be-



freien oder Geryon erlauben würde, diesen zu stürzen und zum Fürsten aufzusteigen.

Geryon erfüllt seine Pflichten des Seelenhandels, indem er die Sterblichen durch seine Untertanen umgarnt und ihnen im Gegenzug für ihre Treue große Stärke bzw. körperliche Überlegenheit bietet.

EINE EISIGE WÜSTE

Jede andere Ebene der Neun Höllen erfüllt eine Aufgabe, sei es Krieg, Industrie, Verwaltung oder Handel – Stygia aber ist ein ungebundenes und ungenutztes Gebiet. Dennoch hat die Ebene ihren Nutzen. Die zugefrorene Oberfläche wird von allerhand seltsamer Kreaturen bewohnt, und auch die Seen beherbergen viele Arten – Remorhaz, Kraken, Mammuts und sogar einige Stämme von Frostriesen sind hier zu finden. Diese Ebenenbewohner haben keine Angst vor anderen Kreaturen, auch nicht vor Teufeln. Dies macht diesen Ort zu einem perfekten Testgelände. Die schwächeren Teufel, die ihre Kampffertigkeiten oder die Ausdauer verbessern müssen, bevor sie sich nach Avernus und in den Blutkrieg begeben, verbringen einige Zeit in Stygia. Die grausame Kälte und die ständige Bedrohung hilft den Befehlshabern, ihre Truppen einzuschätzen und sie den ihren Fertigkeiten entsprechenden Legionen zuzuweisen.

Die Anwesenheit derart vieler in der Materiellen Ebene heimischer Kreaturen hat bereits Spekulationen darüber ausgelöst, dass Stygia vielleicht nicht immer eine Ebene der Hölle war, sondern einmal zu den Welten der Materiellen Ebene gehörte. Im Angesicht der Auslöschung sollen die Bewohner ihre Seelen und ihre Welt Asmodeus im Gegenzug für eine sichere Zuflucht angeboten haben. Asmodeus wiederum soll sein Wort gehalten und diese in die Höllen befördert haben. Erzmagier Tzunk hat dieses Thema studiert, soweit aber noch keine Beweise für derartige Theorien gefunden. Sollte das Gerücht aber stimmen, könnten sich die Schätze dieser Welt unter der meilenweiten Eisschicht und den kalten Ozeanen voller Monster verbergen.

GLASYA

NATÜRLICH LIEBE ICH MEINEN VATER.

Gegen wen würde ich mich denn sonst auflehnen?

—Glasya

Malbolge stellt das Gefängnis der Neun Höllen dar und auf dieser Ebene lebt auch ihre prominenteste Verbrecherin. Glasya, die rebellische Tochter von Asmodeus, herrscht über diesen Ort und verantwortet die Strafen der Teufel, die ihre Pflichten verletzen. Das Gericht von Phlegetos entscheidet über das Schicksal dieser Kriminellen. Werden sie für schuldig befunden, so werden sie nach Malbolge verbannt, um jahrelange Folter zu ertragen. Die Tatsache, dass Glasya sowohl die Aufseherin des Gefängnisses als auch die berüchtigtste Verbrecherin der Neun Höllen ist, zeigt, dass sich das Verbrechen in diesen Ebenen lohnt, solange man nicht dafür verurteilt wird.

GEFÄNGNIS UND FOLTERKAMMER

Malbolge besteht aus einem unendlich großen steilen Berg, von dem häufige Lawinen aus Felsen und sonstigem Schutt niederregnen. Einige der hiesigen Gebäude wurden auf Säulen aus Adamant errichtet, die in den Berg gemeißelt wurden und dem ständigen Felsenbeschuss standhalten können, auch wenn die von ihnen gestützten Plattformen unter dieser Kraft schwanken. Die verurteilten Teufel werden üblicherweise in Käfigen gehalten, die unterhalb dieser Plattformen an Ketten hängen. Somit werden die Gefangenen ständig von Lawinen Malbolges getroffen und qualvollen, jedoch nicht tödlichen, Verletzungen ausgesetzt.

DIE GESCHLECHTER DER TEUFEL

Für die Teufel hat das Geschlecht keine Bedeutung. Die Körper der Teufel können kein neues Leben hervorbringen, sodass neue Teufel nur durch neue verführte Seelen oder einen Vertrag entstehen – das Geschlecht des Sterblichen, dessen Seele in einen Teufel verwandelt wurde, spielt dabei keine Rolle. Die Teufel, die sich Sterblichen offenbaren, nehmen aber oft die Gestalt (und das vermeintliche Geschlecht) an, das den Vorstellungen dieser Sterblichen entspricht. Das Geschlecht (und die entsprechenden Vorstellungen der Sterblichen) ist dabei nur ein weiteres Werkzeug der Teufel, um ihre Ziele zu erfüllen.

Teufel, die den Sterblichen bekannt sind und einen Namen von ihnen erhalten, nehmen das vermeintliche Geschlecht oft an, sind daran jedoch nicht gebunden. Geschichten, die die Sterblichen einander über die Fürsten der Neun Höllen erzählen, mögen Glasya als Asmodeus' Tochter und Belial als Fier-nas Gemahl bezeichnen – die komplexe Natur der seltsamen Beziehungen unter unsterblichen Kreaturen des Bösen können diese Bezeichnungen aber nicht erfassen.

Einige Bereiche des Bergs werden von diesem Steinschlag durch nach oben gerichtete Vorsprünge abgeschildert, sodass die Lawinen um die geschützten Bereiche herum fallen. Überdachte Gräben und Tunnel ermöglichen zudem das Reisen zwischen verschiedenen Bereichen, auch wenn dies gefährlich ist.

EINZIGARTIGE BILDERSTÜRMERIN

Von allen Fürsten der Neun Höllen ist Glasya die am wenigsten berechenbare. Sie prahlt mit den Regeln der Tradition und umgeht Gesetze, ohne sie zu brechen. Sie findet Gefallen daran, nichts ahnende Opfer mit ihren Tricks zu schockieren. Ihre Aufmerksamkeit gilt Sterblichen, die allen Aussichten zum Trotz einem kühnen Plan folgen und sich so ihren Respekt oder gar Schutz verdienen können.

Wie genau Glasya zum Rang eines Fürsten erhoben wurde, ist eine häufige Debatte in den Neun Höllen, die jedoch nur flüsternd stattfindet. Grundsätzlich ist aber bekannt, dass Asmodeus Glasya den Fürsten der Neun Höllen als seine Tochter vorgestellt und sie die höllischen Ebenen in seinem Namen bereist hatte. Auf diesen Reisen verfolgte sie – zur großen Überraschung der anderen Erzteufel – auch ihre eigenen Pläne. Selbst vor ihrer Herrschaft über Malbolge rief sie die erste organisierte Verbrecherorganisation der Höllen ins Leben, in der ihre Untertanen in ihrem Namen Seelen beschafften und diese mit wertlosen Münzen bezahlt haben.

Bezweckte Asmodeus die ganze Zeit, dass Glasya sich selbst durchschlägt? Oder war Glasya rebellisch und schlau genug, um sich ihrem Vater zu widersetzen? Und war ihr Aufstieg das wohlverdiente und unvorhergesehene Ergebnis ihrer Machtspiele? Oder war er für Asmodeus ein Schlag ins Gesicht? Die Wahrheit kennen wohl nur die beiden selbst.

MÜNZLEGIONEN

Glasya ließ sich von den Schwert-, Schild- und Abschaum-Legionen der teuflischen Militärorganisation inspirieren und hat eine Kategorie der „Legionen“ geschaffen, um ihre Pläne für Macht und Reichtum voranzutreiben: die Münzlegionen.

Die Arbeitsweise der Mitglieder in Glasyas Münzlegionen ähnelt der einer Diebesgilde der Materiellen Ebene. Im Gegensatz zu ihren sterblichen Zeitgenossen haben die Münzlegionen aber einen entscheidenden Vorteil: Glasyas Kenntnis der Gesetze. Sie wusste, dass viele Traditionen der Teufel lediglich Bräuche waren, und die Gesetze der Höllen keine Strafen für Missachtung eines Brauchs vorsahen.

Glasyas nutzte eine gefälschte Währung, um Seelen in Minauros zu erwerben und diese bald darauf für einen hohen Preis zu verkaufen. Als die Wahrheit über ihre Taten bekannt wurde, berief sie sich auf die rechtliche Definition einer in Minauros geprägten Goldmünze.

Das Gesetz schrieb die genaue Zusammensetzung des Golds in den Münzen vor, wenn diese geprägt wurden, sah aber keine Regelung für die Zeit danach vor. Solange die Münzen in Minauros geprägt wurden, waren sie gültig.

Glasyas umging das Gesetz, indem sie Blei in Gold verwandelte und daraus die Münzen prägen ließ. Nachdem sie fertig waren und die Münzlegionen sie ausgegeben hatten, verflóg die Magie, sodass die Goldmünzen wieder zu Blei wurden.

Asmodeus konnte Glasya nicht dafür bestrafen, denn sie hatte kein Gesetz gebrochen. Er beschloss aber, ihr eine Lektion zu erteilen, indem er sie zu einem Erzteufel machte – etwas, das nur er tun konnte. Er dachte, er würde sie und ihren Ehrgeiz dadurch bändigen – schließlich war sie nun de facto an eine einzige Ebene der Höllen gebunden und mit Aufgaben als Gefängnisaufseherin ausgelastet.

IRONISCHER EINFLUSSBEREICH

Um Glasya mit zusätzlicher Arbeit zu belasten (und diese als eine ironische Art der Bestrafung zu nutzen), beschloss Asmodeus, dass Glasya neue Seelen für die Neun Höllen nur durch Verträge, Feilschen und andere rechtliche Angelegenheiten anwerben konnte. Glasya und ihre Untertanen beraten Sterbliche, wie diese das Gesetz manipulieren oder umgehen können oder wie sie Lücken im Vertrag finden können, um ihre Ziele zu erreichen, ohne auch nur ein Gesetz zu brechen.

Jene, die sich an Glasya wenden, wollen Macht, Geld und Liebe – und sie wollen diese im Rahmen des geltenden Rechts erreichen. So könnte dies ein ehrgeiziger Prinz sein, der per Gesetz an den Reichtum seiner Eltern kommen will, ohne diese zu ermorden. In diesem Fall könnten Glasyas Vertreter einen tödlichen Unfall arrangieren.

Unter solchen Bittstellern finden sich auch viele Seelen, die bereits einem anderen Fürsten der Neun Höllen Treue geschworen haben und aus ihrem Vertrag entlassen werden möchten. Glasyas Untertanen durchsuchen jeden Vertrag, der mit einem anderen Teufel geschlossen wurde. Sollten sie eine Lücke finden, suchen sie die Sterblichen auch selbst auf. Im Austausch für ihre Seele erfahren diese Sterblichen, wie sie ihren Vertrag auflösen und den zu entrichtenden Preis nichtig machen können.

BAALZEBUL

MIT AUSREICHEND BUSSE UND GNADE KANN SELBST DER tiefste Fall geläutert werden. Bin ich denn nicht ein lebender Beweis dafür?

—Baalzebul

Einst war Maladomini ein Reich voller belebter Städte und prachtvoller Straßen, Gärten und Brücken. Es war das höllische Verwaltungszentrum, in dem jedes Urteil, Gesetz und jeder Befehlspflichtbewusst kopiert und aufbewahrt wurde. Die Teufel haben jedes Jahr mehr und mehr Festungen in Maladomini gebaut, um neue Schriften unterbringen zu können.

Dann geschah jedoch der größte Verrat in der Geschichte der Neun Höllen. Der Erzteufel Baalzebul war damals so mächtig, dass er über gleich zwei Ebenen, Maladomini und Malbolge, herrschte. Er wollte Asmodeus stürzen und ersetzen. Für sich allein genommen ist das noch kein Verbrechen, doch um seine Pläne umzusetzen, hat er bewusst die ihm anvertrauten Dokumente geändert, um den Verwaltungsapparat zu untergraben. Seine Pläne wurden aufgedeckt, bevor

Vergiss niemals, dass die Teufel dich jederzeit anlügen können, selbst wenn sie versprechen, es nicht zu tun. Nur ein Vertrag mit dem Teufel – einen, den du unterschreiben sollst – kann ihn zur Wahrheit verpflichten. Doch selbst dann wird die Wortwahl vage sein und dich dazu verleiten, die falschen Schlüsse zu ziehen.

sie Früchte tragen konnten, und Baalzebul selbst wurde der seltsamsten Bestrafung unterzogen.

Zu dieser Zeit glaubte Baalzebul, Asmodeus als inkompetent darstellen, und eine Streitmacht zu seinem Sturz aufstellen zu können, um dessen Verbündeten zuvorzukommen. Was er dabei jedoch nicht bedacht hatte, war die Unvorhersehbarkeit des Blutkriegs. Ein plötzlicher Angriff aus dem Abyss erschütterte Avernus kurz bevor Baalzebul seine Pläne umsetzen konnte. Baalzebul befahl dem Großteil seiner Schild- Legionen, sich aus dem Kampf rauszuhalten, anstatt die Front gegen die Dämonen zu verteidigen. Er wollte diese Truppe bei Asmodeus' Sturz einsetzen, doch ohne sie konnten die dämonischen Horden bis zu Dis vorstoßen.

Baalzebul musste seine Pläne verschieben, denn die Neun Höllen würden ihm nichts nützen, wenn die Dämonen sie überrennen würden. So schloss er sich schließlich den anderen Erzteufeln an, um die Invasion abzuwehren. Als eine Untersuchung der Ereignisse jedoch den Verrat offenbarte, weigerte sich Baalzebul, sich der Strafe zu stellen, und Maladomini wurde im Zuge des Kampfes mit den anderen Fürsten der Neun Höllen, die sich gegen den Verräter wandten, verwüstet. Von einem Großteil der Ebene blieben nur noch Ruinen.

Nachdem Baalzebul besiegt worden war, entzog ihm Asmodeus die Herrschaft über Malbolge. Die Macht über Maladomini, wenn auch mit einem anderen Verantwortungsbereich, ließ er ihm aber. Asmodeus wusste, dass Baalzebuls herausragender Intellekt und die Neigung zum Lügen ihn zu einem perfekten Vertreter der höllischen Verwaltung in den Welten der Sterblichen machen würde. Um seine Loyalität zu sichern und gleichzeitig seine Talente nutzen zu können, hat Asmodeus daher zwei entsprechende Gesetze erlassen.

Sollte Baalzebul einen Teufel anlügen, würde er sich laut einem dieser Gesetze für ein Jahr in eine schneckenähnliche Kreatur verwandeln, die jeden Betrachter anwiderte. Zudem wurde dieses Gesetz rückwirkend eingeführt und schloss Jahrtausende der Täuschung und Unwahrheiten ein, sodass Baalzebul erst vor kurzem all diese Verstöße verbüßt hat und zu seiner früheren menschenähnlichen Form zurückkehren konnte. In all dieser Zeit erzählte er keine einzige Lüge, und sein Wunsch nach der Erhaltung seines Aussehens sichert seine weitere Ehrlichkeit.

Das zweite Gesetz bestimmte, dass alle mit Baalzebul getroffenen Absprachen für seinen Partner katastrophal enden würden. Seitdem meiden die anderen Teufel jegliche Bündnisse mit ihm, auch wenn sie wissen, dass er sie nicht anlügen darf. Die Sterblichen wissen jedoch nichts von dieser Situation und bieten ihm weiterhin ihre Seelen ein.

Auch wenn diese Einschränkungen ihm die Möglichkeit genommen haben Intrigen zu spinnen, passt Baalzebul immer noch darauf auf, dass die Verwaltung der teuflischen Verwaltung reibungslos abläuft. Er konzentriert sich vor allem darauf, Seelen aus der Materiellen Ebene zu sammeln, wobei ihm sein Talent für Lügen gute Dienste leistet.

EIN IRRGARTEN AN INFORMATION

Das Archiv von Maladomini zeichnet alle Urteile, Grundsatz-erklärungen, wissenschaftliche Abhandlungen und andere Dokumente der Neun Höllen auf, kopiert diese und bewahrt sie auf. Diese Archive befinden sich tief unter der Erde, sodass sie selbst nach einem verheerenden Schlag auf die Ebene, ähnlich dem beim Bezwingen Baalzebuls, erhalten bleiben.

Jedes Dokument in den Archiven ist auf seine eigene Weise wichtig, sodass jedes Archiv schwer von Teufeln und Fallen geschützt wird. Selbst, wenn ein Möchtegern-Dieb sich an den Wachen vorbeischieben würde, müsste sich dieser immer mit einem komplexen System aus Kennzeichnungen für den genauen Standort eines jeden Dokuments auseinandersetzen.

DER PREIS DER LÄUTERUNG

Baalzebul und seine Untertanen suchen nach Sterblichen, die sich nach einer Art Wiedergutmachung sehnen. Vielleicht wollen diese Sterblichen ihren verlorenen Status zurückerlangen oder sich Mittel zurückholen, die sie durch Verrat oder Inkompetenz verloren haben. Baalzebul bietet solchen vom Schicksalsschlag getroffenen und gedemütigten Kreaturen übernatürliche Lösungen, die verlorenen Ruf oder Wohlstand wiederherstellen können. Ein typischer Fall könnte etwa ein Händler sein, der alles verloren hat und alles für einen zweiten Versuch tun würde, oder ein vormals edler Ritter, der seine Ehre wiederherstellen möchte.

Von Baalzebuls meisterhaften Manipulationen ahnen all diese Kreaturen dabei nichts. Seine Untertanen sind angewiesen, in die Verträge Klauseln und Details einzubauen, über die alle Unachtsamen stolpern sollen. Da Baalzebuls Ziele in der Regel verzweifelt sind, verhandelt er aus einer Position der Stärke heraus.

Obwohl Baalzebul viele nichts ahnende Seelen fängt, sind fast alle von ihnen schwache und unfähige Kreaturen, die am besten in den Abschaum-Legionen untergebracht wären – dort, wo ihre einzige Aufgabe darin besteht, so langsam wie möglich zu sterben, um den Vormarsch der Heere aus dem Abyss aufzuhalten.

MEPHISTOPHELES

ES GIBT NUR WENIGE PROBLEME, DIE NICHT DURCH DIE Anwendung überwältigender arkaner Feuerkraft gelöst werden können.

—Mephistopheles

Cania, wie auch das darüber liegende Stygia, ist eine bitterkalte Ebene mit Gletschern und heulenden eisigen Stürmen. Hier hat Mephistopheles seinen Sitz, sein Gefolge besteht aus Eisteufeln. Er herrscht von seinem hohen Turm aus, der Eiszitadelle von Mephistar, und führt hier seine endlosen Experimente durch, um sein Verständnis der arkanen Magie und der Ebenen zu erweitern.

Mephistopheles stellt sicher, dass sein Reich von ständigen schweren Stürmen heimgesucht wird. Er empfängt keine Besucher und muss auf Asmodeus' Geheiß eine robuste Spähertruppe um Nessus herum unterhalten. Reisende, die nicht gegen solch eine Umgebung geschützt sind, haben kaum Überlebenschancen in dieser Einöde, deren Kälte eine Kreatur in Sekundenschnelle töten kann.

Als stärkster Zauberer der Neun Höllen schirmt sich Mephistopheles von allem ab, das seine Aufmerksamkeit beanspruchen würde. Er hasst Ablenkungen, sodass ihn nur wenige Teufel ansprechen dürfen, wenn sie nicht vorher angesprochen wurden. Er vernichtete Untertanen bereits für die geringsten Vergehen – manchmal richtet er einen Teufel auch nur deswegen hin, weil er den Verdacht hat, dieser könnte ihn irgendwie verärgern.

Die Teufel verhandeln mit den Sterblichen, um die göttliche Ordnung zu kippen. Sie verführen Seelen, die anderenfalls an die Götter gehen oder sich an einem anderen Ort und nicht in den Neun Höllen wiederfinden würden. Bist du bereits eine Kreatur von Ordnung und dem Bösen, die sonst niemandem dient, hat deine verdammte Seele kaum Wert.

Dank der Loyalität seiner rechten Hand, Hutijin, kann Mephistopheles nahezu seine gesamte Zeit den Studien und der Forschung widmen. Hutijin besitzt zwar genug Macht, um seinem Herrn gefährlich zu werden, doch für den Augenblick ist er mit seiner Position durchaus zufrieden.

EXPERIMENTE MIT DEM UNGEWISSEN

Im Grunde ist Cania ein einziges riesiges Labor. Mephistopheles und seine Anbeter ziehen es vor, ihre Experimente in einer Einöde durchzuführen, wo sie die arkane Energie entfesseln können, ohne etwas Wichtiges zu zerstören. Ihre Experimente mit neuen Zaubern, magischen Gegenständen und anderen Neuheiten im höllischen Arsenal lösen hier regelmäßig Kataklysmen aus.

Trotz der unwirtlichen Umgebung locken solche Unterfangen auch unzählige Spione an. Mephistopheles bei der Arbeit auch nur zuzusehen kann bereits Einblicke in die Art und Weise seiner Forschung sowie die gemachten Entdeckungen liefern. Daher hält sein Gefolge ständig nach Spionen aus Dis Ausschau, da die Aussicht, dass Mephistopheles an Informationen kommen könnte, die Dispater nicht hat, Letzteren zutiefst ärgert.

Einige herausragende Erzmagier, auch Mordenkainen selbst, haben sich mehrmals einen Weg in diese Ebene gebahnt, um nach verlorenem Wissen oder der Bestätigung einer Theorie über arkane Magie zu suchen.

WÄCHTER DER ARKANEN SEELEN

Mephistopheles und sein Gefolge sind darin geübt, Zauberer und Gelehrte dazu zu bringen, einen Vertrag mit den Neun Höllen zu schließen. Von allen Fürsten der Neun Höllen hat Mephistopheles zwar die geringste Quote an Seelen, liefert dafür aber die höchste Qualität. Er sammelt Seelen von fähigen Zaubern und erfahrenen Gelehrten – genau die Art von Kreaturen, die seine Forschung vorantreiben können. Solche Seelen werden von Neugier und Ehrgeiz angetrieben und können so zum Dienen verpflichtet werden. Magier, die eine solche Gelegenheit erhalten, betrachten einen Vertrag mit Mephistopheles oft sogar als Beweis für ihren Aufstieg zu wahrer Größe.

Die Kehrseite dieser Verträge ist aber das Wesen von Mephistopheles, das erst nach der Unterzeichnung zum Vorschein kommt. Wenn Mephistopheles Seelen direkt anwirbt, kann er sehr charmant sein, und seine Anwerber vermeiden sorgfältig handfeste Aussagen zu seinem Verhalten oder Gemüt. Kommen diese Seelen erst einmal in die Neun Höllen, um ihm zu dienen, müssen sie Jahrzehnte voller Routine oder langweiligem Forschen ertragen.

Daher sind nur wenige unter Mephistopheles' Arkanisten mit ihrer Entscheidung zufrieden – sind aber gut beraten, keine Unzufriedenheit zu zeigen. Mephistopheles' Verträge enthalten geschickt formulierte Klauseln, die es ihm erlauben, jeden Diener mit nur einem Wort zu vernichten. Als weitere Schutzmaßnahme gegen Ungehorsam hält er seine Untertanen getrennt – sie dürfen sich nur zu Arbeitszwecken in

kleinen Gruppen versammeln. Selbst dann lassen seine Gesetze nur die absolut notwendigste Kommunikation zu, die den Grund ihrer Zusammenkunft betrifft. Einige der fähigsten und naivsten ehemaligen Zauberer der Materiellen Ebene sind nun in Cania zu finden – allein und nur von ihren Büchern, ihren Werkzeugen und ihrer Reue umgeben.

ARCHIVE DES WISSENS

Überall in Cania sind Bibliotheken und andere Aufbewahrungsorte für aufgezeichnetes oder gesammeltes Wissen verstreut. Dies soll vor allem verhindern, dass ein Desaster sämtliche Arbeit und alle Ergebnisse zerstört. In seinem Streben nach mehr und mehr Wissen vereint Mephistopheles sein Genie mit Besessenheit. Diese Mischung von Eigenschaften ermöglicht ihm, viel tiefer in ein Thema einzutauchen, als die meisten gewöhnlichen Zauberer es je erträumen könnten. Selbst die kleinsten Nebensächlichkeiten findet er faszinierend.

Hin und wieder zwingen ihn die Geschäfte der Neun Höllen jedoch dazu, seine Aufmerksamkeit von der Überwachung eines Projekts abzuwenden. Wenn er zu seiner Forschung zurückkehrt, könnte ihn bereits ein neues Rätsel interessieren, sodass er das ältere Projekt ohne seine direkte Kontrolle oder Eingriffe laufen lässt.

Vereinzelt finden sich mitten in der furchtbaren Umwelt Canias vor langer Zeit isolierte Zitadellen, begraben unter der Bürokratie der Höllen. Diese werden von Gelehrten und Zauberkundigen bewohnt, die noch immer mit scheinbar vergessenen Unterfangen beschäftigt sind. Die Aufseher dieser Projekte könnten sogar bereits unglaubliche Ergebnisse erzielt haben und nur geduldig darauf warten, diese Mephistopheles mitzuteilen, wenn sie das nächste Mal seine Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

IN REIH UND GLIED

Zwar bestimmen die Fürsten der Neun Höllen das allgemeine Geschehen in diesen Ebenen, doch es sind die unzähligen schwächeren Teufel und sonstige rangniederen Kreaturen, die die Pläne der Fürsten wirklich vorantreiben. Treffen die Bewohner der Materiellen Ebene also auf einen Teufel, so haben sie es vornehmlich mit einer Kreatur am unteren Ende der Hierarchie zu tun.

JEDE KREATUR HAT IHREN PLATZ

Status ist für die Teufel das Ein und Alles. Jeder Teufel kennt seinen Platz in der Hierarchie, und jeder von ihnen hat einen einzigartigen Namen, damit keine Missverständnisse entstehen, wenn einer von ihnen gerufen wird.

Die Form eines Teufels ist üblicherweise an seinen Status gebunden, kann aber auch durch die Umstände bedingt sein. So kann ein Höllenschlundteufel die Form eines Teufelchens annehmen, wenn er in ein Königreich der Materiellen Ebene gelangen will.

Die Hierarchie der Neun Höllen besteht aus dreizehn Rängen. Teufel höheren Ranges können theoretisch den untergeordneten Teufeln Befehle erteilen, sind dabei jedoch ebenfalls an die Gesetze gebunden. Meistens kann ein Teufel einem anderen nur dann etwas befehlen, wenn beide demselben Erzteufel dienen. Ein Teufel in Dispaters Dienst kann keine Macht über einen untergeordneten Teufel aus den Reihen von Levistus ausüben.

Die niedrigsten von allen. Am untersten Ende der Hierarchie stehen Lemuren und Nupperibos – Kreaturen, die den Namen eines Teufels bestenfalls im weitesten Sinne verdienen. Obwohl sie einzeln wertlos sind, stellen sie in Horden ein effektives Heer dar, das ein Schlachtfeld regelrecht überfluten kann.

Die schwächeren Teufel. Die nächsten Ränge sind den schwächeren Teufeln vorbehalten: Das sind die Teufelchen (2. Rang), Stachelteufel (3. Rang), Bartteufel und Merregons (4. Rang), Klingenteufel (5. Rang), Kettenteufel (6. Rang) und Knochenteufel (7. Rang). Diese Teufel sind Spezialisten, die üblicherweise ihren Fähigkeiten entsprechende Aufgaben zugewiesen bekommen. Die Teufelchen werden eher als Spione und Boten denn als Kämpfer eingesetzt und zählen zu der häufigsten Art der höllischen Spione, die auf der Materiellen Ebene angetroffen werden können. Schwächere Teufel haben nur selten Befehlsgewalt über andere Teufel, abgesehen von einigen kurzfristigen und speziellen Aufgaben, für die sie eine solche Autorität bekommen.

Die stärkeren Teufel. Die nächsten vier Ränge über den schwächeren Teufeln sind für die stärkeren Teufel reserviert: Das sind Hornteufel und Orthons (8. Rang), Erinnyen (9. Rang), Eisteufel und Narzugons (10. Rang) sowie die Amnizus und die Höllenschlundteufel (11. Rang). Die schwächeren Teufel haben mit diesen Rängen jeden Tag Kontakt. Die Eisteufel etwa befehligen Truppen ähnlich einem Hauptmann oder Oberst, während die Höllenschlundteufel eher als Generäle und Adelige der Höllen auftreten.

Erzteufel. Die ranghöchsten unter den Teufeln sind die einzigartigen – und einzigartig mächtigen – Erzteufel. Jene von ihnen, die gegenwärtig nicht den Titel eines Fürsten tragen, werden als Herzog oder Herzogin bezeichnet (12. Rang). An der Spitze der Hierarchie stehen die Fürsten der Neun Höllen, die von der untersten bis zur höchsten Ebene auf der Machtskala positioniert sind. Über sie alle herrscht jedoch Asmodeus.

REGELN FÜR ALLES

Die Teufel sind von Natur aus böse und listige Intriganten, gleichzeitig aber auch an die komplexen Gesetze der Neun Höllen gebunden. Ihre Einstellung gegenüber dem geltenden Recht wird teilweise von ihrer persönlichen Einstellung und der jeweiligen Situation bestimmt.

Sollten sich die Teufel, die im Blutkrieg kämpfen, eher von militärischen Regeln und den Befehlen ihrer Offiziere leiten. Sie folgen den Anweisungen, ohne sie in Frage zu stellen, und nehmen auch außerhalb des Dienstes an Übungen teil, um sie darauf einzuschwören, die Befehle genau und wortgetreu auszuführen.

Andere Teufel, etwa die, die einen höheren Rang besitzen oder mit der Infiltration der Materiellen Ebene betraut sind, betrachten das Gesetz derweil als ein Rätsel, das gelöst werden muss, oder als ein Hindernis, das es zu überwinden gilt. Zum Beispiel könnte ein Teufel per Gesetz gezwungen sein, einem Kommandeur nur unter seltenen und spezifischen Umständen Hilfe verweigern zu dürfen. Ein schlauer Neuling, der seinen Vorgesetzten aus dem Weg räumen will, könnte die Ereignisse so manipulieren, dass genau diese Umstände eintreten. In diesem Fall könnte er zusehen, wie sein Vorgesetzter unterliegt und dabei das Gesetz zitiert, dass es ihm „verbietet“, Hilfe zu leisten.

DREI WEGE AN DIE MACHT

Die rangniederen Teufel kennen drei Möglichkeiten, wie sie in der Hierarchie aufsteigen können. Die Neun Höllen verfügen über ein komplexes Regelsystem, mit dem sie die Taten eines Teufels erlassen und würdigen können.

Seelen. Jedes Mal, wenn ein Teufel einen Vertrag mit einer sterblichen Seele schließt und diese den Neun Höllen verpflichtet, wird diese Errungenschaft anerkannt. Stärkere Seelen – etwa die eines mächtigen Kriegers, der seine Sterblichkeit hinter sich gelassen hat, um zu einem Eisteufel zu werden – werden dabei mehr gewürdigt als die eines einfachen

Die Teufel betrachten Sterbliche als Schafe, genau wie Dämonen. Im Gegensatz zu den Letzteren verstehen sich die Teufel aber eher als Schäfer denn als Wölfe. Schäfer scheren ihre Schäfchen jedes Jahr und schlachten sie erst dann, wenn es nötig wird. Dafür töten Schäfer alle Wölfe, die ihre Herde bedrohen. Doch jeder Schäfer muss immer damit rechnen, hier und da einige Schafe zu verlieren. Wenn du also ein Schaf wärst: Würdest du deinem Schäfer vertrauen?

Bauern, der höchstwahrscheinlich zum Dasein als Lemure verdammt ist.

Ruhm. Alle Teufel müssen im Blutkrieg kämpfen. Jeder Teufel niederen Ranges verbringt zumindest einige Zeit in den Legionen an der Front. Einige von ihnen finden diesen Kampf berauschend und melden sich freiwillig für zusätzliche Missionen. Anderendagegen reicht das bloße Minimum, das sie zur Erfüllung ihrer Pflichten leisten müssen – im Kampf sind sie jedoch genauso wild wie die anderen. Für jeden getöteten Feind sammeln die Teufel Ruhm, der sich nach der Würdigkeit der Gegner und den Umständen – ob dieser im Alleingang oder mithilfe der anderen getötet wurde – richtet.

Verrat. Das Gesetz ist komplex, wenn es darum geht, welche Teufel unter normalen Umständen befördert werden sollen und wann. Es beinhaltet aber auch Regelungen, um eine plötzlich frei gewordene hochrangige Stelle zügig zu besetzen. Der schnellste Weg, in der teuflischen Hierarchie aufzusteigen, ist es, den Platz seines Vorgesetzten einzunehmen. Ein Teufel, der ein Ableben seines Vorgesetzten arrangiert, kann die frei gewordene Stelle einnehmen, solange er sich der entsprechenden Regeln bewusst ist und sich als Nachfolger positionieren kann.

TEUFLISCHE KULTE

Abenteurer im gesamten D&D-Multiversum begegnen feindlichen Kulturen, die sich infernalischen Kreaturen gewidmet haben. Dieser Abschnitt gibt den SL eine Möglichkeit, Mitglieder solcher der Macht der Neun Höllen verschriebenen Kulte zu erstellen.

Jeder Erzteufel zieht einen bestimmten Typ von Personen an – je nach dem, was dieser Teufel anbietet. Die nachfolgenden Kultbeschreibungen enthalten Werteblocke aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*), die dir dabei helfen, diese Gruppen darzustellen, und Werte für einen typischen Kultisten vorschlagen.

Jede Beschreibung enthält zudem eine Liste von kultspezifischen Zaubern. Wenn ein Kultist zaubern kann, kannst du einen seiner Zauber mit einem Zauber desselben Grades aus dieser Liste ersetzen.

Die Anpassungsoptionen haben in der Regel keine nennenswerten Auswirkungen auf den Herausforderungsgrad einer Kreatur.

DER KULT VON ASMODEUS

Asmodeus verlangt Loyalität von allen Kultisten, die in einem Kult der Neun Höllen Macht und eine Führungsposition erlangen. Alle anderen Kulte sind diesem Kult untergeordnet.

Jeder NSC, der einen teuflischen Kult anführt, muss sich zu Asmodeus' Macht bekennen. Im Gegenzug erhalten die würdigsten Anführer die Fähigkeit Tribute an Nessus.

Tribute an Nessus. Zu Beginn seines Zugs kann die Kreatur einen Verbündeten in einem Umkreis von 9 m auswählen, den sie sehen kann. Dieser Verbündete verliert 10 Trefferpunkte, die Kreatur dagegen erhält diese 10 Trefferpunkte. Ist diese Kreatur

kampfunfähig, kann sie keine Auswahl treffen, stattdessen wird der nächste Verbündete im Umkreis von 9 m automatisch ausgewählt.

DER KULT VON BAALZEBUL

Ziele: Würde und Respekt von jenen zurück erlangen, die für den Verlust verantwortlich sind.

Typischer Kultist: Jeder in Ungnade gefallene NSC oder jedes in Ungnade gefallene Monster.

Spezifische Zauber: *Einfache Illusion* (Zaubertrick), *Selbstverkleidung* (Grad 1), *Macht der Vorstellungskraft* (Grad 2), *Mächtiges Trugbild* (Grad 3)

Baalzebul wirbt für gewöhnlich eher Einzelpersonen als Kulte an. Jenen, die nach Tilgung ihres Versagens suchen, bietet er Hoffnung.

Er verleiht ihnen als Gabe das Merkmal Weg von Baalzebul, das einem Kultisten in seiner Gunst erlaubt, nach einem Fehlschlag seiner Verbündeten gut da zu stehen.

Weg von Baalzebul. Die Kreatur kann mit einer Bonusaktion einen Verbündeten im Umkreis von 9 m auswählen, den sie sehen kann. Bis zum Beginn ihres nächsten Zugs erhält die Kreatur dadurch einen Vorteil für alle Attributs- und Angriffswürfe. Der Verbündete erhält einen Nachteil bei allen Attributs-, Angriffswürfen und Rettungswürfen.

DER KULT VON DISPATER

Ziele: Macht erlangen und sie insgeheim einsetzen, Einfluss durch Erpressung nehmen, Völker und Organisationen durch Kenntnis ihrer Schwächen und Schanden steuern.

Typischer Kultist: Akolyth, Bandit, Banditen-Anführer, Kultfanatiker, Kultist, Magier, Adelige, Spion

Spezifische Zauber: *Göttliche Führung* (Zaubertrick), *Identifizieren* (Grad 1), *Unsichtbares sehen* (Grad 2), *Hellsehen* (Grad 3)

Dispater handelt mit Geheimnissen und bietet sie Kreaturen im Gegenzug für ihre Seele an. Seine Kulte verkaufen für gewöhnlich Geheimnisse an die Teufel und erhalten dafür andere Informationen. Sie planen oft Verschwörungen, um Regierungen oder religiöse Gemeinschaften zu stürzen.

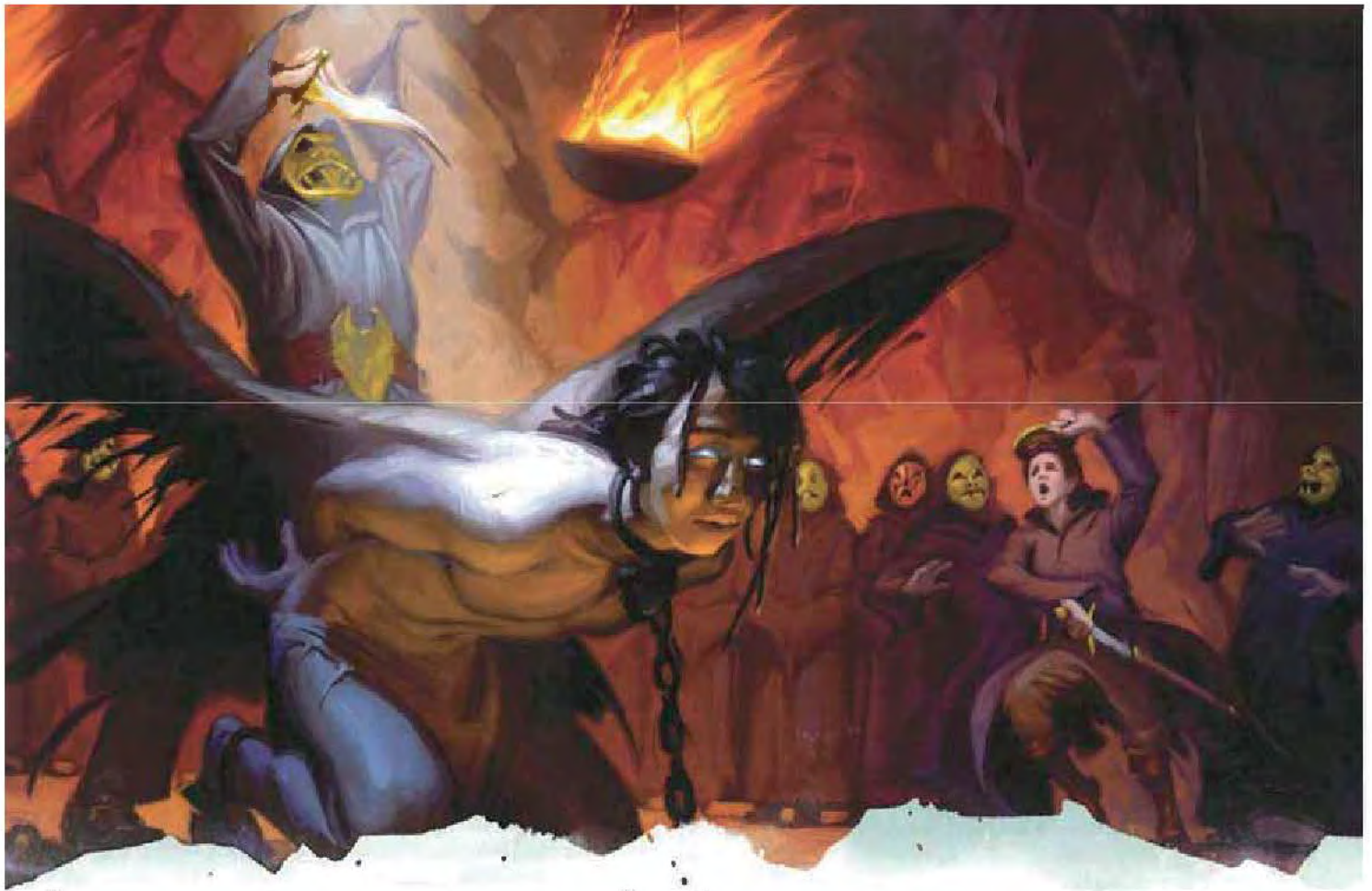
Abtrünnige Gedankenschinder schließen bei ihrer Suche nach Geheimnissen manchmal Verträge mit Dispater, in der Hoffnung, diese Information würde ihnen helfen, dem Einfluss eines Ältestengehirns für immer zu entfliehen.

Kultisten von Dispater können das Merkmal Infernalischer Einblick erhalten. Die Anführer dieser Kulte können zudem über das Merkmal Verwirrende Flucht verfügen.

Infernalischer Einblick (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.)

Der Kultist kann mit einer Bonusaktion einen Vorteil bei allen Attributs- und Angriffswürfen bis zum Ende des Zugs erhalten.

Verwirrende Flucht (1/Tag). Erleidet der Kultist Schaden, kann er diesen Schaden mit einer Reaktion auf 0 reduzieren und sich bis zu 18 m weitweg auf ein unbelegtes Feld teleportieren, das er sehen kann.



DER KULT VON FIERNA

Ziele: Herrschaft über Emotionen anderer, um diese zu Marionetten und Spielzeugen machen

Typischer Kultist: Akolyth, Erzmagier, Banditen-Anführer, Kultfanatiker, Kultist, Ritter, Adeliger, Priester, Spion

Spezifische Zauber: *Freundschaft* (Zaubertrick),

Person bezaubern (Grad 1), *Einflüsterung* (Grad 2), *Hypnotisches Muster* (Grad 3)

In Sachen Manipulation ist Fierna eine wahre Meisterin. Sterbliche, die nach Erfolg in der Liebe streben oder zu verehrten Anführern einer Meute von Fanatikern werden wollen, schließen mit ihr nur zu gern Verträge.

Fiernas Kultisten können das Merkmal *Infernale Loyalität* erhalten. Ihre Anführer können zudem das Merkmal *Treu über den Tod hinaus* erhalten.

Infernale Loyalität. Der Kultist ist im Vorteil bei Rettungswürfen, sofern er im Umkreis von 9 m eine Kreatur sehen kann, die über die Fähigkeit *Treu über den Tod hinaus* verfügt.

Treu über den Tod hinaus (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.) Wenn die Kreatur sieht, dass die Trefferpunkte eines Verbündeten auf 0 sinken, kann sie eine Reaktion verwenden, um die Trefferpunkte des Verbündeten stattdessen auf 1 Trefferpunkt zu reduzieren, zudem erhält der Verbündete temporäre Trefferpunkte in der Höhe des Charismawerts der Kreatur + die Hälfte der Anzahl ihrer Trefferwürfel.

DER KULT VON GERYON

Ziele: Physische Stärke, Macht über andere durch Kraft, Zerstörung allen Widerstands

Typischer Kultist: Bandit, Banditen-Hauptmann, Berserker, Kultfanatiker, Kultist, Gladiator, Schläger, Stammeskrieger, Veteranen

Spezifische Zauber: *Shillelagh* (Zaubertrick),

Zorniges Niederstrecken (Grad 1), *Attribut verbessern* (Grad 2), *Aura der Gesundheit* (Grad 3)

Auch wenn er von seinem Thron gestürzt wurde, kann Geryon immer noch Verträge schließen. Seine Aufmerksamkeit gilt vor allem jenen, die nach körperlicher Überlegenheit streben. Alle kriegerischen Monster – etwa Orks, Oger oder Trolle – können in einen Kult Geryons gelockt werden.

Seine Kultisten schließen sich üblicherweise zu kämpfenden Kompanien und Gruppen von Banditen zusammen, um ihre Stärke durch Siege über Andere zu zeigen – und alles, was sie wollen, als Beute zu nehmen.

Geryons Kultisten können das Merkmal *Zerschmetternder Schlag* erhalten. Die Anführer können zudem das Merkmal *Unbezwingbare Stärke* erhalten.

Zerschmetternder Schlag (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.) Die Kreatur erhält als Bonusaktion einen Bonus auf ihren nächsten Schadenswurf mit einer Nahkampfwaffe, wenn sie innerhalb einer Minute einen erfolgreichen Angriffswurf durchführt. Dieser Bonus entspricht ihrem Stärkemodifikator (minimum +1).

Unbezwingbare Stärke (5–6 Anwendungen) Erleidet die Kreatur Schaden, kann sie als Reaktion einen Wurf mit dem W10 ablegen und das Ergebnis von diesem Schaden abziehen.

DER KULT VON GLASYA

Ziele: Macht durchs Ausstricksen des Systems, absolute und kulturell bzw. gesetzlich vertretbare Macht.

Typischer Kultist: Bandit, Banditen-Anführer, Kult-Fanatiker, Ritter, Adeliger, Spion, Schläger

Spezifische Zauberei: *Freundschaft* (Zaubertrick), *Person bezaubern* (Grad 1), *Unsichtbarkeit* (Grad 2), *Hast* (Grad 3)

Glasyas Talent dafür, Lücken im Gesetz zu finden und es für eigene Zwecke zu nutzen, macht sie zum Schutzpatron der Diebe und anderer Krimineller und vor allem korrupter Adeliger. Ihr Einfluss soll die Familienbande stärken, doch sie legt dies sehr frei aus und bietet auch Verträge an, die gegen Familienmitglieder genutzt werden können.

So suchen Goblins, die einen Aufstand gegen ihre Hobgoblin-Herrscher vorbereiten, und Kenku, die sich zu einer Verbrecherbande zusammenschließen, Glasya auf und schließen mit ihr einen Pakt.

Glasya gewährt ihren Kultisten das Merkmal Schritt in den Schatten. Anführer ihrer Kulte können zudem das Merkmal Infernal Anführer erhalten.

Schritt in den Schatten (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.) Die Kreatur kann mit einer Aktion bis zum Ende ihres nächsten Zugs auf magische Weise unsichtbar werden – alles, was sie anhat oder mit sich führt, wird dabei ebenfalls unsichtbar.

Infernal Anführer. Erleidet die Kreatur Schaden durch einen Angriff, kann sie ihre Reaktion benutzen, um einen Verbündeten, den sie sehen kann, in einem Umkreis von 1,50 m auszuwählen und den Schaden stattdessen auf diesen Verbündeten zu übertragen.

DER KULT VON LEVISTUS

Ziele: Überleben und Rache an Peinigern

Typischer Kultist: Assassine, Banditen-Anführer, Kult-Fanatiker, Kultist, Magier, Adeliger, Spion, Schläger

Spezifische Zauberei: *Klingenbann* (Zaubertrick), *Rascher Rückzug* (Grad 1), *Spinnenklettern* (Grad 2), *Gasförmige Gestalt* (Grad 3)

Levistus verfügt über keine Kulte im traditionellen Sinne. Vielmehr bietet er seine Gunst jenen, die einem scheinbar unerbittlichen Schicksal verzweifelt entkommen wollen.

Unter den Anbetern von Levistus finden sich manchmal Drow, da ihre grausame Gesellschaft sie oft in Situationen zwingt, aus denen sie keinen Ausweg sehen.

WARUM DIE TEUFEL KULTE WOLLEN

Trotz all ihrer Macht sind die Teufel im Grunde an die Neun Höllen gebunden. Im Gegensatz zu anderen planaren Kreaturen, die durch Magie von einer Ebene zur anderen reisen können, müssen sich Teufel entweder physisch durch ein Portal bewegen oder von einer Kreatur in einer anderen Ebene rufen lassen. Somit sind sie stark in ihren Reisemöglichkeiten eingeschränkt, sodass die meisten Teufel durch ihre Kulte auf der Materiellen Ebene agieren.

Diese Kulte bestehen normalerweise aus Anbetern, die die Teufel durch Rituale kontaktieren und ihnen ihre Seele im Gegenzug für Macht versprechen. Die Fürsten der Neun Höllen betreiben den Großteil des Seelenhandels, wobei Asmodeus bestimmt, was sie im Gegenzug anbieten können.

Üblicherweise gewährt Levistus jenen, die ihm ihre Seele versprechen, eine einmalige Chance, einer Gefahr zu entkommen – geschickte Verhandlungspartner können sich aber auch einen Ausweg zu einem späteren Zeitpunkt sichern. Diese Gabe gewährt den Kultisten das Merkmal Weg von Levistus.

Weg von Levistus. Die Kreatur wird zu einem von Levistus gewählten Ort im Umkreis von 1,50 km teleportiert. Ihre Treffpunkte werden dabei vollständig geheilt. Diese Fähigkeit kann als eine Aktion oder dann eingesetzt werden, wenn die Kreatur infolge eines Schadens sterben würde. Setzt die Kreatur diese Fähigkeit ein, kann sie nicht noch einmal genutzt werden.

DER KULT VON MAMMON

Ziele: Sich Reichtum sichern, nicht nur um persönliche Annehmlichkeiten und Macht zu erhalten, sondern auch um anderen den Zugang zu Wohlstand und entsprechenden Vorteilen zu verwehren.

Typischer Kultist: Bandit, Banditen-Anführer, Kult-Fanatiker, Kultist, Adeliger, Spion, Schläger

Spezifische Zauberei: *Ausbessern* (Zaubertrick), *Tensers Schwebende Scheibe* (Grad 1), *Arkane Schloss* (Grad 2), *Glyphe des Schutzes* (Grad 3)

Mammons Gier überwiegt alles andere. Er handelt mit Sterblichen, die nach materiellem Wohlstand streben, und verleiht ihnen die Fähigkeit, diese Gier wie eine Infektion zu verbreiten.

Die gierigen Duergar und sogar einige Drachen, aber auch Händler und Handelsgilden sind für Mammons Verführungen besonders anfällig.

Mammons Kultisten können das Merkmal Greifende Hand erhalten. Die Anführer können zudem das Merkmal Wohlstandsversprechen erhalten.

Greifende Hand (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.)

Die Kreatur kann mit einer Bonusaktion einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) gegen den Weisheitswurf (Motiv Erkennen) einer Kreatur im Umkreis von 4,50 m ablegen, sofern sie diese Kreatur sehen kann. Ist die Kreatur erfolgreich, kann sie einen tragbaren Gegenstand ihrer Wahl aus dem Besitz dieser Kreatur auf magische Weise in ihre offene Hand teleportieren. Dieser Gegenstand darf sich dabei nicht in der Hand des Ziels befinden oder mehr als 10 Pfund wiegen.

Wohlstandsversprechen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.) Die Kreatur kann mit einer Bonusaktion eine andere Kreatur in ihrem Sichtbereich auswählen. Bis zu fünf Verbündete ihrer Wahl gehen davon aus, dass das Ziel etwas Wertvolles bei sich hat. Dadurch sind diese Verbündeten bei allen Angriffswürfen bis zum Ende des Zuges der Kreatur gegenüber im Vorteil.

DER KULT VON MEPHISTOPHELES

Ziele: Magische Fertigkeit und Macht sowie der Wille, diese gegen Rivalen einzusetzen, um sie zu vernichten

Typischer Kultist: Erzmagier, Kult-Fanatiker, Kultist, Magier, Priester

Spezifische Zauberei: *Feuerpeil* (Zaubertrick), *Brennende Hände* (Grad 1), *Flammenkugel* (Grad 2), *Feuerball* (Grad 3)

Als Meister der arkanen Künste findet Mephistopheles willige Rekruten unter angehenden Zauberlehrlingen. Alle Monster, die zaubern können, wie etwa Sturmriesen und Oni könnten ihm folgen, auch Magiergilden und Konkaven von Gelehrten verfallen seinem Einfluss am häufigsten.

Die Kultisten von Mephistopheles können das Merkmal Zauberschild erhalten. Die Anführer seiner Kulte können zudem das Merkmal Zaubersauger erhalten.

Zauberschild. Die Kreatur ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber. Ist der Rettungswurf erfolgreich, erhält sie temporäre Trefferpunkte in der Höhe des abgewehrten Zaubersgrads.

Zaubersauger. Die Kreatur kann mit einer Bonusaktion einen Verbündeten im Umkreis von 9 m in ihrem Sichtbereich auswählen. Dieser Verbündete verliert einen Zauberplatz für seinen schwächsten Zauber, die Kreatur dagegen erhält diesen Zauberplatz.

DER KULT VON ZARIEL

Ziele: Eroberung, Triumph auf dem Schlachtfeld, Ruhm und Wohlstand durch militärischen Sieg

Typischer Kultist: Berserker, Kult-Fanatiker, Kultist, Gladiator, Wache, Ritter, Veteran

Spezifische Zaubers: *Zielsicherer Schlag*, (Zaubertrick), *Heldenmut* (Grad 1), *Waffe des Glaubens* (Grad 2), *Kreuzfahrer-mantel* (Grad 3)

Zariels Kult bietet seinen Mitgliedern Kampftraining und -talent. Er gedeiht in vom Krieg verwüsteten Gegenden. Flüchtlinge, die kämpfen wollen, aber keine Erfahrung haben, wenden sich an Zariel, da sie ihnen die zum Überleben notwendigen Fertigkeiten gewähren kann. Erfahrene Krieger, die nach Verbesserung streben, gehören zu ihren häufigsten Rekruten. Ritterorden, Kämpfergilden und Söldnerkompanien erliegen oft der Versuchung, ihr zu verfallen.

Auch Hobgoblins wenden sich manchmal an sie, sofern sie dem Einfluss von Maglubiyet und seinen Priestern entfliehen konnten.

Zariels Kultisten können das Merkmal Wilder Treffer erhalten. Die Anführer ihrer Kulte können zudem das Merkmal Infernale Taktik erhalten.

Wilder Treffer (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.)

Legt die Kreatur einen erfolgreichen Angriffswurf ab, der keinen kritischen Schaden anrichtet, kann sie diesen in einen kritischen Treffer umwandeln.

Infernale Taktik. Die ist gut darin, einen taktischen Vorteil zu ergreifen. Ist die Initiative ausgewürfelt, kann die Kreatur sich selbst und bis zu drei Verbündete in ihrem Sichtbereich auswählen, falls sie nicht kampfunfähig ist. Dann kann sie die Ergebnisse des Initiativwurfs der ausgewählten Kreaturen untereinander austauschen.

HÖLLISCHE CAMBIONS

Einige Erzteufel paaren sich mit Sterblichen, um einen Cambion zu zeugen. Die meisten Vertreter dieser Brut erhalten die typischen Fähigkeiten eines Cambion (siehe *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)), einige von ihnen erhalten jedoch Fähigkeiten, die denen ihres Erzteufel-Erzeugers ähneln.

SPEZIFISCHE ZAUBER

Cambions erhalten das Merkmal Angeborenes Zauberswirken. Beim Anpassen eines höllischen Cambions kannst du die Zaubers des Cambions mit dieser Fähigkeit gegen die Zaubers derselben aus der Liste spezifischen Zaubers des Kults des Erzeuger-Teufels austauschen. Der Cambion kann diese Zaubers einmal pro Tag einsetzen.

BESONDERE MERKMALE

Cambions, die mit ihrem Teufel verbunden sind, erhalten in der Regel alle besonderen Fähigkeiten, die den jeweiligen teuflischen Kultisten verliehen werden können.

Einige Teufel gewähren ihrer Brut eine einzigartige Fähigkeit, welche die Fähigkeit Teuflischer Charme ersetzt. Zariel

und Geryon erzeugen oft Cambions und setzen diese als Anführer ihrer Untertanen im Krieg ein. Die beiden Erzteufel verleihen ihren Cambions anstelle des Teuflischen Charmes die Fähigkeit Zorn der Neun.

Zorn der Neun. Der Cambion kann als Bonusaktion eine andere Kreatur auswählen, die ihn im Umkreis von 36 m sehen oder hören kann. Die ausgewählte Kreatur erhält einen Vorteil bei allen Angriffswürfen für eine Minute oder bis der Cambion diese Fähigkeit erneut einsetzt.

TIEFLINGSUNTERARTEN

Sofern der SL zustimmt, kannst du einen Tiefling-Charakter erstellen, der eine besondere Verbindung zu einem der Fürsten der Neun Höllen hat.

Diese Verbindung wird durch eine Unterart repräsentiert.

UNTERART-MERKMALE

Wenn der Tiefling zu einer Unterart gehört, wähle eine der folgenden Möglichkeiten aus, die einer mit der Familie des Tieflings verbundenen höllischen Kreatur entspricht.

Die Merkmale der gewählten Unterart ersetzen die Attributswerterhöhung und das Merkmal Infernalisches Erbe, die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben sind. Die einzige Ausnahme dieser Regel sind Tieflinge, die mit Asmodeus verbunden sind. Diese Tieflinge verfügen über die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschriebenen Merkmale.

ASMODEUS

Tieflinge, die mit Nessus verbunden sind, besitzen die Macht von Feuer und Dunkelheit, und haben einen überdurchschnittlich scharfen Verstand, wie es sich für jene gehört, die mit Asmodeus selbst verbunden sind. Solche Tieflinge verfügen über die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschriebene Attributswerterhöhung und das Merkmal Infernalisches Erbe.

BAALZEBUL

Die verkümmerte Welt Maladomini wird von Baalzebul regiert, der geschickt jene verführen kann, deren kleine Sünden zu Taten der Verdammnis erwachsen können. Die mit diesem Erzteufel verbundenen Tieflinge sind in der Lage, andere körperlich wie auch geistig zu verderben.

Attributswerterhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Intelligenzwert steigt um 1.

Das Erbe von Maladomini. Du kennst den Zaubertrick *Thaumaturgie*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Strahl der Übelkeit* als Zauber der Stufe 2 und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Krone des Wahnsinns* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zaubers zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.

DISPATER

Der Großteil der zweiten Ebene der Hölle wird von der Stadt Dis eingenommen. Hier werden Geheimnisse enthüllt und mit dem Höchstbietenden geteilt, was die mit Dispater verbundenen Tieflinge zu ausgezeichneten Spionen und Infiltratoren macht.

Attributswerterhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Geschicklichkeitswert steigt um 1.

Das Erbe von Dis. Du kennst den Zaubertrick *Thaumaturgie*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Selbstverkleidung* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Gedanken wahrnehmen* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zaubers zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.



VON LINKS NACH RECHTS: EIN TIEFLING VON LEVISTUS NEBEN EINER BRUT VON ZARIEL

FIERNA

Fierna hat die Kunst der Manipulation gemeistert und verleiht ihren Tieflingen eine machtvolle Persönlichkeit.

Attributswertserhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Weisheitswert steigt um 1.

Das Erbe von Phlegethos. Du kennst den Zaubertrick *Freundschaft*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Person bezaubern* als Zauber der Stufe 2 und kannst diesen nach einer langen Rasterneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Einflüsterung* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.

GLASYA

Als das Verbrechergenie der Hölle verleiht Glasya ihren Tieflingen Fähigkeiten, die ihnen bei kriminellen Aktivitäten helfen.

Attributswertserhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Geschicklichkeitswert steigt um 1.

Das Erbe von Malbolge. Du kennst den Zaubertrick *Einfache Illusion*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Selbstverkleidung* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Unsichtbarkeit* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.

LEVISTUS

Die eisige Welt Stygia wird von dem Erzteufel Levistus regiert, der bekanntlich jenen einen Pakt anbietet, die scheinbar unausweichlich dem Untergang geweiht sind.

Attributswertserhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Konstitutionswert steigt um 1.

Das Erbe von Stygia. Du kennst den Zaubertrick *Kältestrahl*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Rüstung von Agathys* als Zauber der Stufe 2 und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Dunkelheit* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.

MAMMON

Der große Geizhals Mammon liebt Münzen und harte Währung über alles. Tieflinge, die mit ihm verbunden sind, sind daher besonders gut darin, Geld einzusammeln und es zu bewachen.

Attributswertserhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Intelligenzwert steigt um 1.

Das Erbe von Minauros. Du kennst den Zaubertrick *Magierhand*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Tensors Schwebende Scheibe* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Arkans Schloss* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.

MEPHISTOPHELES

In der frostigen Welt von Cania, bietet Mephistopheles all jenen arkane Macht, die ihn darum ersuchen. Tieflinge, die mit ihm verbunden sind, erhalten einen Teil seiner arkanen Magie.

Attributswerterhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Intelligenzwert steigt um 1.

Das Erbe von Cania. Du kennst den Zaubertrick *Magierhand*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Brennende Hände* als Zauber der Stufe 2 und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Flammenklinge* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.

ZARIEL

Die mit Zariel verbundenen Tieflinge sind anderen ihrer Art körperlich überlegen und verfügen über magische Fähigkeiten, die ihnen im Kampf helfen.

Attributswerterhöhung. Dein Charismawert steigt um 2, dein Stärkewert steigt um 1.

Das Erbe von Avernus. Du kennst den Zaubertrick *Thaumaturgie*. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Singendes Niederstrecken* als Zauber der Stufe 2 und du kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Brandmarkendes Niederstrecken* und du kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Die Fähigkeit, diese Zauber zu wirken, wird von deinem Charisma bestimmt.

ANPASSUNGSSTABELLEN FÜR TEUFEL

Dieser Abschnitt enthält Tabellen, die einem SL bei der Erschaffung der Teufel-NSC helfen können.

TEUFLISCHE EHRENTITEL

W20	Titel	W20	Titel
1	der Beobachter	10	der Siegreiche
2	Veteran von Avernus	11	der Infiltrator
3	der Tiefblickende	12	der Umfangreiche
4	der Schuldeneintreiber	13	der Stoische
5	der Beschwörer	14	der Zerschmetterter
6	die Stimme des Wohlstands	15	der Wächter
7	der Dämonen in Ketten legt	16	der Getreue
8	der Eroberer	17	der Schlaue
9	der Ruhmsucher	18	der Sänger
		19	der Unbeugsame
		20	der Boshafte

TEUFLISCHE PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

W6	Eigenschaft
1	Ich habe stets einen Plan, Gewinn zu machen.
2	Niemand ist klüger als ich, das muss ich ständig beweisen.
3	Es gibt für alles eine Regel.
4	Bis ich die Kontrolle an mich reißen kann, werde ich dienen.
5	Ich bin ein Tyrann, doch kusche ich sofort bei Widerstand.
6	Zwang kann jedes Problem lösen.



TEUFLISCHE IDEALE

W6 Ideal

- 1 **Loyalität.** Ich halte, was ich meinem Vorgesetzten verspreche, und respektiere jene, die dies auch tun.
- 2 **Gesetz.** Ich mag die Regeln vielleicht nicht, aber ich befolge sie.
- 3 **Ehrgeiz.** Alle meine Handlungen werden von dem Drang bestimmt, meine Stellung zu verbessern.
- 4 **Eroberung.** Mein Wert wird von der Anzahl der Feinde bestimmt, die ich besiegt habe.
- 5 **List.** Jene, die in einer verzweiferten Situation einen Vorteil sehen, verdienen Respekt.
- 6 **Grausamkeit.** Überwältigende Gewalt, und jene, die sie ausüben können, verdienen Gehorsamkeit.

TEUFLISCHE BANDE

W6 Band

- 1 Meine Kameraden und ich haben in dem Blutkrieg gut gekämpft – unser Dienst verdient Respekt.
- 2 Das Böse ohne Ordnung und Gesetze ist sinnlose Zerstörung. Unsere Regeln machen uns aus.
- 3 Jene, die mir folgen, verlassen sich auf meine Weisheit als Garant ihres Erfolgs.
- 4 Eines Tages werde ich an allen Rache nehmen, die sich mir widersetzt haben.
- 5 Tue ich meine Pflicht, werde ich beizeiten dafür belohnt.
- 6 Wir verführen keine Sterblichen. Wir erleuchten sie in Sachen Eigeninteresse.

TEUFLISCHE SCHWÄCHEN

W6 Schwäche

- 1 Mein Frust führt zu Gewaltausbrüchen.
- 2 Ich befolge des Gesetz, doch reizt mich seine Grenzen bis zur Häresie aus.
- 3 In alles, was nicht meine eigene Idee war, stecke ich nur minimalen Aufwand.
- 4 Sich bedeckt zu halten ist die beste Verteidigung.
- 5 Ich verlasse mich so sehr auf die Gesetze der Neun Höllen, dass ich ohne sie in Panik gerate.
- 6 Ingeheim beneide ich die Sterblichen um ihre Freiheit.

PRINZEN DES ABYSS

Der Abyss ist eine enorme Wunde der kosmischen Ordnung und eine bodenlose Grube voller Kreaturen, die nur zum Zerfleischen, Zerreißen und Zerstören existieren. Die dämonischen Prinzen – einzelne Dämonen von großer Macht und Entschlossenheit – biegen und verformen den Abyss und seine Bewohner, um ihre eigenen Gelüste zu befriedigen. Diese mächtigen Wesen halten sich für den Mittelpunkt des Kosmos. Jeder dämonische Prinz glaubt, dass das Universum eines Tages ihm gehören wird und seine Gesetze und Strukturen sich dem dämonischen Ideal von Perfektion fügen werden.

Die Arroganz der dämonischen Prinzen wird nur von ihrem Ehrgeiz übertroffen. Jede rational denkende Kreatur würde diese Ziele zwar als aus Wahnsinn entstandene und unerfüllbare Ambitionen bezeichnen, doch es ändert nichts an der Tatsache, dass die dämonischen Prinzen und ihre Diener zu den stärksten Kreaturen der Ebenen gehören. So ist es vorstellbar, dass sie ihre verheerenden Pläne in die Tat umsetzen würden, sollte der Blutkrieg auf dramatische Weise zu ihren Gunsten ausgehen.

DIE PLAGUE DER WELTEN

DU MUSST VERSTEHEN, DASS MEIN EHRGEIZ SICH WEIT ÜBER Doraaka oder gar Greyhawk und den Amedi-Dschungel dahinter erstreckt. Oerth ist nur die erste Welt von vielen, die noch fallen werden.

—Iuz der Alte

Der Abyss und seine dämonischen Bewohner sind wie eine Seuche. Die meisten Parteien der Ebenen erweitern ihren Einfluss auf andere Reiche durch Eroberung, Bekehrung oder Diplomatie. Dämonen aber infizieren Welten, indem sie diese betreten und die Umwelt in eine bösartige chaotische Substanz ihrer Ebene verwandeln. Halten sich Dämonen lange an einem Ort auf, reagiert dieser auf die im Abyss brodelnde Energie und beginnt, sich zu verändern. Sollte niemand etwas gegen diese Plage unternehmen, werden diese Veränderungen ein Portal zum Abyss erschaffen, das immer mehr Essenz der dämonischen Welt durchsickern lässt. Mit der Zeit könnte eine Ebene oder eine Welt so zu einer Kolonie des Abyss werden, die von Dämonen bewohnt ist und jedes andere Leben verdrängt.

ERSTINFEKTION

Eine vollständige dämonische Invasion braucht eine gewisse Entwicklungszeit. Zwar kann ein dämonischer Prinz eine Welt tage- oder gar wochenlang verwüsten, dann kehrt er aber in seine Ebene zurück, denn für eine richtige Invasion ist das nicht ansatzweise genug. Ist der Dämon vertrieben, erleidet die Welt keine längerfristigen Veränderungen, abgesehen von der hinterlassenen Zerstörung.

Schaffen es die Dämonen aber, in einer Ebene für längere Zeit ungestört zu bleiben, nagt ihre Präsenz an den Barrieren zwischen der Welt und dem Abyss. Schwächere Dämonen brauchen dafür mehrere Jahre, ein dämonischer Prinz kann seine Umgebung jedoch etwa innerhalb eines Monats verändern.

Um diese Wirkung zu entfalten und ihren Einfluss auszuweiten, müssen sich die Dämonen eine gewisse Zeit lang in einem Gebiet aufhalten, meistens in einem Umkreis von höchstens 10 Kilometern. Zum Glück für ihre potentiellen Opfer können sich die Dämonen aufgrund ihrer chaotisch-bösen Natur nur selten gut genug organisieren, um solch eine Katastrophe zu verursachen. Dämonen, die in eine Welt eindringen, sind auf Zerstörung aus und kümmern sich nicht um höhere Belange. Sofern kein starker Anführer sie lange genug für solch eine Infektion zusammen halten kann, gehen sie für gewöhnlich getrennte Wege.

Fürst eines Teils des Abyss zu sein, ist vergleichbar mit dem Dasein als größte Made auf einem Misthaufen.

Während dieser ersten Phase eines abyssischen Übergriffs schreckt die Natur vor der dämonischen Präsenz zurück. Pflanzen verwandeln sich in entstellte Versionen ihrer Selbst. Auf den Blättern zeichnen sich lüsterne Gesichter ab, Ranken winden sich und verdrehen sich aus eigenem Antrieb und an Bäumen wachsen übel riechende Tumore, wo früher Blätter waren. Äste verkümmern und sterben ab. Das Wasser in der Gegend verdorbt und wird manchmal giftig, und auch das Wetter kann untypisch für das jeweilige Gebiet extreme Hitze, Kälte, Wind, Regen oder Schnee hervorbringen. Kreaturen in diesen Gebieten fliehen oder werden von den Dämonen getötet.

In dieser Phase können Einheimische die Infektion aufhalten, indem sie die Dämonen töten oder vertreiben. Die Auswirkungen der Infektion können Monate oder sogar Jahrhunderte lang anhalten, die Barrieren zwischen dieser Welt und dem Abyss bleiben jedoch erhalten.

WACHSENDE BEDROHUNG

Wenn die erste Phase der Infektion lang genug anhält, öffnet sich in dem verseuchten Gebiet ein Portal zu einem zufälligen Gebiet im Abyss. Dämonen, die sich gerade in der Nähe des Portals aufhalten, können dadurch in die infizierte Welt reisen. Gleichzeitig beginnt die rohe Essenz des Abyss, durchzusickern.

Selbst jetzt hat eine Infektion jedoch kaum Chancen, zu einer wahren Invasion zu werden. Durch die schiere Größe des Abyss – und die Tatsache, dass das Portal sich in einer zufälligen Gegend öffnet – ist es sehr wahrscheinlich, dass es an einem unbewohnten Ort entsteht. Wenn die Dämonen das Portal nicht finden, können sie es nicht benutzen. Somit kann eine Invasion für eine lange Zeit zum Erliegen kommen, das Portal bleibt bis zu seiner Schließung jedoch eine Bedrohung.

Je mehr Dämonen durch das Portal reisen, desto stärker wird auch die Verbindung zwischen der infizierten Welt und dem Abyss, und die Transformation wird extremer. Das ungewöhnliche, aber noch einigermaßen erträgliche Wetter wird nun erweitert um Stürme, die brennende Asche niederregnen lassen, Winde, die in alle Richtungen wehen, lebende Kreaturen mit sich reißen und diese in den Boden rammen. Die Umwelt wird lebensfeindlich.

Auch jetzt ist die Invasion nicht sicher. Die Dämonen werden nicht von einem gemeinsamen Ziel geleitet. Werden sie nicht von einem mächtigen Dämon befehligt, wird die Gegend in ständigen Kämpfen um Vormacht verwüstet, in denen Siege nur von kurzer Dauer sind. Die Verbindung zum Abyss ist noch nicht stabil, sodass das Portal mit jedem getöteten Dämon kleiner und schwächer wird. Wenn die Zahl der Eindringlinge auf etwa die Hälfte der zur Portalöffnung notwendiger Dämonen fällt, schließt sich die Öffnung zwischen den Welten wieder.

VERZERRUNG DER REALITÄT

In der dritten Phase dringt die Seuche vollkommen in die neue Welt ein und wird zu einem Teil von ihr. Die Dämonen in dem betroffenen Gebiet zu töten oder sie zu vertreiben ist nicht mehr genug, um den Vormarsch des Abyss zu stoppen.

Die Größe der Region wächst, und die tödliche Umwelt breitet sich weiter aus. Auch die Dämonen ziehen weiter. Eine kleine Streitmacht, die eine eigene Invasion durchführen könnte, kann dabei weit reisen. Wenn sich genug kleinere Gruppen bilden, könnte sich die Infektion weiter ausbreiten und andere Gebiete erfassen, in denen ebenfalls neue Portale entstehen und mehr Dämonen angelockt werden.



Sollten alle Dämonen in einem verseuchten Gebiet getötet werden, wäre die direkte Gefahr zwar aufgehalten, die Umwelt bleibt jedoch verzerrt und verändert. Das Portal würde in diesem Fall inaktiv, wäre aber noch vorhanden. Um die Invasion in dieser Phase zurückzudrängen, müssten die Verteidiger nicht nur die Dämonen töten, sondern auch das Portal ständig überwachen und sicherstellen, dass niemand es benutzt. Ehrgeizige Kultisten – oder auch ein zufälliges Zusammenspiel der planaren Energie – könnte das Portal erwecken und eine neue Infektion starten.

DAS ENDE DER WELT

Wird nichts gegen diese Ausbreitung unternommen oder wird diese zu stark, geht sie in die vierte und letzte Phase über: die Ankunft eines Dämonenfürsten. Ein Portal, das immer wieder Dämonen ausspuckt und die Energie des Abyss überträgt, erweckt die Aufmerksamkeit dieser Kreaturen. So könnten zwei oder mehr von ihnen um die Kontrolle über das Portal kämpfen – oder schlimmstenfalls in kurzer Zeit nacheinander durch dieses Portal reisen.

Für die Materielle Ebene ist eine solche Ankunft desaströs. Die Präsenz eines dämonischen Fürsten überwältigt den Verstand anderer Kreaturen, sodass sich diese nicht mehr wehren können. Gleichzeitig kann er die bereits angekommenen Dämonen befehligen. Zusammen bilden sie eine furchterregende Armee, die sich auf den Weg macht, alles Leben aus dieser Welt zu bannen und den Weg für die Herrschaft des Fürsten zu bereiten.

Die einzige Hoffnung, die eine belagerte Welt jetzt noch hat, ist die Vertreibung des dämonischen Fürsten. Wird er besiegt, bleiben die Dämonen ohne einen Anführer und bekriegen sich gegenseitig. Dadurch werden sie angreifbar und können bekämpft werden. Je länger ein dämonischer Fürst diese

Unholde kontrolliert, desto stärker ist die permanente Veränderung der Welt. Verläuft eine dämonische Invasion erfolgreich, bleibt am Ende von der alten Welt nichts mehr übrig – sie wird zu einer neuen Ebene des Abyss.

DAS CHAOS HÖCHSTPERSÖNLICH

Obwohl Gelehrte die Dämonen nach deren Macht einordnen, kennt der Abyss keine solchen Kategorien. Dämonen entstehen aus der Essenz des Abyss in scheinbar unendlich vielen Konstellationen von Form und Fähigkeiten. Insgesamt können Dämonologen grobe Muster in den häufigsten Formen erkennen, einzelne Dämonen entsprechen solchen Einordnungen aber nicht. So könnte sich ein Vrock aus einem Ölteppich in den Dämonen-Spinngruben erheben und über drei Augen oder verkümmerte Flügel verfügen. Die Ebene Azzagrat könnte eine Chasme ausspucken, die ganze Wolken von Fliegen speien kann.

Ein Dämon, der über Jahrhunderte überlebt, nimmt die verändernden Energien des Abyss in seine Form auf. Diese langlebigen Dämonen werden oft zu Dämonenfürsten, die über so viel Macht verfügen, dass sie ganze Reiche im Abyss beherrschen können. Einige dämonsche Fürsten haben auch unter den Sterblichen Bekanntheit erlangt, an manchen Orten werden sie sogar als Götter verehrt. Die meisten dämonischen Fürsten bleiben aber selbst Gelehrten und Wissen den verborgen.

DER UNERGRÜNDLICHE ABYSS

Der Abyss ist ein Rätsel für alle, die Dämonen studieren. Zudem zieht dieser Ort vielerlei Kreaturen auf der Suche nach Macht an. Er ist zwar nicht völlig chaotisch wie der Limbus, dennoch können die Dämonenfürsten die Essenz der Ebene mit ihrem unterbewussten Willen formen. Manche von ihnen entstehen

Einige Gelehrte nummerieren und benennen die einzelnen Bereiche des Abyss und sagen, von welchem dämonischen Fürsten diese regiert werden. Doch ist es wichtig, das Feuer in jedem Raum zu beschreiben, wenn das ganze Haus in Flammen steht? Solltest du deine Zeit mit Namen verschwenden? Sicherlich ist es doch wichtiger, den Flammen zu entkommen und den Brand zu löschen, der auf dich übergreift.

aus der Essenz der Ebenen, während andere schon immer da gewesen zu sein scheinen, wieder andere sind Eindringlinge aus einem Ort jenseits des Abyss. Es gibt mehrere Theorien darüber, welche Prinzipien darüber entscheiden, wer von der Macht eines Dämonenfürsten profitieren oder, falls solche Prinzipien nicht existieren, wie man diese Macht erlangen kann.

Die meisten Sterblichen würden lieber sterben als ihre Seele in den Abyss reisen zu lassen. Einige sehen dieses Chaos aber als etwas, dass sie nutzen und manipulieren können, wenn sie nur über ausreichend Willen verfügen. Eine mächtige Seele kann dazu fähig sein, Dämonen zu beherrschen, Waffen des Blutkriegs in Konflikten der Sterblichen zu nutzen oder Zugang zu Zaubern, die nur im Abyss bekannt sind, zu erlangen. Besonders ehrgeizige Kreaturen könnten sogar versuchen, selbst zu einem Dämonenfürsten zu werden.

EBENEN IM STÄNDIGEN WANDEL

Nur wenige sterbliche Kreaturen können die physische Natur des Abyss begreifen. Jene, die von dieser unendlichen Weite reden, benutzen das Wort „Ebene“, um einen Teil davon zu beschreiben. Dieser Begriff ist jedoch irreführend, da er eine bestimmte Gestaltung dieser Weite impliziert.

Tatsächlich ist der Abyss ein chaotisches Wirrwarr aus einer Vielzahl kleiner Welten, die jeweils von dem dort herrschenden dämonischen Fürsten geformt werden. Diese Fürsten beeinflussen die Bedingungen, die in ihrer jeweiligen Ebene herrschen. Innerhalb der von ihm beherrschten Ebene verändert der Dämonenfürst die Bedingungen nach seinem Willen, bis sie seinen Zwecken am besten dienlich sind.

Um die Kontrolle über eine Ebene zu behalten, müssen diese Fürsten natürlich auch andere Dämonen vertreiben, die ihre Herrschaft ausweiten wollen. Hin und wieder wechselt eine Ebene den Besitzer oder wird scheinbar in einem Kampf vernichtet (und entsteht möglicherweise an einem anderen Ort neu). Jegliche Versuche, einen Sinn in der Beziehung zwischen den Ebenen des Abyss zu erkennen, sind daher zum Scheitern verurteilt. Alles, was im Abyss bestimmt werden kann, ist welcher dämonische Fürst momentan über eine Ebene herrscht und um welche Ebenen gerade gekämpft wird. Es kann allerdings sein, dass diese Informationen bereits veraltet sind, wenn diese bekannt werden.

WEGE UND UMWEGE

Mehrere Orte im Abyss sind durch Portale miteinander verbunden. Diese sind jedoch genauso unzuverlässig wie alles andere auch. Die meisten von ihnen fluktuieren und können auch verschwinden, entstehen oder die Orte ändern, die sie miteinander verbinden. Mithilfe bestimmter Rituale können Reisende ein Portal auf eine bestimmte Domäne ausrichten. Die Einzelheiten solcher Rituale variieren aber je nach Ziel.

Alle, die den Abyss betreten wollen, reisen immer zu einem zufälligen Ort in dieser Welt. Von dort aus müssen sie ein Por-

tal finden und dieses mit einem Ritual auf einen bestimmten Ort ausrichten. Wer den Abyss verlassen will, muss dafür ein anderes Ritual durchführen. Ohne dieses Wissen sind Besucher im Abyss gefangen, sofern sie keinen Zugang zu Magie haben, mit der sie zwischen den Ebenen reisen können.

DAS BÖSE IM WERDEN

WENN ICH FERTIG BIN, WERDE ICH DER LETZTE SEIN, DER NOCH existiert. Dann wird der Kosmos perfekt sein – frei vom Geschrei des Abschaums, der anderen Kreaturen.

—Orcus

Dämonen sind das Fleisch gewordene Chaos und die Verkörperung des Bösen und haben als solche kein Konzept von Empathie. Alle Dämonen glauben, dass nur ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse zählen.

Diese egozentrische Natur gilt selbst anderen Dämonen gegenüber. Der Hauptgrund dafür, dass diese Unholde selten zusammenarbeiten, ist die Tatsache, dass sie keinerlei Zuneigung gegenüber ihrem eigenen Volk haben, es sei denn, ein Dämonenfürst oder ein anderer Anführer zwingt sie zur Kooperation.

Im Grunde sieht sich jeder einzelne Dämon als rechtmäßiger Erbe des gesamten Kosmos. Aus diesem Grund wird jeder Dämon von dem Ziel angetrieben, alle anderen Kreaturen auszulöschen oder zumindest ihre grenzenlose Loyalität zu sichern. Denn sicherlich würden sich ihm die Regeln des Universums zum richtigen Zeitpunkt beugen und seine Vision für die perfekte Welt hervorbringen – mit ihm selbst im Zentrum.

Ein Kosmos, zahllose Visionen

Alle Dämonen streben danach, ihre eigenen Gelüste zu befriedigen und andere dazu zu zwingen, ihnen zu dienen. Die Motivation dieser Kreaturen kann sich stark von Dämon zu Dämon unterscheiden – und sich oftmals beim selben Dämon ändern. Aber sie ist immer mit der Erfüllung der eigenen Wünsche verbunden.

Weniger intelligente und schwächere Dämonen haben in der Regel eine entsprechend bescheidene Vorstellung davon, wie das Universum mit ihnen im Zentrum aussehen würde. Alle Dämonen wissen instinktiv, wie hoch ihr eigenes Ansehen ist, und stellen sich daher keine unerfüllbaren Ziele. So würde ein schwächerer Dämon lediglich Amok laufen, wenn er ungehindert handeln könnte. Sein einziges Ziel wäre es, Chaos zu stiften. Ein Marilith oder ein anderer mächtiger Dämon hätte dagegen weitaus ehrgeizigere Ziele als nur Schaden anzurichten, und einen Plan, diese umzusetzen.

DÄMONISCHE AMULETTE: SEGEN UND FLUCH

Einige Dämonenfürsten haben einen Weg gefunden, ihr Leben zu verlängern. Ein solcher Vorteil hat jedoch auch eine Kehrseite. Ein Dämon, der einen Teil seiner Essenz in ein dämonisches Amulett einschließt, kann dem Tod entkommen, selbst wenn er im Abyss vernichtet wird.

Andererseits kann jeder, der diesen Gegenstand besitzt, den jeweiligen Dämon befehlen. Aus diesem Grund halten die dämonischen Fürsten ihre Amulette gut versteckt und teilen das Wissen über den Ort mit niemandem – nicht einmal ihren Jüngern. Das Versteck für das Amulett wird üblicherweise von ausgeklügelten Fallen, willenlosen Dienern und anderen Schutzmechanismen bewacht, um das Risiko von Täuschung und Betrug auszuschließen.

Sollte ein Erzteufel jemals ein dämonisches Amulett erlangen, könnte dies sogar den Verlauf des Blutkriegs ändern. Sollte Asmodeus etwa das Amulett Demogorgons erhalten, könnte sich der Dämonenfürst in einer ausgewogenen Situation wiederfinden.

FÜRSTEN UND IHRE UNTERTANEN

Während die Dämonen gegeneinander um Macht im Abyss kämpfen, bringt die Materielle Ebene die meisten Jünger hervor. Selbst ein relativ schwacher Dämon kann von Menschen und anderen Sterblichen unter Androhung von Gewalt Gehorsam und Ehrfurcht verlangen. Im Gegenzug kann er durch seine magischen Fähigkeiten seinen Jüngern kleinere Wohltaten zukommen lassen und ihnen so die Möglichkeit geben, seine eigenen Ziele besser verwirklichen zu können.

In allen sterblichen Welten des Multiversums und sogar im Abyss selbst finden sich verstreute Sekten, die sich den verschiedenen Dämonenfürsten verschrieben haben. Im Zuge der kultischen Verehrung erhält der Dämon Verbündete im Kampf gegen seine Rivalen. Um ihre Ergebenheit zu zeigen, könnten die Kultisten dem Dämon Opfer oder magische Gegenstände bringen, die er nutzen kann. Zudem könnte ein Dämon diese Hingabe nutzen, um die Kultisten in den Kampf gegen einen Feind zu schicken, um diesen für den eigentlichen Kampf zu schwächen.

Viele Kultisten, die einen dämonischen Fürsten aufsuchen, streben nach Macht. Andere können aber von seinem Narzissmus fasziniert sein, sodass ihr Verstand und ihre Weltanschauung sich zu einem schwachen Abbild jener ihres Herren wandeln.

BAPHOMET

Baphomet wird auch als der Gehörnte König bezeichnet und teilt alle Kreaturen der Welt in zwei Gruppen. Jene, die seine Macht anerkennen, werden zu seinen Dienern, die er mit Wildheit und der List eines Jägers belohnt. Der Rest ist seine Beute – Kreaturen, die gejagt und geschlachtet werden. Sein Ziel ist es, den Kosmos in sein persönliches Jagdrevier zu verwandeln.

Baphomet ist eine blutrünstige Kreatur. Seine Blutrünstigkeit wird aber durch seinen Intellekt gemäßigt. Er liebt die Jagd und das Gefühl des bevorstehenden Todes in den Augen seiner Beute. Dieser Teil seiner Persönlichkeit spiegelt sich auch in seiner Liebe zu Labyrinthen wider, die auch den vom ihm erschaffenen Minotauren innewohnt. Baphomet studiert jeden Winkel seiner Labyrinth und badet in der Angst, welche die darin verlorene Seelen überkommt. Er verfolgt sie ohne große Eile und schlägt erst zu, wenn seine Opfer von der Flucht durch verworrene Korridore völlig erschöpft sind.

Kultisten. Der Kult von Baphomet zieht Sterbliche an, die sich selbst als anderen überlegen und andere Kreaturen lediglich als Vieh betrachten. Baphomets Lehren bestärken dieses Gefühl und appellieren an das Ego und den selbstgerechten Narzissmus der Kultisten. Auch engstirnige Fanatiker werden von Baphomets Doktrin der eigenen Überlegenheit angezogen.

Unter Baphomets Kultisten finden sich etwa Adelige, die ihre Untertanen als Spielzeuge betrachten, Attentäter, die ihren mörderischen Beruf aus Liebe zur Jagd auf intelligente Kreaturen ausüben, und wahnsinnige Menschen, die ihren Fremdenhass mit dem eigenen Blutdurst verbinden.

Diese Kulte bauen oft Labyrinth unterhalb von Burgen, einer Gildenhalle oder anderen Orten in ihrer Gewalt. Die Kultisten betäuben ihre Opfer, nehmen ihnen Waffen und Rüstung ab und lassen sie desorientiert im Labyrinth zurück. Dann lauern sie ihrer Beute auf. Bei der Verfolgung heulen sie auf, um dem Opfer Angst einzujagen, bevor sie zuschlagen. Erlegen sie bei dieser Jagd eine besonders mächtige Kreatur, könnten sie möglicherweise sogar Baphomets Segen als Belohnung erhalten.

IM NETZ VON LOLTH

Die dämonische Spinnenkönigin und ihre Brut beteiligen sich nur selten direkt am Blutkrieg. Stattdessen versuchen ihre Untertanen, den Feind in einen Kampf zu verwickeln. Ihre Diener spionieren beide Seiten aus und versuchen, die Dämonen und die Teufel gegeneinander auszuspielen.

Die Studien über den Abyss lassen vermuten, dass Lolth das Ziel verfolgt, ihre Rivalen unter den Dämonenfürsten auf andere Ebenen zu locken oder sie mit mächtiger Magie zu verbannen. Durch ihren natürlichen Trieb zur Ausbreitung und Zerstörung richten diese dann Schaden in anderer Umgebung an, anstatt sich an Lolth zu rächen. Derweil füllt Lolth nur zu gern das Machtvakuum, das ihre Rivalen hinterlassen, und weitet den Einfluss ihrer Dämonen-Spinngruben aus. Die verlassenen Untertanen werden in Abwesenheit ihrer Meister zu Lolths neuen Spionen und Informanten.

DEMOGORGON

Dieser dämonische Prinz – der mächtigste Dämonenfürst – ist eine Kreatur aus ungezügelter Zorn und Gewalt. Seine zwei Köpfe, Aarneul und Hathradiah, sind unter bestimmten Umständen Rivalen, arbeiten oft aber auch zusammen. Diese Kreatur ist in der Lage, ausgeklügelte Strategien zu entwickeln und umzusetzen. Gleichzeitig hält Demogorgon immer Ausschau nach möglichen Gefahren für seine Macht (dies selbst im Chaos des Abyss zweifelsfrei existieren) und verfügt über immense physische Stärke.

Demogorgon zieht es vor, jeder Herausforderung mit einer Übermacht zu begegnen und seine Feinde auszumerzen, bevor sie stark genug sind, um ihm gefährlich werden zu können. Als mögliche Gefahr betrachtet er dabei alle lebenden Kreaturen – nur jene, die sich ihm unterwerfen, haben eine Chance, seinem Zorn zu entgehen.

Demogorgon verfolgt das Ziel, alle Kreaturen im Multiversum auszulöschen, selbst seine eigenen Kultisten. Erst dann kann er in einem friedlichen Kosmos ruhen, in dem ihn niemand mehr verraten oder kränken kann. Einer Theorie zufolge würden sich seine beiden Köpfe bekriegen, sollte er sein Ziel jemals erfüllen. Seine Köpfe würden sich gegenseitig umbringen und verschlingen – und so nichts als Leere hinterlassen, heißt es.

Kultisten. Der Großteil von Demogorgons Kultisten besteht aus Dämonen, da es im Abyss niemanden gibt, der ihm ebenbürtig wäre. Allein schon seine Anwesenheit in einem Reich kann die schwächeren Dämonen beeinflussen und sie dazu zwingen, ihm zu gehorchen.

In den Reichen der Sterblichen können Kreaturen bereits in seinen Bann geraten, wenn sie eine echte Kopie seines Symbols erblicken, die entweder von Demogorgon selbst oder den stärksten seiner dämonischen Untertanen angefertigt wurde. Individuen, die solch ein Symbol erblicken, werden zu Demogorgons Agenten, die sich von da an einem Leben im Schatten verschreiben. Sie schlagen bei ahnungslosen Opfern zu und lassen jene, die die Leichen später entdecken, vor Angst erzittern.

Ich habe das Symbol von Demogorgon studiert. Ich dachte, ich könnte mich seiner Kraft entziehen, wenn ich es durch einen Spiegel betrachten würde. Das Spiegelbild hatte dieses aber nur noch stärker und subtiler gemacht. Rary hat mich gerettet – ich nahm an, die Kraft des Symbols hätte mich nicht berührt. Es gibt nicht viele Dinge, die ich bereue. Die Macht des Symbols unterschätzt zu haben, gehört aber zu meinen größten Fehlern.



FRAZ-URB'LUU

Fraz-Urb'luu ist der tückischste aller Dämonen, ein Meister der Täuschung und der Lügen. Er vermehrt seine Macht, indem er seine Kultisten und Feinde gleichermaßen dazu bringt, sich selbst zu belügen. Er kann nahezu jede Gestalt annehmen und wählt für gewöhnlich eine, von der ein potentieller Kultist am meisten angetan wäre.

Fraz-Urb'luu sieht sich als die klügste Kreatur des Kosmos und die einzige, die die Lügen der Realität durchschauen und die Wahrheit dahinter erkennen kann. Diese Wahrheit bleibt jedoch nur ihm vorbehalten. Zwar macht er kryptische Bemerkungen über einen großen Plan, nach dem der Kosmos zu einem unbekannten Ziel gelenkt wird, doch niemand kann mit Bestimmtheit sagen, ob diese Reden nur eine weitere Ebene der Täuschung oder ein Beweis der wahren Einsicht sind.

Kultisten. Die Anhänger Fraz-Urb'luus teilen sich in zwei Lager. Die meisten dieser sogenannten „Kultisten“ sind ihm nicht wirklich treu ergeben und hatten vielmehr das Pech, seinen Lügen zu verfallen. Denn Fraz-Urb'luu kann etwa einen verzweiferten Paladin aufsuchen und sich als eine heilige Gestalt ausgeben. Genauso kann er einen Magier in Verkleidung eines weisen Gelehrten kontaktieren. Er erzählt diesen Unglücklichen, was immer sie hören wollen, packt sie bei ihren Bedürfnissen und zieht sie langsam in seinen Bann. Vor allem genießt er es, die Arroganz und Eitelkeit der Sterblichen auszunutzen und ihren Untergang herbeizuführen.

Einige seiner Anbeter, die Fraz-Urb'luu aufsuchen, sind aber Täuschungskünstler, Schwindler und Betrüger. Er nutzt ihre Talente und belohnt diese Handlanger entsprechend ihrer Leistung, solange sie ihm bei seinem Kreuzzug gegen Rechtshaffenheit und Güte treu bleiben.

GRAZ'ZT

Der Fürst der Lust und grenzenlosen Schwelgerei ist die Verkörperung der Lebenskunst. Er entfacht Lust und unkontrollierbares Verlangen in seinen Kultisten und auch in seinen Feinden.

Graz'zt sieht das Universum als ein großartiges Spielzeug, das er eines Tages beherrschen wird. Alle anderen Kreaturen und Dinge darin dürften dann nur existieren, wenn sie seinem Vergnügen dienen. Wenn er erst zum Herrscher über den Kosmos aufsteigt, werden alle, die noch übrig sind, ihn lieben und verehren.

Graz'zt ist jedoch nicht von seiner eigenen Zügellosigkeit geblendet und weiß, was um ihn herum passiert. Er kann seine

GRAZ'ZTS DUNKLE VERGANGENHEIT

Gelehrte haben mehrere Theorien darüber, warum Dämonen die Bewohner der Neun Höllen als die größte Gefahr für ihre Vision des Kosmos betrachten. Einige Forscher behaupten, Beweise dafür zu haben, dass die Feindschaft zwischen den Teufeln und den Dämonen ihren Anfang in den Urzeiten nimmt, als Graz'zt noch kein Dämonenfürst war, sondern einen Platz in der teuflischen Hierarchie hatte.

Laut dieser Hypothese war es Graz'zt nicht genug, auf ewig in Asmodeus Dienst in den Neun Höllen zu stehen, die nur einen Teufel als ihren absoluten Herrscher kennen. Der Abyss bietet dagegen weitreichende Freiheiten für jene, die stark genug sind, sich ein eigenes Reich zu erkämpfen. So ließ Graz'zt die Höllen hinter sich und tat genau das.

Jene, die diese These für glaubwürdig halten, hoffen, dass dieses Überlaufen ein einmaliges Ereignis darstellt. Wäre dem nämlich nicht so, könnte ein weiterer Vorfall dieser Art eine große Wende im Blutkrieg einläuten.

Lust mäßigen, wenn er Pläne gegen einen Feind schmieden oder einen Angriff abwehren muss. Sieht er sich einem Feind gegenüber, legt er im Kampf ein distanziertes und wohlüberlegtes Verhalten an den Tag. Dabei fokussiert er seinen Frust über die Ablenkung von vergnüglichen Aktivitäten in ein Handeln, das einem kalten und effizienten Todesbringer entspricht.

Kultisten. Graz'zt rekrutiert die meisten seiner Verehrer unter Sterblichen, die vor allem nach Vergnügen streben. Er verspricht ihnen dunkle Genüsse und verbotene Ekstasen, im Gegenzug verlangt er bedingungslosen Gehorsam. Sein Kult wirbt neue Anhänger an, indem er Traktate, Gedichte und andere Werke, die von einem Treffen mit dem Fürsten berichten, in Umlauf bringt. Anständige Kreaturen betrachten diese Werke als vulgär, elend und obszön, manchmal locken die darin beschriebenen Gelüste aber doch Seelen an, die mehr erfahren wollen.

Wenn der Kult seinen Fürsten bei der Einführung neuer Mitglieder beschwört, schickt Graz'zt einen Boten oder Avatar, um das Ritual zu beobachten. Am Ende dieser Zeremonie wird dem neuen Mitglied eine ausschweifende Nacht beschert.

JUIBLEX

Der gesichtslose Fürst ist eine wahrlich fremdartige Kreatur, die für die Entstehung der Schlickkreaturen, die überall auf dieser Welt zu finden sind, verantwortlich sein soll. Jene, die sich mit solchen Themen befassen, glauben, dass alle diese Kreaturen eine Verbindung zu Juiblex haben und dass der Dämonenfürst alle Erfahrungen seiner Untertanen sieht und kennt.

Wo immer Juiblex hingeht, hinterlässt er Spuren, aus denen neue Kreaturen aus Schleim und Schlick entstehen. Die meisten Gelehrten glauben, dass sie das Universum eines Tages überrennen und in eine schlammige Einöde verwandeln würden, wenn Juiblex und seine Abkömmlinge ungehindert weitermachen würden.

Kultisten. Juiblex hat nur wenige Kultisten, wobei die meisten von ihnen unheilbar gestört sind oder unter Wahnvorstellungen leiden. Seine sterblichen Kultisten predigen, dass ein glorreicher Tag kommen wird, an dem Schlamm und Schleim die ganze Welt verschlingen. Diese elenden Anbeter glauben, dass sie diesem Schicksal entinnen können, wenn sie Juiblex ihre Treue schwören.

Sie leben im Untergrund und halten dort einige Schlicke und Blobs, um ihre Kultplätze zu verteidigen. Sie benutzen Fallen, um denkende Kreaturen zu fangen, und verfüttern sie an die Schlickkreaturen als Demonstration, was mit allen passiert, die sich Juiblex nicht hingeben.

ORCUS

Der aufgeblähte dämonische Prinz der Untoten will das gesamte Leben im Kosmos auslöschen und es mit unsterblichen untoten Kreaturen ersetzen, die nur ihm treu sind. In dieser düsteren Zukunft wären die vielen Sonnen der Materiellen Ebene erloschen und jede Hoffnung vernichtet. Alles, was bliebe, wäre das ewig starre Reich der lebenden Toten.

Orcus ist der stärkste Befürworter des Stillstands des Universums. Er betrachtet das Handeln der Lebenden als laut, grob und lästig. Es reizt alle seine Sinne, ähnlich einer Ratte, die mit ihren Krallen einen harten Boden kratzt. In seinen Augen kann das Universum nur dann Frieden haben, wenn das ständige Brummen des Lebens mit der Stille und der Ruhe einer Welt der Toten ersetzt wird.

Kultisten. Orcus' Verehrer sind Ketzer und Gotteslästerer, die die Götter des Multiversums als grausame und ungerechte Kreaturen wahrnehmen. Dass Sterbliche nach der Laune dieser leiden und sterben müssen, stößt bei ihnen auf nichts als Groll. So sehen sie in Orcus eine Möglichkeit, den Schmerz zu stillen, ohne dafür Gehorsam schwören zu müssen. Als Untote wären sie frei von Hunger, Angst und Sorgen.

Jene, die jemanden aufgrund eines tragischen Todes verloren haben, sind für derlei Versprechen besonders anfällig. So könnte ein Vater, der den Tod seines Kindes betrauert, Orcus ersuchen, das Kind auferstehen zu lassen, nachdem die Götter es ihm so grausam entrisen haben.

Alle, die sich dem Kult von Orcus anschließen wollen, müssen bereit sein, Untote zu werden. Jene, die sich diesem Ziel verschreiben, werden aufgenommen. Alle, die zweifeln oder sich dem verschließen, werden vernichtet. Ihre Seelen werden in die Äußeren Ebenen verbannt und ihre Körper werden zu Skeletten oder Zombies.

YEENOGHU

Yeenoghu wird auch als die Schlächterbestie bezeichnet und stiftet seine Jünger dazu an, alle Kreaturen, denen sie begegnen, zu verschlingen. Denn der Kosmos besteht in seinen Augen lediglich aus Jägern und Beute.

Um seinen Blutdurst zu stillen, wütet Yeenoghu oftmals durch den Abyss und tötet alles und jeden, der im Wege steht. Nur solche Dämonen, die sich ihm bei dieser Randalie anschließen, können sich seinem Zorn entziehen. Yeenoghus Wanderung durch den Abyss ähnelt einem Sturm. Bahnen sich er und seine Kultisten den Weg durch einen Ort, gleichen sie dabei einem unvorhersehbaren Wirbelwind.

Verglichen mit anderen dämonischen Fürsten hat Yeenoghu die Materielle Ebene am stärksten verändert. Bei seinem letzten Wüten durch die Welt vor Äonen von Jahren entsprang aus der hinterlassenen Zerstörung das Volk der Gnolle. Jede einzelne dieser Kreaturen ist eine Verkörperung von Yeenoghus Wut und Hunger. Sie sind ein Abbild ihres Schöpfers und töten alle Kreaturen, auf die sie treffen – nur jene, die ihrer Wut standhalten können, verdienen ihren Respekt.

Kultisten. Yeenoghus Kultisten bestehen überwiegend aus Gnollen, Leucrottas und anderen Kreaturen, die durch seine Ausflüge zu anderen Ebenen entstanden sind. Die wenigen humanoiden Kreaturen, die ihn verehren, sind unzufriedene Einzelgänger. Viele von ihnen wurden aus der Zivilisation verbannt. Unabhängig von der Zusammensetzung ähneln Yeenoghus Kulte einem Rudel von Gnollen. Yeenoghu verleiht ihnen einen kannibalistischen Hunger und das Wissen, dass jede Beute sie ihrem Herren näher bringt.

ZUGGTMOY

Die Eigenschaften der Dämonischen Königin der Pilze ähneln in vielerlei Hinsicht denen von Juiblex. Einige Gelehrte glauben, dass alle Pilz- und Schimmelarten auf sie zurückgehen, von den Pilzen, die in den Wäldern wachsen bis zu den tödlichsten Formen von Gelbem Schimmel. Laut jenen, die Dämonen studieren, ist Zuggtmoy nicht nur die Schutzpatronin der Pilze – ihr Endziel sei es, alle lebenden Kreaturen in einem einzigen Großorganismus zu vereinen, mit dem sie verschmelzen und über den sie herrschen würde.

Kultisten. Die meisten Kultisten Zuggtmoys sind hilflose Sterbliche, die mit dämonischen Sporen ihrer Pilze angesteckt wurden. Die Sporen verzehren langsam das Gehirn ihrer Wirte. Diese Kreaturen sind zwar lebendig genug, um die böartigen Pilze zu verbreiten, werden jedoch ihres Willens beraubt und können sich nicht gegen ihre Herrin auflehnen.

Nur wenige Sterbliche schließen sich ihr freiwillig an. Die meisten von ihnen sind Druiden, die die Zivilisation auslöschen und mit wilden Pflanzen und Pilzen ersetzen wollen, oder getäuschte machthungrige Kreaturen, die glauben, ihre Persönlichkeit behalten zu können, wenn sie andere Zuggtmoy hörig machen. Vor erst erlaubt Zuggtmoy ihren Eiferern auch, ihre jetzige Gestalt zu behalten, wenn ihre Ziele dadurch verfolgt und ihre Kinder verbreitet werden. Am Ende erwartet diese jedoch das gleiche Schicksal wie alle anderen.

DÄMONISCHE GABEN

Das Universum ist voll von bösen Individuen, die nach Macht streben und sich diese von Dämonen erhoffen. Einige von ihnen schließen sich zu Kulturen zusammen, viele arbeiten jedoch allein oder in kleinen Gruppen. Unabhängig davon streben sie alle nach der Macht des unendlichen Bösen des Abys.

Nachfolgend werden Gaben und entsprechende Zauber aufgeführt, die ein SL-Monster oder NSC verleihen kann, die sich einem bestimmten dämonischen Fürsten verschrieben haben. Wenn das Monster oder der NSC Zauber wirken kann, kannst du diese Zauber mit Zaubern der gleichen Stufe aus der nachfolgenden Liste ersetzen.

Die Anzahl der Kreaturen, die die Gaben eines typischen Dämons empfangen können, entspricht der Anzahl der Trefferwürfel dieses Dämons. Dämonenfürsten können ihre Gaben unendlich vielen Kreaturen verleihen. Die von Dämonen empfangenen Gaben sind jedoch unbeständige Geschenke, die nur erhalten bleiben, solange der Dämon zufrieden ist. Solch eine Gabe zu empfangen, verdammt eine Kreatur, verdammt ihre Seele und drängt sie zu bösen, chaotischen und wahnsinnigen Taten. Eine derartige Gabe abzulehnen, würde den Dämon womöglich erzürnen.

BAPHOMET

Attributswertanpassung: Bonus von bis zu +4 auf Stärke, Weisheit oder beides

Spezifische Zauber: *Zeichen des Jägers* (Grad 1), *Tiersinn* (Grad 2), *Verlangsamen* (Grad 3)

Baphomet verleiht seinen Anhängern List und physische Stärke. Die rangniederen unter ihnen erhalten das Merkmal Sicherer Spurenleser, während die Kultanführer das Merkmal Jäger anstacheln erhalten. Zudem erhalten alle seiner Anhänger das Merkmal Labyrinthwissen.

Sicherer Spurenleser. Als Bonusaktion kann die Kreatur eine übernatürliche Verbindung zu einer anderen Kreatur herstellen, die sie sehen kann. Für die nächste Stunde kann die Kreatur mit einer Bonusaktion die Richtung und die Entfernung zu ihrem Ziel erfahren, solange beide sich auf der gleichen Ebene befinden. Diese Verbindung erlischt, wenn die Kreatur kampfunfähig wird oder diese Fähigkeit auf ein anderes Ziel anwendet.

Jäger anstacheln (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.) Mit einer Aktion kann die Kreatur jedem Verbündeten im Umkreis von 9m mit dem Merkmal Sicherer Spurenleser erlauben, als Reaktion einen Waffenangriff gegen das Ziel dieses Verbündeten durchzuführen.

Labyrinthwissen. Die Kreatur kann sich hervorragend an jeden gegebenen Weg erinnern.

DEMOGORGON

Attributswertanpassung: Bonus von bis zu +4 auf Stärke, Charisma oder beides

Spezifische Zauber: *Person bezaubern* (Grad 1), *Vergrößern/Verkleinern* (Grad 2), *Vampirgriff* (Grad 3)

Demogorgons Jünger sind meistens allein handelnde Mörder, die vom Flüstern ihres Herren angetrieben werden. Anhänger, die seine Gaben empfangen, erhalten das Merkmal Zwei Köpfe des Wahnsinns.

Zwei Köpfe des Wahnsinns. Die Kreatur erhält einen Vorteil bei allen Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Rettungswürfen.

FRAZ-URB'LUU

Attributswertanpassung: Bonus von bis zu +4 auf Weisheit, Charisma oder beides

Spezifische Zauber: *Einfache Illusion* (Zaubertrick), *Selbstverkleidung* (Grad 1), *Unsichtbarkeit* (Grad 2), *Hypnotisches Muster* (Grad 3)

Fraz-Urb'luu ist ein Meister der Täuschung, der seine Anhänger die Kunst der Lügen und des Täuschens lehrt. Sie erhalten zudem das Merkmal Lügnerblick.

Lügnerblick. Die Kreatur erhält einen Vorteil bei Weisheitswürfen (Motiv erkennen oder Wahrnehmung) und kann mit einer Bonusaktion automatisch alle Illusionen sowie versteckte Kreaturen im Umkreis von 4,50 m entdecken.

GRAZ'ZT

Attributswertanpassung: Bonus von bis zu +4 auf Konstitution, Charisma oder beides

Spezifische Zauber: *Fälsches Leben* (Grad 1), *Person festhalten* (Grad 2), *Furcht* (Grad 3)

Der Fürst der Verbotenen Freuden segnet seine Anhänger mit der Fähigkeit, selbst den unerträglichsten Schmerz in Lust zu verwandeln. Die Kultisten erhalten das Merkmal Freude am Schmerz, während die Kultanführer die Fähigkeit Meister der Freuden erhalten.

Freude am Schmerz. Erleidet die Kreatur einen kritischen Treffer, kann sie als Reaktion einen Nahkampfangriff ausführen.

Meister der Genüsse. Erleidet die Kreatur Schaden, kann sie auf magische Weise sich selbst und bis drei Verbündeten im Umkreis von 9 m 5 temporäre Trefferpunkte verleihen.

JUIBLEX

Attributswertanpassung: Die Konstitution steigt um bis zu +8. Intelligenz, Weisheit und Charisma sinken um den gleichen Wert.

Spezifische Zauber: *Schmierer* (Grad 1), *Spinnennetz* (Grad 2), *Gastförmige Gestalt* (Grad 3)

Die Anhänger des Gesichtlosen Fürsten sind eigenartige Einzelgänger, die sich lieber mit Schleim- und Schlammkreaturen als anderen umgeben. Sie erhalten die Fähigkeit des Schleims auf Kosten ihres Willens. Die niederen Anhänger erhalten das Merkmal Flüssige Bewegung. Die Strenggläubigen dagegen erhalten das Merkmal Schleimorgane.

Flüssige Bewegung. Mit einer Aktion kann sich die Kreatur bis zu 6 m weit durch hauchdünne Räume bewegen. Diese Bewegung muss an einer Stelle enden, die groß genug für ihre volle Größe ist. Ansonsten erleidet die Kreatur 5 Punkte Schaden und muss zu ihrer Ursprungsposition zurückkehren.

Schleimorgane. Die Kreatur erleidet reduzierten Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe. Erleidet die Kreatur einen kritischen Treffer oder sinken ihre Trefferpunkte auf 0, erleiden alle Kreaturen im Umkreis von 1,50 m Säureschaden in Höhe der Anzahl der Trefferwürfel der Kreatur.

Die unendliche Vielfalt des Bösen im Abys entsteht nicht nur durch die Seelen der Sterblichen, die sich dem Chaos und dem Bösen verschrieben haben. Der Abys selbst erschafft auch seine eigenen Dämonen aus der garstigen Essenz, die diesen Ort durchzieht. So hat er das Potential, allen Kräften zu widerstehen, die sich gegen ihn stellen.



ORCUS

Attributswertanpassung: Bonus von bis zu +4 auf Intelligenz, Weisheit oder beides

Spezifische Zauberei: *Falsches Leben* (Grad 1), *Schwächestrahle* (Grad 2), *Tote beleben* (Grad 3)

In den meisten Fällen verwandelt Orcus seine Kultisten in untote Kreaturen, etwa Ghule oder Gruftschracken. Um eine Stadt oder ein Königreich leichter zu infiltrieren, ist es für ihn manchmal aber nützlich, wenn sie ihre sterbliche Form behalten. Seine rangniedrigeren Kultisten erhalten das Merkmal Untote Seele, während die Kultanführer das Merkmal Aura des Todes erhalten.

Untote Seele (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast.)

Sinken die Trefferpunkte der Kreatur auf 0, legt diese sofort einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ab. Ist der Wurf erfolgreich, sinken ihre Trefferpunkte nur auf 1.

Aura des Todes. Die Kreatur strahlt eine tödliche Aura im Umkreis von 9 m aus, solange sie kampffähig ist. Vollständige Deckung blockiert diese Aura. Solange die Aura ausgestrahlt wird, sind die Kreatur und untote Verbündete immun gegen Angst und resistent gegen gleißenden Schaden. Solange die Aura aktiv ist, erhalten alle Gegner einen Nachteil bei Rettungswürfen gegen den Tod.

YEENOGHU

Attributswertanpassung: Stärke und Geschicklichkeit steigen um bis zu +4. Intelligenz und Charisma sinken um den gleichen Wert.

Spezifische Zauberei: *Tashas Fürchterlicher Lachanfall* (Grad 1), *Krone des Wahnsinns* (Grad 2), *Furcht* (Grad 3)

Yeenoghus Kultisten schließen sich zu kannibalistischen Rudeln zusammen. Mit jedem Tag wird ihr Verhalten dem

von Gnollen immer ähnlicher. Die treuesten Verehrer erhalten die Aktionsoption Knirschende Kiefer und das Merkmal Wutanfall, und die Kultanführer erhalten das Merkmal Blutdurst-Aura.

Knirschende Kiefer. Nahkampfangriff: Die Kreatur erhält einen Bonus auf ihre Angriffswürfe gegen ein einzelnes Ziel, der seinem Übungsbonus plus Stärkemodifikator bei einer Reichweite von 1,50 m entspricht. **Treffer:** 1W4 + Stärkemodifikator des Kultisten bei Stichschaden.

Wutanfall. Wenn die Kreatur während ihres Zuges die Trefferpunkte einer anderen Kreatur durch einen Nahkampfangriff auf 0 senkt, kann sie sich als Bonusaktion mit der halben Bewegungsrate bewegen und einmal Knirschende Kiefer einsetzen.

Blutdurst-Aura. Solange die Kreatur nicht kampfunfähig ist, kann jede Kreatur mit dem Merkmal Wutanfall im Umkreis von 3 m als Bonusaktion Knirschende Kiefer einsetzen.

ZUGGTMOY

Attributswertanpassung: Die Konstitution steigt um bis zu +4. Intelligenz, Weisheit und Charisma sinken um den gleichen Wert.

Spezifische Zauberei: *Strahl der Übelkeit* (Grad 1), *Einflüsterung* (Grad 2), *Pflanzenwachstum* (Grad 3)

Der Großteil von Zuggtmoys Anhängern besteht aus willenlosen Opfern der seltsamen Sporen ihrer Kinder. Diese Sporen graben sich in das Gehirn ihres Opfers und verwandeln die Kreatur in einen fanatischen Diener. Jedes Opfer erhält das Merkmal Sporenkuss.

Sporenkuss. Die Kreatur ist immun gegen die Zustände bezaubert und verängstigt. Sinken ihre Trefferpunkte zudem auf 0, erleiden alle Kreaturen im Umkreis von 3 m Giftschaden, entsprechend der Anzahl der Trefferwürfel der Kreatur.



DÄMONISCHE CAMBIONS

ANDERE DÄMONEN

Mit ausreichend Gerissenheit und Macht können alle Dämonen anderen Wesen Gaben verleihen und die Empfänger als Bauern einsetzen. Die verliehenen Gaben hängen vom nachfolgend aufgeführten Typ des Dämons ab.

BALOR

Feuerseele. Die Kreatur ist resistent gegen Feuerschaden. Wenn die Kreatur stirbt, explodiert sie und fügt allen Kreaturen im Umkreis von 3 m Feuerschaden zu, entsprechend der Anzahl ihrer Trefferwürfel.

GORISTRO

Labyrinthwissen. Die Kreatur kann sich hervorragend an jeden gegangenen Weg erinnern.

MARILITH

Schlangenreaktion. Die Kreatur kann in jeder Runde eine Extra-Reaktion ausführen, diese jedoch nur für einen Gelegenheitsangriff nutzen.

NALFESHNEE

Geschützter Geist. Die Kreatur ist immun gegen den Zustand verängstigt.

DÄMONISCHE CAMBIONS

Cambions, die von Dämonenfürsten gezeugt wurden, entwickeln mitunter Fähigkeiten, die von denen typischer Cambions abweichen. Vor allem Graz't ist dafür bekannt, im gesamten Multiversum viele Cambions gezeugt zu haben. Der bekannteste von ihnen ist Iuz, der das Erbe seines Vaters aus dem Abyss und die unbezahlbaren arkanen Lehren seiner Mutter genutzt hat, um zu einem Halbott zu werden.

SPEZIFISCHE ZAUBER

Cambions erhalten das Merkmal Angeborenes Zauberwirken. Beim Anpassen eines dämonischen Cambions kannst du die Zauber des Cambions mit dieser Fähigkeit gegen die Zauber derselben aus der Liste der spezifischen Zauber des Kults des dämonischen Elternteils austauschen. Der Cambion kann diese Zauber einmal pro Tag einsetzen.

BESONDERE MERKMALE

Cambions, die von einem Dämon abstammen, können besondere Fähigkeiten erben, die Kultisten verliehen werden und unter den dämonischen Gaben aufgeführt sind.

Nur wenige Dämonen vereinigen sich mit Sterblichen, doch jene, die über entsprechendes Charisma und Begehren verfügen, verleihen ihren Cambions zumeist das Merkmal Teuflischer Charme. Kultisten, die Baphomet oder Orcus verehren, können zudem junge oder ungeborene Kinder mit der Stärke ihrer Gebieter segnen. Auf diese Weise erhalten sie besonders mächtige Recken, die über besondere Fähigkeiten verfügen. Cambions mit einer Verbindung zu Orcus erhalten statt des Merkmals Teuflischer Charme das Merkmal Grabesbrut. Cambions mit einer Verbindung zu Baphomet erhalten dagegen das Merkmal Ruf des Gehörnten.

Ruf des Gehörnten. Greift der Cambion eine einzelne Kreatur mit seinem Mehrfachangriff an, kann er einen Verbündeten auswählen, den er im Umkreis von 9 m sehen kann. Dieser Verbündete kann als Reaktion einen Nahkampfangriff gegen ein Ziel seiner Wahl ausführen.

Grabesbrut. Am Ende seines Zuges kann der Cambion jeden Untoten auswählen, den er im Umkreis von 9 m sehen kann, und diesem 10 temporäre Trefferpunkte verleihen. Der Cambion darf dabei nicht kampfunfähig sein.

Zudem kann der Cambion seine Fähigkeit Innewohnende Zauberei einsetzen, um dreimal am Tag *Tote beleben* zu wirken.

ANPASSUNGSTABELLEN FÜR DÄMONEN

Dieser Abschnitt enthält Tabellen, die einem SL bei der Erschaffung der Dämonen helfen können.

DÄMONISCHE PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

W6 Eigenschaft

- 1 Ich liebe es, zu lügen.
- 2 Drohungen sind die einzige Sprache, die ich verstehe.
- 3 Ich krieche vor anderen, damit sie meinen Verrat nicht vorhersehen können.
- 4 Ich vernichte alle, die ich besiege. Ich warte darauf, jene, die ich respektieren muss, schwächen und stürzen zu können.
- 5 Ich werde alles tun, um zu überleben. Wirklich alles.
- 6 Eines Tages werden mich alle verehren. Bis dahin präge ich mir ihren Spott genau ein.

DÄMONISCHE IDEALE

W6 Ideal

- 1 **Selbsterhaltung.** In dieser grausamen Welt ist jeder auf sich allein gestellt.
- 2 **Macht.** Die Welt besteht aus den Starken, die regieren, und den Schwachen, die gehorchen oder sterben.
- 3 **List.** Du sollst immer einen Plan B parat haben, insbesondere wenn Verrat involviert ist.
- 4 **Stärke.** Stärke ist die einzige Universalwährung aller Reiche und Völker.
- 5 **Ehrgeiz.** Unser Stand im Kosmos zeigt, was wir durch unsere Motivation und Talente verdienen.
- 6 **Grausamkeit.** Stärke ohne eine regelmäßige Demonstration ihres Potentials ist eine nutzlose Waffe.

DÄMONISCHE BANDE

W6 Band

- 1–6 Ich bin das perfekte Ergebnis der Schöpfung. Eines Tages werde ich den Kosmos meinem Willen beugen. Das ist meine Bestimmung. Alles, was ich tue, bestätigt diese Bestimmung.

DÄMONISCHE SCHWÄCHEN

W6 Schwäche

- 1 Ich folge meinem Instinkt und habe nur selten einen Plan.
- 2 Drohungen schüchtern mich ein – selbst bei absurden Drohungen halte ich inne.
- 3 Tief im Inneren weiß ich, dass ich nur einer von vielen bin.
- 4 Ich neige dazu, vor den Stärkeren zu kriechen und um ihre Gunst zu betteln.
- 5 Ich wüte, doch benutze ich den Zorn, um von meiner Angst vor Konfrontationen abzulenken.
- 6 Ich verstricke mich und stolpere über meine eigenen Pläne.

UNGEWÖHNLICHE DÄMONISCHE EIGENSCHAFTEN

W20 Eigenschaft

- 1 **Fliegen ausstoßen.** Einmal pro Tag kann der Dämon mit einer Aktion Fliegen ausspucken. Der Effekt gleicht dem Zauber *Nebelwolke*.
- 2 **Kleine Flügel.** Der Dämon erhält eine Flugbewegungsrate von 3 m. Kann der Dämon bereits fliegen, wird seine Flugbewegungsrate auf 3 m reduziert.
- 3 **Stets offenes Extra-Auge.** Der Dämon erhält einen Vorteil bei allen sichtbezogenen Würfeln auf Wahrnehmung.
- 4 **Wespenblutung.** Sinken die Trefferpunkte des Dämons in einem Kampf zum ersten Mal auf die Hälfte oder weniger, erscheint um ihn herum ein Schwarm von Insekten (Wespen). Der Schwarm ist feindlich gegenüber allen Kreaturen außer dem Dämon selbst.
- 5 **Zusätzlicher Arm.** Der Dämon erhält einen Vorteil bei Würfeln für Fingerfertigkeit.
- 6 **Riesige Ohren.** Der Dämon erhält einen Vorteil bei allen Würfeln auf Wahrnehmung, um etwas zu hören.
- 7 **Silberne Knochen.** Die natürlichen Waffen des Dämons gelten als Silberwaffen.
- 8 **Schlangenhaare.** Wird der Dämon von einer Kreatur gepackt oder packt er eine andere Kreatur, wird diese vergiftet, bis der Zustand gepackt aufgehoben wird.
- 9 **Stets nuschelnder zweiter Mund.** Der Dämon erhält einen Nachteil bei Würfeln auf Heimlichkeit gegen Kreaturen, die hören können.
- 10 **Riesige Füße.** Der Dämon erhält einen Nachteil bei Würfeln auf Heimlichkeit, Athletik und Akrobatik, sofern er dabei seine Füße bewegen muss.
- 11 **Durchsichtige Haut.** Die Haut des Dämons ist schleimig und durchsichtig. Er erhält einen Vorteil bei Versuchen, sich aus dem Zustand gepackt zu befreien.
- 12 **Ölige Geschwüre.** Jedes Mal, wenn der Dämon Wucht-, Stich oder Hiebsschaden erleidet, wird der Bereich im Umkreis von 1,50 m bis zum Ende des nächsten Zugs des Dämons zum schwierigen Gelände.
- 13 **Bleischädel.** Der Dämon kann keine Telepathie einsetzen oder telepathisch erreicht werden. Zudem ist er immun gegen Bezauberung, Furcht und Betäubung.
- 14 **Wurmzunge.** Der Dämon kann keinerlei Sprache sprechen.
- 15 **Kopfhände.** Der Dämon hat keine Hände, an ihrer Stelle jedoch Köpfe. Er benutzt die Münder, um Gegenstände zu benutzen. Wenn der Dämon normalerweise Klauenangriffe hat, werden diese zu Bissangriffen, die Stichschaden zufügen.
- 16 **Blähkörper.** Der Dämon kann schweben. Der Effekt gleicht dem Zauber *Schweben* (kein Konzentrationswurf erforderlich). Er verliert diese Fähigkeit, wenn seine Trefferpunkte auf die Hälfte oder weniger sinken.
- 17 **Körperlos.** Der Dämon ist resistent gegen alle Schadensarten außer psychischem Schaden, und jeder Schaden, den der Dämon zufügt, wird halbiert.
- 18 **Lange Arme.** Die Reichweite des Dämons wird um 1,50 m erhöht.
- 19 **Augenlos.** Der Dämon ist blind. Er hat Blindsight in einem Umkreis von 18 m.
- 20 **Verkümmerter Dämon.** Am Körper des Dämons wächst ein verkümmerter Zwilling. Der Dämon kann nicht geblendet, taub gemacht oder betäubt werden.

KULTE DER UNHOLDE

Die nachfolgenden Tabellen können genutzt werden, um einen zufälligen Kult eines Unholds zu erstellen. Würfle die Tabellen in der angegebenen Reihenfolge aus, um die Merkmale des Kults zu bestimmen.

1. ZIELE DES KULTS

W6 Ziel

- 1 Politische Macht, Herrschaft über eine bestimmte Gegend.
- 2 Tod eines verhassten Feinds oder Rivalen.
- 3 Herrschaft über eine Gilde oder eine ähnliche Organisation.
- 4 Wiederbeschaffung eines Artefakts oder magischen Gegenstands, der sich im Blutkrieg als nützlich erweisen könnte.
- 5 Rache für Spott, Ungerechtigkeit oder Niederlage.
- 6 Persönliche Macht und Wohlstand für die Anführer – rangniedere Mitglieder sind entbehrlich.

2. RESSOURCEN DES KULTS

W6 Ressourcen

- 1 Der Kult benutzt eine angesehene Gilde, ein Geschäft oder eine Organisation als seine Deckung.
- 2 Seit Generationen genießt der Kult die Unterstützung einer mächtigen adeligen Familie.
- 3 Der Kult hat örtliche Gesetzeshüter in der Tasche.
- 4 Der Kult verfügt über mächtige Magie.
- 5 Der Kult kann ein direktes Portal zu den Äußerer Ebenen öffnen und Unholde um unmittelbare Hilfe bitten.
- 6 Der Anführer des Kults ist ein abtrünniger Unhold, der seinen Feinden aus dem Weg gehen will.



3. ORGANISATION DES KULTS

W6 Organisation

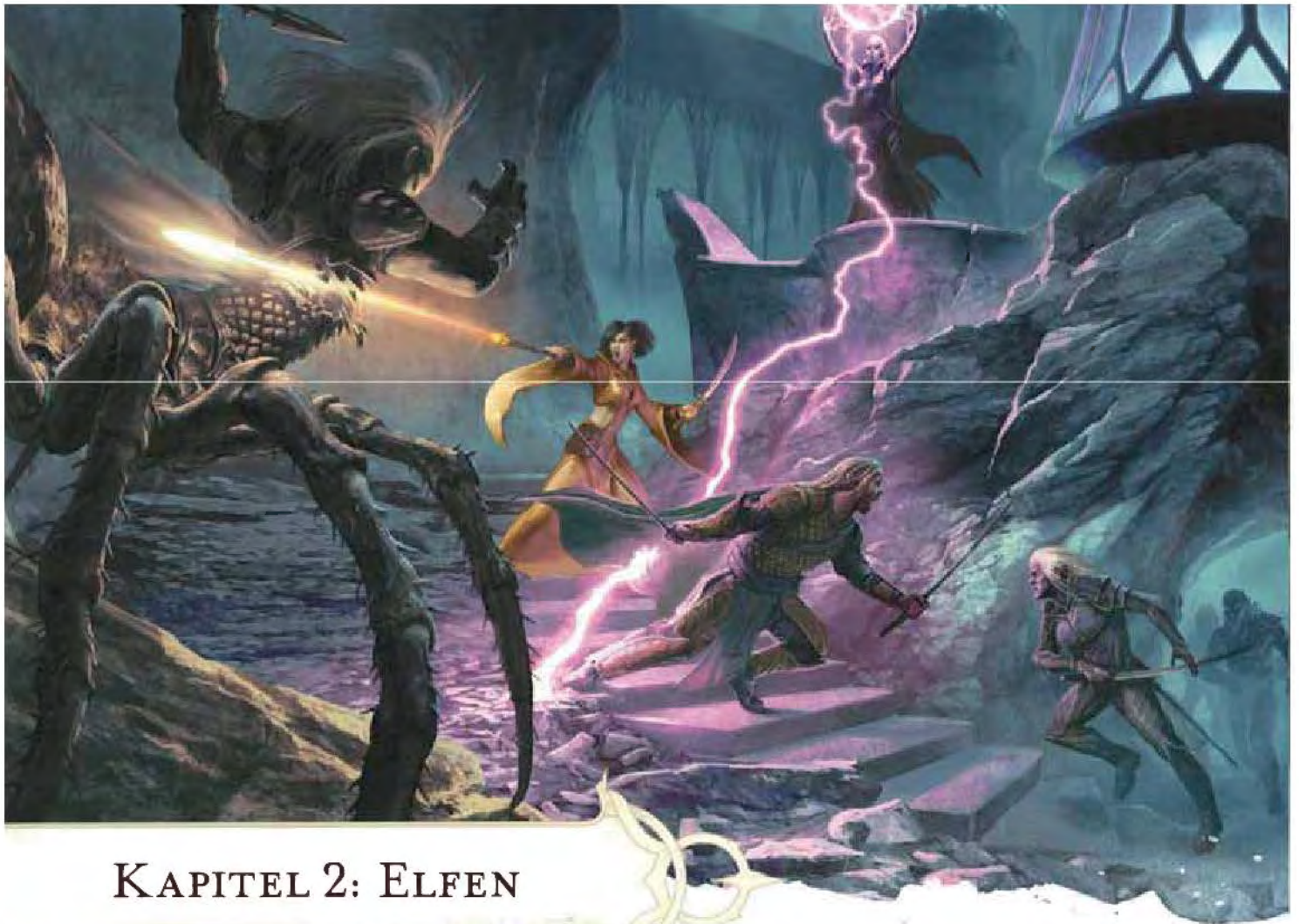
- 1 Verschwörung. Die Mitglieder benutzen Passwörter und Doppelblindkommunikation.
- 2 Deckung. Der Kult greift auf eine ausgeklügelte Deckung zurück, um sich als eine harmlose Organisation auszugeben.
- 3 Kriminelle Geschäfte. Der Kult wird mithilfe einer Diebesgilde organisiert.
- 4 Netzwerk. Der Kult verfügt über ein geheimes Bündnis, und seine Mitglieder haben die niedrigeren Ämter aller nennenswerten Organisationen in der Region infiltriert.
- 5 Persönlichkeitskult. Der Anführer des Kults ist eine beliebte Persönlichkeit, die für ihre großen und großzügigen Taten bekannt ist.
- 6 Traditionsreich. Der Kult ist ein Teil der örtlichen Kultur und hat sich vor Jahrzehnten in der Gegend festgesetzt. Er wird vor Außenstehenden geheim gehalten.

4. PROBLEME DES KULTS

W6 Problem

- 1 Der Kult wird durch Machtkämpfe von Innen zerrissen.
- 2 Ein verfeindeter Kult versucht, diesen Kult zu vernichten und seinen Platz einzunehmen.
- 3 Der Kult tut sich schwer damit, seine düsteren und gewaltsamen Impulse im Zaum zu halten und gefährdet damit seine Geheimhaltung.
- 4 Der Kult ist geplagt von Mord und Verrat, die für einen häufigen Führungswechsel sorgen.
- 5 Der Anführer des Kults ist lediglich eine Marionette. Die wahre Macht gehört einem Kriminellen, der hinter den Kulissen die Fäden zieht.
- 6 Der Kult ist nur ein Bauer im Spiel seines Anführers.





KAPITEL 2: ELFEN

DIE ÄLTESTEN LEGENDEN BEZEICHNEN DIE ELFEN als die Kinder des Gottes Corellon. Anders als viele ähnliche Mythen anderer Völker sind diese Legenden wahr. Elfen sind Nachfahren einer Gottheit. Ihre Herkunft ist mit einer Tragödie verknüpft, die ihre Kultur bis heute prägt.

Die Kluft zwischen den Elfen und Corellon, sowie der Bruch zwischen Corellon und Lolth, hat ihren Ursprung in derselben Sünde. Dieser eine Vorfall bestimmte den Weg für alle Elfenvölker und ihren einzigartigen Lebenszyklus. Er ist auch der Grund für einen nicht nachlassenden Hass zwischen den Drow und den Elfen der Materiellen Ebene. Kein anderes Ereignis hatte solch einen folgenreichen Einfluss auf die Geschichte der Elfen als jenes, mit dem alles begann.

EIN GESPALTENES VOLK

EINST FOLGTEN WIR CORELLONS BEISPIEL. DOCH WIR KAMEN vom Weg ab. Wir werden unser ganzes Leben lang für diesen Fehler bezahlen. Ist das gerecht? Wahrscheinlich nicht, aber wann ist Liebe schon gerecht? Sind Verlust und Liebe etwas, worüber lieber Richter entscheiden sollten? Das Herz weiß, wonach die Seele verlangt.

—Amlaruil Mondblume, letzte Königin von Immerdar

Corellon tanzte von Welt zu Welt und von Ebene zu Ebene – lange bevor es die Elfen gab. Aufgrund seiner beeindruckenden Wandlungsfähigkeit und unendlicher Anmut war Corellon wie kein anderer Gott. Er war in der Lage, die Form eines glucksen-

den Stroms, einer neckenden Brise, eines glühenden Strahls, einer flackernden Flamme oder eines knisternden Blitzes anzunehmen. Aus einer Laune heraus konnte sich Corellons Körper in einen Fisch, Bienen oder Vogelschwarm verwandeln. Wenn Corellon mit anderen Göttern verkehrte, nahm er oft ihre Form an – ob männlich, weiblich oder auch etwas ganz anderes. Genauso oft leistete er ihnen in der Form einer Rosenblüte oder eines filigranen Rehs Gesellschaft.

Corellons schillernde, lebhaft Persönlichkeit schien immer durch, welche Form er auch immer annahm. Corellon liebte von ganzem Herzen, brach einen Eid, ohne zu zögern, und genoss jede Begegnung mit anderen göttlichen Wesen des Multiversums.

Die meisten Götter akzeptierten Corellons Wandlungsfähigkeit und Leidenschaft. Gruumsh, der größte der orkürnten Götter, wurde durch Corellons Verhalten jedoch erzürnt. Während der Zorn von Gruumsh allgemein – und selbst unter den Gottheiten – respektiert wurde, schenkte Corellon diesem keine Beachtung. Vielleicht war es diese Überheblichkeit, die es Gruumsh ermöglichte, nah genug an Corellon heranzukommen, um ihn zu verwunden und somit den legendären Streit auszulösen, der, wie es heißt, Gruumsh ein Auge kostete. Je nachdem, wer die Geschichte erzählt, war der Kampf entweder ein Krieg zwischen Titanen, der auf vielen Ebenen ausgetragen wurde, oder kaum mehr als ein kleines Ärgernis für Corellon. Doch in einem Punkt stimmen alle Legenden überein: Die ersten Elfen entstanden aus dem Blut, das Corellon vergoss.

Die ersten Elfen waren Corellon sehr ähnlich. Auch wenn sie nicht so mächtig waren wie er, waren sie doch genauso wandlungsfähig und wagemutig. Diese wunderbaren Feenwesen reisten in Corellons Schatten und leuchteten wie die

Spiegelungen eines feingeschliffenen Diamanten. Als Corellon diese herrlichen Echos bemerkte, verweilte der Gott mit ihnen an jenem Ort, der später zum Reich von Arvandor werden sollte. Corellon genoss die Gesellschaft dieser ersten Elfen. Er lernte ihre Ideen zu schätzen, denn diese waren zugleich neu und bekannt. Er wählte jene mit dem größten Ansehen aus und ließ ihnen eine besondere Behandlung zuteil werden. Er gab jedem dieser Koryphäen einen eigenen Namen – Aerdrie, Keptolo, Solonor, Naralis, Erevan, Hanali, Tarsellis, Rillifane, Zandilar, Labelas und viele andere – und mit jedem ausgesprochenen Namen wurde eine neue Elfengottheit geboren.

Eine dieser Auserwählten war mit ihrer Position als Corellons Untergebene nicht zufrieden, wenngleich sie höher stand als die anderen ersten Elfen. Sie – das Geschlecht hatte sie sich selbst zugeteilt – sah in dem sie umgebenden Multiversum andere Kreaturen, die verschiedene Welten prägten. Jenes Wesen, das sich selbst Lolth nannte, sprach zu den anderen neuen Entitäten und erzählte ihnen eine Geschichte. Sie sagte, die Elfen könnten die Übermacht gewinnen, wenn sie dafür nur ein bisschen ihrer individuellen Freiheit aufgeben würden. Zusammen, und durch dieses Ziel vereint, könnten die Götter dieses Bestreben vorantreiben. War Überlegenheit den Verlust der Freiheit denn nicht wert? Dank dieses Arguments schaffte es Lolth, die anderen ersten Gottheiten davon zu überzeugen, eine feste Gestalt anzunehmen, die im Großen und Ganzen der heutigen Form der Elfen entspricht. Dadurch kehrten sie Corellon und seinen wilden Gestaltveränderungen den Rücken zu.

Nachdem diese ersten Ebenbilder Corellons ihre Natur verändert und ein selbstbestimmtes Leben ergriffen hatten, sahen sie Corellon und Lolth plötzlich in einem neuen Licht. Sie betrachteten Corellon nun als ihren Vater, der sie geschaffen hatte, und Lolth als ihre Mutter, die ihr Schicksal bestimmt hatte. Jeder dieser ersten Elfen zog einen Elternteil dem anderen vor, so wie Kinder es nun mal tun. Corellon erhob sich gegen diesen – wie er es wahrnahm – Verrat und wettete gegen Lolths Besitzergreifung. Einige der ersten Elfen verteidigten sie. Sie argumentierten, dass keine Gottheit, die von Corellon geschaffen wurde, egal wie rebellisch, angegriffen werden sollte. Diejenigen, die sich auf Corellons Seite schlugen, bestanden darauf, das ihr Schöpfer ebenfalls Großes für die Elfen im Sinn hatte, und dass dies nur erlangt werden könne, wenn alle ersten Elfen Corellon folgten.

Die ersten Elfen sammelten sich in Scharen um Lolth und Corellon, um ihre Argumente vorzubringen. Als Corellon gerade in Gedanken und abgelenkt war, schlich sich Lolth an ihn heran mit der Absicht, ihm einen tödlichen Schlag zu versetzen. Die Elfen auf Corellons Seite halfen jedoch dabei, diesen Angriff abzuwehren. Die Anhänger Lolths hingegen hielten sich zurück und taten nichts, um ihre Herrin von ihrem Angriff abzuhalten.

Dieses Ereignis spaltete die Elfengesellschaft. Lolth und Corellon gingen getrennte Wege. Lolth wurde zu einer Dämonenfürstin im Abyss, und Corellon wurde zum regulären Anführer eines Pantheons, dem niemand mehr vertrauen konnte. Jene Elfen, die sich auf Corellons Seite schlugen, wurden zu den Seldarinen, und jene, die zusammen mit Lolth flohen, wurden zu den dunklen Spiegelbildern der Seldarine. Corellon verbannte die ersten Elfen aus Arvandor und ließ nur jene dort zu, die er zu Gottheiten ernannt hatte. Die anderen verdammt er zu einer physischen Existenz in der Materiellen Ebene und anderen Welten des Multiversums, darunter das Feywild und das Shadowfell. Seit diesem Zeitpunkt sind alle Elfen sterblich und gebunden an die Gestalt, die sie ungeachtet Corellons Willen annahmen. Die Elfen, die Lolth verehrten, wurden zu Drow. Die anderen spalteten sich in eine Vielzahl verschiedener an der Oberfläche lebender Gruppen auf, wobei jede von ihnen einige oder auch alle Seldarine innerhalb ihrer jeweiligen Enklaven anbeteten.

Durch diesen Bruch würde jedoch kein Elf jemals wieder zu Corellons Schoß zurückkehren, um das ewige Leben in Arvandor zu genießen. Stattdessen wird eine Elfenseele, wenn sie nach Arvandor zurückkehrt, von einem der anderen Seldarine aufgenommen. Diese geben ihnen eine Auszeit von der Welt, um darüber nachzudenken, wie sie ihren Schöpfer enttäuscht haben. Danach verlassen die Seelen Arvandor wieder, um in einem geschmeidigen, eleganten Körper wiedergeboren zu werden, der ihnen ein unglaublich langes Leben bietet – ein Beweis dafür, dass ihr Schöpfer sie tief in seinem Herzen immer noch liebt. Und diese Liebe ist grenzenlos.

DIE ELFENDIASPORA

Vor dem Bruch zwischen Corellon und Lolth waren die ersten Elfen in verschiedenen Ebenen unterwegs. Außerhalb der Herrlichkeit von Arvandor bevorzugten sie das Feywild, das auch als Ebene der Feen bekannt ist – ein Reich voller ungezügelter Leidenschaft. Nachdem die Elfen von Corellon verbannt worden waren, flohen sie zu diesem herrlichen Ort. Dort verwandelten sie sich von feenhaften Gestalten in humanoide Kreaturen. Als sie dann merkten, was sie verloren hatten, weinten sie oft, und der Einfluss des Feywild verstärkte ihren Kummer zusätzlich. Doch es war auch im Feywild, wo sie das mögliche Glück der Existenz einer Kreatur in einer Welt voller fester Formen fanden.

Von Wanderlust und Neugier in weit entfernte Winkel des Multiversums getrieben, verteilten sich die meisten Elfen schließlich vom Feywild auf andere Ebenen. In diesen anderen Welten entwickelten die Elfen jene Formen der Kultur, für die sie nun bekannt sind. Der Name Corellon ist in manchen Welten inzwischen aus dem kollektiven Gedächtnis verschwunden. Sein Blut jedoch fließt noch immer durch ihre Adern, auch wenn sie davon keine Ahnung haben.

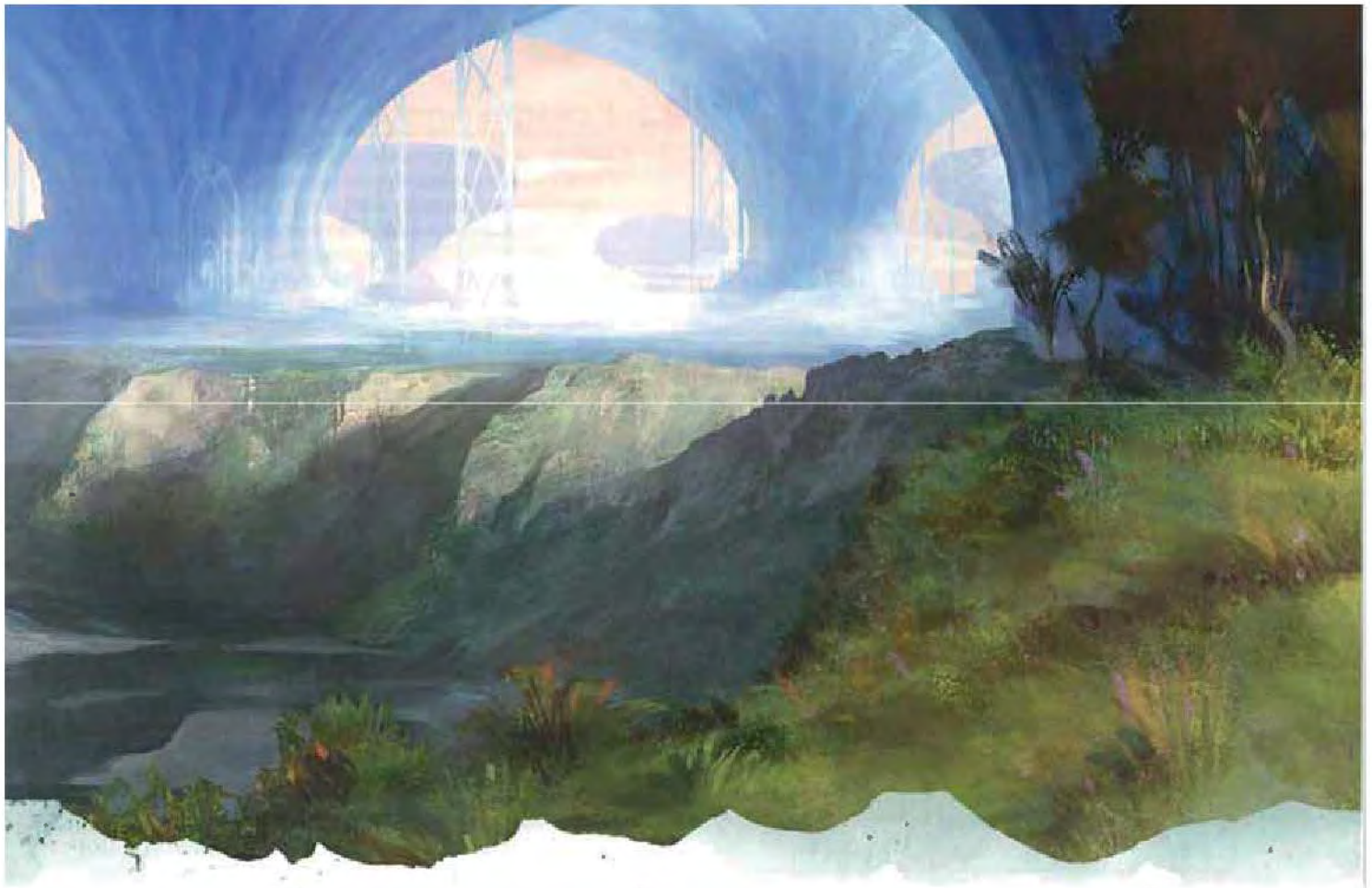
Egal, wo sich die Elfen im Multiversum befinden, so fühlen sie doch immer eine gewisse Verbindung zu der Ebene der Feen, da diese ihr erstes Zuhause nach der Verbannung war. Auch wenn sie dieses Reich nicht benennen können und nicht wissen, wie sie es betreten können, so flackern doch immer wieder Erinnerungen an diesen Ort vor ihrem geistigen Auge auf, vor allem wenn sie in Trance sind.

Eine Gruppe der Elfen, die Eladrin, hat diesen Ort der Zuflucht niemals verlassen. Nachdem die Eladrin über Jahrhunderte hinweg der durchdringenden Magie des Feywild ausgesetzt waren, besitzen sie nun übernatürliche Fähigkeiten, über die ihre Verwandten in der Materiellen Ebene nicht verfügen. Einige der Eladrin haben sich dermaßen verändert, dass sie sich praktisch wieder in Feenwesen zurückverwandelt haben. Dadurch wurde ihnen erlaubt, nach Arvandor zurückzukehren – zur Freude der Seldarine.

DAS LEBEN IN EINER TRAUMWELT

GESCHICHTE, MEINE JUNGEN FREUNDE? NUR WEIL EURE Lebenso~~k~~urz und vergänglich sind wie ein Vogelschlag, ist das kein Grund zu sagen, meine Lebensspanne wäre Geschichte. Geschichte ist das Geflecht der Dinge außerhalb des Lebens, und nicht für jene innerhalb seines Netzes. Trotzdem werde ich euch von meinem Leben berichten und von dem Leben meines Klans, denn mein Klanlied wurde seit mehr als einem Jahrhundert nicht mehr gesungen. In der Traumwelt erfährt man, was vor einem und seinen Vorfahren geschehen ist. In Liedern, die früher nur zum Feiern gesungen wurden, kann ich euch kurzlebigen Menschen von eurem Platz unter uns berichten.

—Cymbiir Haevault, Hüter des Wissens von Haus Haevault



Das Gedächtnis ist merkwürdig. Ein unerwarteter Duft oder Worte eines Freundes können einen mit Erinnerungen überfluten. Eine Erinnerung kann aber auch flüchtig sein und allen Versuchen, sie einzufangen, entkommen, und manchmal erst zu einem zurückkehren, nachdem der Versuch, sich zu erinnern, abgebrochen wurde – wie ein Wort, das einem auf der Zunge liegt. Einige Erinnerungen wiegen schwer auf deinem Herzen, ziehen es runter und halten es fest wie ein Anker ein Schiff. Andere beflügeln es oder lassen es fröhlich tanzen wie ein Schwarm Schmetterlinge. Einige Erinnerungen bleiben ähnlich einem Raubtier verborgen, bereit, hervorspringen, wenn der Geist oder das Herz gerade verletzt ist. Einige bleiben zurück, wie Narben, nicht immer sichtbar, aber immer da.

Elfen kennen jeden Aspekt der Erinnerung – vielleicht sogar besser als jedes andere Volk. Von Geburt an schlafen Elfen nicht, sondern begeben sich in eine Trance, wenn sie sich ausruhen müssen. In diesem Zustand sind sich Elfen ihrer Umgebung bewusst, während sie sich mit Erinnerungen umgeben. Die Erinnerungen, die ein Elf in einem Traum durchlebt, hängen größtenteils von seiner Lebensdauer ab sowie von den Ereignissen, die die Elfenseele zuvor erlebt hat.

KINDHEIT

Über die relativ hohe Fruchtbarkeit von Menschen im Vergleich zu Elfen wurde schon viel diskutiert. Unwissende wundern sich darüber, dass Elfen so lange leben und dabei so wenig Kinder zeugen. Denn sie wissen nicht, was es für einen Elfen bedeutet, ein Kind in diese Welt zu bringen. Sie können nicht verstehen, dass eine Geburt Freude und Kummer, Wiedersehen und Abschied, zugleich bedeutet.

Bei jeder Geburt wird eine Elfenseele aus Arvandor gerufen und in einem neuen Körper wiedergeboren. Sterbliche Elfen wissen nicht, ob es sich dabei um die Seele eines kürzlich Verstorbenen handelt oder um die Seele von jemandem, der schon

vor Tausenden von Jahren gestorben war. Sie sind sich nicht einmal sicher, ob es ein Elf derselben Welt ist. Sie wissen nur, dass es sich um einen Elfen ihrer eigenen Art handelt, denn als sich die ersten Elfen gegen Corellon wendeten und feste Gestalt annahmen, wählten sie dieses Schicksal für sich.

In der Hoffnung, ein Zeichen von Corellon oder den Seldarinen auszumachen, sind einige Elfen der Frage nachgegangen, wie viele Elfen von welchen Eltern, bzw. in welcher Generation geboren werden. Es wird angenommen, dass Aerdrie Faenya, die geflügelte Göttin der Luft und des Himmels, die Seelen von Arvandor in die Welt überführt, wo diese ihr sterbliches Leben von neuem beginnen. Werden innerhalb eines Jahrzehnts überdurchschnittlich viele Elfen geboren, so wird dies als dunkles Omen erachtet. Denn es braucht viele Elfen, um eine kommende Gefahr zu überwinden. Wenn dagegen eine Elfen-gemeinschaft über ein Jahrhundert hinweg oder sogar noch länger keine neuen Geburten zählt, sehen die Mitglieder das als Zeichen des Stillstands und verlassen die Gemeinschaft.

Aufgrund der Seltenheit von Geburten kann das Alter von Geschwistern Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte auseinander liegen. Aus diesem Grund können nur wenige Elfen in ihrer Kindheit mit gleichaltrigen Brüdern oder Schwestern spielen. Stattdessen üben sie ihre sozialen Fähigkeiten an ihren Freunden. In wirklich besonders seltenen Fällen werden auch mal Zwillinge – oder noch seltener – Drillinge geboren. Dieser Nachwuchs, von den Elfen als Seelengeschwister bezeichnet, wird als etwas Besonderes erachtet. Die Elfen glauben, dass das Schicksal der Geschwister untrennbar miteinander verbunden sei, weswegen sie zusammen großgezogen werden müssten. Elfenlegenden sind voller Geschichten von Unglücksfällen und Katastrophen, die sich ereignen, wenn Zwillinge auseinandergerissen werden oder zu lange voneinander getrennt sind. Einige Elfen sehen sich daher gezwungen, sich mit ihren Geschwistern zu vereinigen, auch wenn das Gefahr für Leib und Leben bedeutet; eineiige

Falls du jemals das Alter eines Elfs herausfinden musst, so sage ihm, dass es einen Notfall gibt. Ein junger Elf wird voreilig handeln. Ein Elf in den mittleren Jahren wird zaudern. Und ein alter Elf wird einfach weggehen.

HALB-ELF, HALBE SEELE?

Aus Sicht der Elfen stellt die Geburt eines Halbelfs eine Störung der natürlichen Wiedergeburtordnung dar. Die Elfen in den verschiedenen Gemeinden und Welten stellen sich unter dem Bruch der Götter viele unterschiedliche Dinge vor, denn die Götter haben ihnen nie eine Antwort gegeben, die für alle zutreffend zu sein scheint. Die Seele eines Halbelfs könnte etwa eine Elfenseele sein, deren Verbindung zu den Seldarinen geschwächt ist, oder eine wahre Elfenseele, die bis zu ihrem Tod im Körper eines Halbelfs gefangen ist – hinter einer elfenhaften Fassade könnte sich in Wahrheit aber auch eine menschliche Seele verbergen.

Viele Elfen, vor allem die jüngeren, sehen die Existenz eines Halbelfs eher als Zeichen der Hoffnung denn als Bedrohung – es könnte zum Beispiel ein Weg sein, wie eine Elfenseele die Welt auf eine ganz neue Art erleben kann, ohne dabei an eine einzige physische Gestalt oder eine bestimmte Weltanschauung gebunden zu sein.

Zwillinge könnten miteinander verwechselt werden; oder sie könnten getrennt voneinander aufwachsen und dazu erzogen werden, den jeweils anderen zu finden und zu vernichten.

Während der ersten Lebensjahre eines Elfen stammen die Erinnerungen, die während der Trance erscheinen, nicht aus dem jetzigen Leben, sondern aus vergangenen Schicksalen der unsterblichen Elfenseele. Eltern junger Elfen und Priester von Erevan Ilesere ermutigen den Nachwuchs, diese Erinnerungen zu erkunden und untereinander über sie zu sprechen, sie aber nicht mit Erwachsenen zu teilen, solange bis eine Erinnerung des wachen Lebens zum ersten Mal Eingang in die Trance der jungen Elfen findet. Dieses Erlebnis wird als die Erste Reflektion bezeichnet, und bestimmt das Ende der Kindheit und den Beginn der Jugend.

JUGEND

Die meisten Elfen erleben ihre Erste Reflektion im zweiten oder dritten Jahrzehnt ihres Lebens. Sie markiert den Anfang der Zeit, in der sich ein Elf darauf konzentrieren muss, das Wissen und die Fertigkeiten zu erlernen, die er als erwachsener Elf braucht, um seine Rolle erfüllen zu können.

Dafür lernen die jungen Elfen, wie sie in der Trance Erinnerungen aus ihrem wachen Leben hervorrufen können. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, über die Freuden der sterblichen Welt nachzudenken und die Prinzipien eines jeden Trainings und einer jeden Übung zu verstärken, die im wachen Zustand durchgeführt wurden. Gleichzeitig werden jene Erinnerungen aus entfernter Vergangenheit, die während der Kindheit mit Leichtigkeit aufflackerten, immer seltener hervorgerufen. Elfen bezeichnen den Moment, in dem junge Elfen keine der frühen Erinnerungen und nur noch die aus ihrem aktuellen Leben während der Trance erleben, als das Lüften des Schleiers.

ERWACHSENENALTER

Mit dem Entfernen des Schleiers wechselt ein Elf in das Erwachsenenalter, was sich normalerweise nach den ersten gelebten hundert Jahren ereignet.

Den Zugang zu den frühen Erinnerungen zu verlieren, kann ein traumatisches Erlebnis darstellen. Ältere Elfen suchen bei den Jüngeren nach Zeichen der Veränderung und versuchen, sie durch diese schwierige Zeit zu leiten. Die meisten elfischen Kulturen feiern das Entfernen des Schleiers mit einer Zeremonie des Stolzes oder einem Fest, um so einen Ausgleich für die Melancholie des Elfen zu finden. Für einige junge Erwachsene ist das die Zeit, um über Labelas Enoreth nachzudenken, während bei anderen Gemeinden das Entfernen des Schleiers als Anlass zu einer Feier betrachtet wird, bei der Götter wie Alobal Lorfiril und Zandilar heraufbeschworen werden.

Nach dem Entfernen des Schleiers beginnen die besten Jahre eines Elfen – eine Zeit, in der die meisten Elfen danach streben, sich in der Welt zu behaupten. Ein erwachsener Elf lernt, wie er seine Erinnerungen kontrollieren kann, die in seiner Trance hervorsprudeln. Dabei wählt er jene Erinnerungen aus seinem wachen Leben, die ihm helfen, sein Training voranzutreiben oder ihn in traurigen Zeiten trösten.

Anderen Völkern ist diese Zeit im Leben eines Elfen am besten vertraut, denn in diesem Alter verlassen Elfen oft ihre zurückgezogene Gemeinschaft, um die Welt außerhalb ihrer Heimat kennenzulernen. Sie streben danach, eine nachhaltige Wirkung auf ihre Umgebung auszuüben und Dinge zum Besseren zu verändern (jeweils aus ihrer individuellen Perspektive). Viele Elfen wollen Spuren in der Welt hinterlassen, damit sich zukünftige Generationen an sie erinnern.

Mit der Zeit vollbringt ein erwachsener Elf auf der Suche nach seinem Schicksal viele Taten. Es ist nichts Ungewöhnliches für Elfen, jemanden zu treffen, der sich gut in unterschiedlichen Gebieten auskennt, etwa ein Kampfmagier, der zugleich der bester Winzer der Siedlung und bekannt für seine feinen Holzschnitzereien ist. Viele erwachsene Elfen sind begierig, neue Erfahrungen zu machen, denn die Erinnerungen und Abenteuer, Eskapaden und Errungenschaften werden zum Antrieb für die nächste und womöglich längste Phase in ihrem Leben.

ÄLTERE ELFEN

Irgendwann im Erwachsenenalter wird der Traum eines Elfen während der Trance durch eine ganze neue, ungebetene Form von Gedanken gestört. Diese scheinbar fehlerhafte Erinnerung stammt weder aus dem persönlichen Erfahrungsschatz des Elfen noch von ihrer früheren Seele, sondern entspringt einem anderen Leben und einer anderen Zeit. Das erste Mal, dass einem Elfen so etwas passiert, wird als Erinnerung bezeichnet und dem Einfluss von Labelas Enoreth zugeschrieben. Dieses

TRÄUME JENSEITS DER ERINNERUNG

Elfen können genauso schlafen und träumen wie Menschen, doch fast alle Elfen, die an der Oberfläche leben, vermeiden dies. Träume, wie sie Menschen kennen, sind für Elfen seltsam und verwirrend. Anders als richtige Erinnerungen einer früheren Seele an das jetzige oder ein früheres Leben sind Träume unkontrollierbare Erzeugnisse des Unterbewusstseins oder gar des Unterbewusstseins eines vergangenen Lebens oder einer früheren Seele. Elfen, die träumen, müssen sich immer fragen, wessen Gedanken gerade in ihnen aufsteigen und warum. Priester von Sehanine Mondbogen sind eine Ausnahme und träumen, um Zeichen von ihrer Gottheit zu empfangen. Elfen konsultieren solche Priester, um ihre eigenen Träume deuten zu lassen.

Ereignis wird aber auch Offenbarung genannt, und ehrt Ara-leth Letheranil. Unabhängig von der Bezeichnung gilt das Ereignis als der Anfang einer neuen Phase im Leben eines Elfen.

Ein Elf, der solche Erinnerungen aus einem anderen Leben durchlebt, kann noch für Jahrzehnte ein ganz normales Leben leben. Sobald die Erinnerungen aber öfter erscheinen, fangen sie an, den Elfen zu belasten und nehmen so Einfluss auf seine Zukunft. Irgendwann wenden sich die Gedanken eines Elfen von den tatsächlichen Errungenschaften ab und richten sich immer mehr nach innen. Diese Veränderung vollzieht sich zu Beginn langsam, zeigt sich später aber in einem größeren Ausmaß, bis sie nicht mehr ignoriert werden kann. Wenn das passiert, verliert der Elf das Interesse an der Außenwelt und möchte nichts anderes als nach Hause zurückkehren, wo er umgeben von anderen seiner Art die Erinnerungen erkunden kann, die sich in diesem Leben angehäuften haben. Er versucht, diese Erinnerungen von jenen aus einem anderen Leben zu trennen, die ihm immer wieder und immer häufiger erscheinen.

Die meisten Elfen durchleben diese Phase mit 300 bis 500 Jahren. Elfen, die ein sehr aktives und gefährliches Leben geführt haben, scheinen eher betroffen zu sein als jene, die ein eher ruhiges Leben hatten. Auch jene, die mit Magie wiederbelebt wurden, scheinen diese Phase eher zu erleben als andere.

Unabhängig davon, wie früh oder wie oft Elfen solche Erinnerungen durchleben, halten die meisten sie für einen Segen der Götter. Die Erlebnisse aus einem anderen Leben, die ein Elf während seiner Trancesieht, können verborgene Lehren enthalten, die für das wache Leben des Elfen von Bedeutung sind. Oder sie enthalten Zeichen der Götter oder tragen dazu bei, bestimmte Dinge aus einem anderen Blickwinkel zu sehen.

Eine Handvoll Elfen in jeder Generation durchlebt solche Erinnerungen aus einem anderen Leben nie. Es wird spekuliert, dass diese wenigen Auserwählten die Wiedergeburten der ursprünglichen ersten Elfen sein könnten, die direkt aus Corellons Blut entsprangen und die er zu sich geholt hat. Auch wenn viele ältere Elfen ruhiger werden, so verbringen diese wenigen Auserwählten ihre restlichen Tage damit, sich in gefährliche Situationen zu begeben, als ob sie den Tod herausfordern wollten.

ALTERN UND TOD

Die meisten Elfen altern äußerlich anders als andere Humanoide. Die Haut der Erwachsenen bleibt glatt, ihr Haar wird nicht grau, und ihre Knochen schmerzen nicht. Selbst die ältesten Elfen sehen fast so aus wie Menschen mit 30 Jahren.

Es gibt trotzdem Anzeichen dafür, dass sich ein Elf am Ende seines Lebens befindet, zum Beispiel nach unten zeigende sichelförmige Eintrübungen der Pupille während sich der Elf in Trance befindet. Diese Veränderungen, die allgemein als Erhabenheit bekannt ist, ist ein Zeichen dafür, dass Sehanine Mondbogen das Tor geöffnet hat, um der Elfenseele die Rückkehr nach Arvandor zu ermöglichen – ein direktes Zeichen der Götter, dass es an der Zeit ist, seine Angelegenheiten in Ordnung zu bringen.

Wie viel Zeit einem Elfenkörper dann noch bleibt, ist niemals sicher. Es könnten Stunden oder mehrere Jahre sein, doch dieser Zeitraum ist von großer Freude wie von großer Trauer geprägt. Die meisten sterblichen Elfen akzeptieren ihr bevorstehendes Schicksal mit Optimismus oder Resignation. Einige reagieren darauf, indem sie sich in Arbeit stürzen – mit einem Elan, den andere Elfen als unziemlich betrachten.

Manche glauben, dass jene Elfen, die im hohen Alter sterben, ohne die Phase der Erhabenheit durchlebt zu haben, der Zugang zu Arvandor verweigert wurde, und ihre Seelen deshalb auf andere Ebenen weiterreisen und niemals wiedergeboren werden. Während die Elfen, die zurückgelassen werden, nur raten können, warum das so ist, kann das Verhalten



eines Elfen im Laufe seines Lebens Aufschluss darüber geben. So durchleben die Drow nie die Erhabenheit, das Gleiche gilt auch für jene Elfen, die andere Götter als die Seldarine verehren.

DIE SICHT DER ELFEN

Die Elfen der Oberflächenreiche haben eine einzigartige Sichtweise auf die Welt und ihren Platz darin. Diese Sichtweise ist eine Mischung aus verschiedenen Faktoren, die ihre Natur formen, und die bereits bis in die Zeit des Bruchs zwischen den ersten Elfen und Corellon zurückreicht.

KULTURELLE MELANCHOLIE

Der Grund dafür, dass Elfen nur selten leichtfertig und sorgenfrei sind, liegt in ihrem angeborenen Unbehagen oder der Sorge, die sie erfüllte, als sie sich dafür entschieden, Corellon nicht länger zu folgen. Diese Gefühle des Bedauerns und der Trauer ergreifen alle Elfen zu unterschiedlichen Zeiten in ihren Leben und beeinflussen jeden Aspekt ihrer Gesellschaft.

Priester unter den Elfen glauben normalerweise, dass die unterbrochene Verbindung niemals geheilt werden kann, solange Corellon seine Meinung nicht ändert. Und so wechselhaft wie Corellon auch ist, so stur ist er in diesem Punkt: Solange Lolth existiert, müssen alle Elfen für ihren Verrat büßen. Als die ersten Elfen ihre Gestaltlosigkeit und Unbeständigkeit im Tausch gegen die versprochene Größe aufgaben, entsagten sie diesem Teil ihrer Natur, den Corellon am meisten schätzte. Noch schlimmer war aber, dass sie unerklärlicherweise dadurch auch Corellons Wandlungsfähigkeit in Mitleidenschaft zogen.

Ob die ersten Elfen nun von Lolth überlistet wurden oder nicht, spielt für Corellon keine Rolle. Sie haben sich dafür entschieden, Lolth zu folgen, was zum Bruch zwischen Corellon und Lolth führte, auch wenn viele Elfen treu zu Corellon stan-

den. Nun müssen die Elfen für immer leben und sterben und wieder leben, und somit die Konsequenzen für das schlechte Urteilsvermögen ihrer Vorfahren tragen. In diesem Punkt ist Corellon so unflexibel und starr wie das Fundament der Welt. Und alle Elfen betrauern die Erinnerungen an die unheilbar zerstörte Verbindung zwischen ihnen und ihrem Schöpfer.

WEITBLICK

Elfen haben von Natur aus eine Lebensspanne von siebenhundert Jahren oder sogar mehr. Es ist daher nicht überraschend, dass dies ihre Einstellung und ihren Blick auf jeden Aspekt des sterblichen Lebens prägt.

Ereignisse, die bereits Jahrhunderte zurückliegen und von Menschen als uralte Geschichte betrachtet werden, wurden von vielen noch lebenden Elfen vielleicht aus erster Hand erlebt. Und die Erinnerung eines Elfen ist wahrscheinlich viel genauer als jede gut recherchierte geschichtliche Überlieferung. Denn die Elfen können die Erinnerung immer wieder hervorrufen, wenn sie in Trance sind, und sie sich sehr gut einprägen.

Die elfische Vorstellung von Wertschätzung ist für Menschen schwer nachvollziehbar. Ein Elf wird nur selten sentimental in Bezug auf physische Gegenstände wie Waren und Mobiliar, außer diese Gegenstände haben eine persönliche Bedeutung. Dies ist aus einem einfachen Grund so: Der Gegenstand wird wahrscheinlich vergehen, bevor der Elf es tut. Selbst edler Schmuck und Stahlschwerter beschlagen, verbeulen, und erliegen letztlich ihrem Alter, lange bevor Elfen ihr Lebensende erreichen.

Paradoxerweise schenken Elfen Eintagsfliegen, Seifenblasen, Illusionen, Sonnenfinsternissen, Regenbögen, künstlerischen Vorstellungen und vielen anderen sehr kurzlebigen Sachen besondere Aufmerksamkeit. Sie sind fasziniert von allem Schönen – Objekten, Kreaturen, Szenerien oder Ereignissen – was vielleicht nur einmal erlebt werden kann. Doch dies alles kann in der Erinnerung eines Elfen eingefangen und immer wieder erlebt werden.

Elfen, die enge Bindungen zu anderen Rassen knüpfen, sind selten, vor allem wenn die Lebensspanne dieser Rassen viel kürzer ist. Menschen glauben gerne, dass Elfen keine tiefen Beziehungen mit ihnen eingehen, weil sie immer traurig wären, wenn ein menschlicher Freund stirbt, aber das ist nicht die ganze Wahrheit. Aus der Sicht der Elfen sind Menschenleben zu kurzlebig, um eine Beziehung zu formen, die in ihren Augen einer Freundschaft nahe kommt. Für Elfen ist eine Bekanntschaft von mindestens hundert Jahren erforderlich, um eine gute Basis für eine Freundschaft zu bilden.

Durch ihre Distanziertheit wirken Elfen bei Tragödien kalt und emotionslos. Dabei fühlen sie jedoch den gleichen Schmerz, den auch andere fühlen, und auch sie betrauern ihre Verstorbenen. Im Gegensatz zu anderen Kreaturen verstehen sie aber auch, dass weltlicher Schmerz vergänglich ist. Außerdem kann ein Verlust, der in einem Elfen emotional zu nahe geht, über Jahrhunderte hinweg in der Trance erneut durchlebt werden. Deswegen ist es für Elfen das Beste, ihre Distanz zu den Sorgen Anderer zu wahren.

Auch wenn sie sehr sparsam mit der Zuneigung für Andere umgehen, sind sie ausgezeichnete Menschenkenner. Deshalb können sie sehr schnell oberflächliche Beziehungen zu anderen Kreaturen aufbauen. Ein Elf weiß oft innerhalb von wenigen Minuten, ob eine neue Bekanntschaft als Begleitung für eine Reise oder ein Abenteuer geeignet ist. Ihr erster Eindruck ist selten falsch – auch wenn es mehrere Jahrzehnte dauert, bis sich eine tiefergehende Beziehung entwickelt.

Die Geduld von Elfen ist aus der Sicht anderer Völker so stark ausgeprägt, dass sie weit über das Natürliche hinaus geht. Wenn ihr Territorium von Feinden bedroht wird, ziehen sie es oft vor, in ihren versteckten Bastionen abzuwarten, bis die Gefahr vorüber ist, anstatt zu kämpfen. Die Gefahr ein Jahr

Die Elfen von Oerth sind ein trauriges Völkchen. Misshandelt von früheren Eroberern hatten sie sich oft versteckt und sind sehr verstreut. Zwar habe ich Anzeichen für große Elfenreiche in anderen Welten gefunden, doch auch diese scheinen zerstört zu sein. In so vielen Welten scheint der Aufstieg der Menschen auf den Niedergang der Elfen zu folgen. Was wird aber folgen, wenn die menschlichen Reiche untergehen? Orks. Dafür gibt es bereits Anzeichen in Eberron – einem Ort, an dem die Menschen einen Krieg gegen sich selbst verloren haben.

oder sogar ein Jahrzehnt lang auszusetzen, ist nur ein kleiner Preis, wenn dadurch Blutvergießen vermieden werden kann. Immerhin haben Elfen alle Zeit der Welt.

VERBRECHEN UND BESTRAFUNG

Im Einklang mit ihrer langfristigen Sichtweise auf die Welt und ihr Wissen über die Geschichte verfügen Elfen über eine besondere Moral. Sie halten sich an die traditionellen Bedeutungen von Gut und Böse, die sie allerdings nach ihren eigenen Vorstellungen gefärbt haben. Wenn ein Elf etwa einen anderen Elf tötet, haben sie ihre eigene Art, für Gerechtigkeit zu sorgen.

Wie die meisten zivilisierten Wesen betrachten sie Mord als ein ernstes Verbrechen, handhaben und bestrafen es aber auf ihre Weise. Sterbliche Kreaturen wie Menschen verurteilen Mord und jene, die ihn begehen, denn sie löschen ein Leben aus. Wenn es um das Leben einer sterblichen Kreatur geht, sind Elfen derselben Meinung. Selbst wenn der Ermordete durch Magie wieder zum Leben erweckt wird, macht dies das Verbrechen genauso wenig ungeschehen, wie auch das Ersetzen von gestohlenem Gold den Diebstahl nicht wieder gutmacht. Aber Elfen sind nicht wirklich sterblich – zumindest nicht so, wie Menschen oder andere Kreaturen es sind. Wenn ein Elf ermordet wird, wird seine Seele nach einer unbestimmten Zeit in einem neuen Körper wiedergeboren. Durch den Mord werden nur die Bestrebungen und Ziele des jeweiligen Elfen beschnitten. Die Seele wird am Ende jedoch die Möglichkeit haben, diese in einem neuen Leben zu erreichen.

Da Elfen wiedergeboren werden, betrachten sie die Angehörigen und Freunde des Ermordeten als die wahren Opfer. Die Überlebenden müssen ihr Leben über Jahrhunderte hinweg ohne den geliebten Elternteil, das geliebte Kind, das geliebte Geschwisterteil und den geliebten Lebensgefährten weiterleben. Also versuchen die Elfen, die Gerechtigkeit eher für sie zu erwirken anstatt den Tod des ermordeten Elfen zu rächen. Die Bestrafung hängt zu einem gewissen Maß von der Natur des Verbrechens ab und ob dieses vorsätzlich war. Die Bestrafung kann die Verbannung aus der Gemeinde oder eine hohe Summe sein, die an die Überlebenden zu zahlen ist. Es kann aber auch eine unbeendete Arbeit des Ermordeten sein, die der Mörder beenden muss. Die Verbannung ist dabei die schlimmste Bestrafung.

Die Haltung der Oberflächenelfen bezüglich Mordes – die in den Augen einiger Völker an Abgestumpftheit grenzt – nimmt bei den Drow extreme Formen an. Sie haben Mord – ob an Freunden oder Feinden – zu einer Kunst gemacht und be-



trachten das Töten als nur ein weiteres Werkzeug, um Streitigkeiten zu klären und so die Gesellschaft weiter voranzubringen.

Eigentumsdelikte wie Diebstahl werden häufig als Anzeichen eines mangelhaften Charakters betrachtet, denn die Elfen schätzen materielle Güter nicht so sehr, wie es Völker mit einer kürzeren Lebensspanne tun. Der eigentliche Wert eines Gegenstandes ist zweitrangig im Vergleich zu seinem historischen oder sentimental Wert, der beträchtlich sein kann. Ein Elf, der einen Beutel voller Juwelen stiehlt, wird bemitleidet. Aber derjenige, der eine getrocknete Blume stiehlt, die ein Elf von seiner längst verstorbenen Schwester erhalten hat, ist in den Augen der anderen Elfen ein Monster. Ihm droht wahrscheinlich Verbannung.

LEIDENSCHAFT UND ZURÜCKHALTUNG

Die Persönlichkeit von Elfen ist eine Mischung aus zwei sich entgegengesetzten Kräften, die über die gesamte Lebensspanne um Dominanz ringen. Die Erfahrungen eines Elfen werden von seinem Umgang mit der Spannung zwischen Leidenschaft und Zurückhaltung geprägt.

Wenn Elfen jung sind, begegnen sie dem Leben mit viel Enthusiasmus. Ihre Freude ist genauso intensiv wie eine lodrende Flamme, und ihre Trauer so tief wie der Ozean. Sie stürzen sich mit scheinbar unerschöpflicher Energie in jedes Vorhaben. Dabei zeigen sie allerdings kaum Emotionen.

Die Zurückhaltung und Geduld der Elfen ist unter anderen Völkern bekannt. Was ein Zwerg oder Mensch jedoch nicht sieht, ist der andauernde Konflikt, den ein Elf mit sich selbst austrägt. Elfen behalten ihre Leidenschaft für sich, denn sie lernen schon in jungen Jahren, dass solche Gefühle zerstörerische Ausmaße annehmen können, wenn sie nicht kontrolliert werden. Elfen, die sich von ihrer Leidenschaft überwältigen lassen, werden von ihr komplett eingenommen. Sie hören auf, sich um Freunde zu kümmern, bringen Familienmitglieder gegen sich auf und nehmen überflüssige Risiken in Kauf auf der Jagd nach Glückseligkeit, die ein kühler Verstand nicht eingehen würde.

Die Leidenschaft nimmt mit dem zunehmenden Alter ab, verschwindet aber nie vollständig. Eine der wichtigsten Aufgaben der älteren Elfen ist es, den jungen die Gefahren aufzuzeigen, die eine unkontrollierte Leidenschaft mit sich bringt. Außerdem zeigen sie ihnen, wie sie eine andauernde Selbstdisziplin lernen können.

URZEITLICHER HASS

Eine der innigsten Leidenschaften eines Elfen ist der Hass, den Oberflächenelfen und Drow füreinander empfinden. Dieser Hass reicht zurück bis zu der Zeit, in der die ersten Elfen ihre wandelbare Form für Lolths Versprechen aufgaben. Sie spalteten sich in zwei Fraktionen auf. Die Drow glaubten, dass Corellon sie zurückhielt und Lolths Verrat gerechtfertigt war. Die anderen Elfen fühlten sich aber der Anwesenheit Corellons beraubt und glaubten, dass Lolth sie seit Anfang manipuliert hat. Für die Drow ist jeder Elf, der sich in Corellons Licht sonnt, ein Schwächling und Dummkopf. Für die meisten anderen Elfen sind die Drow Verräter.

Trotz des Bruchs zwischen ihnen können die Drow und die anderen Elfen zusammenarbeiten, wenn es die Umstände erfordern. Dabei verzichten sie auf Gewalt, um ein gemeinsames Ziel zu verfolgen. Sie mögen es nicht gern tun – sie mögen sich dafür am Ende sogar selbst hassen – aber sie tun, was eben getan werden muss.

Einige Elfen schaffen es sogar, diesen Hass zu überwinden. Sie haben Dunkelfelfen, wie Drizzt Do'Urden, getroffen oder von ihnen gehört. Diese gehen ihren eigenen Weg und betrachten jeden Elf als ein Individuum und nicht als einen Vertreter der einen oder anderen Seite des kosmischen Kampfes.

ELFISCHE ABENTEUERER

Die meisten Oberflächenelfen lassen sich in ihren jungen Jahren auf Abenteuer ein. Für Elfen ist ein Abenteuer aber nicht unbedingt immer das Gleiche wie für Menschen. Menschen denken bei Abenteuern eher an jene, die gegen Monster kämpfen, gefährliche Ruinen auskundschaften, tiefe Höhlen erforschen oder einfach nur für Aufsehen sorgen, meistens auf der Suche nach Reichtum und Ehre. Auch Elfen haben all das schon getan. Die meisten elfischen Abenteurer sind jedoch einfache Reisende.

Elfen wissen, dass ihre gesammelten Erinnerungen zu ihrer ewigen Glückseligkeit beitragen werden, sobald sie die Erhabenheit erleben. Deswegen suchen sie nach Erlebnissen, die ihnen aufregende, schöne oder befriedigende Erinnerungen bescheren. Dazu gehören natürlich auch Kämpfe gegen Monster, aber Elfen konzentrieren sich normalerweise eher auf andere Aktivitäten. Sie bevorzugen eher Erinnerungen an weit entfernte Orte, außergewöhnlich schmackhafte Mahlzeiten oder faszinierende Persönlichkeiten. So sind die meisten elfischen Abenteurer eher Reisende und keine kühnen Abenteurer oder Helden zum Anheuern.

Dies ist ein Aspekt des elfischen Lebens, der unter anderen Völkern weniger gut bekannt ist, denn Elfen verbringen ihre Abenteuerjahre meist an entlegenen Orten oder in weit entfernten Zivilisationen. Sie hegen eher ein Interesse für entlegene Wälder, einsame Täler, hohe Berge und andere natürliche Orten denn für Städte. Reisende Elfen wollen andere Kreaturen treffen, aber nicht zu viele.

Einige Elfen werden mit den Eigenschaften eines Abenteurers im Sinne anderer Völker geboren – oder entwickeln diese im Laufe ihres Lebens. Viele herkömmliche Abenteurergruppen freuen sich, solche Elfen als Mitglied aufnehmen zu können, und einige Elfen sind glücklich, ein solches Leben zu führen. Elfen wird nachgesagt, dass sie sich von Gefahr nicht so leicht einschüchtern lassen. Das ist eine sehr gute Eigenschaft, die jeder in einer schwierigen Situation haben sollte.

In sehr seltenen Fällen schließen sich Elfen einer Abenteurergruppe aus Angst an. Einige wenige Elfen entwickeln eine irrationale Angst vor einem ruhigen, beschaulichen Leben in den folgenden Jahren. Selbst wenn eine solche Zukunft für einen jungen Elfen langweilig und unerträglich trist erscheint, machen die psychologischen Veränderungen, die ein Elf mit zunehmendem Alter durchläuft, diese friedvolle Zeit in den spä-



teren Jahren eines Elfenlebens zu einem höchst befriedigenden Erlebnis. Diese Angst ist jedoch immun gegen Logik, wenn sie in einem erwachsenen Elfen aufsteigt. Um diesem Schicksal zu entgehen, begeben sie sich – bewusst oder unterbewusst – in gefährliche Situationen, auch wenn sie dabei sterben könnten. Vielleicht hoffen sie sogar, dass sie das tun. In der Tat suchen sie nach einer Möglichkeit, ihrer für sie als unerträglich erachteten Zukunft zu entfliehen und die Zeit für ihren sterblichen Körper anzuhalten, um neu beginnen zu können.

ELFEN UND MAGIE

Magie durchdringt die elfische Welt, auch wenn sie nicht mit einem angeborenen Verständnis mit Magie auf die Welt kommen. Um die Zauberei beherrschen zu können, muss ein Elf jahrelang lernen und üben, so wie die meisten anderen Völker. Von dem Moment ihrer Geburt an sind Elfen jedoch von einer Kultur, Philosophie und Kunst umgeben, die Magie in sich birgt und ihre Geheimnisse unmerklich an jene preisgibt, die empfänglich dafür sind – und Elfen sind es allemal.

ZAUBEREI

Es gibt einen Grund dafür, dass die mächtigsten Magier alt sind. Die besonderen Handlungen, Gegenstände und Geräusche, die zum Zaubern benötigt werden, erfordern Genauigkeit, und diese lässt sich nur durch viel Übung erlernen. Außerdem muss für jeden Zauber, den ein Magier wirken könnte, sein mächtiger Intellekt auf diese Aufgabe konzentriert sein, wobei die notwendigen Gedankenmuster und die richtige Einstellung in einer Phase verharren, um nach Bedarf freigelassen zu werden. Selbst für die Meister dieses Konzepts bleibt das Wissen über die Magie jedoch schwer begreiflich. Ein Magier muss sich dabei Schritt für Schritt in immer tiefere Verständnisebenen vorarbeiten, und Geistesschranken durchbrechen, um die Magie mehr und mehr zu beherrschen.

Elfen sind wohl ein Volk, das am besten für die Zauberei geeignet ist. Sie können sich über Jahrhunderte hinweg den Lehren widmen, und ihre Trance gibt ihnen zusätzlich Zeit zum Üben. Denn das, was sie während ihres Studiums der Zauberei gelernt haben, können sie wiederholen und festigen, während sie sich ausruhen. Die von der Zauberei erforderte Standfestigkeit und der Eifer mögen für jene, die auf Leben voller uneingeschränkter Erkundung und einer freien Ausdruckweise zurückblicken, einem Fluch gleichkommen. Magie ist jedoch ein Mittel, diese Macht wiederzuerlangen. Geduld und Beherrschung, die zu den grundlegenden Eigenschaften der Elfen gehören, helfen ihnen dabei.

Nicht alle Elfengemeinschaften finden Zauberei gut, in den meisten Welten im Multiversum gibt es aber zumindest meist eine Elfengemeinschaft, in der Zauberkundige als Meister achtet werden. In einigen Welten wird den Elfen sogar die Erfindung der Zauberei zugeschrieben.

MYTHALE

Große Magie ist aber in jedem Fall nicht nur Elfen vorbehalten. Die Erschaffung von *Mythalen* scheint aber ihren Ursprung in den Lehren der Elfen zu haben. *Mythale*, die in unterschiedlichen Welten unter verschiedenen Namen bekannt sind, sind bestehende magische Felder, die in einem großflächigen Gebiet die Realität verändern. Das Ritual für die Erschaffung der mächtigsten *Mythale* erfordert viele erfahrene Magier. Weniger fähige Magier nähren das wachsende Magienetz mit Zaubern. Solch ein Ritual braucht viel Zeit und kann auch manchmal das Opfer einiger Leben erfordern. Die Ergebnisse sind jedoch wie ein Wunder.

Elfen werden oft als Meister der Magie bezeichnet, weil sie diese so leicht lernen können. Doch die mächtigsten unter den elfischen Magiern strutzen auch stets vor Ehrgeiz. Der Weg zur Macht ist niemals einfach. Jeder, der etwas anderes behauptet, ist ein Narr – oder ein Feind.

Das *Mythal*, das die mächtige Stadt Myth Drannor in Faerûn beschützt hat, verhinderte das Eindringen von Drachen, Illithiden, Drow und Doppelgängern. Es neutralisierte Ausrüstungsmagie und Teleportationszauber und übertrug jedem Elf in seiner Nähe die Fähigkeit zu fliegen, sowie eine Vielzahl an magischen Schutzzaubern.

Eine ähnliche Magie erlaubte es den Elfen von Krynn, ein *Mythal* bei Qualinost zu erschaffen. Die Türme der Stadt aus mondblassem Stein ragen Hunderte von Metern in die Höhe, und ihre Brücken aus Alabaster schwingen sich wie blasser Regenbögen durch die Luft.

Ein *Mythal* und seine Wirkung kann nicht mit herkömmlichen Mitteln entzaubert oder unterdrückt werden. Sobald ein *Mythal* an seinem Platz ist, scheint es dort für immer zu überdauern, da es niemand zu zerstören weiß. Die Natur eines *Mythals* kann nur verformt oder verändert werden – und zwar nur durch die Verwendung der gleichen magischen Energie, die auch für seine Erschaffung angewendet wurde.

Die Metropole Waterdeep an der Schwertküste von Faerûn profitiert von *Mythalen*, die geschaffen wurden, um die Hauptstadt eines großen Elfenreichs zu beschützen, die sich vor mehr als 2000 Jahren an dieser Stelle befand. Die Elfen verließen Immerdar auf Befehl ihres Anführers, der die Magier der Stadt anwies, diese so zu verändern, dass jeglicher Beweis, dass das Reich je existiert habe, vernichtet würde.

KLINGENLIED

Jene, die einen Klingensänger in einem Kampf sehen, werden dies nie vergessen. Umgeben von Chaos und Blut bewegt sich der Klingensänger, als würde er einen Tanz vorführen, der nicht von dieser Welt stammt. Es ist eine Kombination aus Zauberei und Schwertkampf, die eine Verbindung aus einer beeindruckenden Schönheit und einer furchterregenden Tödlichkeit darstellt. Wenn das Schwert des Klingensängers so schnell durch die Luft gewirbelt wird, dass es heult, und die Luft summend einstimmt und pfeift, ist das der Anfang des Klingenlieds. Und es könnte das Letzte sein, was die Feinde des Klingensängers hören.

Elfen und Halbelfen, die die Kunst des Klingensingens ausüben – eine Tradition, die vornehmlich in Faerûn praktiziert wird – erscheinen fast lässig im Kampf. Während sie die Schläge ihrer Feinde abwehren, bewegen sie sich auf elegante Weise in eine Position, aus der sie zuschlagen können. Ein Klingensänger verwendet seine Waffe einhändig, um während des Kampfes die andere Hand für das Zaubern oder für die Benutzung eines Zauberstabs frei zu haben. Mit dieser Technik haben Klingensänger die notwendige Bewegungsfreiheit, um die tanzähnlichen Bewegungen aus verschiedenen Kampfkünsten durchzuführen. Diese Bewegungen ermöglichen ein Zusammenspiel von körperlichen Angriffen und Magie.

Nur wenigen Elfen und noch weniger Halbelfen wird die Ehre zuteil, ein Klingensänger zu werden. Denn dafür braucht ein Elf den Verstand eines großen Zaubersers und die Wendigkeit der talentiertesten Tänzer.

ELFISCHE GOTTHEITEN (DIE SELDARINE)

Gottheit	Gesinnung	Provinz	Vorgeschlagene Domäne	Gebräuchliches Symbol
Aerdrie Faenya	CG	Luft, Regen, Fruchtbarkeit, Geburt	Leben, Sturm, List	Vogel vor einer Wolke
Angharradh	CG	Weisheit, Wachstum, Schutz	Wissen, Leben, Krieg	Drei ineinander greifende Kreise
Alathrien Druanna	N	Runen, Schreiben, Zaubern	Arkane Kunde,** Wissen	Eine Schreibfeder oder Glyphe
Alobal Lorfril	CG	Ausgelassenheit, Fröhlichkeit	Leben, List	Weinglas
Araleth Letheranil	CG	Licht, Sterne, Offenbarungen	Wissen, Licht	Lichtstrahl
Corellon Larethian	CG	Oberster Gott der Elfen	Arkane Kunde,** Licht, Leben, Krieg	Viertelmond oder Sternhaufen
Darahl Tilvenar	RN	Feuer, Erde, Metallarbeit	Schmiede*, Licht	Flamme zwischen Händen
Tiefer Sashelas	CG	Kreativität, Wissen, Meer	Wissen, Naturkunde, Sturm	Delfin
Elebrin Liothiel	CG	Fülle, Gärten, Ernte	Leben, Naturkunde	Eichel
Erevan Ilesere	CN	Unheil, Wandel	List	Asymmetrischer Sternhaufen
Fenmarel Mestarine	CN	Einsamkeit, Ausgestoßene	Naturkunde, List	Zwei starrende Elfenaugen
Gadhelyn	CN	Unabhängigkeit, Ächtung	Naturkunde, List	Blattförmige Pfeilspitze
Hanali Celanil	CG	Liebe, Schönheit, Künste	Leben	Goldenes Herz
Kirith Sotheril	NG	Erkenntnis, Illusion	Wissen, List	Regenbogensphäre
Labelas Enoreth	CG	Zeit, Geschichte, Erinnerung	Arkane Kunde,** Wissen, Leben	Sonnenuntergang
Melira Taralen	CG	Poesie, Lieder	Wissen, Leben, List	Laute
Mythrien Sarath	CG	Entsagung, Mythale	Arkane Kunde,** Schmiede*, Wissen	Reihe aus drei ineinandergreifenden Ringen
Naralis Analor	NG	Heilung, Leiden, Tod	Leben, Grab*	Weißes Taube
Rellavar Danuvien	NG	Winter, raues Wetter	Sturm	Speer zwischen zwei Kreisen
Rillifane Rallathil	CG	Natur, wilde Tiere, Jahreszeiten	Naturkunde	Eiche
Sarula Illiene	CG	Seen, Ströme	Sturm, List	Drei Linien, die eine Welle darstellen
Sehanine Mondbogen	CG	Träume, Tod, Reise	Grab,* Wissen, Licht	Vollmond unter einem Mondbogen
Shevarash	CN	Rache, Verlust, Hass	Krieg	Zerbrochener Pfeil über einer Träne
Solonor Thelandira	CG	Bogenschießen, Jagd, Überleben	Naturkunde, Krieg	Silberner Pfeil mit grünen Federn
Tarsellis Meunniduín	CN	Berge, Flüsse, wilde Orte	Naturkunde, Sturm	Berg mit einem Fluss
Tethrin Veraldé	NG	Kampf, Schwertkampf	Krieg	Überkreuzte Schwerter unter einem Viertelmond und über einem Vollmond
Vandria Gilmadriith	RN	Krieg, Kummer, Gerechtigkeit, Wachsamkeit	Grab,* Krieg	Tränendes Auge
Ye'Cind	CG	Musik, Verzauberung	Leben, List	Blockflöte
Zandilar	CN	Romantik, Begierde, Tanz	Leben	Lippen

*Aus *Xanathars Ratgeber für Alles*

**Aus *Abenteurerhandbuch für die Schwertküste*

DIE SELDARINE

Der Pantheon der Elfen-Gottheiten, auch Seldarine genannt, umfasst Corellon sowie die Gruppe der ersten Elfen, denen er Göttlichkeit zusprach. Die Götter berichteten Corellon von Lolths radikalen Ideen, weswegen ihr Schöpfer sie entlohnte, indem er ihre göttliche Macht enorm steigerte. Als Lolth einige der ersten Elfen mit ihren Versprechen auf ihre Seite zog, blieben diese göttlichen Wesen Corellon treu. Da sie die verräterische Art Lolths ablehnten, behielten sie ihre göttliche Macht und Unsterblichkeit.

Oberflächenelfen und andere an der Oberfläche verweilende Elfen verehren diese Gottheiten für ihre Treue gegenüber Corellon. In der Praxis wird dies eher als Verehrung der Ahnen als einer Gottheit verstanden, denn alle Elfen stammen von den Seldarinen ab.

Die Tabelle der Elfischen Gottheiten enthält alle Mitglieder der Seldarine. In der Tabelle sind für jede Gottheit Gesinnung, Provinz (die Hauptinteressensgebiete und Verantwortlichkeiten der Gottheit), vorgeschlagene Domänen für Kleriker, die

einer Gottheit dienen und das gebräuchliche Symbol der Gottheit genannt. Viele der in der Tabelle genannten Gottheiten sind unten aufgeführt.

CORELLON LARETHIAN

Der Schöpfer der Elfen ist Chaos und personifizierte Schönheit zugleich. Corellon ist so fließend und veränderbar wie eine Brise oder ein Bach – schnell zu erzürnen, aber genauso schnell vergebend und vergessend. Die Götter lieben Magie, Kunstfertigkeit, Natur und Freiheit. Jeder, der die mystische Präsenz von Corellon gespürt hat, beschreibt sie als eine nie dagewesene Freude, auf die eine tiefe Melancholie folgt, sobald Corellons Anwesenheit nicht mehr gespürt wird.

Corellon erwartet nicht viel von seinen Anhängern – keine komplexen Rituale oder häufige, oder gar regelmäßige Zeremonien, nicht einmal gewöhnliche Gebete. Corellon will, dass sie ihr Leben genießen, Neues ausprobieren, sich Ziele setzen und diese verfolgen sowie nett zu anderen sind. Im Gegenzug für all diese Freiheiten von den sonst üblichen Bestandteilen





PRIESTER VON CORELLON

einer Religion erwartet er, dass sie ihre Probleme selbst lösen und nicht bei jeder Krise um Hilfe bitten. Diese Gebote sind in jedem Elfen verankert, stammen sie doch von Corellon selbst. Wenn Elfen ihre Priester fragen, wie sie die Anwesenheit von Corellon spüren können, antworten die Priester oft: „Zunächst musst du dich selbst wahrlich kennenlernen. Erst dann kommst du unserem Schöpfer näher“.

Messen zu Corellons Ehren werden üblicherweise auf natürlichen Bühnen aus Stein oder innerhalb schüsselförmiger Waldlichtungen abgehalten. Dabei folgen die Elfen dem wichtigsten Gebot Corellons, demzufolge sie alle frei sind. Alle, die an diesen Messen teilnehmen, können dem Gott in jeder Form huldigen, die ihnen angemessen erscheint. Die Stimmung auf einer solchen Versammlung gleicht daher vielmehr einem Fest denn einem organisierten Gottesdienst.

Viele elfische Magier ehren Corellon und dekorieren ihre Zauberbücher und Türme mit seinen Symbolen. Einige dieser Magier spekulieren sogar, dass Corellon die Verkörperung der rohen Magie ist, eine dem Multiversum zugrunde liegende urzeitliche Kraft. Corellon sei keine geformte oder gezähmte Magie und auch kein Gewebe, wie es einige nennen – er sei Magie in ihrer ursprünglichen Form, eine Quelle voller unendlicher und wunderbarer Möglichkeiten.

Die Geheimnisse von Arvandor. Nur jene langlebigen Gelehrten, die mit größter Sorgfalt die Elfen studieren, haben von den Geheimnissen von Arvandor gehört. Doch alles, was diese Koryphäen herausfinden konnten, ist, dass es sich um eine geheime Versammlung von Elfen handelt, die Corellon huldigen. Bei der Versammlung werden die elfischen Mythen der Erschaffung auf magische Weise nachgespielt, glauben einige.

In Wahrheit sind die Geheimnisse von Arvandor ein Phänomen, das Elfen als einen Ruf ihres Schöpfers verstehen,

Verwechsle Respekt nicht mit Verehrung. Götter fordern Verehrung. Verbündete und Freunde verdienen Respekt. Die meisten Oberflächelfen verehren Corellon. Alles darüber hinaus ist ungewiss.

dem sie entweder folgen oder ignorieren können. Das Ereignis findet entweder auf einer oder mehreren Ebenen innerhalb des Multiversums in einem einzigen Moment statt. Und es gibt keine Garantie, dass es sich jemals wieder ereignen wird. Die Fähigkeit, diesen Ruf wahrzunehmen, ist ein seltenes Geschenk. Abhängig von seinen Bedürfnissen ruft Corellon ein paar Dutzend oder mehrere Tausend Elfen dazu auf, sich zu versammeln. Jeder einzelne Elf kehrt dabei für eine gewisse Zeit in Corellons Körper zurück, um eine Aufgabe zu erfüllen, die nur der Gott selbst versteht.

Vor dem Beginn dieser Versammlung haben die ausgewählten Elfen mächtige Träume und Visionen im wachen Zustand, die sie dazu bewegen, zu einem bestimmten Ort zu reisen. Zu diesem Zeitpunkt muss jeder berufene Elf entscheiden, ob er den Visionen folgen will oder nicht, denn es ist bekannt, dass nicht jeder Elf von einer Begegnung mit Corellon zurückkehrt. Es stimmt, dass viele Elfen den Wunsch haben, einmal in den Gott einzutauchen und vor dem Entfernen des Schleiers wieder zurückzukehren. Einige Elfen haben das sterbliche Leben und die alltägliche Welt jedoch ins Herz geschlossen und ignorieren den Ruf. Jene, die Corellons Ruf folgen, werden telepathisch zu ihrem Bestimmungsort geleitet. Dabei bewegen sie sich oft Hunderte Kilometer weit über unbekanntes Gebiet oder über Ebenen hinweg.

Die meisten Elfen, die von den Geheimnissen von Arvandor zurückkehren, sind für immer verändert. Diese Teilnehmer sprechen aufgrund von Ehrfurcht und Wertschätzung normalerweise nicht über ihre Erfahrungen. Jene, die versuchen, darüber zu sprechen, haben es schwer, die richtigen Worte zu finden. Am Ende ist ihre Botschaft jedoch immer die gleiche: Die Geheimnisse von Arvandor sind eine Möglichkeit für Elfen, Corellon zu begegnen. Dabei schenken sie dem Gott ihre Lebenskraft – und erhalten im Gegenzug für eine kurze Zeit ihre freie, formlose Natur zurück. Nach dieser magischen Kommunion haben viele Elfen ein tieferes Verständnis für ihren eigenen Ursprung und ihre Magie. Einige kommen in

GESEGNETE CORELLONS

Die veränderbaren, fröhlichen und schönen ersten Elfen konnten jedes Geschlecht annehmen, wenn sie es wollten. Als sie sich Lolths Einfluss beugten und sich für ihre feste physische Form entschieden, haben die Elfen die Fähigkeit verloren, sich auf diese Weise verändern zu können. Hin und wieder werden jedoch derart androgyne Elfen geboren, dass ihnen nachgesagt wird, sie seien von Corellon gesegnet – lebende Symbole der Liebe ihres Gottes und der ursprünglichen veränderbaren Form der ersten Elfen. Viele der obersten Priester Corellons haben diesen Segen erhalten.

Nur sehr wenige dieser gesegneten Elfen können ihr Geschlecht nach einer langen Pause ändern – ein Wunder, das von allen Elfen, abgesehen von den Drow, gefeiert wird. (Der SL entscheidet, ob ein Elf dieses Wunder wirken kann.) Dunkel elfen finden diese Fähigkeit beängstigend und betrachten es als einen Fluch, der ihre gesamte Gesellschaft destabilisieren kann. Sollte Corellons Segen bei einem Drow vorkommen, flüchtet dieser Elf normalerweise an die Oberfläche, um Schutz unter jenen zu suchen, die Corellon verehren.

den Genuss einer bleibenden telepathischen Verbindung zu anderen, die diese Geheimnisse erlebt haben.

Kryptische Schreine der Geheimnisse von Arvandor sind in allen Ebenen zu finden. Bei den meisten bedecken geschnitzte oder gemalte Sterne die Decke einer Höhle. In den Ebenen, die Zeuge eines solchen seltenen Ereignisses wurden, pflegen Priester Tempel, die den Geheimnissen gewidmet sind. Diese heiligen Stätte sind oft natürliche Orte mit magischen Eigenschaften.

Geschichten über die Geheimnisse werden von vielen Theologen als Beispiele für Corellons andauernde Liebe für seine eigenwilligen Kinder gepredigt. Einige Legenden besagen, dass eines Tages, wenn Corellon mit der Vollendung einer großen kosmischen Aufgabe zufrieden ist, alle Elfen diese Gelegenheit bekommen. Dann werden die Elfen ihre freie Form zurückerhalten, und es wird unvorstellbare Freude herrschen.

HANALI CELANIL

Hanali ist die elfische Gottheit der Schönheit und Liebe. Für gewöhnlich wird sie als weibliche Schönheit dargestellt. In manchen Geschichten erscheint die Gottheit den Sterblichen jedoch als prachtvolles männliches Wesen. Hanalis Geschlecht spielt in den Geschichten nur selten eine Rolle, denn ungeachtet des Herzschmerzes und der Verwirrung enden die Geschichten in der Regel damit, dass sich alles regelt und jeder die Person liebt, die zu lieben er oder sie bestimmt war. Die Geschichten von Hanalis romantischen Abenteuern gehören zu den beliebtesten unter den Elfen und anderen Sterblichen, wenn sie von elfischen Barden oder Poeten vorgetragen werden.

Hanali verfügt über einen versteckten Teich in Arvandor, der Immergold genannt wird. Sie badet mindestens einmal pro Tag darin. Es heißt, dass das Wasser von Immergold ihre jugendliche und atemberaubende Schönheit erhält. Aber dies ist ganz gewiss nur ein poetischer Mythos, denn die Seldarine sind jung und wunderschön, ganz egal ob sie in diesem Teich gebadet haben oder nicht. Sterbliche Elfen, die von Hanali eingeladen wurden, ihr im Teich Gesellschaft zu leisten, sollen ihren Alterungsprozess und die fortschreitende Erhabenheit um mindestens ein Jahrhundert hinausgezögert haben. Nicht wenige Elfen behaupten, Teil dieses Spektakels geworden zu sein, und die Barden bestätigen dessen Existenz – manche mit vollem Ernst und manche mit einem Augenzwinkern.

Die Priester von Hanali vollziehen Eheschließungen zwischen Elfen und sind bei den meisten Zeremonien mit einem familiären Hintergrund dabei. Abgesehen von Hochzeiten und einigen Frühlingsfeierlichkeiten führen die Priester nur wenige Veranstaltungen durch.

Seen voller Schönheit. Jene, die Hanali Celanil verehren, bauen ihr zu Ehren Schreine um natürliche Seen und Teiche mit klarem Wasser – dieses verkörpert die Reinheit und Macht von Immergold. Ihre Priester schmücken solche Orte oft mit Blumen oder ordnen Steine so an, dass sie die natürliche Schönheit des Ortes hervorheben. Ein Schrein, der zur Verehrung mehrerer elfischer Gottheiten gebaut wurde, umfasst in Ehrerbietung Hanalis meist eine Wasserschüssel aus Alabaster, in der gewöhnlich gelbe Blumen oder Blütenblätter schwimmen.

Hanalis Teich ist ein Symbol der Verjüngung, wobei sein Wasser auch für die immerwährende Kraft der Liebe steht. Für die Anhänger Hanalis ist Liebe ein Lebewesen, das wie ein Fluss fließt und Hindernisse ohne Probleme umgeht. Und wenn es sein muss, gräbt es sich durch das Gestein, um das Meer der Einheit zu erreichen, in dem alle Liebe zusammenfließt und eins mit dem Kosmos wird. So wie man einem Flussverlauf folgen würde, folgen jene, die Hanali die Treue halten, ihren Herzen. Dabei sind sie nicht bereit, von ihrer Suche nach der größten Schönheit abzuweichen.



Jene, die Hanali verehren, sind dafür bekannt, die Initiative zu ergreifen, wenn es darum geht, ihre Umgebung zu verschönern, ohne andere darum zu bitten, ihrem Beispiel zu folgen, oder dies gar von ihnen zu erwarten. Falls ein Schrein für die Götter anfängt, unordentlich auszusehen, werden ihre Anhänger dies in Ordnung bringen, indem sie frische Blumen oder frisches Essen, Wasser oder Wein als Opfergabe bringen. Besonders wachsame Elfen könnten sich sogar dazu entscheiden, hinter denen aufzuräumen, die in einer Taverne unachtsam ein Getränk verschütten, oder einen Essenstisch in einem schmutzigen Zustand verlassen. Dabei handeln sie immer im bescheidenen Dienst für ihren Gott.

LABELAS ENORETH

Auch wenn Elfen viel länger leben als andere Humanoide, zeigen sie bis zu einem sehr hohen Alter nur wenige physische Alterserscheinungen. Wenn ein Elf graue Haare oder Augenfalten bekommt, hat dieser bereits seit Jahrhunderten gelebt und hat wahrscheinlich nur noch wenige Jahrzehnte vor sich. Sie danken und verehren Labelas Enoreth für diese Langlebigkeit und anhaltende Lebenskraft.

Labelas wird als ein älterer Elf mit silbernem Haar und noch immer wachsamem Blick dargestellt – die einst leuchtend blau waren, nun jedoch grau eingetrübt sind. Darüber hinaus hat er feine Falten um die Augen und den Mund. Die rechte Hand ist zudem vom Alter gezeichnet. Diese Zeichen der Sterblichkeit lassen den Gott in den Augen seiner Anhänger nur noch schöner und stattlicher wirken.

Die meisten Elfen schenken Labelas nur wenig Beachtung, bevor sie in die Phase der Erinnerung eintreten. Wie auch Corellon und Hanali, stellt Labelas nur wenige Anforderungen an seine Anhänger. Alles, was er erwartet, sind einige Minuten pro Tag, in denen sie ihm für sein Geschenk eines langen Lebens und einer guten Gesundheit danken, sowie das gelegentliche Platzieren von frischen Blumen auf seinem Schrein. Wenn ein Elf im Alter ungewöhnliche Beschwerden bekommt und sein Zustand immer schlimmer wird, können sich andere Elfen fragen, ob dies daran liegt, dass dieser Elf Labelas in jungen Jahren nicht genug Ehrerbietung zukommen ließ.

Die meisten Elfengemeinschaften haben nur ein oder zwei Priester von Labelas. Diese sind Elfen, die ihre besten Tage

bereits hinter sich haben, jedoch noch nicht damit begonnen haben, sich zurückzuziehen. Ihre Pflichten beinhalten die Führung von Elfen, die vor kurzem in die Phase der Erinnerung eingetreten sind, und somit ihren Weg in sich selbst in den verbleibenden Tagen ihres sterblichen Lebens angetreten haben. Die Priester führen außerdem Beerdigungen durch, denn Labelas wird auch für seine Rolle als jener verehrt, der den Elfen die wohlthuende Erfahrung der Wiedergeburt schenkt.

Ewiger Zeuge. Die Schreine und Tempel Labelas Enoreths bestehen oft aus vergänglichen Dingen oder werden damit geschmückt. Muster und Bilder aus buntem Sand, zerschnittene Blumen, vorsichtig geschichtete Steinen und Bilder aus dünnem Papier sind hier oft zu finden. Diese Orte der Verehrung sind für gewöhnlich abgeschiedene, hoch gelegene Orte, von denen der sich stets verändernden Himmel und der Sonnenuntergang zu sehen sind. Für die Anhänger Labelas' sind neben dem Sonnenuntergang auch Wolken ein beliebtes Motiv. Sie lassen sich diese Motive oft auf ihre Körper tätowieren oder besticken ihre Kleidung damit, um die vergängliche Natur ihrer physischen Welt zu kennzeichnen.

Labelas Enoreth ist der Hüter der Zeit. Er überwacht ihren Ablauf und stellt sicher, dass vergangene Ketten von Ereignissen nicht von mächtigen Wahnsinnigen oder fehlgeleiteten Halbgöttern auseinandergerissen werden. Er ist zugleich der ewige Zeuge, der die Elfeneseelen bei ihrem Tanz von Wiedergeburt zu Wiedergeburt überwacht. Jedes Leben stellt dabei die Rolle dar, die ein Schauspieler in einem Stück einnehmen würde. Aus seiner kosmischen Sichtweise betrachtet Labelas das Leben eines jeden Elfen als eine Geschichte, die noch geschrieben wird. Er versucht, die eigensinnigen Seelen hin zu einer Wiedergeburt zu leiten, die er zu ihrer jeweiligen Entwicklung als passend erachtet. So webt er das Leben der Elfeneseelen zu einem Teppich, der mehrere Zeitalter umspannt. In Anerkennung dieses Geschenks weben die Priester und Anhänger Labelas' selbst oft bescheidene Teppiche und spenden diese, um ihn zu ehren.

Trotz Labelas' Einfluss auf die Seldarine können Elfen psychologisch in ihre sterblichen wiedergeborenen Leben eintauchen, und vergessen dabei oft das Ende ihrer physischen Form. Selbst Labelas' Erscheinungsbild mit den offensichtlichen Alterungsanzeichen ist nicht genug, um einige Elfen davon abzuhalten, sich zu sehr an ihr jugendliches Äußeres, ihr langes Leben und weltliche Schätze zu klammern. Sobald jedoch die Phase der Erinnerung beginnt, endet dieses naive Verhalten, und die Elfen beginnen, auf ihrem Weg in Richtung Tod und Neuanfang in sich zu gehen. Die Priester von Labelas lächeln mitfühlend, wenn diese naiven Elfen zu ihren Tempeln kommen, plötzlich erfüllt von Reue und mit zahlreichen Geschenken für Labelas im Gepäck. Sie sind dann meist noch durchgerüttelt von der Vision der Erinnerung sowie ihrer großen Bedeutung.

Um die Erinnerung eines Elfen zu verstärken, nutzen die Priester von Labelas besondere Spiegel aus poliertem schwarzen Onyx. Kleinere Versionen dieser Spiegel sind bei vielen Schreinen der Seldarine zu finden. Sie dienen den Gläubigen, die dort vorbeikommen, zur Erinnerung an die Bedeutung der Erinnerung. Die Priester empfehlen denen, für die sie sorgen, in den Spiegel zu schauen, um ihre Trance der Erinnerung noch zu vertiefen. In der schwarzen Leere des Spiegels können sie die Gesichter ihrer früheren Ichs sowie Bilder aus ihren vergangenen Leben sehen – ein Blick auf den großen Teppich des Seins einer jeden Seele während Labelas bereits an der nächsten Wiedergeburt webt.

RILLIFANE RALLATHIL

Wie die anderen elfischen Gottheiten war auch Rillifane Rallathil einst eine der ersten Elfen, die aus den Tropfen von Corellons Blut entstanden.

Die ursprünglichen Elfen – allen voran Corellon – haben keine „wahre Gestalt“. Ihre im Allgemeinen elfenähnliche Darstellung ist eine Zweckmäßigkeit, die aufgegriffen wurde, nachdem die Elfen ihre ständige humanoide Gestalt angenommen hatten.

Als die anderen Elfen sich dazu entschieden, eine humanoide Gestalt anzunehmen, wählte Rillifane eine andere Herangehensweise. Er wählte eine riesige Eiche als Grundgestalt, die größer und breiter war als jede andere. Ihre Wurzeln sind so tief und weitreichend, dass sie die Wurzel aller Pflanzen auf dieser Welt berührt, so die Legende. Durch sein Netz aus Ranken ist sich Rillifane über alles bewusst, was um ihn herum im Wald passiert.

Wenn er andere Ebenen bereist, nimmt Rillifane die Form eines ungewöhnlich großen und starken Waldfelfen an, der über eine dunkle Haut und ein schönes Äußeres verfügt. Zweige und Blätter stecken in seinen Haaren.

Egal in welcher Gestalt ist sein Hauptanliegen das Wohlergehen der Wälder und Grasebenen, die Jahreszeiten und das Leben der Tiere. Die meisten seiner Anhänger sind Priester und Druiden. Sie sind genauso einzelgängerisch und geheimnisvoll wie alle anderen Druiden. Das bedeutet, ihre Motive sind für Außenstehende oft nicht erkennbar.

Es wurden energische Debatten darüber geführt, ob die Eiche von Rillifane nur auf Arvandor existiert, ob sich ihre Wurzeln in alle Welten ausbreiten, sie in jeder Welt in Form der vorherrschenden Fauna zugegen ist oder schließlich nur eine Metapher für Rillifanes tiefe Verbindung zur Natur ist. Laut einer wachsenden Übereinkunft unter den Druiden von Rillifane ist die richtige Antwort: „Alle dieser und keine dieser Optionen, je nach Rillifanes Stimmung“.

Tief verwurzelt. In fast allen Rillifane Rallathil gewidmeten Schreinen wachsen uralte Bäume. In vielen Wäldern in den Elfenlanden gibt es heilige Haine, in denen diese Bäume als stille Zeitzeugen stehen. Die Druiden von Rillifane platzieren ihre Opfergaben am unteren Stamm eines solchen Baums, inmitten riesiger, knorriger Wurzeln. Geschnitzte Tiere, goldene Eichen, Schneeglöckchen und Zweiglein von heiligen Haselnüssen oder Zaubernüssen werden dem Gott der Jahreszeiten, der Tiere und des Waldes üblicherweise als Opfergaben überbracht. Schreine für Rillifane verfügen oft auch über Plätze zum Ausruhen, an denen sich Elfen an einem Stamm eines großen Baumes niederknien und meditieren können.

Die Druiden von Rillifane sehen die Bäume als symbolische Verbindung zwischen dem Geistigen und dem Physischen, zwischen dem Beleuchteten und dem Verborgenen. Baumstämme und Äste reichen weit in die Tiefe des Verstandes und in das Reich der Enthüllung. Gleichzeitig graben sich die Wurzeln tief ein und verankern sich in dem, was bekannt ist, wobei sie das, was verborgen ist, enthüllen. Wenn Rillifanes Druiden bei einem großen Baum meditieren, erhalten sie Visionen, die ihnen einen neuen Blick auf die Welt gewähren. Diese Visionen verleiten sie dazu, auf eine Mission zu gehen, um die natürliche Ordnung wiederherzustellen, indem sie wichtige Botschaften überbringen oder eine andere Aufgabe erfüllen.

SEHANINE MONDBOGEN

Sehanine ist die Geliebte Corellons. Corellon ist Sehanines Schöpfer. Sehanine ist Corellons Schatten, Corellon ist Sehanines Siegelbild. Sehanine ist der Mond, und Corellon ist die Mondsichel. Sehanine ist der Nachthimmel, Corellon ist die Sonne und die Sterne.

Kein anderer Gott der Seldarine ist so eng mit Corellon verflochten oder stellt so viele Paradoxe und Rätsel für ihre Anhänger dar. Doch diese Rolle steht Sehanine gut, denn sie ist vor allem die Göttin der Geheimnisse. Für viele Nicht-Elfen ist es einfach, Sehanine als die Gefährtin von Corellon und Göttin des Mondes zu sehen, aber für Elfen ist sie viel mehr als das. Der Mond geht von einer Phase in die nächste über, und Se-



hanine überwacht alle Arten von Zyklen, sei es von Jahreszeit zu Jahreszeit oder von der Krippe hin zum Grab. Sie ist eine Hebamme für elfische Mütter und hilft Seelen auf die Welt. Außerdem begleitet sie sterbende Elfen, um ihre Seelen zu begrüßen, wenn diese aus dem Leben scheiden, um sie nach Arvandor zu entsenden. Sehanine dient als Schutzherrin für die Verlorenen und alle Reisenden, genauso wie für jene, die nach Bedeutung in ihrem Leben suchen. Elfen bitten sie darum, ihnen Erleichterung von dem Wahn zu verschaffen und kennzeichnen Gräber und Gruften mit ihrem Symbol, um so ihren Schutz über die Toten zu erbitten. Mit dieser beruhigenden Vorstellung stellen sich viele Sehanine als einen schlanken, lieben männlichen Elf vor, dessen leuchtende Augen Melancholie, aber auch Zärtlichkeit widerspiegeln, wenn dieser neben seinem geliebten Corellon dargestellt wird.

In Geschichten über die Seldarine wird Sehanine als Corellons beständigen Begleiter dargestellt. Das einzige Wesen, das Corellon dazu bringen kann, innezuhalten und nachzudenken, statt sich seinen Emotionen hinzugeben. Corellon kann voller Freude strahlen oder vor Wut kochen, aber ein Wort oder Blick von Sehanine reicht aus, um Corellons Stimmung und Verhalten einzuschätzen oder leicht zu verändern, und den Gott so zu etwas weniger drastischen Handlungen zu bewegen. Einige Elfenlegenden beschreiben Sehanine als Corellons Ehefrau oder Lieblingskind, aber andere deuten auf eine viel tiefer liegende Wahrheit. Sie besagen, dass Sehanine aus dem ersten Blutstropfen aus Corellons Körper entstand, und so erinnert sie ihn daran, dass er, ein Gott, ebenfalls verletzt werden kann.

Die Priester von Sehanine suchen oft nach ihrer Führung, indem sie in eine Art wahren Schlaf eintauchen und ihre Träume nach Zeichen durchsuchen. Doch Sehanine hat einen anderen Weg, um Nachrichten an die Welt der Elfen zu übermitteln. Die sichelförmigen Linsentrübung, die in den Augen von älteren Elfen in der Erhabenheit erscheinen, sind symbolisch für den Mondregenbogen, einem astronomischen Phänomen, das mit ihr in Verbindung gebracht wird. Dieser erscheint

am Nachthimmel über dem Mond als ein leuchtender Bogen aus gebrochenem Licht, der kaum heller als der Mond selbst leuchtet. Elfen und Halbelfen sind die einzigen, die dieses Zeichen wahrnehmen können, denn es ist nur für Corellons Volk bestimmt. Seine Bedeutung hängt von der jeweiligen Mondphase ab. Über einem Vollmond wird er am meisten entdeckt und bedeutet, dass ein besonders wichtiger Elf im fortgeschrittenen Alter bald seine Reise nach Arvandor antreten wird. Elfen, die dieses Zeichen sehen, könnten sich dazu aufgerufen fühlen, diesen Elf aufzusuchen und von ihm zu lernen, bevor er die Welt verlässt. Der Mondbogen über einem Mond in einer anderen Phase kann in vielerlei Weise interpretiert werden, je nach Jahreszeit sowie der Zeit seiner Erscheinung. Ein Mondbogen über einem Neumond ist das meist gefürchtete Zeichen, denn er signalisiert eine baldige Phase voller großer Umschwünge und vieler Todesfälle.

Mondgottesdienst. Die Tempel für Sehanine Mondbogen sind fast immer an den Himmeln ausgerichtet, um den Priestern zu ermöglichen, den Mondphasen zu folgen. Die Schlafräume der Priester sind so gelegen, dass ein Mondstrahl vom Vollmond auf sie fällt, während sie schlafen. Das silberne Licht von Sehanine kann ihre Träume beeinflussen und ihnen so Nachrichten überbringen.

Opfergaben für Sehanine sind meist aus Silber und oft so geformt, dass sie an einen Vollmond erinnern. Becher, Schalen und Mantelknöpfe aus Silber werden oft bei ihren Schreinen gefunden, genauso wie bei Schreinen, die den Seldarinen insgesamt gewidmet sind. Die Waffen und Ausrüstung, die ihre Anhänger benutzen, etwa silberne Pfeilspitzen, Messerklingen und hölzerne Schilde, werden häufig mit stilisierten Bildern von Sehanines Augen mit austretenden Strahlen dekoriert. Dies ist eine Warnung an die Feinde der Elfen, dass Sehanine ihre Aufmerksamkeit auf sie gelenkt hat.

TIEFER SASHELAS

Tiefer Sashelas, auch als Sashelas bekannt, ist die elfische Gottheit des Meeres, der Seefahrt und des Wissens. Sashelas wird auch Der Wissende genannt. Sein Wissen über die Welt, nicht nur das Meer, ist scheinbar grenzenlos. Er ist besonders beliebt unter den Meereselfen, Delfinen und Weisen.

Die meisten von Sashelas' Anhängern sind Meereselfen und seine Priester. Viele Seefahrer werfen Opfergaben wie Gold oder Juwelen über Bord und erbitten Sashelas um eine ruhige See und günstige Winde. Er ist geneigt, ihnen zu helfen, selbst wenn sie ihm nicht voll und ganz verschrieben sind. Seine Meereselfenpriester lauern oft im Wasser unter den Schiffen, wenn diese Opfergaben überbracht werden. Sie fangen die Schätze und dekorieren damit Sashelas' Unterwasserschreine, kaufen Gegenstände von Küstenhändlern, die unter Wasser nicht hergestellt werden können, und bestechen Drachenschildkröten für ihren Dienst. Zeremonien zu Ehren Sashelas werden unter Wasser abgehalten, wenn es eine ungewöhnlich hohe Flut gibt oder während der Gewitterstürme, wenn Blitze über den Wellen das Unterwassereich mit Licht durchfluten.

Meer des Wissens. Über die Zeit sinkt ein Großteil dieser Welt auf den Meeresboden, und wird als für immer verloren erachtet. Doch sie sind noch nicht für alle verloren. Sashelas sammelt vieles von dem ein, was von der Welt über den Wellen herniedersinkt, jedes Schiffswrack, jede Opfergabe. So wird auch der Reichtum und das Wissen jeder Küstenstadt, die von gigantischen Wellen verschluckt wurde, in Sashelas' immer weiter wachsender Weltenbibliothek aufgenommen. Wissen, das von der Oberfläche der Welt verschwunden ist, könnten die Priester von Sashelas durch die Kommunion mit ihrer Gottheit aufgenommen haben und immer noch darüber verfügen. Botschafter, die nie ihr Ziel erreicht haben, Schiffe voller Schriftrollen aus einer alten Bibliothek, Gelehrte, deren Arbeiten auf hoher See verloren gingen – all dies findet sich in Sashelas' Lager wieder.

Abseits der hohen See gibt es viele Lagunen, Riffs und Grotten mit Schreinen, die Sashelas gewidmet sind. Viele kommen in Ehrerbietung, um im Wasser zu baden – in der Hoffnung, Visionen von der Gottheit zu erhalten, denn Sashelas mag es, ihr Wissen mit jenen zu teilen, die wahrhaftig auf der Suche sind. Gelehrte, Mönche und Kleriker besuchen diese aufwendig dekorierten Tempel an der Küste und tauchen auf der Suche nach Erleuchtung in das geweihte Wasser ein. Da der Gott das Wissen über die Welt auch durch Träume und Erinnerungsfetzen weitergibt, wird Sashelas auch von vielen Künstlern und Poeten verehrt. Sie suchen nach seiner kreativen Erkenntnis, indem sie sich auf den Wellen treiben lassen und dann ans Ufer zurückkehren, um das Geschenk, das er ihnen gemacht hat, aufzuschreiben oder aufzuzeichnen.

ARVANDOR

Arvandor ist der uralte elfische Name für das Zuhause der Seldarine, eines der Reiche der Äußeren Ebene von Arborea. Dies ist ein Ort, an dem die Elfen ihren Gefühlen freien Lauf lassen können. Freude, Lust, Wut, Zufriedenheit, Neid und Liebe in ihren extremsten Ausprägungen können hier auf spektakuläre Art beobachtet werden. Lebenslange Freunde könnten vielleicht gemeinsam bei Essen und Wein lachen, sich wegen eines gemeinsamen Liebhabers streiten und Lieder schreiben, in denen sie ihren Mut und ihre Vollkommenheit feiern, und das alles an einem einzigen Abend. Elfen, die in Arvandor leben, unterscheiden sich nicht von Elfen aus anderen Orten, außer in der Intensität ihrer Gefühle. Dort lassen sich alle Arten von Elfen finden, sogar Eladrin und einige außer gewöhnliche Drow. Die Pracht der Seldarine erhellt ihre Tage, und ihre Trance-Zustände werden von dem berausenden, wonnigen Gefühl erfüllt, das durch ihre Nähe zu Corellons Herrlichkeit ausgelöst wird.

Wenn eine Elfenseele wiedergeboren wird, kann sich der Elf entweder in einer der vielen Welten oder in Arvandor wiederfinden. Aus diesem Grund haben viele Elfen, die heute leben, latente Erinnerungen an ein vorheriges Leben in Arvandor. Da mit diesen Erinnerungen tiefe Gefühle assoziiert werden, gehören diese oft zu den ersten Erinnerungen an ein vorheriges Leben, die ein Elf zu Beginn seiner Erinnerungsphase hat. Sich an solch ein Leben zu erinnern, kann eine große Sehnsucht danach auslösen, diesen Ort erneut zu besuchen.

Wie die meisten Äußeren Ebenen kann auch Arvandor für Außenstehende gefährlich sein – wie sterbliche Elfen, die woanders geboren wurden. Die eingeborenen Elfen sind ungestüm, stürmisch und bereit, für die geringste Beleidigung oder ein leichtes Anzeichen eines fehlenden Traditionsbewusstseins einen Streit anzufangen. Die Schönheit der Ebene ist zudem überwältigend und befremdlich. Die Geister von Feen verstecken sich überall, und sie sind sogar noch unberechenbarer und leichter zu provozieren als die Elfen.

Dies sind die offensichtlichen Gefahren. Die versteckte Gefahr von Arvandor ist seine abhängig machende Wirkung auf Besucher. Je länger eine Kreatur dort verweilt, desto weniger will sie diesen Ort je wieder verlassen. Jeder, der sich dort länger als einen Monat aufhält, muss von wohlwollenden Freunden zu seiner Heimatebene zurückgezehrt und dann bewacht oder eingesperrt werden, bis Arvandors Wirkung nachlässt.

Aufgrund dieser Schwierigkeiten gehen viele Elfen dem Drang, Arvandor besuchen zu wollen, nicht nach, sondern besuchen lieber das Feywild. Dieser Ort scheint ein Reich zu sein, das der Heimat ihrer Götter sehr ähnlich ist.

IMMERDAR

UAUL'SELU'KERYTH, IN DEINE SPRACHE ÜBERSETZT, BEDEUTET *der Name so etwas wie „Im Krieg mit dem Gewebe.“ Wenn zwölf Hohe Magier dieses Ritual durchführen, wird die Welt in Stücke gerissen. Dies ist eine Kraft, die kein Sterblicher besitzen und kein Gott benutzen sollte.*

—Ecamane Wahrsilber, Hoher Magier von Silbrigmond

Alle Oberflächenelfen sehnen sich irgendwann in ihrem Leben nach Arvandor. Auch wenn sie Arvandor nicht kennen und diese Sehnsucht nicht genauer bestimmen können, vermögen sie ihr dennoch nicht zu entfliehen. Nach Arvandor zu gelangen, ist für die meisten sterblichen Elfen jedoch äußerst schwierig und erfordert Magie, die die Fähigkeiten der meisten Zauberwirker weit übersteigt. Und selbst wenn sie diesen Weg finden, ist Corellon den Elfen aus der sterblichen Welt, die in seine Nähe gelangen, nicht wohl gesonnen. Er duldet ihren Besuch nur kurz. Dann zwingt er sie dazu, das Reich zu verlassen. Ansonsten werden sie von dieser Welt überwältigt.

Dieser Umstand ist einer der Gründe, die zum Bau Immerdars geführt haben. Durch ein verheerendes Ritual beschworen die größten elfischen Magier von Faerûn ein Stück von Arvandor in ihre Welt und banden es an sie. Sie wollten eine neue Heimat für die Elfen schaffen – einen Ort, der von der Außenwelt geschützt und der dem Ort ihres Lebens nach dem Tod ähnlich ist. Sie wollten damit den Elfen ein Leben im Paradies auf Erden ermöglichen.

Auch wenn die Durchführung des Rituals ein großes Sakrileg darstellte, wurden die Verantwortlichen nicht bestraft. Vielleicht dachten die Seldarine, die Tat an sich wäre Bestrafung genug. Das Ritual zerriss ganze Kontinente. Es verlagerte Meere. Es kostete unzählige Leben. Selbst Raum und Zeit waren für eine gewisse Zeit voneinander losgelöst. Das Ereignis war die erste Teilung von Faerûn, und die Welt wurde für immer verändert.

Jahrtausende später steht Immerdar noch immer, losgelöst von der Welt irgendwo im Raum zwischen dem Feywild, Ar-



vandor und der Materiellen Ebene. Über geheime Wege, durch einen Feenring an bestimmten Nächten oder über die vom Mond erhellte See und bestimmten Sternen folgend, gelangen die Elfen der vielen Welten nach Immerdar – wenn sie Glück haben. Selbst von Faerûn aus ist Immerdar mit einem Schiff nur erreichbar, wenn sein Kapitän bereits dort war. Und falls der Kapitän einen Fehler macht, kann das Schiff in der Astralebene landen.

Trotz all dieser Hindernisse stillen einige Elfen ihre Sehnsucht nach Arvandor, indem sie nach Immerdar reisen. Im Gegensatz zu Arvandor können Elfen Immerdar so lange besuchen wie sie wollen und den Ort auch jederzeit wieder verlassen – oder sie entscheiden sich dafür, für immer zu bleiben, so wie viele Elfen in den späteren Jahrzehnten ihres Lebens.

Die Ankunft von Elfen aus anderen Welten als Faerûn ist ein Phänomen der zurückliegenden Jahrzehnte. Als sich Immerdar von Faerûn löste, verlor es auch seine großartige Königin, Amlaruil Mondblume, die angeblich über die Kräfte aller Seldarine verfügte. Seitdem ist ihr Thron verwaist. Die einhellige Meinung der herrschenden Häuser in Immerdar ist es, dass die Seldarine möchten, dass Immerdar für alle Elfen offen ist und nicht mehr von einer Sterblichen regiert wird.

ELADRIN UND DAS FEYWILD

Das Feywild existiert getrennt von der Materiellen Ebene, und gleichzeitig parallel zu ihr. Es ist ein Reich, in dem sich die Natur wild ausbreitet. Die meisten Bewohner sind sylvanische oder feenartige Kreaturen. In dieser Hinsicht hat das Feywild eine gewisse Ähnlichkeit mit Arvandor. Besuchern, die zum ersten Mal hier sind, sei es verziehen, wenn sie sich nach einer gewissen Zeit nach ihrer Ankunft nicht sicher sind, in welcher der beiden Ebenen sie sich gerade befinden. Im Gegensatz zu Arvandor, die eine Ebene des Guten ist, ist das Feywild weder gut noch böse. Beides ist hier gleichermaßen vertreten. Aus diesem Grund sind die Gebiete des Feywilds, in denen das Böse vorherrscht, erheblich gefährlicher als jeder Ort in Arvandor.

Im Feywild leben alle Arten von Elfen. Eine Unterart – die Eladrin – hat das Feywild jedoch als sein Zuhause angenommen. In ihrer Gestalt und ihren Fähigkeiten gleichen die Eladrin der ersten Elfengeneration mehr als alle anderen Elfen. Einige können als Hochelfen durchgehen, aber die meisten sind eindeutig Eladrin: sehr schlank, mit einer Haar- und Hautfarbe, die von der Jahreszeit abhängt, mit der sie sich am ehesten verbunden fühlen. In ihren Augen leuchtet oft Feenmagie.

Der Aufenthalt im Feywild über ein Jahrhundert oder länger beschleunigt das Eintreten der Erinnerung bei den Elfen stark. Elfen, die den Großteil ihres Lebens im Feywild verbracht haben, können ihre erste Erinnerung aus einem anderen Leben bereits im Alter von 200 Jahren erfahren. Eladrin sind davon nicht betroffen.

Aufgrund ihrer Verbindung mit den ersten Elfen neigen die Eladrin dazu, den anderen Elfen gegenüber arrogant aufzutreten. Sie sind stolz auf ihre Herkunft, genauso wie auf ihre Fähigkeit im Feywild – einem Land voller Gefahren, die schwächere Kreaturen zerstören würden – zu gedeihen. Einige Eladrin tauschen ihre Hochnäsigkeit gegen eine liebevolle Freundlichkeit gegenüber ihren elfischen Vettern, denn sie wissen, dass viele Elfen noch nie in den Genuss der Ekstase gekommen sind, die das Leben inmitten der Feenwesen und die vielen Jahre in der Nähe der uralten Schreine und anderer von den ersten Elfen geschaffenen Herrlichkeiten mit sich bringt. Diese netteren Eladrin erfreuen sich besonders daran, Anderen ihr Reich zu zeigen.

Die Städte der Eladrin stellen die Spitzenklasse der elfischen Architektur dar. Ihre hochragenden Türme, weitspannenden Brücken und anmutig filigranen Häuser sind die perfekte Mischung aus Baukunst unter Verwendung natür-



FOMORIANER

Die abscheulichen Fomorianer waren einst die schönsten unter den Riesen. Sie lebten zusammen mit den Elfen im Feywild. Aufgrund ihrer gemeinsamen Liebe zur Magie waren die beiden Gesellschaften miteinander verbündet. Doch dann verwandelte sich die Liebe der Fomorianer in Boshaftigkeit. Sie nutzten Magie, um ihren Hunger nach Macht zu stillen. Als sie versuchten, das Feywild zu erobern und die Elfen zu versklaven, verbündeten sich die Elfen mit anderen Feenwesen und verdrängten die Fomorianer unter die Erde. Die Riesen, nun durch den Fluch ihrer eigenen inneren Verdorbenheit grässlich entstellt, zogen sich vom Feywild in das Underdark zurück, wo sie noch immer leben.

licher Elemente und von Magie inspirierter Motive. Ströme und Wasserfälle, Gärten und Haine sowie Strukturen aus Stein und Holz werden auf originelle, aber komplett natürlich aussehende Weise miteinander verbunden.

Die Kultur der Eladrin ist älter als die jeder anderen elfischen Zivilisation, und sie ist gleichzeitig die dekadenteste. Die meisten Elfen sind etwas ungestüm, aber Eladrin sind für ihre Wankelmütigkeit bekannt. Viele von ihnen ändern ihre Meinung von einem Augenblick auf den anderen, ohne dabei irgendwelche Gründe zu nennen. Ihr Justizsystem schwankt zwischen unglaublich streng und merkwürdig mild, je nach Laune des Eladrin, der das Urteil spricht. Eladrin sind empfänglicher für Schmeicheleien als andere Elfen.

Elfen aus der Materiellen Ebene, die die Kultur der Eladrin erforscht haben, glauben, dass diese Eigenschaften vom Einfluss des Feywild kommen. Sie argumentieren unter anderem, dass Eladrin, die viel Zeit in der Materiellen Ebene verbringen – vor allem Abenteurer und Gelehrte –, immer noch über diese Eigenschaften verfügen, diese jedoch weit weniger stark ausgeprägt sind.

Auch wenn die Eladrin aufgrund ihrer Vorfahren die engste Verbindung zu Corellon haben, sind sie die einzigen Elfen, die Arvandor gegenüber wenig Verbundenheit empfinden. Die Eladrin sehnen sich nicht danach, ihren Wiedergeburtsschleife zu vollenden und wieder mit Corellon vereinigt zu werden. Sie verschmelzen eher mit dem Feywild, wenn sie wiedergeboren werden. Sie glauben, dass ein Eladrin, der sein Leben durch eine Reihe von Wiedergeburten überwindet, irgendwann als ein Mitglied des Sommer- oder des Winterhofs zurückkehren kann, sogar als Erzfee.

DROW

Als die ersten Elfen sich dafür entschieden, ihre sterbliche Form anzunehmen, waren sie ein Volk, das durch gegensätzliche Loyalitäten geteilt war – gegenüber Göttern, die sich gegenseitig bekämpften. Die Spaltung führte zu einer Auseinandersetzung, die damit endete, dass sich Lolth in den Abyss zurückzog und ihre Anhänger im Underdark Exil fanden. Die Verbannung ermöglichte den Gewinnern, in Frieden in Arvandor zu leben. Die Spaltung konnte damit allerdings nicht aufgehoben werden.

Jahrhundertlang hörte und sah niemand etwas von den besieigten Elfen. Während dieses Zeitalters, in dem Lolths Anhänger in der Dunkelheit lebten, die ungesunden Ausdünstungen des Underdark absorbierten, dessen verdorbenes Essen und Wasser verzehrten, ihre Göttin stets nach Führung anflehten und ihren vergifteten Anweisungen folgten, verwandelten sie sich langsam in die Drow, die grausamen und bösartigen Abkömmlinge ihres Volkes.

LOLTHS SPIEGELBILD

Wenn die Drow alt genug werden, um es zu verstehen, wird ihnen gesagt, dass sie allen anderen Kreaturen überlegen sind, da sie in ihrer Ehrerbietung Lolth gegenüber trotz aller Not, die sie in ihrem Leben erleiden, standhaft blieben. Jede Kreatur, die kein Drow ist, ist nur dann von Nutzen, wenn sie Lolth geopfert wird, sei es als Sklave oder Futter für Riesenspinnen, die die Drow trainieren, um auf ihnen die Städte und Tunnel zu patrouillieren.

Als eine dieser anderen, minderwertigen Lebensformen sind Elfen an der Oberfläche besonders verhasst, da sie von den ersten Elfen abstammen, die Lolth vor so langer Zeit betrogen haben. Erst akzeptierten sie Lolths angebotene Sterblichkeit im Gegenzug für ihre Bestimmung. Doch dann wendeten sich in einem erbärmlichen Versuch, Corellons Gunst zurückzugewinnen, gegen sie. Die Drow sehen Oberflächenelfen als feige Kinder, die ihren Eltern trotzen, wenn diese nicht da sind, aber in der Ecke hocken, sobald ihre Eltern zurückkehren – aus Angst, dass diese von ihrem Fehlverhalten erfahren.

Die Ehrerbietung Lolths gegenüber betrifft jeden Aspekt ihres Lebens. Alle Dunkelkeelfen halten ständig nach einem Zeichen von ihr Ausschau. Jeder Vorfall oder physische Besonderheit kann als solch ein Zeichen interpretiert werden, und die Priesterinnen messen diesen obskuren Omen oft eine Bedeutung bei, die ihren eigenen Interessen dient.

Alle diese Bemühungen, Lolth zu befriedigen, sind eine schlaue Vorsichtsmaßnahme. Auch wenn sie im Abyss lebt, ist die Spinnenkönigin keine distanzierte Göttin. Sie testet manchmal ihre treuesten Anhänger, indem sie ihre Geister in das Dämonennetz lockt, um über sie zu richten. Ihre Anhänger wissen nie genau, wann oder ob sie getestet werden. Jene, die behaupten, den Test durchlaufen und bestanden zu haben, werden mit Respekt und einem besseren Status belohnt. Selbst die, die erfolgreich lügen, den Test durchlaufen zu haben, können den Respekt ihrer Kameraden verdienen, denn solch eine Lüge zu verbreiten ist auch eine Möglichkeit, seinen Wert für Lolth zu beweisen. Lügen und Intrigen können jedoch jene nicht retten, die bei diesem Test versagen, denn das wird sofort sichtbar – ein Drow, dessen Geist den Test in den Dämonen-Spinngruben nicht bestanden hat, wird in eine Drinne verwandelt.

Jene, die Lolth gut dienen, werden mit ihrer Gunst belohnt. Wird ihr nicht gehorcht, begibt sie sich in einer ihrer Gestalten in das Underdark und bestraft den Missetäter so, dass alle, die auch nur an eine ähnliche Form des Ungehorsams denken, entmutigt werden. Ein Exempel an Querulanten zu statuieren ist Teil ihrer Persönlichkeit. Vermutlich basiert dies auf ihren Erfahrungen mit Corellon, der sie nach ihrem Betrug ebenfalls bestraft. Schon der kleinste Funke Widerstand muss Lolths Ansicht nach im Keim erstickt werden, bevor er Wurzeln schlagen kann.

GESELLSCHAFT AUS BLUT UND GIFT

Die grundlegende Organisationsform der Kultur und Gesellschaft der Drow ist das Haus – ein erweiterter Klan mit vielen Familienmitgliedern sowie unbedeutenderen Familien, die dem Haus ihre Treue geschworen haben. Zu den Mitgliedern eines Hauses gehören auch einige (oder auch sehr viele) verpflichtete Drow-Bedienstete und -sklaven anderer Völker. Ein Haus ist für gewöhnlich auf einen Geschäftsbereich, einen Dienst oder ein Handwerk spezialisiert, das dem Haus zu seinem Einkommen verhilft.

Die Häuser konkurrieren stets miteinander. Sie kämpfen um Geld, Ruhm und vor allem um Macht über andere – das sicherste Anzeichen für Lolths Einfluss.

Der sogenannte Abstieg der Drow ist kein einzelner Moment in der Geschichte, sondern das Ergebnis eines Konflikts zwischen den göttlichen Kräften in einer Zeit, die für Sterbliche inzwischen zum Mythos geworden ist. Meine Untersuchungen zeigen, dass dieser auf verschiedenen Werten der Materiellen Ebenen zu verschiedenen Zeiten stattfand. Ich habe sogar eine Welt entdeckt – Krynn – in der er erst noch stattfinden wird.

In solch einem Streit ist alles erlaubt. Raubzüge gegen die Besitztümer eines anderen Hauses (Landwirtschaftskavernen, Handelskarawanen oder Jagdgesellschaften) sind an der Tagesordnung. Gerüchte über Untreue, Verschwörungen mit Oberflächenelfen oder Ketzerei gegen Lolth werden oft in Umlauf gebracht, sodass niemand mehr weiß, was von alledem wahr ist. Jeder lebt unter dem ständigen Risiko, durch eine Klinge oder ein Drow-Giftermordet zu werden. Leibwächter und Vorkoster sind für das Überleben hochrangiger Drow so notwendig wie die Luft zum Atmen. Es gibt außerdem auch ab und an Streitigkeiten innerhalb eines Hauses, denn auch Verwandte kämpfen untereinander um ihre Position innerhalb des Hauses. Auch wenn es selten passiert, kommt es durchaus zu Vorfällen, bei denen Drow ihre eigenen Eltern oder Geschwister getötet haben, um so ihren eigenen Aufstieg zu ermöglichen.

STÄDTE OHNE SONNENLICHT

Die Drow haben sich zwar nicht selbst dafür entschieden, im Underdark zu leben, doch sie betrachten es als ihr Zuhause und nicht als Gefängnis. So wie sich auch die Meereseelfen an ihr Wasserreich angepasst haben, haben sich auch die Drow schon vor langer Zeit an die rauen Bedingungen des Lebens im Underdark gewöhnt. Sie haben so lange ohne Sonnenlicht gelebt, dass sie die Sonnenstrahlen auf ihrer Haut kaum ertragen können und deswegen die Welt an der Oberfläche am liebsten nur bei Nacht besuchen.

Auch wenn sie unter der Erde leben, sind die Drow viel mehr als nur Höhlenbewohner. Ihre Städte sind genauso prächtig wie jene der Oberflächenelfen, und ihre Verteidigungsanlagen sind sogar noch besser. Ihre wichtigsten Orte befinden sich in riesigen, ausgehöhlten Stalaktiten und Stalagmiten, deren Eingänge gut bewacht werden.

HERRSCHAFT DER MATRIARCHEN

Frauen stehen an der Spitze der Drow-Gesellschaft. Der Kopf jedes Hauses besteht aus einer Frau, die eine scharfsinnige Unternehmerin ist, eine fähige Taktikerin, eine Hohepriesterin von Lolth oder eine gnadenlose Assassine mit Blut an ihren Händen. Im Gegensatz zu vielen anderen Völkern sind weibliche Drow oftmals größer und stärker als Männer.

Um in oberste Ränge aufzusteigen, muss ein weiblicher Drow erst einmal eine Priesterin von Lolth werden. Um eine Hohepriesterin zu werden, muss sie ihre mächtigen Verbindungen nutzen oder Allianzen schmieden. Der Weg an die ultimative Spitze der Macht in einer Drowgesellschaft ist niemals direkt und immer mit Leichen gepflastert.

Ein männlicher Drow kann als Kämpfer, Ehepartner oder als beides aufsteigen. Physische Schönheit und Fitness sind bei einem männlichen Drow hoch geschätzt. Und jene, die

DRINNEN: DIE NIEDRIGSTEN VON ALLEN

Über die Drinnen herrscht unter den Drow viel Verwirrung, und es gibt viele falsche Informationen über sie. Doch alle Dungelelfen wissen, was Drinnen sind: Versager. Sie haben entweder richtig schlecht in Lolths Test abgeschnitten oder sie auf irgendeine andere Weise verärgert.

Sobald die Transformation in eine Drinne vollendet ist, wird die neu geschaffene Drinne von ihrem Haus gemieden und aus der Gemeinschaft verstoßen. Sie darf nur wenige Vorräte mitnehmen, muss sich allein mithilfe ihres Wissens über das Underdark durchschlagen. Die Drow versammeln sich, um Steine auf die noch benannte Kreatur zu werfen und sie so durch die Tunnel aus der Stadt zu jagen. Wenn sie Pech hat, wird sie von einem Seiler, einem Askriecher oder einer anderen Drinne angegriffen. Wenn sie Glück hat, findet sie einen sicheren Ort, an dem sie sich verstecken kann, bis ihre Wunden geheilt sind.

So beginnt das Leben einer Drinne im Exil. Eine verbreitete Unwahrheit über Drinnen ist, dass diese den Drow als Wache, Elitetruppe oder gar als Selbstmordkommando dienen. Sie machen nichts davon. Sie sind verhasste Ausgestoßene, die an der Grenze der Drow-Gebiete leben. Auch wenn die Drow Drinnen verunglimpfen, töten sie diese nicht, denn die Bestrafung einer Drinne besteht darin, ein langes Leben voller Elend zu führen. Eine Drinne zu töten, würde Lolths Urteil verkürzen und dem Übeltäter wahrscheinlich das gleiche Schicksal bescheren.

Drinnen, die lange überleben, können fähige Jäger mit ausgezeichneten Kenntnissen des Underdark werden. Es gibt nichts, wodurch sie den Zugang zur Drow-Gemeinschaft wiedererlangen können, doch manchmal finden Drinnen Anschluss bei einer anderen Gemeinschaft. Für jemanden, der einen Führer durch das Underdark benötigt, gibt es keinen besseren als eine jahrhundertealte Drinne, die bereits jeder erdenklichen Gefahr in diesen Tunneln begegnet ist.

In dieser Hinsicht besonders hervortun, werden von ihren Matronen geschützt und beschenkt. Einige Männer können einen hohen Status in ihrer Gesellschaft erklimmen – vor allem jene, die als Magier dienen. Sie können jedoch niemals einen höheren Rang erreichen als die Frauen ihrer Häuser. Selbst die intelligentesten, willensstärksten und raffiniertesten Männer werden in einem Drow-Haus oder einer Drow-Gesellschaft niemals mehr als Bürger zweiter Klasse sein. Und solange Lolth als ihre Königin über sie herrscht, wird sich das niemals ändern.

NÄCHTLICHE RÄUBER

Wenn die Drow in ihren unterirdischen Städten unter sich blieben, würde das nur wenige andere Kreaturen interessieren. Die Dungelelfen könnten sich ihren teuflischen Praktiken widmen, solange, bis ihre Höhlen bis zur Decke mit Leichen gefüllt und mit Blut überflutet wären. Sogar die Oberflächenelfen könnten sich damit zufrieden geben, über den Hass für die Ausgestoßenen ihres eigenen Volks hinwegzusehen und die Drow nicht behelligen, solange diese ihnen nicht unter die Augen kämen, oder sie die Ergebnisse ihrer Bemühungen zu sehen bekämen.

Aber die Drow-Gesellschaft ist auf Terror und Sklaverei aufgebaut, und die begehrtesten Sklaven leben nun einmal an der Oberfläche: Menschen, Zwerge und vor allem die Elfen. Für die Dungelelfen ist der Raubzug nach Gefangenen und Schätzen an der Oberfläche nicht nur eine kulturelle und militärische Tradition, sondern auch eine wirtschaftliche Notwendigkeit.

Einige der Überfälle sind größere Unternehmungen, bei denen Hunderte von Kriegern, Magiern, Priesterinnen und



Riesenspinnen involviert sind und eine Armee bilden, die stark genug ist, eine ganze Gemeinschaft zu überrennen. Die Drow-Angreifer durchkämmen Städte im Schutz der Dunkelheit und nehmen jene mit dem meisten Potential als Sklaven gefangen. Dann werden diese in langen Schlangen aneinander gefesselt. Die Drow töten jeden, der sich widersetzt, brennen alles nieder und richten ihren Blick auf die nächste Stadt.

Die meisten Überfälle der Dunkel-Elfen werden jedoch als kleine und heimliche Missionen während einer Nacht ausgeführt. Die Drow spähen ihr Ziel im Voraus aus und schlagen in einer Neumond-Nacht zu, oder wenn der Himmel von dicken Wolken verdunkelt wird. Sie töten manchmal willkürlich, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Ein anderes Mal schleichen sie sich in ein Dorf, setzen ihre Ziele mit Gift außer Gefecht und nehmen Gefangene, ohne auch nur den Hund des Nachbarn zu wecken. Manchmal nutzen sie beide Taktiken während eines Überfalls. In diesem Fall legt ein Kommando Feuer oder löst Alarm aus, um die Aufmerksamkeit der Verteidiger auf ein bestimmtes Gebiet zu lenken, während sich ein anderes Team um das eigentliche Ziel auf der anderen Seite der Stadt kümmert.

Die Beute ist bei fast allen Überfällen zweitrangig – das Hauptziel sind die Gefangenen. Einige der Opfer der Dunkel-Elfen werden versklavt, andere enden als Futter für die Riesenspinnen oder andere von den Drow gezähmte Monster, die ihnen jetzt dienen. Und wieder andere werden auf blutbefleckten Altären als Opfer für Lolth präsentiert.

Die Drow wissen, wie verwundbar sie am Tag sind. Deswegen planen sie ihre Überfälle normalerweise so, dass sie während einer einzigen Nacht durchgeführt werden können. Das bedeutet, dass ihr Ziel in der Regel nicht mehr als wenige Stunden zu Fuß – normalerweise acht bis zwölf Kilometer – vom Eingang des Underdark entfernt sein darf. Idealerweise gibt es mehr als nur einen möglichen Rückweg. Falls ihr

Fluchtweg blockiert ist, können sie somit auf einen anderen Weg ausweichen, um heil nach Hause zu gelangen.

Sobald die Räuber ihre Fluchttunnel erreichen, sind sie normalerweise in Sicherheit. Die Gegner der Drow verfolgen sie nur selten unterirdisch weiter, und zwar aus gutem Grund – jenseits des Lichts befindet sich das unbekannte Gebiet der Gegner, und alles, was ihnen dort begegnet, ist höchst wahrscheinlich gefährlich. In besonderen Fällen, etwa wenn der Gefangene des Überfallkommandos ein königlicher Erbe oder ein Nachkomme einer wohlhabenden Familie ist, werden Abenteurer beauftragt, sich auf eine Rettungsmission zu begeben. Anderenfalls folgt nur in seltenen Fällen jemand den Spuren der Entführer in die tödliche Dunkelheit, ohne dabei selbst zum Opfer zu werden.

SKLAVEN UND STATUS

Die Drow sind in der ganzen Welt für ihre Sklavereipraktiken bekannt und gefürchtet. Doch jene, die ihre Städte besucht haben, berichten, dass es dort nicht so viele Sklaven gibt, wie der Ruf der Dunkel-Elfen vermuten lässt. Im Allgemeinen verfügen nur mächtige Häuser über eine bedeutende Anzahl an Sklaven, wobei die Zahl der Sklaven niemals die der Drow übersteigt.

Sklaven werden oft als Statussymbol gehalten, genauso wie als Arbeitskräfte. Als Arbeitskräfte werden sie so eingesetzt, dass jeder sie sehen kann. Sie verrichten Arbeiten, bei denen all jene auf der Straße oder in einem Audienzzimmer erkennen können, dass ihr Drowmeister mächtige Feinde besitzt und unterjocht. So werden diese Kreaturen häufig als Müllsammelnde, Fahnenhalter, Diener oder Fußbänke eingesetzt.

Sklaven ohne nennenswerten Wert als Statussymbol werden für strapaziöse oder gefährliche Aufgaben wie Landwirtschaft, für den Transport von Gütern oder das Aushöhlen riesiger Stalagmiten und Stalaktiten für neuen Lebensraum eingesetzt. Wenn sie zu schwach oder deprimiert für die Arbeit

werden, können sie als Köder bei einer Jagd, als Spinnenfutter oder als Opfer für Lolth (und dann als Spinnenfutter) genutzt werden.

Skaven befinden sich zwar am unteren Rand der sozialen Hierarchie der Dunkelfelken, doch die niedrigsten der Drow werden nur geringfügig besser behandelt. Ein schwaches Haus, das sich nicht mit einem Beschützer verbündet, wird gejagt und ausgerottet. Falls es einem mächtigeren Haus die Treue schwört, vermeidet es damit, von anderen Häusern verfolgt zu werden, wird gleichzeitig aber auch zu einem Klan, der sich zum Dienen verpflichtet hat. Nur die außergewöhnlichsten Frauen in solch einem Klan haben auch nur den Hauch einer Chance, aus diesem niedrigen Stand aufzusteigen – und jene, die aufsteigen, schaden am Ende ihrer eigenen Familie, anstatt ihr zu helfen. Denn sie wurden von einem höher angesehenen Haus adoptiert und schwächen ihr Haus durch ihren Weggang nur noch mehr.

DIE DUNKLEN SELDARINE

Lolth verlangt, dass die Drow den Löwenanteil ihrer Ehrerbietung ihr widmen. Dies ist ihr Wille, und so verlangen es auch ihre Priesterinnen. Doch die Spinnenkönigin ist nicht die einzige Gottheit, die die Drow verehren. Sie verehren sehr viele Gottheiten, die sich selbst aus Spott über die Gottheiten der Oberflächenelfen als die Dunklen Seldarine bezeichnen. Die Dunklen Seldarine sind mächtige, unsterbliche Wesen, Überlebende der ursprünglichen Gruppe der ersten Elfen, die sich gegen Corellon aufgelehnt haben und an Lolths Seite blieben.

Die Tabelle der Drow-Gottheiten enthält alle Dunklen Seldarine. In der Tabelle sind für jede Gottheit Gesinnung, Provinz (die Hauptinteressensgebiete und Verantwortlichkeiten der Gottheit), vorgeschlagene Domänen für Kleriker, die der Gottheit dienen und das gebräuchliche Symbol der Gottheit genannt. Die in der Tabelle genannten Gottheiten sind nachfolgend aufgeführt.

LOLTH

Im Gegensatz zu Corellon, der sehr wenig von seinen Anhängern verlangt, ist Lolth eine sehr fordernde Herrin. Dabei verlangt sie vor allem Opfergaben in Form von Schätzen und Blut. Lolths lichtlose Tempel füllen sich immer wieder mit den Schreckensschreien der Opfer, wenn sie den Messern ihrer Priesterinnen erliegen. Auf ihren Altären häufen sich Schädel. Diese wurden von den Riesenspinnen, die an den

DIE TRANCE DER DROW: DIE LEERE BETRETEN

Drow begeben sich genauso in Trance, wie es die anderen Elfen tun, aber sie erleben dabei keine Erinnerungen der ersten Elfen oder an vergangene Leben. Oft erinnern sie sich an gar nichts, sondern verweilen einfach für eine Zeit in Dunkelheit und Stille. Damit machen sie eine Pause von den Gefahren ihres täglichen Lebens. Wenn Drow träumen – ob in Trance oder im Schlaf –, suchen sie nach Zeichen von Lolth oder anderen Dunklen Seldarinen. Die Tatsache, dass die Drow die Trance nicht wie andere Elfen erleben, macht die Annahme, dass ihre Seelen nicht wiedergeboren werden, glaubhaft. Hat Corellon die Seelen der Dunkelfelken für immer von Arvandor verbannt und sie auf irgendeine Weise grundlegend verändert? Oder webt Lolth auf irgendeine Weise neue Seelen für ihre Anhänger, so wie Moradin neue Geister für seine Zwerge schmiedet? Nur diese Gottheiten selbst können das mit Bestimmtheit sagen.

mit Netzen überzogenen Stalaktitendecken lauern, von ihrem Fleisch befreit.

Im Gegenzug für diese Opfer und die Bewunderung schenkt Lolth ihren Anhängern Zeichen ihrer Gunst, etwa einen großen Erfolg während eines Sklavenraubzugs an der Oberfläche. Die Matronin eines gegnerischen Hauses könnte auch einer unerklärlichen Krankheit erliegen, oder der Erbe eines Hauses könnte unter einem guten Omen geboren werden.

GHAUNADAUR

Diese Gottheit wird oft als Das Was Lauert bezeichnet, denn seinen wahren Namen auszusprechen würde möglicherweise seine Aufmerksamkeit erregen. Seine wahre Gestalt, sofern er denn eine hat, wird meistens als eine schlickähnliche Kreatur mit vielen Tentakeln oder einer lila Pupille dargestellt, die von Schwarz statt von Weiß umgeben ist. Ghaunadaurs fließende Natur ist symbolisch für seine Unberechenbarkeit, die es so gefährlich macht, seine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Manchmal belohnt er seine Anhänger mit übernatürlichen Kräften oder Reichtum, aber genauso oft verflucht er seine treu Ergebenen mit schrecklichen Qualen und Leiden. Jemand, der an der Oberfläche jagt und Ghaunadaurs Namen flüstert, könnte über einen vergessenen Schatz stolpern, während eine ergebene Priesterin, die ihm lange Gebete widmet und wertvolle Opfer überbringt, in einem gallertartigen Würfel gefangen werden könnte. Das willkürliche Verhalten dieser Gottheit kann auf die Drow anziehend wirken, die keinen Status

GOTTHEITEN DER DROW (DUNKLE SELDARINE)

Gottheit	Gesinnung	Provinz	Vorgeschlagene Domäne	Gebräuchliches Symbol
Eilistraee	CG	Freiheit, Mondschein, Lied	Leben, Licht, Naturkunde	Die Silhouette eines schwertkämpfenden, tanzenden, weiblichen Drow vor einem Vollmond
Ghaunadaur	CB	Schlicke, Schleim, Ausgestoßene	Krieg	Lila Auge mit schwarzer Sklera
Keptolo	CB	Schönheit, Lebenskunst, Fruchtbarkeit	Naturkunde, List	Pilz
Kiaransalee	CB	Nekromantie	Arkane Kunde,* Tod	Drow-Hand mit vielen Silberringen
Malyk	CB	Chaos, Rebellion, wilde Magie	Sturm, List	Eine Flamme in einer Träne oder ein mehrfarbiger Strudel
Lolth	CB	Oberste Gottheit der Drow, Spinnen	List, Krieg	Spinne
Selvetarm	CB	Krieger, Gemetzel	Krieg	Spinne über gekreuztem Schwert und Streitkolben
Vhaeraun	CB	Arroganz, Diebe	List, Krieg	Schwarze Maske mit blauem Glaslinseneinsatz über Augen
Zinzerena	CN	Mord, Illusion, Lügen	List	In Stoff gehülltes Kurzsword

**Aus Abenteuerhandbuch für die Schwertküste

haben und verzweifelt sind, diesen zu erlangen. Ein kleines Opfer oder Gebet für Das Was Luert könnte von Ghaunadaur übersehen werden, oder er könnte den Bittsteller bestrafen. Doch es gibt auch die Möglichkeit, dass der Bittsteller großzügig entlohnt wird.

Das Was Luert wird vielerorts im Underdark verehrt. Die Drow sind nicht die einzigen, die ihn verehren. Selbst die Kreaturen, die als geistlos betrachtet werden, wie Schlicke und Gallerte, verhalten sich manchmal so, als würden sie Das Was Luert verehren.

Jene, die Lolth treu ergeben sind, setzen sich Ghaunadaurs Kultisten oft entgegen und zwingen sie dazu, sich zu verstecken oder sich in einer offenen Auseinandersetzung zu stellen. Einige Priesterinnen und Gelehrte glauben, dass diese Gottheit deswegen existiert, weil Ghaunadaur Lolth verraten hat, kurz nachdem Lolth Corellon verraten hatte. Laut diesen Legenden versuchte Ghaunadaur sich mit Corellon gutzustellen und so seine vorherige formlose Gestalt zurückzuerlangen, indem er sich gegen Lolth stellte. Durch Ghaunadaurs Doppelverrat wurde er von beiden Göttern bestraft, und als eine haut und knochenlose Masse in die Welt verbannt. In anderen Geschichten wird Ghaunadaur als unglaublich alte und unbeschreibliche Gottheit aufgeführt, einer der sogenannten Großen Alten. Beide Beschreibungen haben ihre Berechtigung, denn niemand kennt die Wahrheit über die Zeit, in der die Götter geboren wurden.

KEPTOLO

KEPTOLO ZEIGT DEN WEG. NÄHRE DIE EITELKEIT DEINER Herrin, und alle Schätze werden dir gehören. Sei vorsichtig damit, wen du beleidigst, und behalte einen austauschbaren Gefährten in deiner Nähe, dem du zur Not die Schuld für dein Versagen in die Schuhe schieben kannst. Tratsch kann genauso tödlich sein wie das Gift auf der Klinge einer Assassine. Nutze das Gift der Worte, um deine Gegner zu zerstören und beanspruche alles, was einst ihnen gehörte, als dein Eigentum.

– Tezzeryn, Hauptgemahlin von Haus Bhaerynden, die ihrem Sohn Anweisungen gibt

Keptolo ist gutaussehend, stilbewusst, geistreich, hedonistisch und als Liebhaber beliebt – ein Idealbild dessen, was aus einem männlichen Drow werden kann. Er ist gefährlich, denn er ist ein raffinierter Assassine und Geheimnisflüsterer. Aufgrund dieser Eigenschaften wird er von ehrgeizigen Männern verehrt, die hoffen, ihm nacheifern zu können. Einige sind dabei erstaunlich erfolgreich, und sie erreichen große Dinge, die über das hinausgehen, was die meisten männlichen Drow erreichen können. Aber viele unterliegen der Fleischeslust, einem zügellosen Leben und Krankheiten, oder sie werden von einem Gegner – der eben falls ein wahrer Anhänger Keptolos ist – ruiniert oder ermordet.

In den meisten Mythen wohnt Keptolo in den Dämonen-Spinngruben bei Lolth, welcher er als Gemahl dient. Dabei ist er zwar mehr als nur ein Spielzeug, doch weit davon entfernt, gleichberechtigt zu sein. Keptolo ist ein erbitterter Feind von Zinzerena, die ihn betrügt und als Werkzeug in vielen Geschichten über die Dunklen Seldarine benutzt.

KIARANSALÉE

Diese Drow-Gottheit der Rache und der Untoten – auch als Herrin der Wiedergänger bekannt – wird in einigen Legenden als eine grimmige Frau in silbernen und durchscheinenden Schleiern dargestellt. Andere zeigen sie als Todesfee. In beiden Versionen trägt sie viele glitzernde Ringe an ihren Händen, weswegen dieses Bild als ihr Symbol bekannt ist.

Die Drow betrachten Kiaransalee als Schutzherrin der Rache, da sie angeblich gestorben und von den Toten aufer-

Gib den Drow kein bisschen nach, denn sie werden es auch nicht tun. Eine Gefangenschaft durch die Drow bedeutet den sicheren Tod, entweder als Opfergabe oder als Ende eines Lebens in der Sklaverei – oder als Spielzeug.

standen ist, um sich zu rächen. Dabei brachte sie eine Armee der Toten mit. Viele ihrer Anhängergemeinden haben unterschiedliche Vorstellungen darüber, wer sie umgebracht hat und warum. Typischerweise wird ihr Mörder jedoch ähnlich einer von den Drow stark gehassten Kreatur dargestellt. Die Anhänger Kiaransalees machen sich um diese Details nur wenig Gedanken, denn all diese Geschichten könnten wahr sein. Sie glauben, die Herrin der Wiedergänger sei immer und immer wieder von den Toten auferstanden.

Rache ist ein Aspekt von Kiaransalee, der viele Drow anzieht, denn Rache wird in dem Leben vieler ehrgeiziger Drow zu einer Notwendigkeit – für gewöhnlich mehrmals. Die Existenz als Untoter ist für sie von geringerer Bedeutung, doch jene, die sich in Nekromantie üben, wenden sich für göttliche Führung und Schutz vor den Untoten an Kiaransalee. Viele ihrer treuesten Anhänger suchen nach einem Weg, selbst untot zu werden. Kiaransalee begünstigt sie, indem sie sie als Untote zurückbringt. Doch im Gegensatz zu anderen ähnlich gearteten Gottheiten bietet sie den Untoten kein Leben als Licht, sondern als niedere Existenz – etwa als Todesfee, Wiedergänger oder Gruftschrecken.

Die Drow glauben, dass Kiaransalee durch ihre häufige Wiederkehr von den Toten verrückt geworden ist. Ihre Anhänger schreckt das allerdings nicht ab. Trotz ihres Wahns sind ihre Handlungen von einer tiefen und teuflischen Gerissenheit durchdrungen – eine Eigenschaft, der Drow mehr Bedeutung beimessen als gesundem Verstand.

MALYK

Malyk verkörpert die Rebellion und das Chaos. Die Drow erkennen seinen Einfluss am Vorkommen wilder Magier unter ihnen. Jene, die von Zauberkraften beherrscht werden, die ihnen scheinbar willkürlich zugewiesen wurden, werden oft als eine Bedrohung der bestehenden Ordnung betrachtet. Viele Drow – vor allem die männlichen und auch die weiblichen niedrigen Ranges – versuchen, Malyks Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, indem sie ihm heimlich Opfer bringen. Gleichzeitig versuchen die Hausmatronen und andere tief im Glauben an Lolth verankerte Drow, ihre Gesellschaft von Malyks Anbetung zu befreien – während einige ihn gleichzeitig um mehr Macht erbitten.

Malyk wird mit Rebellion assoziiert, da bei der Offenbarung der wahren Natur eines wilden Magiers dieser oft keinen anderen Ausweg hat, als andere offen anzugreifen und Chaos zu stiften. Die meisten anderen Drow buhlen um Lolths Segen, indem sie solch einen Blasphemiker zur Rechenschaft ziehen. Um zu überleben, muss ein wilder Magier alle Angriffe abwenden oder ihnen ausweichen und Bündnisse mit jenen eingehen, die ihm gegen eine Drohung oder Bestechung einen sicheren Zufluchtsort anbieten. Die meisten entdeckten wilden Magier werden hingerichtet. Einige überleben und werden ausgestoßen, und nur wenige steigen auf, indem sie Lolth ihre Treue bekennen – oder zumindest vorgeben, das zu tun.

SELVETARM

Die Drow betrachten Selvetarm als Lolths besten Kämpfer und Schutzherr der Drow-Krieger. Er wird als achtarmiger Drow dargestellt, ein Inbegriff von Kampffertigkeit. Doch Lolth lässt ihren Selvetarm nur selten wichtige Aufgaben übernehmen, sondern hält ihn vielmehr in ihrer Nähe, in einem



Netz aus unzerstörbaren Fäden, aus dem sie ihn nur entlässt, wenn es wirklich nötig ist.

Die Dunkelfelfen glauben, dass Selvetarm über viele Jahrhunderte hinweg in Einsamkeit wanderte und sowohl Lolth als auch Corellon zurückwies, denn er war weder gänzlich böse noch wirklich gut gesonnen. Schließlich traf er Eilistraee, und er begann, das Gute der Dunklen Magd zu schätzen, was sie durch ihre Lehren und Taten zeigte. Indem Eilistraee Selvetarm bei seiner Erlösung half, hoffte sie, den Riss zwischen den Drow und den Seldarinen zu schließen. Doch diese Hoffnung wurde durch eine hinterlistige Verschwörung von Lolth vernichtet.

Lange Zeit verachtete die Spinnenkönigin Zanassu, einen unbedeutenden dämonischen Fürsten, mit dem sie um die göttliche Herrschaft über die Spinnen kämpfte. In ähnlicher Weise hasste sie die Vorstellung, dass Eilistraee Verbündete unter den Drow-Gottheiten finden könnte. Eine große Chance ergab sich, als der Spinnendämon seine Macht in einem Kampf auf der Materiellen Ebene verlor. Lolth überzeugte Selvetarm, Zanassu in seinem geschlagenen Zustand zu vernichten und die aufkeimende Macht des Spinnendämons an sich zu reißen. Sie brachte ihn dazu, indem sie Selvetarm einredete, dass er so die Gunst von Eilistraee, die er sehr verehrte, gewinnen könnte. Doch als Selvetarm den Spinnendämon besiegte, überwältigte die ganze teuflische und chaotische Natur der göttlichen Macht Selvetarms angeborenes Gute. Er wurde geschwächt, und die Spinnenkönigin konnte seinen Willen beugen.

Von Lolths Falschheit erzürnt, wurde Selvetarm zu einer Kraft der Zerstörung, ein Meister des Gemetzels mit acht Gliedmaßen. Hätte er freien Lauf, könnte er eine ganze Drow-Stadt mit einem einzigen rasenden Wutanfall auslöschen. Ihn im Zaum zu halten kann als eine der wenigen gnädigen Taten Lolths betrachtet werden.

Aufgrund seines Gefangenensstatus erhält Selvetarm nur wenig Aufmerksamkeit von ranghohen Drow. Drow-Krieger mit einem niedrigen Status, die selbst Sklaven oder Zwangs-

arbeiter sind oder keine Aufstiegsmöglichkeit haben, mögen Selvetarm ohne Schande um Kampffertigkeiten bitten. Jeder mit einem hohen Status oder Hoffnung auf Aufstieg scheut sich davor, Selvetarm offen anzubeten. Insgeheim könnte solch ein Drow seine Hilfe dennoch erbitten.

VHAERAUN

Vhaeraun repräsentiert die Überlegenheit der Dunkelfelfen über andere Völker und die Vormachtstellung der Drow über andere Elfen. Er ist der Gott der Arroganz und duldet als solcher alle Handlungen, die aus Geiz begangen werden, egal ob gut oder böse. Jene, die sich durch Heimlichkeit oder Schikane das nehmen, was sie wollen, ehren damit Vhaeraun. Er ist der Schutzherr der Diebe und wird oft vor einem Raubzug der Drow angebetet.

Unter den männlichen Göttern der Seldarine ist er allgemein anerkannt und wird genauso akzeptiert wie Keptolo. Doch Vhaeraun stellt einen anderen Aspekt der Drow-Männlichkeit dar: stark, still, gehorsam, schnell und tödlich. Er wird im Gegensatz zu Keptolos Rolle als Lolths schöner Gemahl als ihr Lieblingssohn betrachtet.

Aufgrund seines (für einen Mann) hohen Status unter den Dunklen Seldarinen und aufgrund seiner Arroganz sehen ihn einige seiner Anhänger als Fürsprecher für die Gleichheit von weiblichen und männlichen Drow. Würde jemand solch eine Ketzerei jedoch offen äußern, würde dieser mit Sicherheit von den Priesterinnen Lolths vernichtet werden. Deswegen ehren ihn die meisten seiner männlichen Anhänger, indem sie einfach versuchen, ein besseres Leben für sich zu schaffen – das wird toleriert. Trotzdem erscheinen jene, die Vhaeraun verehren, niemals unmaskiert in der Öffentlichkeit. Zum Teil tun sie dies auch deswegen, weil auch Vhaeraun niemals ohne Maske dargestellt wird. Außerdem ist das Wahren ihrer Anonymität eine weise Vorsichtsmaßnahme für die, die die sozialen Strukturen der Drow in Frage stellen, und sei es auch nur ein kleiner Aspekt davon.

LÖCHER IN LOLTHS NETZ

Auch wenn ihre Priesterinnen es predigen, ist Lolth keineswegs allwissend. Es gibt Drow, die sich der Tyrannei ihrer Gottesdienste nicht unterordnen. Gemeinschaften aus Abtrünnigen, die Lolths Vormachtstellung in Frage stellen, erheben oft einen anderen Dunklen Seldarinen zu ihrem Schutzherrn. Auch wenn damit nur ein Unterdrücker gegen einen anderen ausgetauscht wird, so fühlt sich jede Befreiung aus Lolths Netz wie Freiheit an.

Die Akropolis von Thanatos, die auf den Ruinen einer ausgelöschten Drow-Stadt errichtet wurde, war das Zuhause für eine Drow-Gesellschaft von ein paar Hunderttausend Mitgliedern, die von Kiaransalees Nekromanten-Klerikern regiert wurde. Sie existierte für einige Jahrzehnte, bevor sich die Anhänger von Lolth und Eilistraee zusammentaten, um ihre Anführer auszuschalten.

Um jede Anfechtung des Matriarchats, die Vhaeraun bei seinen Anhängern auslösen könnte, im Keim zu ersticken, wird in einigen Drow-Gemeinden gepredigt, dass er eine Maske trägt, um die furchtbaren Narben zu verbergen, die Lolth ihm als Bestrafung für seine Arroganz zugefügt hat. Auch das Schweigen sei ein Teil seiner Bestrafung – seine Zunge sei entfernt worden, da er Lolths Ordnung in Frage gestellt habe. Verehrer von Vhaeraun, die dieses Dogma glauben, verwunden sich manchmal und bringen sich selbst in einem Ritual zum Schweigen, um so ihrer Verehrung Ausdruck zu verleihen. Sie dienen dann den Matronen ihres Hauses als stille, maskierte Leibwächter.

ZINZERENA

Als Schutzherrin des Mordes, der Illusionen und Lügen ist Zinzerena die Verkörperung von Grausamkeit, Heimlichkeit, Irreführung und des Überlebens mit jedweden Mitteln. Gewissermaßen ist Malyk ihr Ebenbild, und laut einigen Auslegungen uralter Geschichten sind die beiden Gottheiten Geschwister oder ein Liebespaar. Zinzerena ist weiblichen Drow jedoch wohlgesonnener als Malyk. Und sie akzeptiert das Studium arkaner Magie.

Zinzerenas Liturgie wird in Form von Volksmärchen weitergegeben, denn für ihren Glauben gibt es unter den Anführern der Drow-Gesellschaft keinen Platz. In ihren Geschichten wird für gewöhnlich beschrieben, wie sie sich versteckt und gewartet hat, bis ihre Feinde schwach oder unaufmerksam waren, um anzugreifen. Jene, die Zinzerena respektieren oder verehren, haben fast immer bescheidenen – wenn nicht sogar einen noch niedrigeren – Status. Selbst unter den Anhängern der renommierten Adelhäuser, die von einer Hohepriesterin beherrscht werden, gibt es zahlreiche Nichtadelige, die als Bedienstete oder Angestellte arbeiten. Nur die kapriziösesten der Adelligen trauen sich, in ihre Priesterschaft einzutreten. Einige haben dies natürlich getan. Wenn solche Verräter aufgedeckt werden, werden sie unausweichlich aus ihren Häusern verstoßen. Gerade diese ausgestoßenen Adelligen werden später zu Anführern in Zinzerenas Kult, da sie die höchste Bildung haben und über die meiste Erfahrung in der Politik verfügen. Ihre Anhänger haben unterschiedliche Berufe. Einige sind gewöhnliche Diebe, Arbeiter, Politiker, Ärzte, Dichter oder haben einen anderen Beruf. Sie alle verbindet ein rebellischer Geist und ein Verlangen nach Wandel.

Laut einigen Geschichten ist Zinzerena Lolths Tochter, die von ihr weggelockt und durch Illusionen vor ihr verborgen wurde. In anderen Geschichten begann sie ihr Leben als sterbliche Elfe, die Glamour benutzte, um sich ihren Weg in die Gesellschaft der Götter zu erschleichen. Egal, wie die Geschichte auch lautet, wird Zinzerena immer mit illusionärer

Magie in Verbindung gebracht, die sie zusammen mit anderen Täuschungsmitteln benutzt, um mächtigere Gegner hinter Licht zu führen. Täuschung und das Ausnutzen der Schwächen Anderer sind wiederkehrende Themen in den Geschichten, die sich mit ihr befassen. Die einzige Gottheit der Dunklen Seldarine, die gegenüber Zinzerenas Täuschungen immun ist, ist Lolth, auch wenn selbst die Spinnenkönigin manchmal überlistet wird, wenn Zinzerena versucht, anderen für ihre Verfehlungen die Schuld zuzuschreiben.

Es gibt nicht viele weibliche Drow, die ihr Leben den Magiestudien widmen, da dies als eine Tätigkeit mit einem niedrigen Status erachtet wird, und daher eher zu männlichen Drow passt. Die meisten weiblichen Drow, die sich ernsthaft der Magie widmen, tun dies im Geheimen. Selbst Gerüchte, dass eine Drow arkane Magie praktiziert, können ihren Stand in der Gesellschaft in Mitleidenschaft ziehen, wenn diese nicht widerlegt werden. Es lässt sich jedoch nicht bestreiten, dass Kenntnisse in arkaner Magie ein großer Segen für einen ehrgeizigen weiblichen Drow sein können. Die Anhänger von Zinzerena ermutigen dazu, diese zu praktizieren, und bieten Anleitungen und Werkzeuge im Gegenzug für eine Aufnahme des Kandidaten in Zinzerenas geheimen Kult.

EILISTRAEE

Die meisten Drow wissen nichts von Eilistraee. Matronen mächtiger Häuser bewachen die Schriftrollen, in denen ihre Existenz belegt ist, deswegen sehr genau. Sie behalten sie, um das Wissen über ihren Feind zu bewahren, den sie wie folgt beschreiben: eine Drow-Gottheit, die Lolths Anhänger an die Oberfläche lockt.

Die Matronen warnen jene, die für Raubzüge an die Oberfläche gehen. Sie sollen sich zurückziehen, wenn sie den Mond sehen können – ein guter Rat, wie es scheint. Doch ein genauso wichtiger Grund dafür ist, dass Eilistraee dafür bekannt ist, ihre Listen im Mondschein durchzuführen, sodass Drow empfänglicher für ihre Köder sind. Die Matronen weisen die Überfallkommandos ebenfalls an, sich zurück in den Untergrund zu begeben, sobald jemand von ihnen Musik hört, die er anziehend findet – etwa ein Schlaflied oder den Refrain eines mitreißenden Ohrwurms. Denn Eilistraees Lockruf für Drow außerhalb Lolths Netz ist oft in wohlklingende Töne verpackt, die aus einer anderen Welt zu stammen scheinen.

Eilistraee ist eine Göttin des Mondes, des Gesangs, des Tanzes – vor allem aber der Ablehnung von Lolths teuflischen Wegen. Drow, die sich wie Außenseiter fühlen, die das Böse verabscheuen, das ihr Volk verübt, kommen an die Oberfläche und verlieben sich in die Sterne – sie sind diejenigen, die Eilistraees Ruf wahrscheinlich gerne folgen. Falls sie ihm folgen, indem sie an die Oberfläche gehen und dort bleiben, garantiert ihnen Eilistraee keine Sicherheit. Auch verspricht sie ihnen nicht, dass sie an der Oberfläche akzeptiert werden. Aber sie öffnet die Herzen ihrer Anhänger für die nächtlichen Wunder. Ihre Lieder und Zeichen können den Drow außerdem zeigen, wie sie in dieser fremden Umgebung überleben können.

Die Schriftrollen, die die Matronen so sehr bewachen, besagen, dass sich Eilistraee gegen Lolth gewendet hat. Doch sie wusste, dass sie sich nicht an die anderen Seldarine für Trost wenden konnte. Ihre Position unter den Drow-Gottheiten ist weiterhin unklar, genauso wie das Schicksal der Seelen, die sie verehren. Drow, die von Eilistraee geliebt werden, scheinen manchmal zu verschwinden, wenn sie sterben. Ihre Körper lösen sich auf und werden zu einem blassen Licht, das keinen Hinweis darauf zurücklässt, wohin die Seele verschwunden ist.



Lolth ist unbekannt auf Krynn, wie auch Corellon. Doch auch in dieser Welt existieren Elfen, die „dunkel“ genannt werden. Es wird angenommen, dass diese Elfen ihr Volk verraten haben, doch sie verfügen augenscheinlich über keines der physischen Merkmale der Drow. Bei einem so wandelbaren Volk wie den Elfen frage ich mich, ob dieser Zustand permanent ist.

VULKOOR

Drow aus Eberon verehren einen Skorpion-Gott namens Vulkoor – das dortige Äquivalent zu Lolth. Vulkoor wird oft als riesiger Skorpion oder hybride Kreatur – mit dem Kopf, Armen und oberen Torso eines starken männlichen Drows und dem unteren Körper eines Skorpions – beschrieben oder dargestellt. Die Dunklelfen von Eberon verehren Skorpione, denn sie sehen Spinnen und andere spinnenähnliche Kreaturen als niedrigere Diener Vulkoores. Viele Drow glauben, dass Vulkoor und der Spötter (Mitglied der Gruppe böser teuflischer Gottheiten, die auch als die Dunklen Sechs bekannt ist) dieselbe Kreatur sind. Drow vom Dschungel-Kontinent auf Xen'drik tätowieren sich in Ritualen mit Skorpongift, das weiße Narben auf ihrer Haut hinterlässt.

Es kommt nur selten vor, dass Drow anderer Welten Vulkoor kennen. Jene, die seinen Namen kennen, betrachten ihn als einen der schwächsten Dunklen Seldarinen, einen Untergebenen von Lolth, der von den anderen Göttern nicht beachtet wird. Beide Darstellungen Vulkoores mögen stimmen, denn Lolth scheint nur wenig Einfluss in Khyber zu haben. Doch die Drow dort sind den Drow, die Lolth auf anderen Welten im Multiversum verehren, in vielerlei Hinsicht ähnlich.

VERBINDUNG ZU DEN DÄMONEN-SPINNGRUBEN

Lolths persönliches Reich ist eine Ebene im Abyss, die umgangssprachlich als die Dämonen-Spinngruben bezeichnet werden. Statt von der Verbindung ihrer Götter zum Abyss eingeschüchtert zu sein, feiern die Drow diese – manchmal sogar wortwörtlich.

Drow respektieren die Macht der Dämonen, aber sie fürchten sich nicht vor ihnen, so wie es die meisten anderen Kreaturen tun. Normalerweise beschwört ein Drow einen Dämon aus dem Abyss ins Underdark, um seinen eigenen Status zu verbessern, oder um Macht über seine Gegner zu erlangen. Ein Dämon, der diesem Ruf folgt, will für gewöhnlich etwas im Gegenzug: Eine Möglichkeit, Gemetzel anzurichten, Lolths Gunst zu gewinnen, oder etwas noch Schlimmeres zu vollbringen. Solange beide Seiten das bekommen, was sie wollen, wird solch eine Zusammenarbeit ohne weitere Probleme beendet.

Doch gelegentlich geht die Beschwörung eines Dämons gehörig schief. Der Drow hatte möglicherweise vor, den Dämon zu versklaven, ohne aber jedoch die entsprechenden Vorkehrungen zu treffen, oder der Dämon war böser als gewöhnlich, oder der Ruf wurde von einem viel mächtigeren Wesen beantwortet, als der Beschwörer hätte bewältigen können. Einen Dämonen zu beschwören und ihn dann nicht zu bändigen zu können ist für die meisten Drow-Gemeinschaften ein Kapitalverbrechen – ein unkontrollierter Dämon bedeutet oft eine Katastrophe, und zwar nicht nur für denjenigen, der ihn aus dem Abyss geholt hat, sondern für sein komplettes Haus.

Ein Dämon ist die höchste Form eines Sklaven, den ein Drow-Haus besitzen kann. Es gibt keine bessere Art und Weise, die Macht eines Hauses zu zeigen, als mit einem Dämon zu hausieren, der seinem Herrn dient. Es ist auch eine der besten Möglichkeiten, seine Gegner mit Angst zu erfüllen. Dämonen können aber auch als Hausgäste gewünscht werden. Dies ist etwa bei einer größeren Opfergabe der Fall, wenn eine neugeborene Tochter Lolth gegeben wird. Die Anwesenheit mehrerer Dämonen verleiht dem ausschweifenden Festmahl sogar mehr Bedeutung und einen höheren Status für das Haus. Außerdem hat jede „friedvolle“ Zusammenkunft von Drow und Dämonen das Potential, zu einem Ausbruch der Genussucht zu werden, der noch gröber und entwürdigender ist als die Orgien, die die Drow selbst veranstalten. Berichte über solche Begegnungen haben ihren Weg sogar bis an die Oberfläche gefunden, wozu jene, die diese vernommen haben, sie als übertrieben abgetan haben – doch sie sind es nicht. Draegloths, der Nachwuchs der Drow und Glabrezu, dienen als Beweis dafür, dass das Ergebnis aus einer Verbindung von Dämonen und Drow wirklich fürchterlich sein kann.

YOCHLOLS

Die als Yochlols bekannten Gestaltwandler-Dämonen sind die persönlichen Diener Lolths. Sie scheinen in unbegrenzter Anzahl in den Dämonen-Spinngruben zu existieren. Wo sie herkommen, ist jedoch nicht bekannt. Entspringen sie den Drow-Seelen, die sich in Lolths Netz verfangen haben? Oder kommen sie von der Königin selbst? Unabhängig von ihrer Herkunft gehorchen die Yochlols jedoch Lolth, und zwar nur ihr allein. Kein anderer Dämon oder Dämonischer Fürst kann sie befehlen.

Da Yochlols die Form einer weiblichen Drow oder einer Riesenspinne annehmen können und da sie Lolth ohne Zögern dienen, nehmen alle Drow an, dass einige ihrer Freunde und Nachbarn getarnte Yochlols sind, die als Spione für Lolth agieren. Diese Annahme wird umso besorgniserregender, umso höher der Status der Drow ist. Immerhin hat Lolth nur wenig Anlass, sich um jene am Boden der Gesellschaft zu kümmern. Doch jene, die ihr Volk anführen und ihre Anhänger leiten, müssen genau im Auge behalten werden, um sicherzustellen, dass sie ihr bedingungslos, angsterfüllt und treu ergeben bleiben.

ABTRÜNNIGE DROW

Paradoxiertweise ist die Gesellschaft der Drow gleichermaßen extrem aufgeschlossen und extrem beklemmend. Alle Drow haben – zumindest theoretisch – die gleichen Chancen, ihren Stand im Leben zu verbessern. Tatsächlich finden in der Hierarchie auch ständig Veränderungen statt. Doch jene mit Macht sind selbstverständlich dazu entschlossen, jegliche Bedrohung sofort auszu-schalten – und die Strafe für Ungehorsam ist der Tod.

In der Tat verbringen unterdrückte Drow am Boden der Gesellschaft ihr Leben damit, für ein anderes Haus zu arbeiten. Derweil versuchen die mächtigen Drow an der Spitze der Gesellschaft, nicht ermordet oder der Ketzerei bezichtigt zu werden. Sie klammern sich an ihre Macht, die sie von einem anderen Haus gestohlen haben.

Ein Dunklelf, der die Überlegenheit eines anderen Elfen herausfordert und scheitert, oder der es aus einem anderen Grund nicht schafft, die Hierarchie zu wahren, hat drei Optionen: ein quälender Tod auf einem Altar, fast vollkommene Versklavung oder Flucht, um sein eigenes Leben zu retten. Einige von denen, die sich für die Flucht entscheiden, schaffen es, ins Underdark zu fliehen, auch wenn eigentlich alles gegen sie spricht.

Das Überleben im Untergrund ist für einen einzelnen Drow fast unmöglich. Die Hauptwege durch das Underdark sind übersät mit Drow-Wachposten. Und auf den Schleichwegen treiben sich Seiler, Gedankenschinder und andere Mörder herum. Und damit noch nicht genug: Die Häuser der Abtrünnigen setzen oft ein Kopfgeld aus, die die Drow-As-

sassinen dazu veranlasst, die Jagd aufzunehmen. Nur wenige Flüchtige schaffen es an die Oberfläche, und selbst dieser Erfolg ist keine Garantie für Sicherheit – ein einzelner Drow an der Oberfläche ist ein leichtes Ziel für Angriffe von Oberflächenbewohnern.

Jene, die es schaffen, in der schmerzvollen Welt des Sonnenlichts zu überleben, schlagen sich entweder als Einsiedler durch oder suchen eine Gemeinschaft, in der ihre Herkunft und Erziehung ihnen einen Vorteil verschafft, etwa eine Assassinen-Gilde oder eine Gruppe Abenteurer. Selbst in solchen Fällen schauen diese verräterischen Drow ihr Leben lang über ihre Schulter, in der Hoffnung, eine kopfgeldjagende Drow im schwarzen Gewand und ihre aufblitzende Klinge zu erspähen, bevor es zu spät ist.

DIE RABENKÖNIGIN UND DIE SCHADAR-KAI

Die Rabenkönigin ist eine Gefangene ihrer Faszination von der Vergangenheit. Sie sitzt in ihrem Schloss, inmitten ihrer Erinnerungen, und betrachtet jene, die ihr am besten gefallen, als wären es glänzende Juwelen. Viele große Magier haben versucht, ihre Beweggründe zu verstehen, doch sie blieb genauso kryptisch wie ein Rabe und konnte ihre Geheimnisse bisher immer vor ihnen bewahren.

–Hochgeborene Alustriel Silverhand

Die Rabenkönigin ist eine geheimnisvolle Kreatur. Erfahrene Magier flüstern angsterfüllt, wenn sie über sie reden, denn nicht einmal sie wissen, welche Macht sie in ihrem Reich ausübt. Sie ist zu subtil, als dass ein sterblicher Geist sie spüren könnte. Es kursieren Gerüchte über ihre momentane Gestalt. Die meisten entspringen Behauptungen von Verrückten, die eine Reihe sehr verstörender Bilder beschrieben haben: ein schrecklicher Schatten, der sich an ihren innersten Gedanken festgebissen hat; ein blasser, majestätischer Elf, der in eine Unzahl an Raben explodiert ist; ein watschelndes Gewirr glitschiger Wurzeln und Äste, das sie mit Grauen erfüllte; oder eine unbekannte Präsenz, die sie schreiend in die Dunkelheit zog.

Trotz aller Versuche, dem Mythos ein Ende zu setzen, blieb die Rabenkönigin geheimnisvoll und unnahbar, eingetaucht in einen See aus Fragen. Sie regiert von ihrem Rabenthron in ihrem Schloss der Erinnerungen – einem labyrinthähnlichen Schloss tief in der Trostlosigkeit des Shadowfell. Von dort sendet sie ihre Raben aus, um interessante Seelen zu finden, die sie aus den verschiedenen Existenzebenen holen kann. Sind diese einmal im Shadowfell, beobachtet sie die Seelen dabei, wie sie versuchen, das Geheimnis ihrer Existenz zu lüften – und dabei den Verstand verlieren.

URSPRUNG DER RABENKÖNIGIN

Für jene, die versuchen, das Geheimnis der Rabenkönigin zu lüften, beginnt ihre Geschichte beim Ursprung der Elfen. Es heißt, dass sie einst eine Elfenkönigin war, deren Untertanen sie mehr liebten als ihre Götter. Ihr wahrer Name ging im Laufe der Zeit verloren.

Doch ausgehend von den Bruchteilen, die über ihre Geschichte entdeckt wurden, hatte sie versucht, sich mithilfe der Seelen und Magie ihrer Untertanen auf die Stufe der Götter zu stellen, als der Streit zwischen Corellon und Lolth begann. Damit rettete sie den gespaltenen Pantheon der Elfen. Wie die Legenden besagen, versuchte sie danach, Corellon und Lolth zur Vernunft zu bringen. Bedauerlicherweise sind die Informationen aus diesen Bruchteilen unvollständig, und niemand kennt die wahren Beweggründe der Königin.

Ich habe Geschichten über Drow gehört, die den böse Machenschaften ihres Volkes entsagt haben. Ich glaube diese Geschichten nicht, obwohl Elnünster selbst schwört, dass sie wahr sind. Doch traue niemals dem Wort eines Drows oder dem eines Erzmagiers.

ABSTIEG IN DIE FINSTERNIS

Als die Macht der Königin wuchs, waren viele der Elfen von ihr inspiriert und boten ihre Seelen und magischen Kräfte freiwillig an, um ihr beim Erreichen ihres Ziels zu helfen. Diese Gruppe ehrerbietiger Anhänger nannte sich selbst Schadar-Kai, und sie versammelten andere wie sie um die Königin, in der Hoffnung, dass sie – sobald sie ihre Göttlichkeit erreichte – alle Elfen vereinen würde. Der Plan der Königin, die Seelen der Schadar-Kai zu nutzen, um einen Weg durch das Feywild nach Arvandor zu ebnen, vergrößerte ihren Einfluss nur noch mehr.

Mit ansteigender Anzahl der Schadar-Kai sah ein Konsortium böser Magier unter ihren Anhängern die Möglichkeit, die Energie der Schadar-Kai abzusaugen und für sich selbst zu nutzen, indem sie ein Ritual durchführten, das ihnen magische Kräfte verleihen würde. Dies sollte sie stärker machen als die größten elfischen Magier aus den Legenden. Doch als sich die Königin dem Eingang von Arvandor näherte, bemerkte sie, was die Magier taten, und ließ sie all ihren Zorn spüren, als diese gerade das Ritual vollzogen. Doch da sie bereits fast den Status einer Gottheit erreicht hatte, beeinflusste ihre übernatürliche Wut das Ritual so sehr, dass sich dessen Wirkung auf furchtbare Weise veränderte.

Als die Königin ihren Fehler bemerkte, konnte sie spüren, wie die bereits verzerrte magische Energie sie erfasste, und sie konnte nichts dagegen tun. Sie geriet in Panik und versuchte, die Seelen der Schadar-Kai zu erreichen und Stärke zu schöpfen – in der Hoffnung sich selbst retten zu können. Doch die Anziehungskraft des Zaubers war bereits unwiderstehlich geworden. Er erfasste die Königin und all ihre Untertanen, und zog sie ins Shadowfell, wo sie sofort getötet wurde. Aus ihrem zerstörten Geist und Körper entstand die Rabenkönigin.

DIE ERSCHAFFUNG DER NAGPAS

Nachdem ihr Ritual katastrophal fehlgeschlagen war, wurden die Magier zusammen mit den Schadar-Kai ins Shadowfell gezogen. Ihr Pech hörte damit jedoch nicht auf. Ihre frühere Königin erstand inmitten eines Labyrinths aus ihrer Asche. Dabei entfuhr ihr ein Schrei dunklen Rauchs, der die Körper und Geister der Magier durchfuhr, ihre Knochen schwarz färbte und ihre Körper zerfetzte. Ihre Schmerzensschreie vereinten sich mit ihrem eigenen Schrei, und als dieser langsam verstummte, hatten sich die Magier in abscheuliche Kreaturen verwandelt, die nun als Nagpas bekannt sind. Sie durchstreifen jetzt die Ebenen als elende Monster, die für immer von dem Fluch der Rabenkönigin gezeichnet sind und von ihr verbannt wurden.

NACH IHREM FALL

Nachdem die Nagpas geschaffen und von der Rabenkönigin verbannt worden waren, schauten die Schadar-Kai zu, wie sie immer mehr und mehr dem Wahnsinn verfiel. Ihr Schmerz und ihre Wut über den Betrug der Magier, die Zerstörung ihres Königreichs und ihr Versagen beim Erreichen des Götterstatus trugen zu ihrem Abstieg in ein unstillbares Leid bei. Gleichzeitig wurde sie immer noch von der Energie des entstellten Rituals verändert – von einer physischen Gestalt hin zu einer, die aus Symbolen, Bildern und Wahrnehmungen besteht. Um zu verhindern, dass sie sich in Nichts auflöste, nutzte die Königin die letzten Überbleibsel ihrer persönlichen Macht,



um sich in tote Erinnerungen aus dem Shadowfell zu hüllen. Sie wurden zu einem Mantel aus Identitäten, der sie vor dem weiteren Zerfall schützte. Diese Erinnerungen häuften sich über Jahrhunderte hinweg und verschmolzen, um so ein neue Kreatur, die Rabenkönigin, hervorzubringen.

DAS SCHLOSS DER ERINNERUNGEN

Seit dem Erlangen ihrer Göttlichkeit hat die Rabenkönigin ihr Reich mit Schatten und Erinnerungen gefüllt. Besessen sammelte sie die Essenz aus den Überresten toter Götter und Sterblicher, die überall im Shadowfell verstreut waren. Aus diesen metaphysischen Fragmenten formte sie ihr neues Zuhause – ein verzerrtes Schloss, das von den Schadar-Kai als Schloss der Erinnerungen bezeichnet wird. Das Schloss ist ein trauriger Ort, das mit den unaufhörlich widerhallenden Echos der Vergangenheit gefüllt ist. Rabenschwärme, die als ihre Augen und Ohren dienen, verdunkeln den Himmel um das Schloss, wenn sie aus diesem aufsteigen. Sie tragen kryptische Nachrichten und Omen weit hinaus in das Multiversum.

Bizarre Menagerie. Innerhalb des Schlosses der Erinnerungen befinden sich Schmuckstücke und Gegenstände, die die Rabenkönigin unwiderstehlich findet. Es sind Erinnerungen aus der Vergangenheit anderer, die von großen Gefühlen des Schmerzes, der Sorge, Sehnsucht, Schuld oder Reue durchzogen sind. Diese Gegenstände haben ihr die Schadar-Kai als Geschenk gebracht. Unter den Schmuckstücken befinden sich Möbelstücke, Uhren, Spiegel, Schmuckstücke und Spielzeuge. Im Schloss erscheinen außerdem geisterhafte Visionen von Leuten, Orten und Tieren. Jedes dieser Dinge kann spontan bei ihrem Unterschlupf auftauchen, wobei jedes Objekt und jede Erscheinung eine metaphorische Repräsentation einer Geschichte ist – egal ob groß oder klein – die vor puren Emotionen nur so überschwappt.

TREFFEN MIT DER RABENKÖNIGIN

Sterbliche, die das Reich der Rabenkönigin betreten, werden fast umgehend mit einem Blick in ihre eigene innere Landschaft konfrontiert. Da sie von Emotionen fasziniert ist, windet sich die Rabenkönigin durch den bewusstlosen Geist und die Erinnerungen der Besucher, und bringt dabei tiefliegende Visionen aus ihrer Psyche zum Vorschein. Einige dieser Besucher sind die unwissenden Seelen Verstorbener, die von der Rabenkönigin erfasst wurden. Andere sind Astralreisende, die im Shadowfell durch ihre Magie gefangen wurden und hier festgehalten werden – nur wenige kommen aus eigenem Antrieb hierher, auf der Suche nach Wissen und der Befreiung von ihrer dunklen Vergangenheit.

Viele dieser Reisende sind Abenteurer, die die angsteinflößende Macht der Rabenkönigin kennen und trotzdem ins Shadowfell reisten, um sich ihren Tests zu unterziehen. Dabei

MISSION ZUM SCHLOSS DER ERINNERUNGEN

Da die Rabenkönigin göttliche Kräfte hat, kann sie eine Abenteurergruppe in einer Halbebene einsperren, die sie aus der Psyche eines der Gruppenmitglieder erschaffen hat. Beim Betreten des Schlosses der Erinnerungen oder bei einer Begegnung mit der Rabenkönigin kann ein Charakter zu einer merkwürdigen, märchenhaften Welt transportiert werden, die aus seinen Erfahrungen geschaffen wurde und mit Metaphern, Parabeln und Allegorien gefüllt ist, die allesamt auf die Schwächen, Ängste und Wünsche des Charakters abzielen. Ein Charakter kann viel lernen, indem er das Schloss erkundet und sich den Tests der Rabenkönigin unterzieht, aber er kann auch genauso viel verlieren. Viele Abenteurer sind nie aus dem Schloss zurückgekehrt, sondern blieben gefangen in einer Welt, die aus ihren eigenen Erfahrungen geschaffen wurde.

lassen sie es zu, dass die Geheimnisse ihrer Seelen aufgedeckt werden. Die Gründe dafür, warum sich einige diesem gefährlichen Erlebnis aussetzen, sind mannigfaltig, und können unter anderem folgende sein:

- Um sich selbst von einer dunklen und schrecklichen Vergangenheit zu befreien. Es heißt, dass die Rabenkönigin dir dabei helfen kann, dich deinen Ängsten zu stellen. Manche Besucher können einen Weg finden, diese hinter sich zu lassen, Andere werden davon in den Wahnsinn getrieben.
- Um einem Toten ein Geheimnis zu entlocken. Abenteurer könnten auf der Suche nach einer Seele, die von der Rabenkönigin beansprucht wurde, ins Shadowfell reisen – in der Hoffnung, an deren Erinnerungen zu gelangen.
- Um Antworten zu finden, die wahrscheinlich nur die Rabenkönigin kennt. Das Reich der Rabenkönigin umfasst unzählige Erinnerungen aus dem gesamten Multiversum. Verzweifelte Abenteurer könnten sie als letzte Möglichkeit aufsuchen, oder sie könnten durch eine Reihe verlockender Hinweise in ihr Reich geführt werden.

Planung oder Wahnsinn? Einige Magier und andere Gelehrte haben spekuliert, dass die Rabenkönigin einfach nur wahnsinnig ist, und dass ihr Wahnsinn keinem richtigen Plan folgt, abgesehen vom Aufbrechen einer Psyche. Ihre einzige Motivation gleiche einer Neugier, der ein Kind folgt, wenn es die Beine einer Ameise ausreißt. Andere wiederum haben spekuliert, dass die Rabenkönigin die Anziehungskraft von Emotionen braucht, um ihre ewig verfallende Identität zusammenzuhalten. Doch einige Legenden besagen, dass das Ziel der Rabenkönigin wichtiger sei, und dass sie als eine Art Filter diene und jene Seelen von denen trenne, die sich an ihre Angst und an ihren Schmerz klammern, indem sie sie mit unerledigten Sachen konfrontiert, sodass sie von ihrem sterblichen Balast befreit werden und zu höheren Existenzebenen aufsteigen können.

DER EINFLUSS DER RABENKÖNIGIN

Der Wunsch der Rabenkönigin, sich in die Angelegenheiten von Göttern einzumischen – wie auch ihr daraus folgendes Versagen –, wurde von Corellon und Lolth als Verrat aufgefasst. Deswegen wurde die physische Realität ihres Königreichs ins Shadowfell verlagert, und die Erinnerung an ihre Existenz wurde aus dem Gedächtnis der Elfen gelöscht. Ursprünglich wusste kein Sterblicher von ihrer Existenz, doch über die Jahrhunderte haben jene, die ins Shadowfell reisten oder den Schadar-Kai

VECNAS BESESSENHEIT

Eine böse Kreatur ist darauf fixiert, die Macht der Rabenkönigin zu stehlen: der Erzlich Vecna. Vecna ist schon seit langer Zeit hinter ihrem Wissen und den Seelen her. Wenn er die Seelen stehlen könnte, könnte er eine riesige Armee von Untoten aufstellen, die groß genug wäre, das Shadowfell zu erobern und es in sein eigenes Königreich des Todes zu verwandeln. Er würde das Königreich von der Festung der Erinnerungen aus regieren, und dank der Macht der Rabenkönigin hätte er Zugang zu dem verlorenen Wissen, das die über Jahrhunderte hinweg gesammelten Seelen beherbergen. Doch bis jetzt sind all seine Versuche gescheitert, dort Fuß zu fassen.

Aufgrund seiner Besessenheit, die Rabenkönigin zu stürzen und die Festung der Erinnerungen zu erobern, ist Vecna in einen furchtbaren Konflikt verwickelt. Er führt seine Armeen in nicht enden wollende Kämpfe gegen die Rabenkönigin und ihre Schadar-Kai-Fanatiker sowie gegen den Vampirfürsten Kas, Vecnas ehemalige rechte Hand, den Vecna noch vor all seinen anderen Feinden zerstören will. Einige behaupten, dieser Krieg sei nur eine weitere Tragödie, die die Rabenkönigin zu ihrer Belustigung inszeniert.

andernorts begegneten, von einem dunklen Schloss gehört sowie einer mysteriösen Figur, die von hageren Dienern umgeben sei oder von Schwärmen scheinbar intelligenter Raben. Die Meisten, die von der Rabenkönigin gehört haben, halten sie für ein Produkt des Aberglaubens und bringen sie mit allen möglichen bizarren Vorkommnissen, Unglücken oder Zufällen in Verbindung. Aber jene, die sich ernsthaft mit arkaner Kunde beschäftigen – Hexenmeister, Magier, Zauberer und ihresgleichen – wissen, dass ihr Einfluss viel weiter reicht.

Ein Treffen nach dem Tod. Einige Abenteurer behaupten, dass sie nach ihrem Tod von der Rabenkönigin besucht wurden – bevor ihre Freunde für ihre Wiederbelebung sorgten. Während sie sich in ihrem Nachleben befanden, verpflichtete die Rabenkönigin sie etwa dazu, eine Aufgabe zu erledigen, einen Gegenstand zu beschaffen oder zu einem bestimmten Ort zu reisen und dort zu warten. Die meisten von denen, die über diese Heimsuchungen sprachen, sagten, sie fühlten sich verpflichtet, diese Aufgaben zu erledigen, weil diese laut den von der Rabenkönigin geteilten Visionen Teil ihrer Bestimmung sei.

Über die Gründe der Rabenkönigin, auf diese Weise zu kommunizieren, wird viel diskutiert. Einige Legenden besagen, dass sie Kreaturen wie Spielfiguren in einem undurchschaubaren Spiel benutzt, dessen Regeln nur ihr und der Herrin der Schmerzen bekannt sind. Wieder Andere suggerieren, dass sie das Multiversum im Gleichgewicht hält, indem sie Sterbliche verschiedene Aufgaben erfüllen lässt, und einige behaupten, dass sich die Rabenkönigin in diesen Momenten der Ehrerbietung an Bruchstücke ihres früheren Ichs erinnern kann.

DIENER DER KÖNIGIN

Die Schadar-Kai sind an die Rabenkönigin gebunden, verflucht dazu, ihr für immer im Shadowfell zu dienen. Sie verweilen außerhalb des Schlosses der Erinnerungen, denn sie haben für gewöhnlich zu viel Angst vor dem Schloss, um es freiwillig zu betreten. In ihren Gemeinden führen sie alte Rituale und Zeremonien durch, in einem mickrigen Versuch, ihr Leben im Licht und in ihrem verlorenen Königreich nachzuahmen.

Wenn sich die Schadar-Kai im Shadowfell befinden, sind ihre Körper und Gesichter alt und verdorrt und zeigen die vollen Auswirkungen der schrecklichen Magie, die ihnen ihre frühere elfische Schönheit geraubt hat. Sie verbergen ihre Gesichter und tragen oft Masken aus Metall oder Holz, doch selbst mit dieser Maskierung können sie ihr trauriges Aussehen nicht vollends verbergen. Wenn die Schadar-Kai von der Rabenkönigin für eine Aufgabe aus dem Shadowfell entsandt werden, nehmen sie ein jugendliches Aussehen an, das dem von anderen Elfen gleicht. Ihre Haut bleibt jedoch totenbleich.

Unsterbliche Diener. Die Schadar-Kai wissen, dass die Rabenkönigin ihre Seelen einfangen wird, wenn sie sterben, und diese ins Shadowfell zurückbringt, wo sie wiederbelebt werden, um ihr erneut zu dienen. Deswegen betrachten sie den Tod als einen temporären Zustand, sodass sich nur wenige Schadar-Kai um ihre äußere Hülle, die sie gerade bewohnen, sorgen.

Schadar-Kai wissen, dass jene, die freiwillig zum Turm der Rabenkönigin gehen, ein Anliegen haben, das sie der Königin vorbringen möchten. Deswegen versuchen sie solche Besucher darauf vorzubereiten, was ihnen begegnen könnte. Die Diener der Königin reden mit jedem Abenteurer über die Anziehungskraft der Emotionen, wie die Sorgen eine durch Shadowfell reisende Seele belastet und wie sie am besten den Test der Rabenkönigin bestehen können.

Den Raben folgen. Wenn die Rabenkönigin eine Seele oder eine Information entdeckt, die sie haben will, sendet sie ihre Raben aus, um die Schadar-Kai darüber zu informieren. Ihre Diener vertrauen auf diese kryptischen, krächzenden Führer und hoffen, dass diese sie zu der Stelle führen, an der die Schranken zwischen den Ebenen zu ihrem Ziel am schwächsten sind. Sobald sie an ihrem Bestimmungsort angekommen sind, fangen

die Schadar-Kai an, zu beobachten und zu warten, immer auf der Suche nach der Tragödie, die ihre Königin gerne eingefangen hätte. Manchmal sind diese klein – ein verschämter Liebhaber, ein verlorener Gegenstand oder ein Betrug. Doch manchmal nehmen die Tragödien viel größere Ausmaße an, wie etwa ein Mord, ein Krieg oder ein bösartiger Handel. Um ihrer Königin die Beute beschaffen zu können, nutzen sie Schattenmagie. Falls ihr Opfer lebt, infiltrieren sie seinen Geist und entfernen die gewünschten Bruchstücke an Emotionen. Falls das Opfer dem Tode nahe ist, fangen die Schadar-Kai die ganze Seele ein und bringen diese zur Rabenkönigin.

Schicht der Erinnerung. Schadar-Kai haben sehr großes Interesse an dem magischen Schlamm im Fluss Styx, der die Erinnerungen und Identitäten von verlorenen Seelen bewahrt. Jeder Abenteurer, der in die Neun Höllen reist, um ein Fläschchen dieses Pulvers zu besorgen, wird wahrscheinlich die Aufmerksamkeit der Schadar-Kai auf sich ziehen, die wiederum versuchen werden, ihm dieses zu stehlen oder gegen etwas einzutauschen. Abenteurer könnten der Rabenkönigin auch eine kleine Menge dieser Ablagerung als Geschenk bringen. Niemand weiß im Voraus, was sie im Gegenzug dafür geben wird, doch ihre Gaben haben viele wunderbare Formen: etwa die Wiederherstellung einer verlorenen Seele, die Wiederentdeckung einer fehlenden Erinnerung oder ein Blick in das verlorengegangene Wissen der Vorfahren.

UNTERARTEN DER ELFEN

Je nach Ermessen des SL hast du die Möglichkeit, aus mehr als denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) aufgeführten Unterarten für elfische Charaktere zu wählen. Wenn du eine Unterart für deinen Elf auswählst, kannst eine der folgenden Optionen wählen: Eladrin, Meereself oder Schadar-Kai

ZUFÄLLIGE GRÖSSE UND GEWICHT

Volks- unterart	Grund- größe	Grund- gewicht	Größen- modifikator	Gewichts- modifikator
Eladrin	140cm	90 Pfund	+2W12	x (1W4) Pfund
Meereself	140cm	90 Pfund	+2W8	x (1W4) Pfund
Schadar-Kai	145 cm	90 Pfund	+2W8	x (1W4) Pfund

Größe = Grundgröße + Größenmodifikator (je 2,5 cm pro Augenzahl)

Gewicht = Grundgewicht + Größenmodifikator (in Pfund)
x Gewichtsmodifikator

ELADRIN

Eladrin sind Elfen, die im Feywild heimisch sind. Feywild ist ein Reich der Schönheit, der unvorhersehbaren Emotionen und der grenzenlosen Magie. Ein Eladrin ist mit einer der vier Jahreszeiten verbunden, und seine Färbung erinnert an diese Jahreszeit. Dies kann auch die Stimmung des Eladrins beeinflussen.

Herbst ist die Jahreszeit des Friedens und des Wohlwollens, in der die Ernte des Sommers unter allen geteilt wird.

Winter ist die Jahreszeit der Einkehr und des Schmerzes, in der die dynamische Energie der Welt schläft.

Frühling ist die Jahreszeit der Fröhlichkeit und der Feiern, die mit dem Scheiden der Sorgen des Winters von Heiterkeit geprägt ist.

Sommer ist die Jahreszeit des Mutes und der Aggression, eine Zeit der uneingeschränkten Energie.

Einige Eladrin bleiben ihr ganzes Leben einer bestimmten Jahreszeit verbunden, während andere sich an eine neue Jahreszeit anpassen.

Nach einer langen Pause kann jeder Eladrin seine Zugehörigkeit zu einer Jahreszeit ändern. Ein Eladrin kann eine Jahreszeit wählen, die gerade herrscht oder die am ehesten sei-

nem aktuellen Gemütszustand entspricht. So kann ein Eladrin seine Zugehörigkeit zum Herbst ändern, wenn er zufrieden ist. Ein anderer Eladrin kann zum Winter wechseln, wenn er mit Sorge erfüllt ist, und wieder ein anderer kann sich in einen Frühlingeladrin verwandeln, wenn er vor Glück zerspringt. Wut dagegen kann einen Eladrin dazu bringen, seine Zugehörigkeit zum Sommer zu wechseln.

Die folgenden Tabellen bieten mögliche Charaktereigenschaften der Eladrin für jede Jahreszeit. Du kannst diese auswürfeln oder die Vorschläge als Inspiration für deine eigenen Eigenschaften nutzen.

HERBST

W4 Herbstliche Persönlichkeitsmerkmale

- 1 Wenn jemand in Not ist, wirst du ihm immer helfen.
- 2 Du teilst das, was du hast, ohne auf deine eigenen Bedürfnisse zu achten.
- 3 Es gibt keine einfachen Mahlzeiten, nur aufwendige Festmahle.
- 4 Du füllst deine Vorräte an köstlichem Essen und Trinken auf. Du hasst es, ohne einen solchen Komfort auskommen zu müssen.

W4 Herbstliche Schwächen

- 1 Du vertraust anderen ohne weiteres.
- 2 Du gibst den anderen so viel, bis du selbst nicht mehr genug hast.
- 3 Jeder ist dein Freund oder ein möglicher Freund.
- 4 Du gibst übermäßig viel für Komfort aus.



HERBSTELADRIN

WINTER

W4 Winterliche Persönlichkeitsmerkmale

- 1 Der schlimmste Fall ist am wahrscheinlichsten.
- 2 Du schützt das, was du hast. Es ist besser, heute hungrig zu sein, und dafür morgen etwas zu Essen zu haben.
- 3 Das Leben ist voller Gefahren, doch du bist gut vorbereitet.
- 4 Ein ausgegebener Groschen ist für immer verloren.

W4 Winterliche Schwächen

- 1 Alles stirbt irgendwann. Warum sollte jemand etwas bauen, dass die Zeit überdauern soll?
- 2 Nichts ist wichtig für dich, und du lässt deine Handlungen von anderen bestimmen.
- 3 Deine Bedürfnisse stehen an erster Stelle. Im Winter müssen alle zuerst an sich selbst denken.
- 4 Du sprichst nur, um die Schwachstellen in den Plänen von anderen zu kritisieren.

FRÜHLING

W4 Frühlingshafte Persönlichkeitsmerkmale

- 1 Jeder Tag ist der beste deine Lebens.
- 2 Du gehst alles mit Enthusiasmus an, selbst die banalsten Aufgaben.
- 3 Du liebst Musik und Lieder. Du singst auch selbst, wenn niemand anderes es tut.
- 4 Du kannst ruhig bleiben.

W4 Frühlingshafte Schwächen

- 1 Du trinkst zu viel.
- 2 Arbeit ist nur etwas für Sklaven. Dein Leben sollte nur aus Freizeit bestehen.
- 3 Du bist schnell von einem schönen Gesicht eingenommen, doch deine Zuneigung lässt genauso schnell wieder nach.
- 4 Alles, was es wert ist, getan zu werden, sollte immer wieder getan werden.

SOMMER

W4 Sommerliche Persönlichkeitsmerkmale

- 1 Du denkst, dass eine direkte Konfrontation die beste Art ist, Probleme zu lösen.
- 2 Mit einer überwältigenden Kraft ist fast alles zu schaffen. Je schwerer das Problem, desto mehr Kraft solltest du einsetzen.
- 3 Du bist wie ein Fels in der Brandung, sodass andere sich auf dich verlassen können.
- 4 Du hast eine einschüchternde Fassade. Es ist besser, Kämpfe zu verhindern, indem du deine Macht zeigst, als andere zu verletzen.

W4 Sommerliche Schwächen

- 1 Du bist stur. Sollen sich doch die anderen ändern.
- 2 Die beste Option ist die, die schnell, unerwartet und überwältigend ist.
- 3 Erst zuschlagen, dann reden.
- 4 Deine Wut kann dir helfen, alles zu überwinden.

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN DER ELADRIN

Eladrin haben zusätzlich zu den Eigenschaften, die sie mit den anderen Elfen teilen, die folgenden Merkmale. Wähle die Jahreszeit deines Eladrin: Herbst, Winter, Frühling oder Sommer.

Attributswerterhöhung. Dein Charismawert erhöht sich um 1.

Feenschritt. Als Bonusaktion kannst du dich bis zu 9 m auf ein freies Feld teleportieren, das du sehen kannst. Diese Aktion steht erst wieder zur Verfügung, nachdem du eine kurze oder eine lange Rast beendet hast.

Auf Stufe 3 erhält dein Feenschritt einen weiteren Effekt, der von deiner Jahreszeit abhängt. Falls der Effekt einen Rettungswurf erfordert, ist der SG 8 + dein Fertigungsbonus + dein Charismamodifikator.

Herbst. Sofort nach Durchführung des Feenschritts müssen zwei Kreaturen deiner Wahl, die du im Umkreis von 3 m sehen kannst, einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Misslingt der Wurf, werden sie von dir bezaubert. Der Effekt endet nach 1 Minute oder wenn du oder einer deiner Begleiter ihnen Schaden zufügen.

Winter. Wenn du den Feenschritt benutzt, muss eine Kreatur deiner Wahl, die du im Umkreis von 1,5 m sehen kannst, einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Misslingt der Wurf, wird die Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zugs verängstigt.

Frühling. Wenn du deinen Feenschritt nutzt, kannst du eine bereitwillige Kreatur in einem Umkreis von 1,50 m berühren. Damit kannst du anstatt dich selbst, diese Kreatur auf ein freies Feld deiner Wahl, das du sehen kannst und sich im Umkreis von 9 m befindet, teleportieren.

Sommer. Sofort nach dem Nutzen des Feenschritts muss eine beliebige Kreatur deiner Wahl, die du im Umkreis von 1,50 m sehen kannst, Feuerschaden erleiden. Die Höhe des Feuerschadens entspricht deinem Charismamodifikator (mindestens 1 Schadenspunkt).

MEERESELF

Meereselfen haben sich am Anbeginn des Multiversum in die wilde Schönheit des Meeres verliebt. Während andere Elfen von Reich zu Reich reisten, führen die Meereselfen über die tiefsten Gewässer und erkundeten das Wasser in unzähligen Welten. Heute leben sie in kleinen, versteckten Gemeinschaften im flachen Ozean und auf der Elementarebene des Wassers.

CHARAKTERMERKMALE DER MEERESELFEN

Zusätzlich zu den Eigenschaften, die sie mit anderen Elfen teilen, haben Meereselfen die folgenden Eigenschaften.

Attributswerterhöhung. Deine Konstitutionswert erhöht sich um 1.

Meereselfentraining. Du bist geübt mit dem Speer, Dreizack, der leichten Armbrust und dem Netz.

Kind der See. Deine Bewegungsrate beim Schwimmen ist 9 m, und du kannst sowohl an der Luft als auch unter Wasser atmen.

Freund der See. Mit Gesten und Geräuschen kannst jedem Tier mit einer angeborenen Bewegungsrate beim Schwimmen einfache Ideen vermitteln.

Sprachen. Du kannst Aqual sprechen, lesen und schreiben.

SCHADAR-KAI

Eingeschworen, der Rabenkönigin zu dienen, bereisen die geheimnisvollen Schadar-Kai vom Shadowfell aus die Materielle Ebene, um ihren Willen in die Tatumzusetzen. Sie waren einst Feenwesen, so wie die restlichen Elfen. Doch nun existieren sie in einem merkwürdigen Zustand zwischen Leben und Tod. Eladrin und Schadar-Kai sind wie Spiegelbilder voneinander: die einen quellen über vor Emotionen, während den anderen diese fast vollständig fehlen.





SAHUAGIN: GEFAHREN AUS DER TIEFE

Den Meereselfen begegnen in ihrer Wasserwelt genauso viele Gefahren wie anderen Elfen auf dem Festland, doch keine sind so tödlich wie die Sahuagin. Die Feindseligkeit zwischen diesen beiden Völkern stammt von der heftigen Territorialität der Sahuagin. Sie wollen einfach keine andere intelligente Gesellschaft dulden und betrachten alle Meere als ihr Reich.

Die Spannungen werden noch dadurch erhöht, dass die Sahuagin den Haigott Sekolah anbeten, während der Tiefe Sashelas, Meeresherr der Elfen, ein eingeschworener Feind aller Haie ist. Doch selbst wenn die Meereselfen aus unerklärlichen Gründen plötzlich Sekolah anbeten würden, würden sich die Sahuagin nicht mit ihnen verstehen – im Bluttausch würden sie selbst ihre eigenen Artgenossen zerfleischen!

EIGENSCHAFTEN DER SCHADAR-KAI

Zusätzlich zu den Eigenschaften, die sie mit anderen Elfen teilen, haben die Schadar-Kai folgende Eigenschaften.

Attributwerterhöhung. Dein Konstitutionswert erhöht sich um 1.

Nekrotische Resistenz. Du bist resistent gegen nekrotischen Schaden.

Segen der Rabenkönigin. Als Bonusaktion kannst du dich bis zu 9 m auf ein freies Feld teleportieren, das du sehen kannst. Diese Aktion steht erst wieder zur Verfügung, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

Ab Stufe 3 bist du beim Einsetzen dieses Merkmals außerdem resistent gegen alle Schadensarten, wenn du dich teleportierst. Die Resistenz wirkt bis zum Beginn deiner nächsten Runde. In dieser Zeit erscheinst du geisterhaft und durchscheinend.

TABELLEN FÜR ELFEN

Dieser Abschnitt enthält mehrere nützliche Tabellen für Spieler und SL, die Details eines elfischen Charakters zufällig wählen wollen.

ELFISCHE ARTEFAKTE

W8 Artefakt

- 1 Ein kleines Notizbuch, das alles, was in ihm notiert wird, nach einer Stunde verschwinden lässt.
- 2 Eine Kristall-Linse aus Elfenbein und Gold, die alle Objekte, die durch sie betrachtet werden, in verschiedenfarbigem Licht erscheinen lässt.
- 3 Eine kleine goldene Pyramide mit eingravierten elfischen Symbolen in Walnussgröße.
- 4 Eine Mantelklemme aus Emaille in Form eines Schmetterlings, die sich beim Abnehmen in einen echten Schmetterling verwandelt. Dieser nimmt seine ursprüngliche Form wieder an, wenn du die Klemme wieder am Mantel befestigen willst.
- 5 Ein goldener Kompass, der in einem Umkreis von 16 km das nächste Portal zum Feywild anzeigt.
- 6 Ein kleiner sich drehender Kreisel, der sich endlos dreht, bis die Drehung unterbrochen wird.
- 7 Ein kleiner Singvogel aus Emaille, Golddraht und wertvollen Steinen. Wird der Name des Singvogels auf Elfisch gesprochen, singt dieser den Vogelgesang des Singvogels.
- 8 Eine kleine Blume aus Emaille, die lebendig wird, wenn sie ins Haar gesteckt wird und die Haare mit einer lebendigen Ranke zusammenbindet. Wird eine einzelne Blüte von der Ranke gepflückt, kehrt diese in ihren Ausgangszustand zurück.



HINTERGRUNDGESCHICHTEN VON ELFEN-ABENTEURERN (KEINE DROW)

W8 Hintergrund

- 1 Du glaubst, der Schlüssel für die Wiedervereinigung der Elfen mit Corellon ist irgendwo in der weiten Welt zu finden – nicht innerhalb der Elfengemeinschaft. Du bist entschlossen, ihn zu finden.
- 2 Dein Bruder oder deine Schwester wurde von einem wütenden Monster getötet. Du wirst nicht eher ruhen, bevor du dieses Monster erlegt hast.
- 3 Ein Rabe hat dir eine kryptische Nachricht von einem alten Freund gebracht, der deine Hilfe braucht. Doch die Nachricht war sehr vage in Bezug auf den Ort des Freundes. Du versuchst, einer alten Spur zu folgen und deinen Freund zu retten.
- 4 Ein wunderschöner Elf hat erst dein Herz gewonnen und es dann gebrochen. Falls du genug Gold und Ruhm durch deine Abenteuer verdienst, kannst du deine Liebe vielleicht zurückgewinnen.
- 5 Dein Vater dachte, du wärest zu schwach, um als Abenteurer zu überleben. Da liegt er falsch, und du wirst es ihm beweisen.
- 6 Das Volk wird sich nur an die, die große Taten vollbringen, lange nach ihrem Tod erinnern. Barden werden deine Heldentaten über die nächsten Generationen hinweg besingen.
- 7 Du bist heimlich in ein anderes Mitglied deiner Abenteuergruppe verliebt, und du kannst den Gedanken an jeglichen Schaden, den dieses Mitglied erleiden könnte, nicht ertragen.
- 8 Als du geboren wurdest, prophezeite deine Großmutter, dass du eines Tages über ein Königreich der Menschen herrschen würdest. Du hast dich aufgemacht, dein Schicksal zu finden.

HINTERGRUNDGESCHICHTEN VON DROW-ABENTEURERN

W8 Hintergrund

- 1 Du hast zufällig gehört, wie sich Mitglieder deines eigenen Hauses dazu verschworen haben, dich zu vergiften. Deswegen bist du aus dem Underdark geflohen, um dich in Sicherheit zu bringen. Du wirst nicht zurückkehren, bist du genug Reichtum angehäuft hast, um dich mit treuen käuflichen Leibwächtern zu umgeben.
- 2 Du wurdest für den Versuch, einen einflussreichen Rivalen zu vergiften, zur Strafe versklavt – doch du konntest an die Oberfläche fliehen. Falls du ins Underdark zurückkehrst und gefangen genommen wirst, wirst du wieder versklavt.
- 3 Du warst der Liebhaber einer hochrangigen Priesterin von Lolth, um so deinen Status zu verbessern. Als sie begann, das Interesse an dir zu verlieren, war der Statusverlust demütigend. Deswegen bist du gegangen.
- 4 Du hast eine Drow eines mächtigeren Hauses in einem Duell über eine öffentliche Beleidigung getötet. Das Haus der getöteten Drow hat geschworen, dein Haus zu zerstören – es sei denn, sie würden dich ihnen übergeben. Dein Haus drängte dich deswegen, das Underdark zu verlassen. Du fragst dich, was aus ihnen geworden ist.
- 5 Eine gute Freundin von dir wurde als Anhängerin von Eilistraee entlarvt. Der Verdacht fiel auf jeden in ihrem Umfeld. Die Flucht war ein stillschweigendes Schuldeingeständnis, auch wenn du nichts davon wusstest. Doch wenn du geblieben wärest, wärest du Lolth geopfert worden.
- 6 Du warst in einer Gruppe von Plünderern an der Oberfläche. Ihr wurdet überfallen, und du wurdest gefangen genommen. Während deiner Zeit in Gefangenschaft hast du gelernt, dass das Meiste von dem, was Lolths Priesterinnen über die Außenwelt gelehrt haben, Lügen waren. Nun erlebst du dein wahres Ich.
- 7 Dein ganzes Leben lang warst du von der Grausamkeit deines Volkes entfremdet und eingeschüchtert. Als sich die Gelegenheit bot, hast du dich für eine Plünderung an der Oberfläche freiwillig gemeldet, hast die Gruppe aber verlassen und bist an der Oberfläche geblieben. Nun bist du verhasst und gefürchtet, egal wohin du gehst. Doch du hast zumindest eine kleine Gruppe von abenteuerlustigen Freunden gefunden, die sich gegenseitig vertrauen und unterstützen.
- 8 Du warst Teil einer Delegation, die Nachrichten zu anderen Drow-Städten brachten, als die Duergar die Karawane angriffen, um Sklaven und Reichtümer zu erbeuten. Nur du und ein anderer Wächter konnten fliehen. Wärest du nach Hause zurückgekehrt, wärest du aufgrund des Versagens vergiftet worden – oder Schlimmeres. Söldner zu werden, war deine beste Option.

SPEZIALGEBIETE DER DROW-HÄUSER

W10 Spezialgebiet

- 1 Waffen aus Adamant
- 2 Auftragsmorde
- 3 Riesenspinnen, die mit Magie kontrolliert werden
- 4 Halluzinogene Substanzen
- 5 Sklaven, die hohen Status verschaffen, und Opfergaben
- 6 Gegenstände, die von Oberflächenwelten bei Überfällen erbeutet wurden
- 7 Billige, humanoide Sklaven
- 8 Karten des Underdark
- 9 Gifte
- 10 Reptilienartige Nutztiere



KAPITEL 3: ZWERGE UND DUERGAR

FÜR UNBETEILIGTE BEOBSACHTER IST DER URALTE Krieg zwischen den Zwergen und den Duergar im Grunde nur die Geschichte zweier Völker, die sich aufgrund von Verbitterung und Groll gegeneinander gewendet haben. Einst waren die Zwerge vereint durch ihre Verehrung Moradins, der Gottheit, die die ersten Zwerge aus Metall und Feuer erschaffen hatte. Heute ist

das Volk geteilt in jene, die ihn immer noch als ihren Vater und Schöpfer verehren, und jene, die sich geschworen haben, ihn von seinem göttlichen Thron zu stürzen. Die Zwerge, die Moradin die Treue halten, sind talentierte Handwerker und bilden starke Familienbande.

Die Duergar dagegen sind hasserfüllte Kreaturen, die ihre Werke aus dem Drang heraus schaffen, etwas aufzubauen und Besitz anzuhäufen. Am ehesten verspüren sie so etwas wie wahre Freude, wenn sie zwergische Festungen überfallen, um ihre Gier nach Blut und Reichtum zu befriedigen.

TIEFE WURZELN DES KRIEGES

BRING DIESE NACHRICHT ZU DEINER NÄRRISCHEN GOTTHEIT.
Ihre Zeit wird kommen, so Laduguer will.

— Duergar-Assassine Vozala Stachelfaust,
bevor sie den Zwergenkönig Umbrag Hammerdorn tötete

Der Konflikt begann bereits vor langer Zeit, als die Welt noch jung war. Fast alle Zwerge waren mehr als glücklich darüber, sich in den Bergen und Hügeln anzusiedeln, die mit Erzen und

anderen Reichtümern gefüllt waren. Dabei achteten sie darauf, nicht zu tief zu graben. Die Zwerge des Duergar-Klans waren jedoch besessen davon, immer tiefer ins Underdark vorzudringen. Die Bergarbeiter des Klans beharrten darauf, dass sich ein großer Goldschatz oder eine ergiebige Schicht Eisen direkt unter dem gerade von ihnen erkundeten Gebiet befand. Sie behaupteten, dass der nächste Hieb mit der Hacke einen unvorstellbar großen Schatz zu Tage fördern würde.

Die Besessenheit schlug Wurzeln und verbreitete sich im ganzen Klan. Bald schon kamen alle anderen Aktivitäten in der Gemeinde zum Erliegen, die Schmiedewerkstätten erkalteten, und Moradins Tempel wurden nicht mehr genutzt. Jeder Zwerg, der alt genug war, um eine Hacke oder Schaufel zu halten, arbeitete in den Minen.

Unerlässlich gruben und hackten die Zwerge Tunnel ins Gestein. Die Schwächsten von ihnen starben an Erschöpfung. Die anderen pausierten gerade lang genug, um die Leichen aus dem Weg zu schieben, damit sie später weitergraben konnten.

Nur die hartgesottensten unter ihnen, jene mit dem eisernen Willen überlebten diese brutale Arbeit. Als sie endlich den Durchbruch in eine Höhle schafften, fanden die Zwerge den Grund für ihre Besessenheit. Ein großes Ältestengehirn und seine Gedankenschinder warteten dort auf sie und begannen sofort damit, den nächsten Schritt ihrer Unterjochung vorzunehmen. Die Monster hatten die Zwerge mithilfe eines psionischen Köders angelockt, der ihre Gier verstärkte. Am Ende der permanenten Plackerei waren nur jene Zwerge übrig geblieben, die sich am besten als Sklaven eigneten. Die Illithiden hatten kein Problem damit, die überlebenden Zwerge mit ihren



psionischen Kräften zu überwältigen und sie alsbald für sich arbeiten zu lassen

Die Zwerge stellten sich als geeignete Sklaven heraus, doch das Ältestengehirn fand noch einen anderen Nutzen für sie. Die zwergische Widerstandsfähigkeit gegen schädliche Substanzen wie z. B. Gift machte sie zu geeigneten Testsubjekten für eine Reihe grausamer Experimente. Die Eingriffe in ihre Psyche sowie körperliche Modifizierungen über Generationen hinweg ließen die Gefangenen in Kreaturen mit ihren ganz eigenen besonderen Fähigkeiten mutieren.

Irgendwann erhob sich unter den Sklaven ein Anführer namens Laduguer. Er schloss ein Abkommen mit Asmodeus, indem er die Unterstützung seines Duergar-Klans gegen Lolths Bestrebungen im Underdark zusagte. Mithilfe der Fürsten der neun Höllen gelang es den Zwergen, ihre Meister, die Illithiden, im Zuge eines Aufstands zu stürzen. Schließlich gelang es Laduguer, seinen Klan wieder an die Oberfläche zu führen, zurück in die Welt, aus der sie ursprünglich stammten.

BITTERER TRIUMPH

Als Laduguer sein Volk zurück zu den Zwergen der oberen Welt brachte, waren sie geschockt von der Feindlichkeit, die ihnen überall entgegenschlug. Wie Laduguer schnell herausfand, hatten die Priester von Moradin schon vor langer Zeit begonnen, den verlorenen Klan als Ketzer abzustempeln, als mahnendes Beispiel für diejenigen, die es wagten, sich zu weit von Moradins Lehren zu entfernen.

Als Laduguer sich gegen diese Behandlung wehrte, behaupteten die Priester, dass Moradin den verlorenen Zwergen Vorboten und Warnungen gesendet hatte, die aber von ihnen in den Wind geschlagen worden waren. Gesandte von anderen Klans hatten die Siedlung der Duergar verlassen vorgefunden,

ohne Anzeichen einer Invasion, Seuche oder eines anderen Unglücks. Was noch viel schlimmer war: Die Tempel Moradins waren vernachlässigt worden. Für das Schicksal des Klans konnten somit nur Faulheit, Geiz und Geringschätzung des All-Vaters verantwortlich sein.

Laduguer wiederum versuchte zu erklären, dass sein Volk von den Gedankenschindern in eine Falle gelockt worden war. Seine Erklärungsversuche stießen jedoch auf taube Ohren. Da ihnen keine andere Wahl blieb, flohen die Mitglieder des Klans zurück ins Underdark. Laduguers Wut richtete sich nun gegen Moradin. Der vermeintliche Vater der Zwerge hatte den Klan ignoriert, als dieser in die Falle der Gedankenschinder gelockt wurde und nur zugeschaut, als seinen Kindern Unausprechliches angetan wurde. Laduguer und seine Anhänger schworen, dass sie nicht eher ruhen würden, bevor der Vater der Zwerge tot sei, und so nahm Laduguer den Thron ein.

Als Laduguer seine Absicht, Moradin zu zerstören, bekundete, leitete er den Krieg zwischen den Duergar und den anderen Zwergen ein. Seitdem hat sich die Feindseligkeit der Duergar nicht gemindert, und die Zwerge sind stets wachsam geblieben.

ENDLOSER KONFLIKT

Abgesehen von den Zwergen und Duergar verstehen nur wenige das wahre Ausmaß und die Intensität der Auseinandersetzung zwischen diesen beiden Völkern. Aus der Distanz betrachtet ist der Konflikt ein großer Zermürbungskrieg, in dem die Kämpfer am Ende keinen Boden gutmachen. Auf persönlicher Ebene ist es jedoch ein brutaler Kampf, in dem sich niemand etwas schenkt.

Die Duergar führen beharrlich einen Kleinkrieg mit plötzlichen Überfällen und brutalen Angriffen gegen isolierte

Die Zwerge suchen nach Perfektion.
Diese Suche ist töricht. Es gibt nicht
nur eine reine Wahrheit für alles.

Zwergengruppen. Sie leiten ihren Angriff oft ein, indem sie sich von unten in eine zwergische Festung graben und dann einen schnellen Überfall starten, bei dem nur wenige Überlebende zurückbleiben. Wenn das Ziel eines Angriffs doch einmal Raub statt Mord ist, verbringt eine Kriegspartei der Duergar schon mal mehrere Wochen damit, in einen Zwergentresor einzudringen, in der Hoffnung, den Schatz unter der Nase der Bewacher zu stehlen.

Die Zwerge setzen ihrerseits höchste Priorität auf Sicherheit und Verteidigung, da sie feststellten, dass sie wenig gewinnen können, wenn sie einen größeren Angriff gegen die Duergar ausführen. Sie beschützen ihre Festungen deswegen aktiv und halten sorgsam Ausschau nach Tunneln. Außerdem entsenden sie ab und zu Kämpfergruppen, die auf der Suche nach Vergeltung in Lager und Festungen der Duergar eindringen, auch wenn sie dabei vor allem von ihrem Stolz getrieben werden. Zusätzlich zu diesen seltenen Vorstößen entsenden die Zwerge manchmal auch kleine Erkundungstrupps ins Underdark, um mehr über die Aktivitäten der Duergar zu erfahren oder gestohlene Schätze wiederzuerlangen. Sie versuchen dabei keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Diese ewige Feindschaft zwischen den Duergar und den Zwergen zehrt aber keine der beiden Seiten vollständig auf. Beide Seiten haben noch andere Sorgen und Bedürfnisse, die viel Zeit und Aufmerksamkeit erfordern. Gleichzeitig kann aber keine der beiden Parteien den endlosen Kriegszustand komplett aus ihren Gedanken verbannen. Jeder Zwerg weiß, dass eine zufällige Begegnung mit einem Duergar fatal enden könnte, und jeder Duergar freut sich über nichts mehr als solch eine Gelegenheit zu bekommen.

ZWERGE

Der zwergische Gott Moradin schmiedete die ersten Zwerge in seiner Werkstatt und erweckte sie aus Metall zum Leben, als er die Gussteile durch seinen Atem abkühlte. Seitdem verehren die Zwerge Moradin und streben danach, seinem Beispiel zu folgen. Durch kontinuierliche, stetige Arbeit eifern sie seinem perfekten Beispiel nach, das er für die von den Zwergen angewandten Künste und Fertigkeiten setzte.

Für die Zwerge ist Moradin der Schöpfer. Er schuf die ersten Zwerge mit seinen perfektionierten Fertigkeiten und füllte sie mit dem Drang, ihre Ziele unermüdlich zu verfolgen. Diese Zielstrebigkeit trieb sie auch dazu an, ihre handwerklichen Fertigkeiten auf die Rohstoffe in ihrer Umgebung anzuwenden und diesen damit deren innere Schönheit zu entlocken.

In Anerkennung von Moradins Rolle als Stammvater des zwergischen Volks wird er auch als der Alt-Vater verehrt. Ihm wird nicht nur die Erschaffung der Zwerge zugeschrieben, die Zwerge verehren ihn auch deswegen, weil er ihnen beibrachte, Klan und Familie wertzuschätzen. Er zeigte ihnen, wie Zwergeneckern ihre Kinder erziehen und in ihnen den Drang wecken sollten, sich weiterzuentwickeln und dabei dem Allgemeinwohl zu dienen. So wie Moradin auf die Zwerge aufpasst, passen alle Zwerge eines Klans aufeinander auf.

DER WEG ZUR PERFEKTION

JEDER HAMMERSCHLAG AUF DEN AMBOSS, JEDES IN DER Schmiedewerkstatt geschürte Feuer ist ein Schritt auf einem Weg, den Moradin bereits selbst vor mir beschritten hat. Es ist keine Arbeit. Es ist die Aufgabe, Großes zu schaffen.

—Balifra Immerscharf

Zwerge haben einen Sinn für Fortschritt und Entwicklung, weswegen sie jeden Tag danach trachten, ihrem Vorbild Moradin gerecht zu werden. Da sie sich ihrer Sterblichkeit bewusst sind, betrachten sie die ihnen gewährten Jahrhunderte

als zu kurz, um auch nur einen einzelnen Tag mit Untätigkeit zu vergeuden.

Moradin schuf die stämmigen Körper der Zwerge und gab ihnen Kraft, um über längere Zeit arbeiten zu können. Statt seine Fertigkeiten mit ihnen zu teilen, füllte er ihren Geist mit dem brennenden Verlangen, seinem Beispiel zu folgen. Indem er den Zwergen Ausdauer und ein Ziel gab, gab er ihnen alles, was sie brauchten, um ihr Leben der andauernden Arbeit, der Verbesserung ihrer Fertigkeiten und dem inneren Ich zu widmen, während sie erstaunliche Kreationen aus Stein und Erz erschufen.

LEBEN VOLLER RUHMREICHER ARBEIT

Zwergische Handwerker betrachten das Ergebnis ihrer Arbeit mit derselben Liebe, die andere Völker für ihre Kinder empfinden. Die Arbeit eines Zwergs kann Jahrhunderte überdauern und sein Vermächtnis weit über die Lebensdauer des Zwerges hinaus von Bedeutung sein. Jeder Gegenstand, den ein Zwerg herstellt, ist ein Meilenstein auf dem Weg zur Perfektion und ein Schritt auf dem Weg zum Meistern einer Technik. Zusammen ergeben alle Arbeiten eines Zwerges das physische Abbild seiner Errungenschaften. Ein Zwerg, der ein gutes, ertragreiches Leben geführt hat, hinterlässt ein Vermächtnis voller erstaunlicher Güter – glänzende Metallkelche, juwelenbesetzte Steinskulpturen, Wandteppiche aus Erz und Mineralien, feingeschliffene Waffen sowie das Ergebnis jeder anderen Arbeit, die den Handwerker bereichert und seinem Schöpfer Tribut zollt.

Die Zwerge hüten ihre Kreationen mit derselben Wachsamkeit und Entschlossenheit, mit der ein Drache seinen Schatz bewacht. Auch wenn solch eine Fürsorge in der Gesellschaft von Freunden und Familie nicht wirklich notwendig ist, würde ein Zwerg ein gefertigtes Stück nie bewusst dem Risiko eines Diebstahls aussetzen – genauso wie ein Elternteil sein Kind nicht aus den Augen lässt. Ein Zwerg, der einen Gegenstand aufgrund von Diebstahl verloren hat, versucht, diesen zurückzubekommen und Rache an den Dieben zu üben – mit derselben Wut, die auch Eltern eines entführten Kindes gegen den Entführer verspüren würden.

Somit gilt ein von einem Zwerg geschenkter persönlicher Gegenstand als ein Ausdruck von Hingabe, Liebe und Vertrauen. Von dem Beschenkten wird erwartet, dass dieser sich mit derselben Hingabe um den Gegenstand kümmert wie der Schöpfer – und den Gegenstand so davor bewahrt, jemals in die Hände eines Feindes zu gelangen bzw. alles zu unternehmen, um den Gegenstand im Falle eines Diebstahls zurückzuerlangen.

STARRKÖPFIG WIE EIN STEIN

Auch wenn die Besessenheit der Zwerge, Perfektion im Handwerk zu erlangen, sie dazu antreibt, großartige Arbeiten zu fertigen, birgt sie auch Nachteile. Zwerge schätzen Stabilität, Wiederholung und Tradition. Chaos und Veränderung lenken sie von ihren Aufgaben ab. Zwerge sehnen sich nach Vorhersehbarkeit, Routine und Sicherheit. Ein abgelenkter Verstand kann einer Aufgabe nicht die notwendige Aufmerksamkeit schenken.

Auch wenn diese starre Einstellung ein grundlegender Teil der zwergischen Psyche ist, kann sie manchmal auch von Nachteil sein. Zwerge ändern selten eine Meinung, und sobald sie einen Weg eingeschlagen haben, passen sie ihre Strategie nur selten an. Ihr Bestreben, einem Plan zu folgen, ist nütz-

lich, wenn sie beispielsweise eine Brücke aus Stein bauen, die Jahrhunderte überdauern soll. Dieselbe Unflexibilität kann ihnen jedoch auch Probleme bringen, wenn sie mit unvorhersehbaren Gefahren konfrontiert werden. Ein Klan kann sich beispielsweise über Jahrhunderte hinweg an einen Plan zur Verteidigung seiner Festung halten, ohne auch nur die Möglichkeit zu erwägen, dass seine Feinde womöglich schon einen Weg gefunden haben, die Verteidigung zu überwinden.

Die Denkweise der Zwerge führt auch zu Problemen in ihren Beziehungen mit Menschen und Elfen. Da sie selbst lange leben, fällt es ihnen schwer, die Schnelligkeit vom Aufstieg und Niedergang menschlicher Gemeinschaften und Zivilisationen zu begreifen. Wenn eine zwergische Handelsdelegation alle 20 bis 30 Jahre – für Zwerge keine große Zeitspanne – eine Stadt der Menschen besucht, wäre der Anführer der menschlichen Gemeinschaft vermutlich jedes Mal ein anderer. Die Zwerge müssen somit jedes Mal aufs Neue den ersten Kontakt herstellen. Um eine Handelsbeziehung zu diesem neuen Außenposten der Menschen aufzubauen, müssten sie neue Beziehungen knüpfen – ein Vorgang, der Wochen, ja sogar Monate dauern kann.

Das chaotische Naturell der Elfen und ihre für Zwerge unverständliche Liebe zur Natur versetzt die Zwerge in Staunen. Zwerge halten Elfen normalerweise für ein bisschen zu flatterhaft, um ihnen voll und ganz zu vertrauen, da sie glauben, dass Kreaturen, deren Gesellschaft auf Wandel und Chaos basiert, unmöglich verlässliche Partner sein können.

In bestimmten Situationen können die Vorteile, die eine Zusammenarbeit mit den Menschen und Elfen mit sich bringt, die Bedenken überwiegen, die die Zwerge bezüglich der anderen Rassen hegen. Wenn sich Zwerge, Menschen und Elfen mit einem gemeinsamen Feind konfrontiert sehen, finden sie oft einen Weg, um für das gemeinsame Ziel zusammenzuarbeiten.

ALLE FÜR EINEN: DER KLAN

„SO, DER BARMANN IST ALSO KEIN VERWANDTER VON DIR, UND DU KENNST NICHT MAL ALLE NAMEN DER LEUTE HIER? WIE KANNST DU DANN IN DIESEM GASTHAUS FRIEDLICH SCHLAFEN, UMGEBEN VON FREMDEN? WIR KÖNNEN VON GLÜCK REDEN, WENN WIR DEN NÄCHSTEN MORGEN ERLEBEN.“

–Tordek

Der Klan ist die Grundeinheit der zwergischen Gesellschaft, eine ausgedehnte Familie, die zusammen lebt. Alles, was ein Zwerg in seinem Leben tut, ist darauf ausgerichtet, den Klan zu verbessern, den Klanmitgliedern Sicherheit und Stabilität zu bringen und der Gruppe zu größerer Ehre zu verhelfen.

Die für einen Zwerg wichtigsten Klanmitglieder sind die unmittelbaren Familienmitglieder, da die einmalige Verbindung zwischen Eltern und Kindern stärker ist als die Verbindung zu nichtverwandten Klanmitgliedern. Der Unterschied ist jedoch so gering, dass er von Außenstehenden nicht bemerkt wird – ein Zwerg wird für jeden seiner Klanengenossen Strapazen in Kauf nehmen oder gar sein Leben geben, ganz egal, ob er mit ihm blutsverwandt ist oder durch andere Umstände im Klan aufgenommen wurde.

DAS GRÖSSTE VERMÄCHTNIS

Das Leben eines Zwerges dreht sich nur darum, gute Arbeit zu leisten und ein angemessenes Vermächtnis zu hinterlassen, das dem Klan auch nach seinem Dahinscheiden Auftrieb gibt – als Vermächtnis gelten dabei sowohl Gegenstände als auch zwergische Seelen. Zwerge, die Eltern werden, denken zurecht von ihren Kindern als das größte Vermächtnis, das sie hinterlassen können, und so erziehen sie diese mit derselben Fürsorge und Detailgenauigkeit, die sie auch den von ihnen geschaffenen Gegenständen zukommen lassen. Die direkten Nachkommen eines Zwergs – geliebte Söhne, Töchter und

Zwerge sind Kreaturen aus Stein, und wie Steine ändern sie sich nur, wenn sie besonderen Umständen ausgesetzt sind. Die Zwerge der vielen Welten haben viel gemein, aber lass dich durch diese Gemeinsamkeiten nicht von ihren individuellen Eigenschaften ablenken.

Enkelkinder – sind oft diejenigen, die den materiellen Nachlass ihrer Vorfahren erben.

Eine Hochzeit ist ein heiliges Ritual für die Zwerge, welches sie sehr ernst nehmen, weil es die Vereinigung zweier Kinder braucht, um von zuhause ausziehen und eine neue Familie innerhalb des Klans gründen zu können. Die betroffenen Familien verspüren ein Verlustgefühl, das nur durch die Geburt eines Zwergenkindes geheilt werden kann – ein Ereignis, das gefeiert werden muss.

Nur wenige Zwerge entwickeln romantische Gefühle für ihren Ehepartner – zumindest nicht in der Weise, wie andere Völker es tun. Sie betrachten ihre Partner eher als Gefährten und Mitschöpfer. Die diesen Gefühlen zugrunde liegende Emotion mag keine Liebe sein, wie andere sie kennen, aber sie ist mindestens genauso intensiv.

ROLLEN IM KLAN

Jeder Klan fördert seine Mitglieder auf, drei wichtige Rollen auszufüllen, von der jede zum Gemeinwohl der Gruppe beiträgt.

Zuforderst unterstützen viele Zwerge ihren Klan, indem sie einen Beruf ausüben, der der Gemeinschaft dient – zum Beispiel Bier brauen, Pflanzen anbauen oder Essen zubereiten. Nicht jeder kann ein Meisterhandwerker oder ein wachsamer Krieger sein. Der Klan benötigt auch viele andere Arbeiten und Talente, um alle Bedürfnisse der Gruppe zu decken.

Die zweite Rolle wird von einer genauso großen Anzahl an Zwergen ausgefüllt, deren Beruf das Fertigen von Gegenständen oder eine andere Form der Gestaltung mit sich bringt – zum Beispiel Verhüten, Schmieden, Edelsteine schleifen, Skulpturen fertigen und ähnliche Aufgaben. Die Handwerker sind dafür verantwortlich, Gegenstände herzustellen, die dabei helfen, den Klan und dessen Festung zu beschützen.

Die dritte Funktion wird von jenen ausgefüllt, die sich im Raum zwischen dem Klan und anderen, chaotischen Kreaturen außerhalb ihrer Welt zurechtfinden. Diese Zwerge sind Händler, Krieger und Gesandte, die damit beauftragt sind, die Zwerge bei anderen Völkern zu repräsentieren und eine Pufferzone zwischen dem Klan und den potentiellen Bedrohungen zu schaffen, die von den Kreaturen in der Nähe der Festung ausgehen.

Ein Zwerg, dem eine Aufgabe zugeteilt wurde, benötigt Jahre, um diese zu meistern. Ein Waffenschmied beginnt seine Arbeit in der Schmiede mit körperlicher Arbeit, wie das Fördern von Erz aus den Minen oder dem Reparieren von Werkzeugen. Dieser Zwerg arbeitet dann wahrscheinlich in den Minen, wobei er Wagen schiebt und lernt, das beste Erz aus einer Erzader zu extrahieren. Langsam aber sicher meistert der Zwerg jeden Aspekt einer Aufgabe oder eines Berufs, von Anfang bis Ende.

FÜHRUNG UND REGIERUNG

Ein Klan wird von einem König oder einer Königin angeführt, der oder die Anführer einer Adelsfamilie ist. Zwergenadelige sind Mitglieder einer Familie, die behaupten, direkte Nachfahren der ersten von Moradin geschaffenen Zwerge zu sein. Für die Zwerge ist das Anführen ein Handwerk wie jede andere Tätigkeit, die praktische Erfahrung und andauernde Wachsamkeit erfordert, um die besten und befriedigendsten Ergebnisse hervorzubringen.



Junge Adelige lernen für eine gewisse Zeit bei den Meistern eines jeden Berufsstandes innerhalb des Klangs. Die Zeit der Arbeit und Bildung soll zwei wichtige Ergebnisse bringen. Zuerst durchläuft ein junger Adelige jedes Aufgabengebiet innerhalb des Klangs, wodurch neue persönliche Bindungen zwischen dem Lehrling und einer jeden Gruppe innerhalb des Klangs geschaffen werden. Wenn ein Adelige eine Führungsposition einnimmt, hat er einen guten Überblick über alle Vorgänge im Klan und Freundschaften mit Zwergen aus allen Bereichen geschlossen.

Noch wichtiger ist jedoch, dass das Verhalten eines jungen Adelligen beim Durchlaufen der verschiedenen Aufgabengebiete einem älteren Adelligen die Möglichkeit eröffnet, den Charakter des jungen Zwergs zu bewerten. Im Idealfall hat ein Adelige, der in eine Führungsposition aufsteigt, einen ausgeglichenen Charakter und eine Vorliebe für die Schlüsselpositionen im Klan. Ein Adelige, der im besonderen Maße den Kampf genießt, könnte später ein Kriegsminister oder General werden, während jener, der das Schmieden liebt, ein Vorarbeiter werden könnte.

EINER FÜR ALLE: DIE FESTUNG

ICH LEBE HIER UNTER MEINESGLEICHEN UND ICH SCHWÖRE,
dass ich hier sterben werde, falls nötig auf einem Berg aus den
Leichen meiner Feinde.

—König Ulaar Starkherz

Jeder Zwergenklan hat seine eigene Festung, die normalerweise aus mehreren Kammern besteht, die in einen Berg oder Hügel gegraben wurden. Die Festung ist ein Ort des Rückzugs, fern vom Chaos der Außenwelt. Sie erlaubt es den Zwergen, in Ruhe zu arbeiten. Die oberste Priorität einer Festung ist die

Verteidigung. Ältere und wohlhabendere Festungen können jedoch zu großen unterirdischen Städten anwachsen, die mit erlesener Handwerkskunst gefüllt sind und von mehreren Generationen von Zwergen geschaffen wurden.

Ungeachtet der Größe und des Status eines Klangs ist eine Festung die steinerne Personifizierung dieses Klangs – das, was für den Klan gut ist, ist auch für die Festung gut, und umgekehrt. Falls eine Festung von innen heraus zusammenbricht oder Opfer äußerer Kräfte wird, bedeutet solch ein Ereignis meist auch das Todesurteil für den Klan.

Ein lebendes Denkmal

Die Steinmetze und Steinhauer betrachten die Festung als ihr größtes Werk. In einer typischen Festung spannen sich Steinbrücken, verziert mit filigranen Gravuren und komplexen Mustern, über tiefe Kluften. Die großen Steintüren, die von der Festung in die Außenwelt führen, können einem Rammbock standhalten, lassen sich aber auch mit der leichten Berührung eines Kindes öffnen. Während einige andere Völker Denkmäler oder besondere Gebäude errichten, um ihre Helden zu verehren oder bedeutender Ereignisse zu gedenken, leben und arbeiten die Zwerge inmitten ihres größten Denkmals.

Die Festung eines Klangs enthält ihre gesamte Geschichte und Errungenschaften. Eine Arbeit, die Außenstehende als „bloße“ aufwendige Schnitzereien betrachten, kann tatsächlich eine sorgsam zusammengestellte Aufzählungen von Taten, Ereignissen oder wichtigen Personen enthalten. Zwerge kombinieren ihre Runen zu Mustern, stellen ihre Bildergeschichten in scheinbar unzusammenhängenden Bildern dar oder verstecken das Vermächtnis der Errungenschaften ihres Klangs direkt unter der Nase von Fremden. Die Geschichte eines Klangs soll von den Mitgliedern und anderen Zwergen geschätzt werden, nicht von Außenstehenden, denen vielleicht Zugang zur Festung gewährt wurde.



INSEL DER STABILITÄT

Eine gut gebaute Festung stellt eine einfach kontrollierbare, ruhige Umgebung dar, in der sich Zwerge auf ihre Familien und ihr Handwerk konzentrieren können. Seit dem Anbeginn ihrer Existenz haben Zwerge ihre Festungen aus verschiedenen Gründen unterirdisch errichtet. Ihre unübertroffenen Fähigkeiten im Bergbau und der Maurerei machen sie zu den perfekten Kandidaten, um das unterirdische Reich als Lebensraum zu nutzen – in Anbetracht der Weltanschauung der Zwerge würden sie auch nicht anders haben wollen.

Die Abgeschlossenheit der Festung isoliert die Zwerge von den politischen Launen und jeder anderen Form von Tumult an der Oberfläche. Unter der Erde müssen sie sich nicht mit den wechselnden Jahreszeiten oder dem täglich wechselnden Wetter herumschlagen, denn in ihrer Festung ist jeder Tag gleich. Die Aktivitäten eines Klans werden durch einen strengen Zeitplan bestimmt, der jedem Mitglied die Zeit für Arbeit, Familie und persönliche Interessen vorgibt. Die Schmieden dürfen niemals kalt werden, und in den Minen wird rund um die Uhr gearbeitet.

SCHÖN VON INNEN

Zwerge sind sich bewusst, dass ihr Ruf als talentierte Bergarbeiter und Schöpfer schöner Kunstwerke jede Festung zum Ziel für Diebe und Räuber macht. Aus diesem Grund ist der Eingang zu einer Festung dank der zwergischen Steinarbeit nur sehr schwer zu erkennen. Die äußeren Gebiete eines Reviers sind einfach und funktional, und nur wenig oder gar nicht verziert, um Besuchern und Passanten keinen Anlass zu geben, sich zu fragen, was sich in den tieferen Kammern wohl verbergen mag. Der Blick, der sich ihnen in einer zwergischen Festung bietet, schweift zunächst über eine solide, aber schmucklose Architektur.

Die größten Schätze eines Klans sind in den innersten Kammern der Festung zu finden, verborgen hinter geheimen Türen in Bereichen, in die nur Mitglieder, aber keine Außenstehende, Zugang haben. Sogar Zwergen eines anderen Klans wird der Zugang zu diesen Bereichen nur dann gewährt, wenn sie sich das Vertrauen ihrer Gastgeber verdient haben.

Diese inneren Bereiche bergen Schätze, die den wildesten Träumen von Dieben entsprungen sein könnten. In einer Kammer kann die Decke mit Goldfolie bedeckt sein, an der Diamanten befestigt wurden, um die Sterne am Nachthimmel zu imitieren. In einer anderen Kammer wurden möglicherweise die Wände mit Juwelen bekleidet, um Szenen darzustellen, die die größten Taten des Klans zeigen. Die Festhalle eines Klans mag mit Utensilien und Gedecken aus Silber und Gold gefüllt sein.

VERTEIDIGUNG HAT PRIORITÄT

Jeder Zwerg weiß instinktiv, dass ein Klan und seine Festung untrennbar miteinander verbunden sind, und wenn einem von beiden etwas passiert, nimmt auch das jeweils andere Schaden. Deswegen wird die Verteidigung der Festung bereits in den Anfangsstadien des Baus von den Zwergen berücksichtigt. Sie planen und bauen immer mit dem Ziel, Sicherheit zu schaffen. Demnach kann das Zuhause nur dann wirklich sicher sein, wenn es sicher vor Eindringlingen ist.

Zwerge nutzen dabei eine Vielzahl an Herangehensweisen und Werkzeugen, um ihre Verteidigung zu errichten. Die Festungen vieler Klans sind durchzogen mit geheimen Gängen, die dafür gedacht sind, Feinde in einen Hinterhalt zu locken. Häufig nutzen Zwerge auch geheime Türen, die von zwergischen Kunsthandwerkern gestaltet wurden – Steinplatten, die so genau ineinanderpassen, dass niemand außer den Bewohnern sie auszumachen oder zu öffnen weiß.

Anders als andere Völker, die ihr Gebiet bewachen, indem sie Vorrichtungen bauen, die Eindringlinge aktiv abschrecken, greifen Zwerge nur selten auf Pfeilfallen, Fallgruben oder ähnliche Maßnahmen zurück, da solche Fallen unter Umständen ein Klanmitglied verletzen können. Sie sehen wenig Sinn darin, Verletzungen durch Fehlfunktionen oder versehentlich ausgelöste Fallen zu riskieren. Verteidigungsmaßnahmen erfüllen ihren Zweck nicht, wenn sie jene verletzen, die sie eigentlich beschützen sollen.

ZWERGE DES MULTIVERSUMS

Wie jedes andere Volk haben auch Zwerge eine breite Palette an Hauttönen, Haarfarben oder anderen körperlichen Merkmalen entwickelt. Zudem haben sie viele kulturelle Identitäten, die sich je nach der Welt im Multiversum unterscheiden.

ZWERGE VON GREYHAWK

Die Hügel- und Bergzwerge vom kriegsgeplagten Oerth haben viele Jahrhunderte voller Turbulenzen ertragen. Ihr Blick auf die Welt ist zum großen Teil durch ihre Wahrnehmung von Außenstehenden geprägt und von dem Ausmaß der Bedrohung, die diese darstellen.

Hügelzwerge. Die meisten Zwerge von Oerth sind Hügelzwerge. Verglichen mit den Bergzwergen betrachten sie die Außenwelt mit einer eher entspannten und offenen Haltung. Da sie in Regionen leben, die nicht über die von Bergzwerge bevorzugten hoch aufragenden Spitzen verfügen, bauen sie Steinburgen, die aus dem Boden ragen, während sich unter ihnen zahlreiche Kammern befinden. Die typische Festung eines Klans verfügt über dicke Wände und stabile Tore. Im Inneren befinden sich Wohnbereiche, Gemeinschaftsbereiche und ein gut beschütztes Gewölbe mit Schätzen.

Hügelzwerge sind aufmerksamer und einfühlsamer als andere Zwerge. Sie lassen sich bei Interaktionen mit anderen Völkern von ihrer Intuition und ihrem Wissen leiten. Den Nachteil, nicht ganz von umschließenden Bergen geschützt zu sein, gleichen sie oft durch Verteidigungsbündnisse mit in der Nähe lebenden Menschen, Gnomen und Elfen aus.

Auch wenn die besten Kunsthandwerker für ihre Fähigkeiten verehrt werden, wie auch in jedem anderen Zwergenklan, messen Hügelzwerge Diplomatie und Handel als Schlüsselemente für das Überleben des Klans besondere Bedeutung bei. Sie schätzen den Wert hochqualitativer Waren zum Handeln. Diese Waren dienen dazu, sich zu bereichern und Beziehungen zu den Nachbarn aufzubauen.

Bergzwerge. Bergzwerge betrachten sich selbst als die wahren Stammväter ihres Volkes und somit als Vorbild für gute Traditionen und Lehren, so zäh und stark wie das Gestein, in dem sie leben.

Bergzwerge haben eine lange Kampfkunsttradition. Sie wissen, dass sie der große Reichtum, den sie in ihren Gewölben ansammeln, zum Hauptziel für Räuber macht. Deswegen sind alle Erwachsenen eines typischen Bergzwergeklans im Umgang mit Waffen und Rüstungen geübt.

Bergarbeiter sind die am meisten verehrten Klanmitglieder, da die Tunnel und Schächte, die sie auf der Suche nach Erz in die Erde graben, als eigenständige Kunstwerke angesehen werden. Deswegen stellen sie genauso wie jede mit Gold und Juwelen gefüllte Schatzkammer einen Teil des Vermächtnisses dar.

Der Kampfgeist der Bergzwerge und ihr Verlangen, ihre Minen zu beschützen, führt immer wieder zu Auseinandersetzungen mit den Monstern im Underdark. Kreaturen oder plündernde Gruppen, die die Minen von unten betreten, ziehen Vergeltungsanschlüsse der zwergischen Krieger auf sich. Die Zwerge werden alles tun, um jeden einzelnen von den Gegnern gefangen genommenen Bergarbeiter zu befreien. Sogar die grausamen Drow würden es sich zweimal überlegen, bevor sie

eine Bergzwerge-Festung ausrauben, da sie wissen, dass sie mit einem einzigen Angriff einen Krieg auslösen können.

Hügelzwerge betrachten ihre bergbewohnenden Verwandten als übermäßig grimmige Einsiedler, die sich weigern zu glauben, dass das Leben mehr bietet als nur den Kampf ums Überleben. Bergzwerge wiederum sehen ihre hügelbewohnenden Verwandten als schrecklich naive Optimisten, die es riskieren, ihre wertvollen Werke zu verlieren, nur weil sie sich der Außenwelt übermäßig aussetzen.

ZWERGE UND DIE VERGESSENEN REICHE

In einer Zeit, die längst zum Mythos geworden ist, lebten die Zwerge von Toril in den Bergen – dort, wo die drei Kontinente Faerûn, Kara-Tur und Zakhara aufeinandertrafen. Aufgrund einer sich allmählich über Jahrtausende hinweg ausweitenden Spaltung wurden sie über die ganze Welt verstreut. Mit der Zeit entstanden so mehrere neue Zwergarten. Die beiden größten Unterarten in Faerûn sind die Gold- und Schildzwerge.

Die Zwerge in Faerûn kamen von den südlichen Bergen nach Norden und gründeten ein weitreichendes unterirdisches Reich namens Bhaerynden, das sich unter einer heißen Savanne befand, die nun als Shaar bekannt ist. Eine Spaltung in ihrer Führungsschicht führte jedoch zu einem Riss, der durchs ganze Volk ging. Eine Gruppe verließ Bhaerynden und baute neue Königreiche im Norden und in den Herzlanden, wo sie sich als Schildzwerge niederließ. Jene, die in Bhaerynden blieben, nannten sich Goldzwerge.

Goldzwergengelehrte nennen Abbathor als Grund für die Spaltung. Sie behaupten, dass der Einfluss der Gottheit Bhaerynden geschwächt und angreifbar für die Dunklelfen gemacht habe, die seine Grenzen bedrohten. Diese Behauptung mag wahr sein, doch die Schildzwergengelehrten sagen, dass jene, die Bhaerynden verlassen haben, dies bereits 2000 Jahre vor der Eroberung des Reichs durch die Drow getan hätten. Sie schieben die Schuld für seinen Niedergang auf die Selbstgefälligkeit, die ihre Vorfahren dazu brachte, das Reich zu verlassen. „Goldzwerge halten stand, Schildzwerge passen sich an.“ Diese Binsenweisheit wird von beiden Unterarten gerne mit Stolz und Spott wiederholt, wobei jede von ihnen ihre eigenen Qualitäten preist.

Goldzwerge. Die Eroberung von Bhaerynden durch die Drow zwang die Überlebenden dazu, viele vereinzelte Außenposten im Süden anzulegen. Während dieser Zeit fielen die Dunklelfen internen Machtkämpfen zum Opfer, die im Zusammensturz der großen Höhle gipfelten. Von dieser Entwicklung gestärkt, kehrten die Armeen der Goldzwerge zurück, um die Drow zu vertreiben. An der Stelle, die später als Große Schlucht bekannt wurde, formten sie gemäß ihren Bedürfnissen Untergrundgräben und Durchgänge, bauten weitreichende Tunnel unter der Shaar und gruben so ein neues Reich in das Gestein.

Goldzwerge sehen sich selbst als die wahren Bewahrer zwergischer Kultur. Sie bevorzugen das unterirdische Leben noch mehr als die Schildzwerge. Viele Goldzwerge sterben, ohne jemals die Sonne gesehen zu haben. Umgeben von dem Kunsthandwerk und Reichtum früherer Generationen, haben sie sich daran gewöhnt, ihren Reichtum zur Schau zu stellen und kleiden sich in mit Juwelen besetzte, glitzernde Gewänder. Goldzwerge, die auf andere Völker (auch die Schildzwerge) treffen, sind eher misstrauisch, geheimnisräuberisch und taktierend. Dabei sind sie besonders jenen gegenüber misstrauisch, die keinerlei Anzeichen von Reichtum an sich haben.

Schildzwerge. Die Ambition, nach neuen Horizonten zu suchen, die die ersten Zwerge dazu brachte, Bhaerynden zu verlassen, ist immer noch in den heutigen Schildzwerge verankert. Über Jahrtausende hinweg sind viele Königreiche der Schildzwerge aufgestiegen, was oft durch die Geschicke eines Einzelnen geschah, der meinte, einen neuen Klan gründen zu

müssen. So sind aber auch viele Königreiche der Schildzwerge untergegangen und in Vergessenheit geraten. Dabei ließen sie wundersame Wahrzeichen und mysteriöse Höhlen zurück.

Schildzwerge, die in einer Festung leben, können genauso klanbezogen und einsiedlerisch sein wie Goldzwerge. Aber Schildzwerge sind viel eher dazu geneigt, in Gemeinden an der Oberfläche zu leben, Handel zu treiben und Bündnisse mit den angrenzenden Völkern zu schließen. Die Offenheit als ein Volksmerkmal der Schildzwerge zeigt sich auch auf persönlicher Ebene. So sind einige Zwerge eher dazu geneigt, mit Gruppen anderer Völker zu reisen und sich mit diesen anzufreunden.

ZWERGE DER DRACHENLANZE

Die Wurzeln der meisten Zwerge auf Krynn's Welt können auf ein einziges Reich zurückverfolgt werden, das als Kal-Thax bekannt ist. Die Zwerge waren lange in unterschiedliche Klans aufgeteilt, basierend auf den traditionellen Rollen, die in Kal-Thax und seinen nachfolgenden Festung etabliert waren. So wie auch Krynn wurde das Schicksal der Zwerge durch den Kataklysmus geprägt.

Vor dem Kataklysmus trieben die Zwerge, die auf der Oberfläche lebten (die Neidar), mit anderen Rassen Handel und versorgten ihre unterirdischen Verwandten mit Essen und anderen Waren, die nicht unterirdisch erworben werden konnten. Die große Stadt Thorbardin war die bekannteste der unterirdischen Zwergefestungen. Dort lebten und arbeiteten verschiedene Klans zusammen.

Als die Welt aber vom Zorn der Götter getroffen wurde, sanken die Berge, während die Meere stiegen. Viele Zwergefestungen verschwanden vom Antlitz der Erde, aber Thorbardin überlebte. Als die Neidar von den vom Kataklysmus verursachten Hungersnöten und Plagen erfasst wurden, ersuchten sie und ihre menschlichen Verbündeten um Hilfe von Thorbardin, denn sie wussten, dass Thorbardin genug Vorräte hatte, um über Generationen hinweg überleben zu können. Der König aber wollte keinen Bürger Thorbardins leiden lassen, nur um die Qualen der Hilfesuchenden zu lindern.

Mit dieser Zurückweisung löste er die Zwergenpfortenkriege aus, eine Reihe von Belagerungen und Scharmützeln. Diese endeten erst, als eine magische Explosion und ein Flächenbrand beide Armeen verschlangen. Die Tore von Thorbardin blieben jedoch weiterhin geschlossen, und der Hass zwischen den Neidar und den Klans von Thorbardin schwelte über Jahrhunderte weiter. Auch wenn einige Neidar-Familien schließlich neue Gemeinden gründeten, entfernten sich viele der an der Oberfläche lebenden Zwerge voneinander und begannen, in Menschenstädten oder als einzelgängerische Händler oder Handwerker zu leben.

Zur selben Zeit trieben die internen Meinungsverschiedenheiten über die Behandlung der Neidar, die Niederlage von Thorbardins Armee, die Verteilung der Vorräte und andere Streitigkeiten die Klans weiter auseinander. Die Hylar gehörten zu Thorbardins besten Ingenieuren und Handwerkern. Die Herrschaft dieses Klans besteht trotz der immer autokratischer werdenden Politik fort. Und auch wenn die unterwürfigen Klans weiterhin ihre traditionellen Rollen innerhalb der Hierarchie ausfüllen, so haben sie sich doch größtenteils in ihre eigenen Gebiete innerhalb Thorbardins zurückgezogen. Der ehrgeizige und grausame Klan der Theiwar schaffte es, seinen politischen Einfluss dank des Einsatzes geheimnisvoller Magie zu behalten. Wenn die Daergar ihre Aggressionen nicht aneinander auslassen oder andere Klans ärgern, arbeiten sie widerwillig als Thorbardins Bergarbeiter. Da die Daewar sich bereits vor langer Zeit der Herrschaft der Hylar unterordneten, gewannen sie das Privileg, als Thorbardins Händler und Baumeister zu arbeiten. Durch ihre Vorliebe für Quecksilber in den Wahnsinn getrieben, dienen

die wilden Klar als Thorbardins Späher und sind seine unerschrockensten Krieger.

Gully-Zwerge. Der Aghar-Klan ist eine Anomalie unter den Zwergen von Krynn. Der Klan schaffte es, in abgelegenen Gebieten in Thorbardin wie auch an der Oberfläche Fuß fassen. Von anderen als Gully-Zwerge bezeichnet, gelten die Aghar als dumm, stinkend und dreckig. Die meisten Zwerge betrachten sie als eine Art Abschaum, der sogar als Diener ungeeignet ist. Die Aghar in Thorbardin schufen ihren Lebensraum in den riesigen Schuttbergen, die die Daergar bei ihren Ausgrabungen übrigließen. Sie sind für den Erhalt der Stadt nicht wichtig.

ZWERGENRELIGION

UNSERE VORFAHREN SCHENKTEN UNS DAS POTENTIAL
FÜR ALLES, WAS SIE GROßARTIG MACHTE. ES LIEGT IN UNSERER
VERANTWORTUNG, IHR GESCHENK ZU NUTZEN UND ETWAS
WUNDERBARES ZU SCHAFFEN.

—Vistra Frostbart

Die Religion bildet die Basis für die Rolle in der Gesellschaft, die die Zwerge einnehmen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Kreaturen, die ihre Gottheiten als allmächtige Wesen betrachten, die sich für immer von ihren Anbetern abheben werden, sehen die Zwerge ihre Götter als Vorbilder, die ihnen einen Weg für ihr Leben vorgeben. Es gibt viele verschiedene zwergische Gottheiten, wobei nur einige wenige in allen Welten existieren. Sie sind allgemein als Mordinsamman bekannt.

Moradin ist die wichtigste Gottheit im zwergischen Pantheon, der Inbegriff für all das, was Zwerge gerne wären. Der Rest des Pantheons besteht aus den Zwergen, die ihre Arbeit so gut ausgeführt haben, dass sie beinahe an Moradins Niveau heran gereicht hätten.

Die Tabelle der Zwergischen Gottheiten enthält alle Mitglieder des Mordinsamman. In der Tabelle sind für jede Gottheit Gesinnung, Provinz (die Hauptinteressensgebiete und Verantwortlichkeiten der Gottheit), vorgeschlagene Domänen und das gebräuchliche Symbol der Gottheit genannt. Einige der in der Tabelle genannten Gottheiten sind unten näher beschrieben.

MORADIN

Der Vater der Zwerge schuf seine Kinder aus Metall und Edelsteinen und füllte sie mit Seelen, als er sie mit seinem Atem abkühlte.

Moradin beherrscht jedes von den Zwergen ausgeübte Handwerk und ist der Schutzpatron der Handwerker. Er erwartet, dass seine Kinder seinem Beispiel folgen und seine Methoden lernen, um ihm irgendwann ebenbürtig zu werden.

Die Priester von Moradin sind verantwortlich dafür, die Arbeit der Handwerker in der Festung zu beurteilen und zu bewerten. Sie verfügen über dicke Bände, in denen mehrere der Herstellungsverfahren im Detail wie auch die Richtlinien für die Beurteilung der Qualität einzelner Arbeiten beschrieben sind.

Die Priester bewerten auch junge Zwerge und entscheiden über deren berufliche Zukunft. Die Entscheidungen der Priester werden ohne Widerrede akzeptiert.

ABBATHOR

Der Großmeister der Habgier hat einen Platz in jedem Zwergenherzen, sei dieser auch noch so klein. Abbathor lehrt, dass Habgier nicht nur wünschenswert, sondern auch notwendig ist, um die Zwerge in einer starken und sicheren Position zu halten.

Abbathor beherrscht selbst kein Handwerk. Stattdessen vertraut er auf seine Diebesfähigkeit, um das zu bekommen, was

Zwerge geben gerne den Göttern Schuld an ihrer Besessenheit für Dinge wie Handwerk, Bier oder Gold. Aber es gibt eine einfachere Erklärung für die göttliche Führung, die die Zwerge zu fühlen behaupten: Zwerge sind neurotisch.

er will. Warum sollte er hart arbeiten, um etwas herzustellen, wenn es einen viel einfacheren Weg gibt, um reich zu werden?

Abbathor ist die einzige Gottheit im Pantheon, die sich für den Wandel ausspricht. Er kann Zwerge dazu animieren, Abkürzungen zu suchen, die normalerweise gemieden werden. Denn manchmal stellen sich diese Methoden als effektiv heraus, und sie verbessern zudem das Potential eines Klans.

BERRONAR WAHRASILBER

Die Matrone des Heims und des Herzens ist die Mutter der Familie, der Ehre und des Gesetzes. Sie gibt die Regeln vor, nach denen ein Zwergenklan geführt wird.

Berronars Kodex schafft die Gesetze der Zwerge. Dazu zählen Verträge, Handelsabkommen und jede andere Art von Bündnis, das mit Worten oder Taten geschlossen wird. So wie Moradin das Vorbild ist, dem es nachzueifern gilt, so sorgt Berronar für die Bindungen, die die zwergische Gesellschaft und Kultur formen.

Die Priester von Berronar arrangieren Ehen, wobei sie auf ein Verfahren zurückgreifen, das die am besten zusammen-

passenden Paare findet und entwickelt wurde, um zu gewährleisten, dass jede folgende Generation eines Klans noch stärker und talentierter wird. Ihre Vorgaben sind unantastbar, und ein Zwerg, der für eine arrangierte Ehe vorgesehen ist, muss den Priestern gehorchen. Anderenfalls könnte er ins Exil verbannt werden.

KLANGEDDIN SILBERBART

Klangeddin Silberbart gilt als Vater des Kampfes und Schutzpatron der Zwergenkrieger. Als ungestümer, mutiger, und gleichzeitig gerissener Stratege verkörpert Klangeddin den Geist eines Kriegers, der eine Zwergenarmee zu einem respekt einflößenden Gegner macht.

Klangeddin ermutigt Zwergenkrieger dazu, auf der Suche nach Feinden die Festung zu verlassen. Er verabscheut vor allem Goblinoide, Riesen und Drachen. Er drängt seine Anhänger dazu, solche Feinde zu suchen und sie zu erledigen, bevor sie zu einer Bedrohung für die Festung werden können.

Die Anhänger Klangeddins sind vor allem Vollzeit-Krieger, die sich schon von Kindesalter an dem Training mit Waffen verschrieben haben und von denen erwartet wird, dass sie den Kampf mit dem Gegner suchen. Die beiden Äxte, die er trägt, verkörpern seine Haltung, denn er verzichtet lieber auf den zusätzlichen Schutz durch einen Schild, um so die Möglichkeit zu haben, seinen Feinden mehr Schaden zuzufügen.

Klangeddins Priester sind Krieger, die die Armee an vorderster Front anführen. Wenn sie eine Festung verteidigen, bewachen sie alle Mauern und führen die Truppen im Angriff gegen den Feind an. Wenn sie von außen bedroht werden, planen die Priester kleinere Angriffe, um die Eindringlinge zu stoppen, bevor sie die Festung stürmen können.

ZWERGENGOTTHEITEN (DIE MORDINSAMMAN)

Gottheit	Gesinnung	Provinz	Vorgeschlagene Domäne	Gebräuchliches Symbol
Abbathor	NB	Habgier	List	Nach unten zeigender, mit Juwelen besetzter Dolch
Berronar Wahrsilber	RG	Herd, Heim, Wahrheit	Leben, Licht	Ineinander verschlungene Silberringe
Klangeddin Silberbart	RG	Krieg, Strategie	Krieg	Gekreuzende silberne Streitäxte
Dugmaren Leuchtmantel	CG	Entdeckung	Wissen	Offenes Buch
Dumathoin	N	Verborgene Geheimnisse	Grab*,	Wissen Juwel in einem Berg
Gorm Gulthyn	RG	Wachsamkeit	Krieg	Bronzene Halbmaske
Haela Leuchtaxt	CG	Kampfkunst, Glück im Kampf	Krieg	Aufrechtes Schwert mit entzündeter Klinge
Hanseath	CN	Festlichkeit, Brauen, Lieder	List, Krieg	Bierkrug
Marthammor Duin	NG	Entdecker, Wanderer, verlorenen Gegangene	Naturkunde, List	Nach oben zeigender Streitkolben vor einem großen Stiefel
Moradin	RG	Hauptgottheit der Zwerge	Schmiede*, Wissen	Hammer und Amboss
Muamman Duathal	NG	Stürme, Reisen	Sturm	Streitkolben von Handschuhen gehalten
Mya	NG	Klan, Familie, Weisheit	Wissen, Leben	Eine gesichtslose Mutterfigur
Roknar	NB	Lügen, Intrigen	List	Hände voller Münzen
Sharindlar	CG	Heilung, Liebe	Leben	Brennende Nadel
Thard Harr	CG	Wildnis, Jagd	Naturkunde	Zwei Handschuhe mit Klauen
Tharmekhûl	N	Feuer, Schmieden, geschmolzenes Gestein	Schmiede*, Licht	Axt in Flammen
Thautam	N	Geheimnisse, Dunkelheit, verlorene Schätze	Wissen, List	Augenbinde
Ulaa	RG	Bergbau, Steinbruch	Schmiede*,	Eine Spitzhacke
Valkauna	RN	Schwüre, Geburt, Alterung, Tod	Grab*, Leben	Ein silberner Wasserkrug
Vergadain	N	Glück, Wohlstand	List	Eine Goldmünze mit einem Zwergengesicht

*Aus Xanathars Ratgeber für Alles



AVATAR VON MORADIN

ANDERE GOTTHEITEN

Der Zwergepantheon ist ziemlich groß. Die vier Gottheiten, die weiter oben aufgeführt wurden, werden von fast allen Festungen anerkannt, während die nachfolgenden Götter nur von einigen Klans verehrt und von anderen ignoriert werden. Zu diesen Gottheiten gehören Dugmaren Leuchtmantel, das Leuchten in den Augen, Dumathoin, der Bewahrer von Geheimnissen unter dem Berg, Gorm Gulthyn, der Goldene Wächter, Haela Leuchtaxt, die Dame des Kampfes, Martham-mor Duin, Wächter über die Wanderer, Sharindlar, Dame der Gnade, und Vergadain, der Handelskönig.

DIE DOPPELTE ROLLE VON ABBATHOR

EIN BISSCHEN EGOISMUS WIRD AB UND ZU SELBST
von den Weisesten erwartet.

—Tenelar, Ausgestoßener aus Fünfspitzen

Zwerge haben starre Prinzipien und hochgesteckte Ziele. Sie widmen ihr ganzes Leben dem Bestreben, Perfektion zu erlangen, und viele kommen ihrem Ziel dabei sehr nah. Trotz ihrer Hingabe sind Zwerge jedoch sterblich und somit fehlbar. Hier setzt Abbathor an.

Die Verbundenheit der Zwerge mit ihren Kreationen hat auch eine dunkle Seite, denn viele von ihnen unterliegen dem Egoismus und der Habgier. Und Abbathor ist schuld daran, denn er ist das schwarze Schaf im Pantheon der Zwerge. Abbathor ist ein Verfechter des Wandels, nicht der Stabilität – eine Haltung, die von den Zwerge normalerweise mit Argwohn gesehen wird. In diesem Fall überbringt der Gott seine Botschaft aber verschleiert durch den Geiz.

Habgier ist der Grund für Wandel. Habgierige Zwerge sind nicht zufrieden mit ihren eigenen Errungenschaften und versuchen deshalb, die Arbeiten anderer herabzusetzen. Manchmal gehen sie dabei sogar so weit, als dass sie selbst

die Lorbeeren für die Werke Anderer ernten oder diese Werke sogar stehlen. Habgier verzehrt die Freude, die Zwerge normalerweise durch ihre Arbeit empfinden. Sie konzentriert sich auf den Wert des Ergebnisses, nicht auf die Bedeutung des Schaffensprozesses. Ein Zwerg, der von Abbathor verführt wird, könnte die Arbeit eines Konkurrenten sabotieren oder einen gefundenen, erstaunlichen Schatz als sein eigenes Werk ausgeben.

Andererseits hilft Abbathor den Zwerge, neue Methoden und Techniken zu entdecken. Auch wenn er Habgier und List befürwortet, so setzt auch er Standards für Verbesserungen und Neuerungen. Seine Führung ist dann besonders wichtig, wenn sich der Klan in einer unvorhergesehenen Situation befindet, die schnelle und entschiedene Taten erfordert.

Von zwergischen Boten und Händlern wird erwartet, dass sie sich Abbathors Tricks bedienen, wenn sie mit Menschen, Elfen oder anderen Völkern zu tun haben. Wenn ein Zwerg eine Ware zum Kauf anbietet, dann soll diese Ware einen hohen Wert erzielen, auch wenn der Gegenstand tatsächlich als minderwertig erachtet wird.

Zum Glück für die andere beteiligte Partei in dem Handel bedeutet die zwergische Vorstellung von „minderwertig“ immer noch, dass das als minderwertigerachtete Produkt weit über jeder Qualität liegt, die ein Außenstehender fabrizieren könnte. Die Zwerge lachen wahrscheinlich über einen Bauern, der eine Schaufel von ihnen gekauft hat, die nur ein paar Jahrzehnte halten wird. Für die Zwerge ist das ein schäbiges Werkzeug, für den Bauern wird das gekaufte Objekt jedoch bis ans Lebensende halten.

VON FEINDEN UMGEBEN

Wenn die Zwerge nicht so gut darin wären, Schätze anzuhäufen, hätten sie wahrscheinlich auch weniger Feinde. So wie die Dinge aber sind, begehrt fast jede Art räuberischer Humanoider oder habgieriger Monster die Reichtümer, die die Zwerge in ihren Festungen beherbergen. Dabei stellen Dra-

chen und Riesen die größte Bedrohung für ihre Sicherheit dar. Humanoide wie Orks oder die verhassten Duergar gehören jedoch zu ihren zahlreichsten Feinden.

DRACHEN

Chromatische Drachen werden von Natur aus von den Schätzen der Zwerge angezogen. Auch wenn eine Zwergenfestung zu stark ist, um sie anzugreifen oder zu übernehmen, kann ein böser Drache die Bewohner in vielerlei Hinsicht bedrohen, wenn er seinen Unterschlupf in der Nähe einer solchen Festung bezieht.

Blaue Drachen. Blauen Drachen sind wohl die Unterart mit der geringsten Wahrscheinlichkeit, auf Zwerge zu treffen, da ihre Unterschlüpfen immer weit weg von typischen Zwergen-Gegenden sind – ein blauer Drache würde schließlich niemals verraten, wo sich sein Unterschlupf befindet. Ein Drache könnte vor reisenden Zwergen erscheinen, die durch sein Gebiet reisen, und eine Gebühr für eine sichere Weiterreise fordern. Dabei erwartet er wahrscheinlich eine Bezahlung in Form von Edelsteinen – vor allem Saphiren.

Grüne Drachen. Zwerge und grüne Drachen treffen nicht sehr oft aufeinander, und wenn sie es tun, dann werden die Zwerge in der Regel nicht direkt von dem Drachen bedroht. Ein typischer grüner Drache hat kein brennendes Verlangen danach, die Reichtümer einer Festung in seinen Besitz zu bringen, sondern ist viel eher für einen lebendigen Schatz zu begeistern. Ein grüner Drache könnte so zum Beispiel seine Täuschungs-Fertigkeiten einsetzen, um einen Zwerg dazu zu bringen, sich im Gegenzug für einen Schatz mit ihm zu verbünden. Zwerge, die von Abbathor berührt wurden, könnten dieser Verführung leicht nachgehen, nur um sich am Ende als Gefangene im Unterschlupf des Drachen wiederzufinden, verdammt dazu, bis zum Lebensende neue Gegenstände für die Schätze-Sammlung des Drachen zu fertigen.

Rote Drachen. Auch wenn Zwerge und rote Drachen um dasselbe Gebiet buhlen, gibt es zwischen ihnen nicht mehr so viele Konflikte wie in der Vergangenheit. Heutzutage sind die Drachenunterschlüpfen weit genug von den Zwergenfestungen entfernt, sodass sich die Zwerge nicht ständig über mögliche Angriffe sorgen müssen. Doch gelegentlich bricht ein Drache auf, um sein eigenes Vermächtnis zu schaffen – und was wäre da naheliegender, als ein Unterschlupf mit einem eigenen Schatz?

Zu Beginn seines Vorhabens sendet der Drache Anhänger und Untergebene aus, um eine Festung zu belagern. Wenn

ZWERGE UND BIER

Zwerge sind dafür bekannt, große Mengen an Bier vertilgen zu können. Doch auch wenn das Trinken eine wichtige Rolle in der Zwergenkultur spielt, ist es falsch anzunehmen, dass sich die Betrunkenheit auf sie genauso wie auf Menschen auswirkt.

Während Menschen trinken, um zu vergessen, trinken Zwerge, um sich zu erinnern. Ein betrunkenen Zwerg wird von mächtigen, lebendigen Erinnerungen aus seiner Vergangenheit, vor allem an Ereignisse wie den Verlust eines Angehörigen, große Taten oder erschütternde Fehlschläge überwältigt.

Wenn Zwerge in der Gruppe trinken, verbreitet sich diese Wirkung unter ihnen. So mag ein Klan fröhlich einen Sieg besingen, wenn er sich an die Niederlage eines Drachen erinnert, oder die Zwerge weinen alle bei der Erinnerung an einen verstorbenen und geliebten Ältesten.

Im Gegensatz zu solchen Treffen werden Zwerge, die alleine trinken, immer misstrauisch und verdrossen – wenn sie alleine sind, können sie unangenehme Erinnerungen nicht vermeiden. Ein weiser Reisender lässt einen einsamen, betrunkenen Zwerg in Ruhe.

Nach meiner Erfahrung sind Zwerge ein gieriges und verschlagenes Volk, trotz ihrer ständigen Ergüsse über Abstammung und Tradition. Dies schreibe ich nicht, um sie zu beleidigen. Vielmehr danke ich, dass Gier eine nützliche Motivation für mich selbst und meine Untergebenen darstellt, und ich lobe die Trickserien, die einige Mitglieder dieser Rasse an den Tag legen.

die Belagerung erfolgreich ist und sich die Zwerge weiter ins Innere zurückziehen, startet der Drache seinen Angriff auf die Tunnel. In diesen engen Räumlichkeiten können immer nur wenige Zwerge gleichzeitig gegen die Zähne, Klauen und den Feueratem des Drachen vorgehen. Die Zwerge wissen, dass der Kampf vorbei ist, sobald der Drache die innersten Kammern der Festung erreicht hat.

Schwarze Drachen. Da schwarze Drachen vornehmlich in Sumpflandschaften leben, befinden sich ihre Unterschlüpfen nur selten in der Nähe einer Zwergenfestung. Falls sich ein Drache und ein Zwergenklan begegnen, wird der Drache versuchen, ihn zu isolieren, indem er die zur Festung führenden Straßen unpassierbar macht. Das Gebiet, in dem sich ein Drachenunterschlupf befindet, besteht nur noch aus vereinzelter Vegetation und Schlammputzen und verhindert so ein schnelles Weiterkommen von Reisenden. Karawanen werden so zu einem leichten Ziel für Angriffe. Wenn eine Festung von der Außenwelt abgeschnitten wird, wird der Drache wahrscheinlich damit beginnen, ihre äußeren Verteidigungssysteme zu testen, bevor er einen größeren Angriff wagt. Die Strategie kann Jahre in Anspruch nehmen, aber aus Sicht des Drachen kann sich das lohnen.

Weißer Drache. Zwerge, die in einem kalten Klima leben, müssen sich normalerweise nicht mit so vielen Räubern und Plünderern herumschlagen, wie jene in freundlicheren Klimazonen. Weiße Drachen bewachen ihr Revier jedoch unermüdlich und gehen dabei weder subtil noch raffiniert vor. So verwenden sie etwa ihre natürliche Tarnung, um ihren Opfern aufzulauern. Ein Drache, der seinen Unterschlupf in der Nähe einer Zwergenbastion bezogen hat, lässt die Bastion möglicherweise in Ruhe, falls er seinen Appetit mit anderen Kreaturen befriedigen kann, die er im Freien fängt – etwa Reisende, die törichterweise sein Revier betreten.

Dieser Frieden kann gestört werden, wenn ein anderer, hinterhältiger Drache auftaucht, der ein Auge auf das Revier des weißen Drachen geworfen hat. Dabei nutzt der Konkurrent die begrenzten geistigen Fähigkeiten des weißen Drachen aus und sendet heimlich seine Untergebenen, um den Drachen zu belästigen. Da der Drache davon ausgeht, dass die Zwerge daran Schuld sind, sucht er Streit mit den Zwergen, die auf ihre Weise darauf reagieren. Auch wenn keine der beiden involvierten Parteien die jeweils andere zerstört, so werden doch beide entscheidend geschwächt, was dem Konkurrenten die Möglichkeit eröffnet, einzuschreiten und beide zu erledigen.

RIESEN

Riesen verspüren keine besondere Feindseligkeit gegenüber Zwergen, aber sie betrachten sie als die perfekten Sklaven. Selbst wenn Zwerge gefangen genommen werden und gegen ihren Willen arbeiten müssen, sind sie von Natur aus dazu

getrieben, vollen Einsatz zu zeigen. Denn selbst die leichteste Anstrengung bringt den Zwergen einige Erleichterung von ihrer Gefangenschaft. Feuerriesen sind dabei eher geneigt, Zwerge wegen ihrer Talente zu versklaven als andere Riesen. Auch Hügelryesentämme haben den Wert der Zwerge als Arbeitskräfte für sich entdeckt und fangen sie lieber ein, als sie zu fressen.

Riesen greifen Zwergefestungen nur unter besonderen Umständen direkt an. Sie wissen, dass ihre Größe in den unterirdischen Tunneln von Nachteil ist, der einen Angriff schnell zu einem Selbstmordunterfangen werden lässt.

ORKS

Jeder Orkstamm träumt davon, eine Zwergefestung zu überfallen und mit Wagen voller Gold, Juwelen, starker Rüstung und scharfen Waffen zu seinen Höhlen zurückzukehren. Im Anbetracht der Tendenz der Orks, eher auf ihre rohe Gewalt als ihre List zu vertrauen, sind sie nur in der Lage, geschwächte Festungen zu stürmen. Zum Leidwesen für die Zwerge scheinen die Orks Omen von Gruumsh zu erhalten, die sie dazu auffordern, eine Festung gerade dann zu stürmen, wenn deren Bewohner durch Krankheit, interne Kämpfe oder andere Umstände geschwächt sind. Das allsehende Auge von Gruumsh ist immer wachsam und schaut nach Zeichen, die nahelegen, dass Moradins Kinder ins Straucheln geraten sind.

DUERGAR

Die teuflischen Zwerge des Underdark sind für viele Gefahren im Leben eines Klans verantwortlich. Auch wenn die Duergar oft nicht genügend Krieger zusammenbekommen, um eine oberirdische Festung zu überfallen und dauerhaft zu besetzen, senden sie kleinere Überfallkommandos aus, die jeden einzeln auftretenden Zwerg überfallen, den sie finden können, und die gelegentlich auch Sabotageakte und Guerilla-Aktionen durchführen. Selbst wenn keine Zwergeburg zur Zeit Gefahr läuft, einem Duergarangriff zu erliegen, ist keine von ihnen vor dem Verrat einer kleinen Gruppe grauer Zwerge gefeit.

WENN EIN KLAN SCHEITERT

WIR HABEN NUR EIN VERLANGEN – RACHE AN JENEN ZU nehmen, die uns aus unserer Heimat vertrieben haben.

— Königin Helgret Tiefhammer,
vom verbannten Klan Tiefhammer

Trotz der ganzen Aufmerksamkeit, die die Zwerge ihrer Verteidigung und der Sicherheit ihres Heims widmen, ist kein Klan unsterblich und keine Festung uneinnehmbar. Eine Bedrohung kann dabei von Außen wie auch von Innen kommen, und oft stellt sich dabei die letztere der beiden Varianten als die schwierigere heraus.

Jeder Klan ist sich bewusst, dass es viele prinzipienlose Kreaturen auf der Welt gibt, die ihre geliebten Werke stehlen oder gar die Zwerge töten und ihre Festung übernehmen wollen. Doch selbst wenn diese Kreaturen noch so stark sind, können sich die Zwerge auf sie vorbereiten. Die Kräfte, die einen Klan von innen heraus zerstören können, sind dagegen viel gefährlicher.

SCHWELENDE STREITIGKEITEN

Es ist nicht ungewöhnlich, dass einzelne Klanmitglieder in gelegentliche Streitigkeiten oder interne Machtkämpfe verwickelt werden. Manche Zwerge werden stärker als andere von Abbat hor beeinflusst. Selbst jene mit dem stärksten Willen können manchmal dazu verführt werden, ihre Prinzipien zu brechen.

FREUNDLICHKEIT AUF ABSTAND

Auch wenn sich Zwerge grundsätzlich mögen, halten die einzelnen Klans und Festungen Abstand voneinander. Damit wird jeder, auch ein Zwerg eines anderen Klans, als Außenstehender betrachtet.

Die Beziehung zwischen zwei benachbarten Klans ist herzlich, wenn nicht sogar warm. Sie tauschen womöglich sogar Wissen und Informationen aus, die sich bei der Verteidigung gegen die Gefahren der Außenwelt als nützlich erweisen können. Dies ist aber wohl auch das äußerste Maß der Vereinbarung zwischen ihnen. Zwerge ziehen es normalerweise vor, in Ruhe gelassen zu werden. Das Interagieren mit Nachbarn führt nur zu unvorhersehbaren Entwicklungen und Wandel – Dinge, die Zwerge gerne vermeiden möchten. Die Umstände werden nicht mehr als normal angesehen, sobald ein Klan mit einer äußeren Bedrohung konfrontiert wird.

Wenn bekannt wird, dass einer von ihnen in Gefahr ist, verbünden sich die Zwerge verschiedener Klans selbstverständlich. In diesem Fall wird die reservierte Diplomatie, die ihre normalen Beziehungen prägt, von einem unerschütterlichen Bündnis ersetzt. Ein Angriff auf einen Zwergeklan ist ein Angriff auf sie alle.

Kleine Streitigkeiten führen mitunter zu einem Bürgerkrieg oder schwächen den Klan. Im schlimmsten Fall kann die fehlende Aufmerksamkeit eines Klans für seine Ziele die Verbindungen zwischen den gesellschaftlichen Elementen belasten, die für den Wohlstand des Klans doch so wichtig sind. Fehden zwischen Handwerkern treiben einen Keil zwischen Familien. Zwergische Händler schließen Geschäfte ab, die dem Klan keinen Nutzen bringen, und Steinmetze nehmen Änderungen vor, die ihre Bauwerke gefährden.

Falls eine solche Schwächung zu lange anhält oder zu schwerwiegend wird, führt sie zum Zusammenbruch des Klans. Die streitenden Parteien könnten sich in unterschiedliche Abschnitte der Festung zurückziehen und im Extremfall sogar die Festung verlassen, um eine neue Gemeinde zu gründen. In jeden Fall würde der geteilte Klan dadurch noch schwächer und zu einem noch leichteren Opfer für Außenstehende. Falls der Egoismus und die Habgier noch nicht ausgereicht haben, um den Klan zu zerstören, so lauert draußen bereits eine Horde Orks, um dies zu erledigen.

LEBEN IM EXIL

Im schlimmsten Fall – wenn die Zerstörung einer Festung durch Eindringlinge unausweichlich ist –, sind die meisten Zwerge bereit, ihr Leben im Kampf um ihr Zuhause zu geben. Doch der Klan muss überleben, und sei es nur als hohle Hülle seines früheren Selbst. Deswegen hat jeder Klan einen Notfallplan, um den Kindern und genügend Erwachsenen, die für sie sorgen sollen, einen sicheren Rückzug aus der Festung zu ermöglichen.

Wenn die Überlebenden fliehen können, suchen sie meist Schutz in einer Menschenstadt oder einem Menschenkönigreich. Dank ihrer handwerklichen Fähigkeiten sind sie in fast jeder Gemeinde willkommen, die ihren Beitrag als Arbeitskräfte zu schätzen weiß. Dadurch können sie sich dort ein komfortables Leben aufbauen.

Eine Gruppe zwergischer Flüchtlinge, die Schutz in einer anderen Gemeinde suchen, wird alles tun, um zusammenzuleben und somit den Klan zusammenzuhalten. Sie werden versuchen, so viel wie möglich von ihrer früheren Lebensweise wieder aufzubauen – wenn möglich unterirdisch und isoliert von den Nachbarn.

*Kluge Arbeitgeber witzern in klanlosen
Zwerge eine gute Chance. Sie suchen ein
Ziel und einen Halt. Arbeitgeber, die
ihnen das bieten können, gewinnen Verbündete
auf Lebenszeit.*

ZWERGISCHE ABENTEURER

*EINST WAREN DIE BERGE UNSER ZUHAUSE,
doch sie werden es nie wieder sein.*

– Tenelar, Ausgestoßener aus Fünfspitzen

Ein Zwerg, der seine Festung verlässt, um ein Leben voller Abenteuer zu bestreiten, tut dies aus einem von zwei Gründen. Einige Zwerge machen sich mit dem Segen ihres Klans auf den Weg, um einen wichtigen Auftrag auszuführen. Andere verlassen die Festung – sei es freiwillig oder gezwungenermaßen –, weil sie nicht zu der Gesellschaft passen.

Wenn eine Situation solch drastische Maßnahmen erfordert, wählen die Adeligen oder Priester ein oder mehrere Klanmitglieder, die sich dann hinaus wagen. Diesen Zwergen wird eine bestimmte Aufgabe gegeben, etwa ein gestohlenen Artefakt wiederzuerlangen oder herauszufinden, was mit einer benachbarten Festung passiert ist, von der keine Lebenszeichen mehr kommen. Sie werden von ihren Klanmitgliedern respektiert, weil sie es gewagt haben, die Sicherheit ihres Heims zu verlassen und sich in die Unsicherheit der oberen Welt zu begeben. Wenn sie ihren Auftrag erledigt haben, kehren sie als gefeierte Helden in die Festung zurück.

Andere Zwerge verlassen den Klan, weil sie Sonderlinge sind, die die Festung lächerlich finden, oder Ausgestoßene, die aufgrund ihres kriminellen Verhaltens zum Verlassen der Festung gezwungen wurden. Nicht alle Zwerge werden mit demselben Sinn für Gemeinschaft geboren, und manche haben Probleme, die Einengungen einer Gemeinschaft zu akzeptieren. Solchen Zwergen widerstrebt eine arrangierte Ehe, oder sie bestehen darauf, dass sich die Priester von Moradin bei ihrer Berufung geirrt haben. Die anderen Klanmitglieder betrachten diese Querulanten mit Misstrauen, und jene, die den Alltag weiterhin stören, werden verbannt.

GEFÄHRLICHE AUFGABEN

Einige Zwerge verlassen die Festung, um dem Klan in einer eher unkonventionellen Weise zu dienen, etwa als Boten, Entdecker, Handwerker oder Händler. Auch wenn nicht alle dieser Unternehmungen aus menschlicher Sicht als Abenteuer betrachtet werden, sehen die Zwerge diese durchaus als gefährliche Missionen.

Selbst wenn sich ein Zwerg freiwillig für das Leben außerhalb der Festung entscheidet – sei es als wahrer Abenteurer oder auch für eine banale Tätigkeit – so bleibt dieser doch immer Teil des Klans, und seine Aufgaben haben fast immer einen Nutzen für den Klan. So könnte ein Schmied, der in einem Menschengorf arbeitet, dem Klan regelmäßig von der Außenwelt berichten.

Zwerge, die in Gemeinschaften an der Oberfläche leben, ziehen es vor, unter sich zu bleiben, wenn sie nicht gerade Handel treiben. Aber mit der Zeit entwickeln sie womöglich Beziehungen zu ihren Nachbarn oder anderen Völkern – so wie es Zwerge tun, die sich einer Gruppe Abenteurer anschließen und erst lernen müssen, ihren Wegbegleitern zu vertrauen.

MAGIE: GESCHENK DER GÖTTER AN DIE ZWERGE

Wenn es um Magie geht, haben die Zwerge zwei unterschiedliche Betrachtungsweisen.

Sie sehen göttliche Magie als ein Geschenk ihrer Götter, das ihnen helfen soll, dem Beispiel ihrer Götter zu folgen. Tatsächlich sind die verschiedenen Formen von göttlicher Magie unablässlich für den reibungslosen Ablauf in jeder Festung wie auch für das Überleben des Klans. Aus diesem Grund gibt es mehr Kleriker unter den Zwergen als bei anderen Völkern. Zwergen, die ihrem Klan besonders treu ergeben sind, wird eine besondere Verbindung zu den Gottheiten nachgesagt und lernen oft, wie sie diese Verbindung nutzen können, um göttliche Magie einzusetzen.

Arkane Magie dagegen ist etwas ganz Anderes. Zwerge haben keine angeborene Furcht oder einen grundsätzlichen Hass gegenüber solchen Dingen, doch arkane Magie hat keinen wirklichen Patron unter den Gottheiten der Zwerge. Deswegen ignorieren die Zwerge arkane Magie in ihrem Alltag. Klanmitglieder, die diese Art der Magie praktizieren, sind äußerst selten. Arkane Magie für die Schaffung eigener Werke zu verwenden, ist für fast alle Zwerge eine abscheuliche Idee, da es für sie einem Betrug gleichkommt. Zwerge, die gerne arkane Magie benutzen, verehren in der Regel Abbathor – wenn auch nur insgeheim.

VERSTOSSENE UND KRIMINELLE

Selbstverständlich ist nicht jeder Zwerg dazu bestimmt, ein Leben lang für den Klan zu arbeiten. Einige werden mit einer inneren Einstellung und einem Hang zu schädlichem Handeln geboren, was dem Klan Schaden zufügt. Jene, die sich nicht unterordnen wollen, werden verstoßen.

Diese unabhängigen Zwerge – vor allem jene, die dennoch die moralischen und ethischen Ansprüche ihres Volkes beifürworten – werden häufig zu Abenteurern. Ihre Wegbegleiter und Verbündeten erfüllen dabei das jedem Zwerg angeborene Bedürfnis, zu einem Klan zu gehören. Die Gefährten wiederum schätzen den Fleiß und die Treue des Zwergs.

Bei Zwergen mit einem schlechten Charakter wird der Platz des Klans dabei oft von einer Gruppe Mörder oder Ausgestoßener eingenommen. Jene, die ihre Rolle in der Gruppe kennen und sich deren Hierarchie unterordnen, sind die treuesten Anhänger, die sich ein Mächtegern-Eroberer nur wünschen kann.

Böse Zwerge ohne Respekt für Autorität oder Gemeinschaft gibt es nur vereinzelt. Von ihrem Volk ausgeschlossen, erfreuen sie sich an Überfällen auf Dörfer, Sklaverei oder Mord von Unschuldigen und anderen Möglichkeiten, ihren Hass an der Welt auszulassen.

DUERGAR

Die Duergar sehen sich selbst als die wahren Repräsentanten zwergischer Ideale und als schlau genug, sich nicht von Moradins heimtückischer Täuschung und seinen falschen Versprechen blenden zu lassen. Die Zeit ihrer Versklavung und ihr Aufbegehren gegen die Gedankenschinder, bei dem sie von ihrem Gott Laduguer angeleitet wurden, verdrängte alle anderen zwergischen Gottheiten aus ihrer Seele und machte sie zum überlegenen Volk.

Duergar wissen Schönheit nicht zu schätzen. Diese Fähigkeit wurde schon vor langer Zeit von den Gedankenschindern aus ihren Köpfen ausradiert – genauso wie der Gedanke daran, diese wiederzuerlangen, durch Moradins Verrat vernichtet wurde. Die Duergar führen ein trostloses, trübes Leben ohne Glück oder Befriedigung, aber für sie ist das eine charakteristische Stärke – der Grund für ihren Stolz – und nicht ein Missstand, der korrigiert werden muss.



LADUGUER FORDERT EIN, WAS IHM GEHÖRT

Unsere drei Regeln stammen von Laduguer selbst, denn auf seiner Mission, die Duergar zu Ruhm zu führen, kämpfte er sich selbst durch die Neun Höllen.

Zuerst versuchten die Teufel, seine Habgier gegen ihn einzusetzen. Sie boten ihm so viele Schätze an wie er nur tragen konnte, denn sie dachten, er würde zu viel auf sich nehmen und vor Erschöpfung zusammenbrechen. Doch Laduguer setzte seine Magie ein, um seine Taschen in bodenlose Löcher zu verwandeln, sodass er unendlich viele Schätze tragen konnte.

Durch seine List frustriert, stürzten sie sich mit Krallen und Klingen auf ihn. Sie verstanden nicht, dass mit jedem Schatz, den Laduguer für sich beanspruchte, auch sein Siegeswille gewachsen war. Da er so viel zu verlieren hatte, haute er wild um sich und brach den Legionen der Neun Höllen das Genick.

Schließlich konfrontierte Asmodeus Laduguer. Der Herr der Neun Höllen lachte und machte Witze, beschwatzte ihn mit all seiner Arglist, doch Laduguer blieb ernst und stoisch. Selbst dann, als selbst die mächtigsten celestischen Kreaturen sich belustigt gezeigt hätten, ließ sich Laduguer nicht von dem Teufel beeindrucken. Laduguer blieb standhaft, denn er wollte einen letzten Schatz mitnehmen: die Unterstützung der Höllen in dem bevorstehenden Krieg gegen die Gedankenschinder. Asmodeus bot ihm eine ganze Welt voller Verlockungen, doch Laduguers Haltung änderte sich nicht. Selbst als Asmodeus schließlich einlenkte, war das für Laduguer die bloße Erfüllung seiner Pflicht. So zeigte er auch dabei keinerlei Reaktion.

Laduguer befolgte also die drei Regeln seines Volkes. Diese Prinzipien befreien uns von den Illithiden, und bis heute machen sie uns stark.

—Felstak Goldkummer, Tyrann von Goethelskar

EIN DÜSTERES ABBILD

ARBEITEN ODER STERBEN. WENN DU DAS ERSTERE TUST, bist du nützlich. Tust du das zweite, bist du unterhalt sam.

—Vozala Stachelfaust

Die Gesellschaft der Duergar ist ein düsteres Abbild eines zwergischen Klangs. Während die Zwerge aus der Liebe zur Kunst arbeiten, werden die Duergar von dem Verlangen angetrieben, so viele Güter und Schätze anzuhäufen wie nur möglich. Ihre Priester bestimmen Berufungen und arrangieren Ehen nur, um den Fortbestand des Klangs zu gewährleisten, nicht um ein Vermächtnis zu erschaffen.

Die Kultur der Duergar ist in vielerlei Hinsicht leer. Trotz aller Kriege und all der Schätze, die sie angehäuft haben, verspüren die Duergar keine Freude. Sie existieren einfach, ähnlich den sich unaufhörlich drehenden Zahnrädchen in einem Getriebe der Zerstörung. Damit ist es das Gegenteil des fröhlichen Schaffens der Zwerge.

DREI VERHALTENSREGELN

Psychologie, Kultur und Gesellschaft der Duergar bauen auf drei Prinzipien auf, die von ihrem Gott Laduguer aufgestellt wurden. Laduguers rechte Hand, Tiefe Duerra, stellt dabei sicher, dass diese Prinzipien befolgt werden.

UNSERE TASCHEN SIND NIEMALS VOLL

Die Duergar werden in all ihren Aktivitäten von zwei Gefühlen getrieben: nie nachlassender Eifer und unstillbare Habgier. Trotz aller Intrigen, die sie spinnen, um an Schätze oder Ruhm zu kommen, ist ein Erfolg für sie doch nie ein Grund zum Feiern. Jede Errungenschaft ist wie eine Mahlzeit, die schnell an Reiz verliert und die Duergar hungrig nach mehr macht. Egal, wie viel Reichtum oder Macht sie erringen – es ist niemals genug.

UNSER KAMPF IST NIEMALS VORBEI

Mit jedem Schatz und jedem bisschen Ruhm, den sie erlangen, müssen sie ihre Macht stärken, um das zu behalten, was sie können. Wenn die Duergar einen Krieg mit anderen Völkern anzetteln, zeigen sie, dass die Schwachen nicht dafür geeignet sind, das zu besitzen, was für die Starken bestimmt ist. Und für die Duergar gibt es keine Kreatur, die weniger würdig ist, Reichtümer zu besitzen als die Zwerge.

Wenn die Duergar die Möglichkeit haben, einen Schlag gegen die Zwerge auszuführen – vor allem, wenn diese in ihrer Festung sind –, gehen die Duergar mit der größtmöglichen Bösartigkeit und List vor, wobei sie die Intensität ihres Angriffs an die Größe der Beute anpassen.

UNSERE ENTSCLOSSENHEIT WIRD NIE ERSCHÜTTERT

Jedes Anzeichen von Schwäche ist für die Duergar eine Todsünde. Dies erstreckt sich auf das Privatleben wie auf die Arbeit des Duergar-Klans. Es ist verboten, Freude, Zufriedenheit oder Vertrauen zu zeigen. Die Duergar werden durch eine starre Gesellschaft vereint, doch es ist ein Bündnis, das aus der Notwendigkeit entstanden ist. Im Underdark müssen sie zusammenarbeiten, um zu überleben. Jeder Duergar nimmt eine bestimmte Rolle innerhalb ihrer Gesellschaft ein, die er bestmöglich ausfüllen muss.

Duergar-Krieger verkörpern die Abkehr ihres Volkes von Emotion und Individualität. Im Kampf tragen sie schwere Rüstungen sowie hässliche und finster aussehende Masken, um ihre Identität zu verbergen. Wenn sie in Formation stehen, bewegen sie sich wie eine Armee aus Ameisen fort. Sie sind ein unbezwingbarer, unnachgiebiger Feind, der in seinem Angriff über die Leichen seiner Kameraden geht.

DIE GOTTHEITEN DER DUERGAR

UNSERE GOTTHEITEN ENTSTAMMEN UNSEREN EIGENEN Reihen. Sie haben unsere Strapazen ertragen und uns den Weg zur Rettung geebnet. Was hat dein Gott für dich getan?
—Morkai Aschfürst

Zwei mystische Figuren, die vor langer Zeit für die Befreiung der Duergar sorgten, stiegen in den Augen ihrer Anhänger zu Gottheiten auf.

In der Tabelle sind für jede Gottheit der Duergar Gesinnung, Provinz (die Hauptinteressensgebiete und Verantwortlichkeiten der Gottheit), vorgeschlagene Domänen für Kleriker, die einer Gottheit dienen, und das gebräuchliche Symbol der Gottheit genannt.

TIEFE DUERRA

Die Legende besagt, dass die Tiefe Duerra den Gedanken-schindern die Gedankenkraft raubte und sie ihrem Volk verlieh. Ihre Macht war so groß, dass sie eine Kolonie von Gedankenschindern beherrschte und die Illithiden versklavte.

Die Anhänger der Tiefen Duerra stehen an vorderster Stelle eines jeden Angriffs der Duergar gegen ihre meistgehassten Feinde. Von ihren mythischen Taten inspiriert, sind ihre Priester besonders erpicht darauf, zwergische Gemeinschaften und Kolonien der Gedankenschinder zu finden und zu zerstören.

Die Priester der Tiefen Duerra haben ein Trainingsgelände und eine Waffenkammer in jeder Duergarfestung. Alle Duer-

DIE GOTTHEITEN DER DUERGAR

Gottheit	Gesinnung	Provinz
Tiefe Duerra	RB	Eroberung, Gedankenkraft
Laduguer	RB	Arbeit, Sklaverei

*Aus Xanathars Ratgeber für Alles

Die geistigen Kräfte, die die Duergar beherrschen, wurden ihnen durch die Illithiden gegeben, auch wenn die Anhänger der Tiefen Duerra etwas anderes behaupten. Warum aber sollten die Illithiden ihren Sklaven Kräfte geben, die sie unsichtbar machen oder sie bis auf Ogergröße vergrößern konnten? Wahrscheinlich, weil diese Sklaven darin brillieren sollten, die anderen Unterworfenen zu kontrollieren. Im Nachhinein betrachtet lag es wohl an diesem Umstand, dass sich die Duergar befreien konnten.

gar müssen die Grundfertigkeiten im Kämpfen erlernen. Adelige müssen außerdem Waffen, Rüstungen und ihre Anhänger für die Verteidigung der Festung beisteuern. Die Priester ehren ihre Gottheiten, indem sie heilige Kreuzzüge gegen die Feinde planen, ausrüsten und starten.

LADUGUER

Auch bekannt als der Grimmige, ist Laduguer ein mächtiger Krieger, der sein Volk von den Illithiden befreite. Laduguer ging einen Pakt mit Amodeus ein und sicherte ihm die Hilfe der Duergar im Kampf gegen Lolth und die Dämonen des Abysso. Im Gegenzug erhielt Laduguer einen Funken Göttlichkeit von Abbathor selbst.

Laduguers Lehren stehen im Widerspruch zu allem, was Moradin vertritt. Er ist das düstere Gegenteil des Zwergengotts – ein Schatten, der aufbegehrt und seinen eigentlichen Schöpfer verzehren möchte.

Die Duergar verehren Laduguer nicht im herkömmlichen Sinne. Ihre Gemeinden haben keine Tempel oder Gottesdienste. Sie ehren ihren Gott, indem sie mit allen Mitteln mehr und mehr Macht und Reichtum anhäufen. Die Priester Laduguers behalten ihre internen Funktionen innerhalb der Duergar-Gesellschaft, spielen aber keine ausdrückliche religiöse Rolle.

IN DER FESTUNG

Die Duergarfestungen können am besten durch einen Vergleich mit denen der Zwerge beschrieben werden. An beiden Orten herrscht ein aktives Treiben: Schmieden, Hacken und Hämmer ruhen nie. Doch damit hören die Ähnlichkeiten auch schon auf.

Die Stimmung in einer Zwergenfestung ist optimistisch. Die Zwergelieben das, was sie tun, und ihr Einsatz, um den Klan weiter voran zu bringen und ein ordentliches Vermächtnis zu hinterlassen, zeigt sich in jedem Aspekt des Klans und der gemeinsamen Unterfangen.

Die Duergar dagegen scheren sich nicht um das zwergische Ziel, das höchstmögliche Niveau in einem Handwerk zu erreichen. Deswegen achten sie nicht auf ihre Umgebung oder das Aussehen ihrer Schöpfungen. Die Stimmung in einer Duergarfestung ist die einer unablässigen Schinderei. Es geht um Quantität, und nicht um Qualität, denn das Ziel der Duergar ist es, so viele Gegenstände in so kurzer Zeit wie möglich herzustellen. Die Waren der Duergar sind nicht mangelhaft oder

Vorgeschlagene Domäne	Gebräuchliches Symbol
Wissen, Krieg	Gedankenschinderschädel
Tod, Schmiede*	Zerbrochener Pfeil



minderwertig, aber einfach und schlicht. Für die Duergar ist ein Gegenstand nur dann nützlich, wenn er seine Funktion erfüllt.

In einer typischen Festung nehmen die Werkstätten die zentrale Kammer ein. Der Rauch, der von ihnen ausgeht, füllt die Luft und strömt in die angrenzenden Gänge.

Die äußeren Bereiche der Festung sind durchzogen von Minenschächten. Die Duergar gewinnen Stein aus den Höhlen und verarbeiten es weiter. Sie suchen nach Erzen, verarbeiten sie mit leistungsstarken mechanischen Geräten zu Pulver und trennen Metalle, Mineralien und Juwelen vom Gestein.

Zwischen den Minen und den Werkstätten befinden sich Burgen, die ringförmig angeordnet sind. Jede Burg wird von einem Adeligen und dessen Gefolge besetzt. Der König der Festung befehligt das größte Gebäude. Es ist etwa fünfmal so groß wie das zweitgrößte.

Die Priester der Tiefen Duerra leben in der zweitgrößten Burg, in der auch die Duergar-Armee untergebracht ist. Die Priester organisieren Kontrollgänge und den Wachdienst, auch die Waffenkammer der Festung untersteht ihnen.

Spinnrosse – Riesenspinnen, die die Duergar als Reittiere und im Krieg nutzen – werden in den Ställen zwischen den Werkstätten und den Burgen gehalten. Jede Stallung ist praktisch ein eigenes Gefängnis, denn die Tiere müssen getrennt voneinander gehalten werden. Anderenfalls würden sie sich gegenseitig in Stücke reißen oder anderweitig Schaden anrichten. Wenn sie ihre Käfige verlassen, werden sie nur durch genaue Beobachtung und strikte Disziplin unter Kontrolle gehalten. Jeder Adelige ist für eine Reihe Stallungen zuständig. Trainiert und überwacht werden die Spinnrosse von einer Gruppe Duergar.

KRAFT DER GEDANKEN

DAS GEHIRN IST NUR EIN WEITERES MATERIAL,
das wir zu einer Waffe machen können.

—Cargosa Eisenwillen

Während der Zeit ihrer Versklavung durch die Gedankenschinder waren die Duergar Testobjekte in vielen merkwürdigen Experimenten, die ihre mentalen Fähigkeiten förderten.

Jeder Duergar wird mit bestimmten psychischen Fähigkeiten geboren. Ein typischer Krieger kann sich unsichtbar machen oder vergrößern. Einige Duergar erforschen diese Kräfte, um so ihre Fähigkeiten noch zu verstärken. Diese Duergar entwickeln ihre Fähigkeiten über die normalen Grenzen hinaus, indem sie das Gelernte dafür einsetzen, neue Talente zu entwickeln, die sie dann auch anderen beibringen können.

Trotz ihrer Anstrengungen haben die Duergar nur ein begrenztes Verständnis für das wahre Ausmaß ihrer psychischen Fähigkeiten. Andere Kreaturen sehen diese Fähigkeiten nur als eine weitere Facette der Magie. Sie argumentieren, dass es egal sei, ob ein Duergar unsichtbar wird, indem er Magie ver-

DUERGAR UND BIER

Anders als die Zwerge trinken die Duergar nur wenig Bier und vermeiden einen übermäßigen Konsum. Die Duergar mussten durch bittere Erfahrungen lernen, dass zu viel Alkohol tief begrabene Erinnerungen an die grausame Behandlung ihrer Vorfahren durch die Gedankenschinder wecken kann. Die psychischen Qualen dieser Erinnerungen zeigen sich in einer starken Flucht/Kampf-Reaktion. Der betrunkene Duergar könnte in Panik fliehen, um sich irgendwo zu verstecken, bis die Wirkung nachlässt. Ein anderer Duergar könnte eine Schlägerei mit jedem anfangen, den er gerade sieht, um die Wut rauszulassen, die er für seine früheren Meister empfindet.

Bedenke, dass die Duergar als obdachlose Ausgestoßene ihren Anfang fanden. Nun gehören ihre Burgen zu den unzerstörbarsten im Underdark. Die Frage lautet nicht, ob sie das Reich dort unten erobern, sondern wann.

wendet, oder seine psychischen Kräfte einsetzt. Das Ergebnis bleibt gleich.

Jene Duergar, die diese psychischen Kräfte einsetzen, beschreiben den Vorgang als eine Erforschung eines dimensionalen Raums, in dem sie die Energie von anderen lebenden Kreaturen anzapfen können. Einige Duergar können durch das Nutzen dieser Energiequelle ihre eigenen sowie die Körper jener verändern, deren Gedanken sie anzapfen – so wie es ihnen gerade beliebt. Dadurch können sie Gegenstände bewegen und ihnen sogar eine gewisse Grundintelligenz verleihen. Duergar mit wirklich außergewöhnlichen Fähigkeiten können Gegenstände bewegen, ohne sie zu berühren, Kreaturen aus weiter Entfernung sehen und ihre Körper bewegen, um unglaubliche Taten zu vollbringen, etwa einen Fels anzulieben oder sich zu verflüssigen, um durch einen Spalt in einer Wand zu gelangen.

BESSERE SKLAVEN FINDEN

Über Generationen hinweg haben die Duergar humanoide Gefangene als Sklaven für Hilfsarbeiten in ihren Werkstätten gehalten. Nur die schlechtesten Duergar würden sich damit zufriedengeben, Arbeiten zu verrichten, die keinerlei Fertigkeiten erforderten.

In den letzten Jahrzehnten haben die Duergar jedoch immer weniger Sklaven eingesetzt, denn einige von ihnen haben herausgefunden, dass psychisch gesteuerte, mechanische Bedienstete viel ausdauernder und effizienter sind als Sklaven. Deswegen haben sie verschiedene Maschinen entwickelt. Jede von ihnen ist für eine bestimmte Aufgabe innerhalb der Festung gedacht. Einige Klans haben Maschinen entwickelt, die Überfallkommandos noch angsteinflößender machen. Andere graben Tunnel. Diese Golem-ähnlichen Monstrositäten schaufeln sich durch das Gestein und bauen Erz ab.

EIN GEISTIGES ERWACHEN

Ich habe das Ritual wie im Buch beschrieben durchgeführt. Als die Magie das Gehirn des Abolethen in Staub verwandelte, holte ich tief Luft und atmete die Überbleibsel ein. Unendlich viele Jahre spielten sich dann vor meinem geistigen Auge ab.

Ich sah eine rote Sonne über einer verwüsteten Landschaft. Dort verschwanden die Ruinen einer Burg langsam im Staub.

Ich sah ein fremdes Imperium in einem formlosen, silbernen Reich blitzschnell verschwinden, wobei seine Sklaven sich selbst überlassen wurden.

Ich spürte, wie eine Kraft an mir zerte, die älter war als die Götter, eine Kraft, die in meinem Unterbewusstsein blieb, aber bereit war, einen Jünger zu empfangen.

Seit dem Tag meines geistigen Erwachens fühlte ich im Hinterkopf immer die Präsenz, die um ihre Befreiung kämpfte. Genauso kämpfte auch ich, um sie zu unterdrücken. Sie wächst, so wie meine Fähigkeit sie zu unterdrücken nachlässt. Wird irgendwann der Tag kommen, an dem mir mein Geist nicht mehr gehört?

Letzter Tagebucheintrag von Garral Langseher, einst aus Candlekeep, sein derzeitiger Aufenthaltsort ist unbekannt.

DUERGAR-CHARAKTERE

Jene Duergar, die Abenteurer werden, wurden fast ausnahmslos aus ihrer Gemeinschaft verbannt. Die Duergar haben kein Verständnis für jene, die sich nicht mit einem angemessenen Maß an Ehrgeiz und Grausamkeit zu benehmen wissen.

Alle Zwerge, die das Underdark verlassen, sich auf Abenteuersuche begeben und die unter ihresgleichen aufgezogen wurden, sind paranoid gegenüber möglichem Verrat innerhalb der Gruppe. Der eine oder andere besteht darauf, getrennt von der Gruppe zu schlafen, und würde seinen Schatz niemals zeigen oder gar teilen. Sie horten Tränke, Gegenstände oder Zaubersprüche zur Teleportation, denn diese helfen ihnen im Notfall zu überleben.

Wenn der SL es erlaubt, kannst du einen Duergar spielen. Wenn du als Unterart eines Zwergs Duergar wählst, benutze beim Charakterbau die folgenden Regeln:

VOLKSMERKMALE DER DUERGAR

Duergar haben dieselben Volksmerkmale wie Zwerge im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, sowie die unten aufgeführten Eigenschaften.

Attributswerterhöhung. Deine Stärkewert erhöht sich um 1.

Überlegene Dunkelsicht. Du kannst in 36 m Dunkelheit im Umkreis von 36 m sehen.

Zusätzliche Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache der Unterreiche sprechen, lesen und schreiben.

Duergische Widerstandsfähigkeit. Du erhältst einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Illusionen, Bezauberung und Lähmung.

Duergische Magie. Sobald du Stufe 3 erreichst, kannst du den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* einmal auf dich selbst wirken. Dabei kannst du allerdings nur die Vergrößern-Option dieses Zaubers nutzen. Sobald du Stufe 5 erreichst, kannst du den Zauber *Unsichtbarkeit* einmal auf dich selbst wirken. Du benötigst keine materiellen Komponenten für diese beiden Zaubersprüche, und du kannst sie nicht wirken, wenn du der direkten Sonneneinstrahlung ausgesetzt bist, das Sonnenlicht hat jedoch keinen Einfluss auf die Zaubersprüche, sobald sie gewirkt wurden. Nach einer langen Rast kannst du diese Zaubersprüche erneut einsetzen. Dein Attribut zum Wirken dieser Zaubersprüche ist Intelligenz.

Lichtempfindlichkeit. Sobald du dein Angriffsziel oder was auch immer du wahrnehmen möchtest in der direkten Sonne befindet, erhältst du einen Nachteil bei Angriffs- und Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht angewiesen sind.

TABELLEN FÜR ZWERGE

Dieser Abschnitt enthält mehrere nützliche Tabellen für Spieler und SL, die Details eines zwergischen Charakters oder einer Siedlung zufällig wählen wollen.

In den Tabellen bezieht sich eine fettgedruckte Bezeichnung auf einen Werteblock im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

ZWERGE AUF ACHSE

Wenn Zwerge ihre Festung verlassen, reisen sie lieber in großen und schwer bewaffneten Gruppen. Verwende die folgenden Tabellen, um eine Gruppe reisender Zwerge und einige zusätzliche Details zu ihrer Situation zu erstellen. Jede Zeile in der Tabelle zur Gruppenbildung und jede nachfolgende Tabelle werden ausgewürfelt.

GRUPPENBILDUNG

Mitglieder	Anzahl
Zwergenwachen	2W4 + 10
Zwergenspäher	1W8 + 2
Zwergenveteranen	1W6 + 1



BALTHRAN WUTHERZ

GRUPPENANFÜHRER

W6 Anführer

- 1 Zwergenpriester
- 2-4 Zwergenadeltiger
- 5-6 Zwergenritter

BESONDERE VERBÜNDETE

W8 Verbündeter

- 1-4 1W4 zwergische Gefolgsmänner
- 5 1W3 Erdelementare
- 6 1W4 trainierte Greife
- 7 1W4 Azer
- 8 1 Zwergemagier

ZWECK DER REISE

W6 Zweck

- 1 Händlerkarawane
- 2 Suche nach einem bestimmten Feind
- 3 Patrouille zum Sichern der Straßen
- 4 Lösegeldübergabe zur Befreiung eines gefangenen Klanmitglieds
- 5 Flucht vor einem Angriff auf die Festung
- 6 Diplomatische Mission

BESONDERE UMSTÄNDE

W4 Umstände

- 1 Misstrauen gegenüber allen Außenstehenden
- 2 Überbringen einer geheimen Botschaft
- 3 Verfolgung eines Feindes
- 4 Rückkehr nach Hause mit Taschen voller Schätze

ZWERGE IM KLAN

Die folgenden Tabellen können verwendet werden, um grundlegende Informationen zu einem Zwergenklan zu erschaffen: den aktuellen Status der Gruppe; ein Merkmal, das den Klan von anderen unterscheidet, und die Berufe der Klanmitglieder.

STATUS DES KLANS

W6 Status

- 1 **Wohlhabend.** Der Klan lebt in seiner ursprünglichen Festung, die gerade gut gedeiht
- 2 **Wachsend.** Die Festung wächst. Ihr steht eine glorreiche Zeit bevor
- 3 **Schrumpfend.** Die Bewohneranzahl stagniert oder nimmt ab
- 4 **Belagert.** Von Goblinoiden oder Drachen belagert, intakt aber geschwächt
- 5 **Verstreut.** Die Festung wurde vor kurzem zerstört, viele wurden getötet, der Rest wurde verstreut
- 6 **Flüchtlinge.** Die Festung wurde zerstört, die Überlebenden leben in der Umgebung oder in einer Menschenstadt

BESONDERE MERKMALE EINES KLANS

W10 Merkmal

- 1 Der Gründer war einer der größten Baukünstler in der Geschichte
- 2 Der Klan besitzt ein mächtiges Artefakt, wie die Axt der Zwergenfürste
- 3 Der Klan ist bekannt für ein bestimmtes Handwerk, wie Brauen oder das Schmieden von Rüstungen
- 4 Der Klan hat einen schlechten Ruf durch Skandale in der Vergangenheit und Abbathors Einfluss
- 5 Militärischer Klan, der für seine hervorragenden Kampffertigkeiten bekannt ist
- 6 Ungewöhnliche Festung, etwa eine Unterwasserburg, ein ehemaliges Himmelsschloss oder eine überirdische Stadt
- 7 Der Klan ist laut Prophezeiungen dazu bestimmt, eine wichtige Rolle in der Geschichte zu spielen
- 8 Ketzerischer Klan, der die zwergischen Lehren zugunsten menschlicher Gottheiten ablehnt
- 9 Einzigartige Markierung oder Fluch – zum Beispiel sind alle Zwerge kahlköpfig
- 10 Der Klan ist bekannt für sein böses Wesen oder ein besonders bösartiges Klanmitglied

KLAN-BERUFE

W20 Beruf

- 1 Rüstungsschmied
- 2 Schmied
- 3 Brauer
- 4 Zimmermann
- 5 Koch
- 6 Gesandter
- 7 Bauer
- 8 Jäger
- 9 Juwelier
- 10 Maurer

W20 Beruf

- 11 Händler
- 12 Botschafter
- 13 Bergarbeiter
- 14 Töpfer
- 15 Späher
- 16 Bildhauer
- 17 Hirte
- 18 Krieger
- 19 Waffenschmied
- 20 Weber

ZWERGE IN DER WELT

Die nachfolgenden Tabellen sollen helfen, den zwergischen Charakteren mehr Tiefe zu verleihen, indem sie Gründe anbieten, aus denen der Charakter den Klan verlassen hat. Außerdem findest du eine Tabelle mit Eigenarten, die zu den Persönlichkeiten der Zwerge passen.

HINTERGRUNDGESCHICHTEN

ZWERGISCHER ABENTEURER

W6 Hintergrund

- 1 Du wurdest beschuldigt, das Handwerksstück eines Klanmitglieds gestohlen und es als dein eigenes ausgegeben zu haben. Unabhängig davon, ob du unschuldig bist oder nicht, wurdest du aus der Festung verbannt.
- 2 Deine Reiselust hat dich dazu gebracht, deine Aufgaben als Handwerker hinter dir zu lassen und die Welt zu bereisen. Der Klan ist von deiner Entscheidung wenig begeistert.
- 3 Du wurdest von deinem Klan durch ein Erdbeben, einen Überfall der Drow oder ein ähnliches Ereignis getrennt und hoffst nun, den Weg zurück zu finden.
- 4 Du wurdest von den Priestern Moradins dazu bestimmt, ein Händler zu werden und hast ihnen noch nicht für diesen Fehler vergeben. Du solltest in einer Schmiede arbeiten und nicht in der Weltgeschichte rumreisen.
- 5 Du bist ein Spion, der inkognito reist, um Information für die Klan-Ältesten zu sammeln.
- 6 Du kämpfst gegen Abbathors Verführung an, kannst ihm jedoch nicht widerstehen. Deswegen ist es besser, die Welt zu bereisen und deine Habgier an Nicht-Zwergen auszulassen.

ZWERGISCHE EIGENHEITEN

W8 Eigenheit

- 1 Wasser vom Himmel ist etwas, das dich immer wieder überrascht.
- 2 Du bist fasziniert vom Meer und seinem Chaos.
- 3 Jede Kreatur, die größer als ein Mensch ist, macht dich nervös.
- 4 Du reist lieber mit einem Sonnenschirm oder einem anderen Gegenstand, der einen beruhigenden Schutz über deinem Kopf bietet.
- 5 Du schläfst am liebsten am Tag.
- 6 Du sprichst Gemeinsprache oder jede andere nicht-zwergische Sprache nur wenn du musst.
- 7 Ein Tag in der Schmiede bedeutet für dich Entspannung.
- 8 Du vermeidest den Kontakt zu anderen Zwergen, da du jenen misstrauet, die freiwillig ihre Festung verlassen.

TABELLEN FÜR DUERGAR

Die meisten nachfolgenden Tabellen entsprechen den oben und im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) abgebildeten Tabellen für Zwerge und wurden für Duergar entsprechend angepasst.

In den Tabellen bezieht sich eine fettgedruckte Bezeichnung auf einen Werteblock im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

ÜBERFALLKOMMANDOS DER DUERGAR

Wenn Duergar das Underdark verlassen, tun sie das meist in kleinen, aber bösartigen Überfallkommandos. Verwende die folgenden Tabellen, um ein Duergar-Überfallkommando und einige zusätzliche Details zu ihrer Situation zu erstellen. Jede Zeile in der Tabelle zur Gruppenbildung und jede nachfolgende Tabelle werden ausgewürfelt.



GRUPPENBILDUNG

Mitglieder	Anzahl
Duergar	2W6 + 5
Duergar-Steinwachen	1W4 + 1
Duergar-Kavalrachni	1W4
Männliche Spinnrosse	1W4

GRUPPENANFÜHRER

W6	Anführer
1	Duergar-Steinwache
2–4	Duergar-Kriegsherr
5–6	Duergar-Despot

BESONDERE VERBÜNDETE

W20	Verbündeter
1–3	1W4 weibliche Spinnrosse
4–6	1W3 Duergar-Hämmerer
7	1 Duergar-Gedankenmeister
8	1W3 Duergar-Schreier
9–10	1W3 Duergar-Seelenklingen
11	1W6 Duergar-Xarrom
12	1W6 dienstverpflichtete Bartteufel
13	2W4 verbündete, böse Azer
14	3W20 versklavte Goblins
15	1W4 beschworene Erdelementare
16	1W6 + 2 Gargylen
17	1W8 Höllenhunde
18	1 trainiertes Rostmonster
19	1 dem Gruppenanführer verpflichteter Schildwächter
20	1W4 versklavte Trolle

ZWECK DES ÜBERFALLS

W6	Zweck
1–3	Skaven sammeln
4	Suche nach einem bestimmten Feind
5	Suche nach Erweiterungsmöglichkeiten
6	Auf der Suche nach Beute

BESONDERE UMSTÄNDE

W4 Umstände

- 1 Besonderer Hass für Zwerge, greifen zuerst an
- 2 Verbannte, bereit zu verhandeln
- 3 Mit Beute aus einem Überfall beladen, versucht zu fliehen
- 4 Versucht, Geiseln für Lösegeld zu nehmen

DUERGAR IM KLAN

Die folgenden Tabellen können verwendet werden, um grundlegende Informationen zu einem Duergar-Klan zu erschaffen: den aktuellen Status der Gruppe; ein Merkmal, das den Klan von anderen unterscheidet und die Berufe der Klanmitglieder.

DUERGAR-KLANNAMEN

W12	Name	W12	Name
1	Aschfürst	7	Gedankenesser
2	Kriegskeil	8	Genickbrecher
3	Schicksalsfaust	9	Erzhammer
4	Erdfürst	10	Runenhammer
5	Feuerzähler	11	Donnermeister
6	Klingengeist	12	Untererdling

STATUS DES KLANS

W6 Status

- 1 **Mächtig.** Mehrere Zwergenfestungen erobert, dominiert die Underdark-Region
- 2 **Wachsend.** Die Festung wächst. Ihr steht eine glorreiche Zeit bevor
- 3 **Schrumpfend.** Klan wächst nicht mehr, Bevölkerungsanzahl sinkt
- 4 **Belagert.** Umgeben von Drow und Illithiden
- 5 **Verstreut.** Durch Rebellionen von Sklaven oder Bürgerkrieg zerrüttet
- 6 **Flüchtlinge.** Von Feinden geschlagen, wenige Überlebende

BESONDERE MERKMALE EINES KLANS

W12 Merkmal

- 1 Hat ein mächtiges zwergisches Artefakt gestohlen
- 2 Hat viele Teufel unterworfen und zur Arbeit verdammt
- 3 Experte darin, mechanische Vorrichtungen zu bauen
- 4 Betreibt Handel mit der Messingstadt
- 5 Bekannt dafür, viele Zwerge besiegt zu haben
- 6 Hat eine Enklave der Drow erobert und besetzt
- 7 Wird heimlich von Gedankenschindern gesteuert
- 8 Hat eine Trogolytenkolonie versklavt
- 9 Hat sich mit Teufeln gepaart
- 10 Bekannt für sein ausgedehntes Spionennetzwerk an der Oberfläche
- 11 Meister der psychischen Kräfte
- 12 Dominiert von einem Hexenmeisterzirkel



DUERGAR IN DER WELT

Die nachfolgenden Tabellen verleihen Duergar-Charakteren mehr Tiefe, indem sie Gründe anbieten, aus denen der Charakter den Klan verlassen hat. Außerdem findest du eine Tabelle mit Eigenheiten, die zu den Persönlichkeiten der Duergar passen.

HINTERGRUNDGESCHICHTEN VON DUERGAR-ABENTEURERN

W6 Hintergrund

- 1 Du bist ein Ketzer, der sich zu Moradin hingezogen fühlt.
- 2 Du wurdest beim Stehlen erwischt und bist vor der Gefangenschaft geflohen, zuvor hast du dir unter Folter eine bleibende Narbe zugezogen.
- 3 Du wurdest von den Drow oder Gedankenschindern versklavt, konntest aber an die Oberfläche flüchten.
- 4 Alles, was du willst, ist, dich im Kampf gegen Monster beweisen.
- 5 Das einzige, was für dich zählt, ist Profit.
- 6 Die beste Möglichkeit, die Bewohner der Oberfläche zu besiegen, ist es, sie aus erster Hand zu beobachten.

EIGENHEITEN DER DUERGAR

W6 Eigenheit

- 1 Eine weitere Persönlichkeit in dir gibt dir Ratschläge und führt dich.
- 2 Deine Ausrüstung muss ordentlich sein, sonst wird jemand dafür büßen.
- 3 Wenn du kein Dach über deinem Kopf hast, richtest du den Blick nach unten.
- 4 Du redest nicht, es sei denn, du musst.
- 5 Die Außenwelt ist eine riesige Höhle, nichts kann dich vom Gegenteil überzeugen.
- 6 Du bist fasziniert von den Menschen und sammelst allerlei Raritäten aus ihrer Kultur.



KAPITEL 4: GITH UND IHR ENDLOSER KRIEG

DIE GESCHICHTE DER GITH BEGINNT MIT EINER grausamen Wendung im Schicksal des Kosmos. Die Gith dienten einst den Gedankenschindern, rebellierten dann aber gegen sie, inspiriert von ihrer großen Anführerin und Namensgeberin. Nachdem sie sich ihre Freiheit erkämpft hatten, konnten sich die Gith nicht darauf einigen, welche Art von Gesellschaft sie aufbauen wollten, und spalteten sich in zwei Lager. Aus Meinungsverschiedenheiten wurde schon bald offene Feindschaft, sodass sich die beiden Gruppen voneinander distanzieren und nun unterschiedliche Ziele verfolgen. Bis heute bekämpfen sich die Gruppen erbittert. Sie sind bereit, Anhänger der anderen Fraktion zu töten, wann immer sie aufeinander treffen.

Die Githyanki werden von Wunsch nach Vergeltung geleitet und sind davon überzeugt, dass sie einen Anspruch auf alles haben, was sie von den bereisten Welten erbeuten können. Sie leben in der gigantischen Stadt Tu'narath in der Astralebene und senden von dort aus Räuber aus, die die Materielle Ebene und andere Welten heimsuchen. Die Räuber bringen die gesammelten Schätze und Sklaven zurück in ihr zeitloses Reich. Zudem jagen und töten sie Gedankenschinder, wann immer sie auf sie treffen und die Gelegenheit dazu haben. Damit rächen sie sich für die Ungerechtigkeit, die sie unter den Illithiden erleiden mussten.

Die Githzerai dagegen glauben an einen Weg zu einer erleuchteten Gesellschaft. Dieser Weg zeichnet sich durch ein abgeschiedenes Leben aus und nimmt Abstand vom Konflikt. Ihre Hingabe für die Prinzipien der Ordnung ist so stark, dass sie das Chaos manipulieren und für sich nutzen können. Auf diese Weise haben sie sich eine praktisch undurchdringliche

Festung im Limbus geschaffen. Obwohl die Githzerai von Natur aus pazifistisch eingestellt sind, haben sie eines mit den Githyanki gemein: den Hass auf die Gedankenschinder. Daher senden sie hin und wieder ihre Truppen aus, um die Außenposten der Illithiden zu zerstören.

Sollten sich die beiden Völker jemals gegen die Illithiden verbünden, würde die geballte Macht der Gith die Machtverhältnisse entscheidend zu ihren Gunsten verschieben. Solange sich die Githyanki und die Githzerai aber weiter gegenseitig bekämpfen, wird ihr Traum von einem Endsieg gegen den ursprünglich gemeinsamen Feind wohl kaum in Erfüllung gehen.

GITHYANKI

Nachdem sie sich von den Gedankenschindern befreien konnten, sind die Githyanki zu korrupten Räubern und Zerstörern unter der Herrschaft der grässlichen Lich-Königin Vlaakith gekommen. Sie leben in Tu'narath, einer Metropole in der Astralebene, die sich auf und in der Leiche einer Gottheit befindet.

Vlaakith genießt die Loyalität der Githyanki und befiehlt sie von ihrer Festung Susurrus aus, die tief in der schwebenden Stadt liegt und auch als der Geflüsterpalast bekannt ist. Sie sitzt auf ihrem Knoenthron – einem mächtigen Artefakt, das vom Intellekt der von ihren Untertanen besiegten Gedankenschinder und Ältestengehirne gespeist wird. Das Artefakt selbst besteht aus Schädeln und Gliedmaßen gefallener Gedankenschinder, während Vlaakiths Sitzkissen aus gehärtetem Leder eines Ältestengehirns gemacht wurde. Neben ihrem Palast steht derweil eine Gith-Statue – ein 30 m hohes Monument aus Obsidian.

VEREHRTE KÖNIGIN

IN IHREM NAMEN ZU TÖTEN IST DER GRÖSSTE ALLER DIENSTE.

In ihrem Namen zu sterben ist unser letztes Zeichen der Hingabe.

—Meldavh, Ritter der Githyanki

Vlaakith bildet den Mittelpunkt von allem im Leben der Githyanki. Sie bestimmt über jeden Aspekt ihrer Tätigkeit und verlangt – erfolgreich – bedingungslosen Gehorsam.

Während des Kriegs gegen die Illithiden drängte Vlaakith Gith dazu, nach Verbündeten in anderen Ebenen Ausschau zu halten – und insbesondere Tiamat um eine Audienz zu ersuchen. Gith stimmte zu und begab sich in die Neun Höllen, um ein Bündnis mit der Königin der Drachen zu schließen. Sie kam nicht zurück. Stattdessen überbrachte der große rote Drache Ephelomon die folgende Nachricht an die Gith: Tiamat würde viele ihrer roten Drachen der Sache der Gith widmen. Sie würden die Gith nicht angreifen, sie im Kampf gegen die Illithiden unterstützen und die Außenposten der Gith in der Materiellen Ebene sichern. Im Gegenzug würden einige junge Drachen vorübergehend in den Reihen der Gith dienen, die Gründe dafür seien aber nur Tiamat selbst bekannt. Auch sagte Ephelomon, dass Vlaakith Gith bis zu ihrer Rückkehr vertreten werde.

Nachdem die Gedankenschinder besiegt worden waren und die Anhänger von Zerthimon sich langsam zu einer Gefahr für die Überlegenheit der Gith entwickelten, spielte Vlaakith eine zentrale Rolle dabei, für die Sicherheit der Githyanki unter ihrer Herrschaft vor direkten Übergriffen durch ihr eigenes Volk zu sorgen. Sie setzte ihre Kenntnisse der arkanen Magie ein, um den Gith dabei zu helfen, eine permanente Festung in der Astralebene aufzubauen. Von dort begann sie, ihre Pläne für einen Rückschlag gegen die verhassten Gedankenschinder und die verräterischen Githzerai zu schmieden.

DIE GROSSE ANKÜNDIGUNG

Mit einer großen Ankündigung, die fortan die allumfassende Aufgabe der Githyanki bestimmte, festigte Vlaakith ihre Macht als oberste Anführerin des Volkes. Sie waren für den Krieg geboren und von ihren einstigen Herren dafür ausgebildet – ihre Existenz drehte sich nur noch um den Kampf. Die Githyanki brauchten ein klares Ziel und einen starken Feldherrn, der sie anspornte. Vlaakith gab ihnen beides.

Sie bestimmte, dass die Githyanki zu Herrschern über die Materielle Ebene werden und nach ihrem Sieg über die Illithiden deren Platz einnehmen würden. Die vielen Welten der Materiellen Ebene würden zu erntereifen Gärten der Githyanki. Die Astralebene würde derweil ihr Heim bleiben, denn sie würden im zeitlosen Reich weder Nahrung zu sich nehmen noch andere Grundbedürfnisse der niederen Völker erfüllen müssen.

Zudem versprach Vlaakith, dass jene Githyanki, die sich im Kampf besonders hervortaten, zu einem noch besseren Paradies aufsteigen sollten. Ein lebenslanger Dienst würde jenen Githyanki eine Reise zu den endlosen Freuden ihres innersten Reichs bescheren – einer wunderbaren Welt, die Gith auf ihren Reisen entdeckt habe und in der sie auf die Würdigen warte.

DIE BITTERE WAHRHEIT

Seit Vlaakith dieses Versprechen gegeben hat, hat sie viele ihrer besten Githyanki-Krieger für ihren Dienst belohnt. Als Höhepunkt einer großen Zeremonie, die sie mutmaßlich für ihre Reise zu Gith vorbereitet, betreten diese Krieger Vlaakiths inneres Heiligtum und werden nie wieder gesehen.

In Wahrheit saugt Vlaakith die Seelen ihrer Diener leer und nimmt ihre Stärke auf, anstatt sie ins Paradies zu entsenden. Mit jedem „Aufstieg“ wird sie mächtiger. Ihre Kenntnisse der arkanen Magie können sich mit dem Wissen einer Konklave

Stell dir vor, das Konzept einer Familie wäre dir fremd. Alle sagen dir ständig, dass die anderen Völker dir unterlegen sind, und nur der Glaube an die Verehrte Königin dein Volk vor den verräterischen Githzerai und gehirnfressenden Illithiden beschützt. Du arbeitest hart, jahrelang, du lernst, und dann begibst du dich auf eine gefährliche Jagd auf die Illithiden. Wenn du versagst, stirbst du. Bist du aber erfolgreich, wirst du in die Astralebene gebracht, wo dich bereits andere erwarten, die genau wie du sind.

Das muss man Vlaakith lassen. Sie weiß, wie sie Fanatiker erschafft. Doch etwas Langfristiges lässt sich mit Fanatikern nicht erschaffen.

von Erzmagiern messen. Ihre Kampffertigkeiten gleichen dem Können von hundert Schwertmeistern.

Möglicherweise ist das Versprechen der Lich-Königin auch keine komplette Lüge, mit Sicherheit kann es aber niemand sagen. Wenn Vlaakith mehr darüber weiß, so hat sie drastische Schritte unternommen, um dieses Geheimnis zu hüten. Einige Gelehrte und Zauberkundige haben versucht, die Wahrheit über Giths Schicksal mittels arkaner Magie zu erfahren, wurden dann aber zu Opfern eines seltsamen Fluchs, der sie in formlose Kreaturen verwandelt – die Allips.

Alle Versuche, durch göttliche Magie mehr über Gith zu erfahren, blieben erfolglos, und jene, die diese Versuche unternahmen, spüren ein seltsames Gefühl – als stünden sie am Rande einer großen Schlucht, die Raum, Zeit und Erinnerung umfasst.

ZUM DIENEN GEBOREN

UNTER DER HERRSCHAFT DER ILLITHIDEN KÄMPFTEN UND starben wir und die Githyanki in unzähligen Welten im Dienst unnachgiebiger Herren. Unter der Herrschaft von Vlaakith kämpft unser Volk in unzähligen Welten für eine unnachgiebige Herrin. Und das nennen sie Befreiung?

—Adaka Fellhand, Githzerai-Mönch

Die Githyanki werden von Geburt an darauf vorbereitet, für ihre Königin zu kämpfen und zu sterben. Kinder werden einer brutalen Erziehung ausgesetzt, die permanente Hingabe für Vlaakith predigt. Jede befestigte Siedlung, in der junge Githyanki aufgezogen und ausgebildet werden, gleicht einer Mischung aus Militärakademie und Kultversteck.

NUR DIE BESTEN ÜBERLEBEN

Die Kinder der Githyanki werden in versteckten Horten an abgeschiedenen Orten in der Materiellen Ebene aufgezogen. Solche Schritte sind ein notwendiges Übel, denn in der



Astralebene – wo die Bewohner nicht älter werden – können Githyanki nicht geboren werden oder wachsen. Erwachsene Aufseher lehren in diesen Einrichtungen junge Githyanki, ihre psychischen und physischen Fähigkeit zu nutzen.

Die Githyanki schlüpfen aus Eiern. Dabei werden die Eier so gelegt, dass alle Neugeborenen zur selben Zeit zur Welt kommen. Die Ausbilder der Githyanki rotieren ständig, da Erwachsene in die Astralebene zurückkehren müssen, um nicht zu stark zu altern. Kein erwachsener Githyanki bleibt länger als einige Monate, und keiner von ihnen kehrt je hierher zurück.

Die Ausbildung junger Githyanki ist unbarmherzig und gnadenlos. Je älter der Nachwuchs wird, desto mehr wird von jedem Schüler verlangt und desto härter ist die Bestrafung, wenn sie die Erwartungen nicht erfüllen. Im ersten Stadium der Ausbildung werden die Kämpfe nur bis zur ersten Wunde ausgetragen. Später aber, gegen Ende der Ausbildung, kann eine Übung auch einen Kampf bis zum Tode verlangen. Dies wird als der ultimative Weg angesehen, jene auszulesen, die Vlaakiths Ansprüchen nicht gerecht werden. In den Augen der Githyanki ist es besser, wenn die Schwachen in der Ausbildung sterben. So können sie die Streitkräfte auf einer späteren Mission nicht mehr gefährden.

DER LETZTE TREUETEST

Ein erwachsener Githyanki hat bereits über Jahre hinweg die Geschichten über Vlaakith und ihre unsterblichen Krieger gehört, die in der silbernen Leere auf sie warten. Die jungen Githyanki, so wird es ihnen erzählt, stehen kurz davor, das Reich der Königin zu betreten. Jeder von ihnen sei dazu bestimmt, eine besondere Stellung in der Gesellschaft einzunehmen. Mit ihren Fertigkeiten haben sie bewiesen, dass sie dessen würdig seien. Ihre Treue gegenüber der Verehrten Königin müsse aber noch bestätigt werden.

Githyanki, die erwachsen werden, müssen eine letzte Prüfung ablegen: einen Gedankenschinder bei einem heiligen Aufnahme ritual töten. Sind sie erfolgreich, werden sie von ihrem Volk in der Astralebene aufgenommen. Wenn sie Tu'narath das erste Mal betreten, bringen sie die Trophäe ihrer Jagd direkt zu Vlaakith. Sie nimmt dieses Geschenk an und nimmt die jungen Githyanki mit einem rituellen Gesang in die Gesellschaft auf.

VLAAKITHS DILEMMA

Die Zeiten, in denen die Githyanki in einen blutigen Konflikt verwickelt waren, liegen nun schon lange zurück. Als die Githyanki Tu'narath besiedelten und sich in der Astralebene niederließen, mussten sie nicht mehr ständig ums Überleben kämpfen. In diesem Sinne wurde das Leben der Githyanki besser.

Das Ziel, das Vlaakith in ihrer großen Ankündigung beschrieb, bleibt aber ihr wichtigstes Gut. Vlaakiths genießt unbegrenzte Macht – auch deswegen, weil sie niemand herausfordert oder eine abweichende Meinung hat. Ihre Herrschaft ist nicht in Gefahr, einem Außenstehenden mag es jedoch vorkommen, als würde sie bald gestürzt.

In der Tat sind die Githyanki gewissermaßen die Opfer ihres eigenen Erfolgs. Nach Jahrhunderten voller gewinnbringender Überfälle auf das restliche Multiversum wurden die Bewohner Tu'naraths verwöhnt und dekadent. Vlaakith kann ihr Volk immer noch zum Handeln aufrufen und genießt bereitwilligen Gehorsam der Githyanki. Ist ihr Volk aber nicht beschäftigt, verbringen viele Bewohner ihre Zeit mit zügellosen Aktivitäten.

Trotz all ihrer scheinbaren Unverwundbarkeit findet sich Vlaakith daher in einer seltsamen Lage wieder, für die ihr paranoider Verstand keine einfache Lösung findet. Befiehlt sie ihrem Volk, die Überfälle öfter durchzuführen, um sie beschäftigt zu halten, könnten ihre besten Krieger und Plünderer

genug Erfahrung und Macht sammeln, um ihr gefährlich zu werden. Schickt sie zudem zu viele Überfallgruppen auf einmal aus, wäre die Sicherheit Tu'naraths gefährdet. Daher geht sie auf das Problem nicht direkt ein und versucht es vielmehr dadurch zu lösen, dass sie ihre trägen Anhänger ermutigt, einen tieferen Sinn in bedeutungsvollen Tätigkeiten zu suchen, die nichts mit dem Töten oder Plündern zu tun haben. In diesem Bestreben ist sie nicht immer erfolgreich.

GNADENLOSE PLÜNDERER

Wenn Vlaakith eine bevorstehende Plünderung ankündigt, herrscht in Tu'narath eine erwartungsvolle Stimmung. Die Ritter und andere Soldaten, die für den Überfall ausgewählt wurden, betrachten dies als eine große Ehre. Alle Plünderer tun ihr Bestes, Vlaakith zu ehren. Sie tun das, indem sie wahllos andere Kreaturen töten, alles, was sie wollen, als Beute nehmen und Verwüstung hinterlassen.

Bei ihrer Heimkehr sind die astralen Schiffe der Githyanki voll beladen mit Beute ihrer Überfälle. Vlaakith verlangt dabei keine spezifischen Gegenstände und überlässt die Wahl der Beute den Plünderern. Manche von ihnen nehmen exotische Gewürze und Kräuter, andere sind auf Schriftrollen oder Folianten des Wissens aus. Aus diesem Grund ist Tu'narath voll (wenn nicht gar überfüllt) mit einer fast unendlichen Vielfalt an Gegenständen, die die Githyanki von anderen Ebenen geraubt haben. Die Beute kann dabei so groß wie ein riesiges Gebäude oder auch so klein wie feiner Schmuck sein.

TRÄGE DILETTANTEN

Die Githyanki sind ein Volk, das von den Gedankenschindern für den Kampf gezüchtet und geformt wurde. Während dieser Zeit der Sklaverei kannten sie daher nichts anderes. Nun, da sie sich nicht mehr ununterbrochen im Krieg befinden, besteht Vlaakiths größte Herausforderung darin, ihr Volk irgendwie zu beschäftigen.

Wenn die Githyanki nicht für eine Plünderung auszuweichen, genießen sie in Tu'narath ein Leben in Trägheit. Da die Zeit in der Astralebene stillsteht, müssen die Githyanki weder für Essen noch für Wasser arbeiten. So befiehlt ihnen Vlaakith, sich mit verschiedenen Künsten und Studien zu beschäftigen, damit ihr Verstand nicht an Schärfe verliert. Sie organisiert regelmäßig Wettbewerbe, Schnitzeljagden und andere Prüfungen, um ihre Diener mit sinnvollen Tätigkeiten bei Laune zu halten. Doch der Reiz derartiger Ablenkungen lässt schnell nach. Wenn sie nicht gerade im Dienst bei einem Überfall oder auf einer anderen Mission sind, suchen sich die meisten Bewohner von Tu'narath daher eine Beschäftigung, die ihnen passender erscheint.

Da die Githyanki unendlich viel Zeit haben, sehnen sie sich nach etwas Neuem. Sie hoffen bei jeder neuen Plünderung etwas zu finden, das für eine neue Art der Unterhaltung sorgen würde. Diese Besessenheit mit dem Neuen nimmt auch eine zentrale Bedeutung im hohlen Kern ihrer Kultur ein. Sie probieren sich zwar auch in Kunst aus, können diese aber nicht meistern. Schätze aus unzähligen Welten liegen unter den Githyanki. Sie springen von Thema zu Thema und von Kunst zu Kunst, bleiben aber nie wirklich lange bei einer Sache. Tu'narath ist übersät mit halbfertigen Skulpturen, nicht beendeten Fresken und anderen unvollkommenen Werken. Die Githyanki lassen ihre persönlichen Projekte, die sie langweilen, einfach liegen – was bei jedem Unterfangen der Fall ist.

DIE KLINGEN BLEIBEN SCHARF

Trotz des dekadenten Lebensstils der Githyanki bleiben sie stets in Form. Keiner von ihnen darf den Drill verpassen und jeder muss seine Waffen permanent in Schuss halten. Was ihnen eine kurze Ablenkung von der Langeweile verspricht.

Ein silbernes Schwert in Bewegung ist eine flüssige Sache – es ist gleichzeitig die Waffe des Verstandes und ein Stück Metall in deiner Hand.

An der Spitze der militärischen Hierarchie der Githyanki steht natürlich Vlaakith. Die rangnächsten sind Oberbefehlshaber, die jeweils ein Regiment aus tausend Githyanki befehligen. Den Oberbefehlshabern unterstehen zehn Kith'arak, die je eine Kompanien aus einhundert Soldaten leiten. Jeder Kith'arak befehligt zehn Sarths, die wiederum je zehn Krieger anführen. Ein Kriegsherr der Githyanki behält seine Stellung während der friedlichen Zeiten und kümmert sich um seine Soldaten oder ist mit der Wartung von der Disziplin bzw. dem Kampftraining beschäftigt.

ITTER: BESONDERE ZÜCHTUNG

ICH BIN DIE VERKÖRPERUNG IHRES WILLENS.

Ich bin ihr gezogenes Schwert.

Ich bin ein Herr der Drachen.

Ich bin das Schicksal aller Welten.

Ich bin ein Ritter von Vlaakith.

Möge sie auf ewig herrschen.

—Schlachthymne der Githyanki-Ritter

Die Ritter unter den Githyanki sind außergewöhnlich begabte Krieger, Zauberkundige und Späher, die sich dem Dienst unter Vlaakith vollends verschrieben haben. Die Ritter unterstehen direkt der Königin und stehen damit jenseits der militärischen Hierarchie. Bei jeder wichtigen Mission ist immer mindestens ein Ritter dabei. Zudem werden alle im Multiversum verstreuten Festungen und Außenposten der Githyanki von einem Ritter geführt. Ritter werden für die unterschiedlichen Aufgaben nach ihren Kampffertigkeiten und ihrem psychischen Potential ausgewählt. Junge Githyanki, die Tu'narath zum ersten Mal betreten, werden sofort in den Dienst als Ritter aufgenommen, sofern sie die Kriterien erfüllen.

Die Ritter werden in alle wichtigen Besprechungen miteinbezogen. Es ist außerdem verboten, etwas vor ihnen zu verbergen. Ihre Rolle ist die von Kommissaren und Vollstreckern von Vlaakiths Willen. Damit sind sie das Nächste, was die Kultur der Githyanki an religiösen Figuren hat, da sie keine Priester oder Kleriker im üblichen Sinne kennen.

Es gibt zwei Aspekte, die die Ritter von den restlichen Githyanki unterscheiden. Jeder Ritter trägt ein silbernes Zweihandschwert, das ihnen besondere Fähigkeiten verleiht. Zudem gehören die Ritter zu den wenigen Githyanki, die nicht nur psychisch zwischen den Ebenen reisen, sondern auch Verbündete mitnehmen können. Die Ritter betreten eine Ebene oft auf dem Rücken von roten Drachen, die bereits seit der Zeit der Sklaverei unter den Gedankenschindern im Dienst der Githyanki stehen.

KRIEGSBEUTE

Die Githyanki schmücken ihre Waffen und Rüstungen mit Trophäen, die sie auf ihren Plünderungen finden. Alle Krieger nehmen bei jedem Sieg etwas als Andenken mit nach Hause. Dabei kann die Trophäe alles sein, was einem Githyanki gefällt. Es könnte ein Juwel vom Schwertknauf eines getöteten Gegners sein, oder aber auch bunte Banner einer geplünderten Festung. Da die Zeit in der Astralebene still steht, werden diese Andenken auch für immer in ihrem Originalzustand erhalten. Je schöner und aufwendiger eine Verzierung ist, desto wahrscheinlicher ist es auch, dass sie dem Krieger auffällt.



SILBERNE SCHWERTER

Die ersten silbernen Schwerter wurden vor Äonen von Jahren geschmiedet, als die Gith noch ein geeintes Volk waren – von jenen, die später zu den ersten Githyanki-Rittern wurden. Ein silbernes Schwert gleicht in seiner Funktion einem *Zweihandschwert* +3 und stellt ein Hilfsmittel dar, mit dem sein Schöpfer den Gegner sowohl physisch als auch psychisch angreifen kann. In der Astralebene ist diese Waffe besonders gegen Reisende effektiv, die durch eine silberne Kordel mit ihrem physischen Körper verbunden sind – ein Schlag gegen solch einen Gegner kann die Kordel durchtrennen und zu einem sofortigen Tod führen.

Die Ritter trennen sich nie von ihrem Schwert und kämpfen eher bis zum Tod als die Waffe herzugeben. Fällt ein solches Schwert aber in die Hände von jemandem, der kein Githyanki ist, schickt Vlaakith eine Einheit von Rittern von Tu'narath aus, um den Übeltäter zu vernichten und die Waffe zurückzubringen.

DRACHEN ALS ROSSE

Die Beziehung zwischen den Githyanki und roten Drachen hat sich seit Urzeiten kaum verändert. Wie die Bedingungen der Allianz mit Tiamat es verlangen, ist ein kleiner Kader der Drachen in den Dienst der Ritter und anderer hochrangiger Githyanki als Kohorte und Reittiere getreten. In die Politik der Githyanki mischen sich diese Drachen nicht ein. Sie gehorchen ihren Reitern und erfüllen die Bedingungen des Abkommens, beraten die Githyanki aber nicht und geben ihre Meinung auch nicht preis.

Üblicherweise dienen Rote Drachen den Githyanki nur in jungen Jahren. Wird ein Drache erwachsen, wird er aus dem Dienst entlassen und durch einen anderen jungen Drachen ersetzt. Die bei Plünderungen angehäufte Beute nehmen die Drachen mit.

Da Drachen in der Astralebene nicht altern, werden sie nicht größer oder belastbarer. Um stärker und reicher zu werden, verbringen sie daher so viel Zeit wie möglich mit Plünderungen in der Materiellen Ebene. Die Drachen sehen es als größte Ehre an, einen Hort der Githyanki in der Materiellen Ebene zu bewachen. Dieser Dienst kann mehrere Jahre dauern. Dafür erhalten sie nicht nur eine Belohnung, sondern werden bei

MAGISCHER GEGENSTAND: MÄCHTIGES SILBERNES SCHWERT

Waffe (Zweihandschwert), legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur mit psionischen Fähigkeiten)

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit diesem Schwert abgelegt werden. Wenn du dieses Schwert benutzt, erhältst du einen Vorteil bei Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Rettungswürfen. Zudem bist du immun gegen Bezauberung und resistent gegen psychischen Schaden. Erzielst du darüber hinaus mit dieser Waffe einen kritischen Treffer gegen den Astralkörper einer Kreatur, kannst du die silberne Kordel durchtrennen, der den Gegner an seinen physischen Körper bindet, anstatt ihm Schaden zuzufügen.

dieser Aufgabe auch schneller erwachsen als die in Tu'narath stationierten Drachenhorden.

Drachen, die einem Githyanki dienen, betrachten diese Pflicht als ein Ärgernis, werden aber nicht feindselig. Sie verachten ihre Herren, nehmen an Plünderungen aber bereitwillig teil, da diese reiche Beute verheißen. Die Allianz mit Tiamat gebietet, dass die Githyanki keine psionischen Kräfte oder Magie verwenden dürfen, um die Drachen zu einer Handlung zu zwingen oder ihre Gedanken zu lesen. Solange ein Drache von seinem Reiter mit Respekt behandelt wird, bleibt er ein treuer Verbündeter und bekommt reichlich Gelegenheit, Verwüstung anzurichten.

SCHRECKEN AM HIMMEL

WIR HULDIGTEN PELOR, ALS WIR BEMERKTEN, DASS DIE Gestalten über uns keine Drachen waren. Wir verfluchten ihn, als wir sahen, dass es die Luftschiffe der Githyanki waren.

—Fürst Kedrek Thoroden, Marschall der Ostweite

Während des Krieges zwischen den Gedankenschindern und den Gith entdeckten die Githyanki die magischen Mittel, mit denen die Gedankenschinder fliegende Schiffe herstellen und bewegen konnten. Die Entdeckung der Reismittel der Illithiden zwischen den Ebenen zählt als eine der größten Errungen-schaften der Githyanki.

Nun durchstreifen die Githyanki die Materielle Ebene in ihrer eigenen Version dieser Schiffe. Die astralen Schiffe sind speziell dazu konstruiert worden, um Truppen und Beute zu befördern. Die Erkenntnismagie ihrer Magier erlaubt es den Githyanki, große Reichtümer zu orten. Unter Vlaakiths Führung organisieren die obersten Anführer Überfallkommandos und schicken sie auf Plünderungen, damit diese mit Kriegsbeute zurückkehren.

Die Githyanki greifen von ihren Luftschiffen mitten in der Nacht von oben an und machen sich die Tatsache zunutze, dass die Ziele nur selten auf einen solchen Angriff vorbereitet sind. Die Überfallkommandos werden oft von Rittern auf roten Drachen begleitet. Diese dienen gleichermaßen als Vorhut und Sturmtruppen, die den Weg für eine Bodeninvasion durch die Krieger der Githyanki ebnen.

Im Kampf benutzen die Githyanki mobile Taktiken und setzen psychische Kräfte oder Magie ein, um ihre Feinde zu zerschmettern. Sie schlagen hart zu, brennen ganze Gebäude nieder und töten alle, die sich ihnen in den Weg stellen. Sie verbreiten Panik unter ihren Opfern und hindern sie daran, eine effektive Verteidigung zu organisieren.

Da die Githyanki aber Plünderer und keine Eroberer sind, bleiben sie nie länger als einige Stunden an einem Ort. Wenn die Sonne aufgeht, sind sie längst weg. Dabei lassen die Gith-



yanki aber immer genug Überlebende zurück, damit dies den zerstörten Ort wieder aufbauen können – so können sie Jahre oder Jahrzehnte später zurückkehren und ihn erneut plündern.

DAS RUDER

Jedes Schiff der Githyanki ist mit einem sogenannten Ruder ausgestattet – einem magischen thronähnlichen Stuhl, der psionische Energie in Bewegung umwandelt. Dieses magische Gerät ermöglicht es den Githyanki, zwischen den Ebenen zu reisen und den Himmel zu befahren.

Das Ruder ist meistens von einem Gish – einem Githyanki, der sich sowohl als Krieger als auch als Zauberkundiger hervorgetan hat – besetzt. Der Gish setzt seine kombinierten Fähigkeiten ein, um das Schiff zu steuern und am unausweichlichen Kampf teilzunehmen, der dem Schiff am Ende der Reise bevorsteht. Der Rest der Mannschaft besteht aus Kriegern, die sich um die Waffen der Schiffe kümmern oder die Ziele ausspähen.

DAS ALPHABET DER GITH

Die schriftliche Sprache der Gith besteht aus alphabetischen Symbolen, die in Kreisen – den Tir'su – gruppiert sind. Jede „Speiche“ dieser Kreise entspricht einem Buchstaben im Alphabet. Jede Buchstabengruppe steht für ein einzelnes Wort, und mehrere Tir'su verbinden sich zu Wortgruppen und Sätzen.

Die Githyanki und die Githzerai sprechen alle die Sprache der Gith, haben jedoch ihre eigenen Dialekte und Akzente. Zudem unterscheiden sich die beiden Völker darin, wie sie ihre Sprache verschriftlichen. Die Githyanki etwa schreiben ein Tir'su im Uhrzeigersinn und beginnen oben. Die Githzerai dagegen benutzen zwar die gleichen Symbole, schreiben ihre Tir'su aber gegen den Uhrzeigersinn und beginnen unten.

ASTRALE BOOTE

Astrale Boote werden von drei Besatzungsmitgliedern gesteuert und können bis zu einem Dutzend Passagiere befördern. Diese kleinen Schiffe sind 9 m lang und 3 m breit. Die Githyanki benutzen sie als Patrouillenboote in der Astralebene sowie für schnelle Überfälle, bei denen sie nach bestimmten Gegenständen in der Materiellen Ebene suchen. Solche Boote können eine Höchstgeschwindigkeit von 24 Kilometer pro Stunde erreichen. Sie sind nicht bewaffnet – abgesehen von den Waffen, die die Passagiere mit sich führen – und bieten begrenzten Platz für Fracht.

ASTRALER ZWEIMASTER

Astrale Zweimaster sind die Standard-Militärschiffe der Githyanki. Sie erfordern eine Besatzung von fünf Besatzungsmitgliedern und können bis zu sechzig Passagiere befördern. Die Zweimaster sind 30 m lang, 9 m breit und verfügen über zwei Ebenen unter den Decks, die als Mannschaftsquartiere und Frachträume dienen. Dieser Schiffstyp ist mit zwei Ballisten ausgestattet, die von je zwei Githyanki bedient werden und erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 20 Kilometern pro Stunde.

EBENEN-PLÜNDERER

Die Plünderer sind die größten Schiffe, über die die Githyanki verfügen. Sie dienen als mobile Basen bei groß angelegten Angriffen auf die Feinde der Githyanki. Dieser Schiffstyp bedarf einer Besatzung von zehn Mann und kann über hundert Passagiere befördern. Die Ebenen-Plünderer erreichen eine Höchstgeschwindigkeit von 20 Kilometern pro Stunde. Sie sind 12 m lang, 36 m breit und verfügen über zwei Ebenen unter den Decks. Zudem sind sie mit drei Ballisten und einem Katapult ausgestattet.

Ich war einmal in Tu'narath. Ein Segen für die Githyanki ist diese Stadt nicht. Ihre Apathie und ihr Frust bilden einen sichtbaren Nebel. Er lichtet sich nur, wenn die Githyanki sich für einen Krieg rüsten.

TU'NARATH

DIE STADT DES TODES, SO WIRD SIE GENANNT. ICH LACHE über so einen armseligen Namen. Doch dann wiederum: Wer bin ich, um zu widersprechen, wenn er doch passt?

—Gimble, gnomischer Barde

Als die Githyanki vor den Illithiden flohen, führte sie Vlaakith in der Astralebene in Sicherheit. Im Inneren der Leiche einer sechsbarmigen Gottheit fand das Volk Sicherheit. Der Körper dieser Kreatur verwandelte sich schon vor langer Zeit in Stein, und der untere Teil wurde durch eine Katastrophe vor langer Zeit zerschmettert. Dort, wo dieser sich befand, schweben nun Trümmer. Manche von ihnen sind größer als ein Schloss.

Die Stadt Tu'narath befindet sich auf und im oberen Teil des Körpers dieser Leiche, ihre Innenstadt liegt auf der Höhe der Brust. Die anderen Stadtteile wurden auf den ausgestreckten sechs Armen gebaut und führen von der Innenstadt auswärts. Obwohl der Körper teilweise zerstört wurde, lassen gelegentliche Erschütterungen, die durch den Stein hallen, darauf schließen, dass in dieser Leiche doch noch ein Lebensfunke stecken könnte.

TU'NARATH IN KÜRZE

Nachfolgend sind einige der wichtigsten Informationen über Tu'narath aufgelistet.

Bevölkerung. Die Bevölkerung von Tu'narath beträgt etwa einhunderttausend Einwohner. Die überwiegende Mehrheit davon sind Githyanki, Besucher aus anderen Ebenen sind jedoch keine Seltenheit. Personen, die mit den Githyanki Geschäfte machen, bleiben während ihrer Besuche ebenfalls in der Stadt. Zudem gibt es in Tu'narath auch Gefangene, die bei Plünderungen der Githyanki gemacht wurden.

Recht und Ordnung. Krieger der Githyanki patrouillieren über den Straßen der Stadt in astralen Booten, um den Frieden aufrecht zu erhalten. Githyanki, die unberechtigte Konflikte verursachen, werden diszipliniert. Derartige Maßnahmen sind aber nur selten tödlich. Alle Besucher, die Unordnung stiften, werden allerdings an Ort und Stelle getötet, sofern Vlaakith es nicht explizit verboten hat.

Schänken. In Tu'narath gibt es keine Tavernen oder Schänken im traditionellen Sinne. Von ihren Besuchern erwarten die Githyanki, dass sie sich selbst um ihre Unterkunft kümmern. Dabei können sie sich ein beliebiges verlassenes Gebäude aussuchen, von denen es nicht mangelt. Alternativ unterhalten einige Modrons in der Stadt eine schäbige Zitadelle. Dieses sogenannte Haus des Eisens hat ebenfalls Zimmer zu vermieten. Die Gäste können diese mit interessanten Schmuckstücken aus allen Ebenen bezahlen.

Märkte. In Tu'narath gibt es keine organisierten Märkte. Die Githyanki bieten Besuchern keine Waren zum Verkauf an und kaufen auch nichts – wenn sie etwas wollen, nehmen sie es sich einfach.

Jeder, der die Stadt betritt, tut dies entweder auf Geheiß der Githyanki oder heimlich. Glücklicherweise für die Letzteren ist dieser Ort groß genug, dass sich eine kleine Gruppe ohne große Schwierigkeit hineinschleichen könnte.

Versuchen ungebetene Gäste die Stadt ungetarnt zu betreten, können sie sich auf einen aggressiven Empfang durch die Patrouillenschiffe der Githyanki gefasst machen. Falls dies nicht ausreicht, um Eindringlinge in die Flucht zu schlagen, werden auch Ritter auf dem Rücken der Drachen hinzugezogen.

DIE STRASSEN VON TU'NARATH

Tu'narath ist ein Wirrwarr aus verkrümmten Straßen, die zwischen Gebäuden und anderen Bauten verlaufen, die aus verschiedenen Welten in anderen Ebenen geraubt wurden. Viele Githyanki-Plünderer haben eine eigenartige Besessenheit für Architektur entwickelt. Sie befriedigen diese Begierde, indem sie Gebäude aus der Materiellen Ebene und von anderen Orten rauben und nach Tu'narath bringen.

Diese Trophäen bleiben in der Regel nicht lange gut erhalten. Wenn die Stadteinwohner sich langweilen oder nach einer Ausschweifung suchen, führt der natürliche Hang zur Gewalt zu einer großen Schlägerei oder einem wilden Fest, bei dem die Githyanki in ihrem Umfeld große Schäden anrichten. Wenn ein Gebäude ausgedient hat und nicht länger nützlich (oder gar als Gebäude erkennbar) ist, heben die Githyanki die Trümmer auf und werfen sie auf einen Schrotthaufen oder schmeißen sie in die astrale Leere, um an dieser Stelle bald ein neues Gebäude zu errichten.

Trotzdem verfügt die Stadt über viele Gebäude, die dauerhaft erhalten bleiben, sowie ein ganzes System von Stadtteilen, die bestimmte Funktionen erfüllen. Einige Aktivitäten finden zudem hauptsächlich in gesonderten Bereichen statt.

Königlicher Stadtteil. Der Sitz der Königin, Susurrus, wird von dicken Mauern aus Obsidian umfasst. Das einzige Tor, das in diese Festung führt, befindet sich auf einem Pfad unter der Statue von Gith. Hinter der Statue wird dieser Weg zu einem wahrhaften Labyrinth, der Feinde am Vorstoß zur Königin hindern soll. Im Zentrum dieses Labyrinths befindet sich Vlaakiths Thronsaal – eine von Obsidiansäulen gestützte Halle immenser Größe. Dort sitzt Vlaakith auf ihrem Knochenthron und herrscht über ihre Untertanen. Zwei rote Drachen bewachen sie ständig.

Stadtteil der Glathk. Das schlammige Feld, das sich bis zum Horizonterstreckt, ist die Githyanki-Version eines Arbeitslagers. Der als „Glathk“ bekannte Stadtteil verdankt seinen Namen dem Wort für „Bauer“ in der Sprache der Gith. Das Wort selbst wird abschätzig verwendet, und dementsprechend ist der Stadtteil ein Ort der Strafe, der Regelbrechern vorbehalten ist. Diese Bestrafung ist weder tödlich, noch fügt sie physischen Schaden zu. Stattdessen werden Githyanki, die gegen die Regeln ihrer Gesellschaft verstoßen, hier eingesperrt und der Qual ausgesetzt, die ganze Zeit dieselbe Tätigkeit verrichten zu müssen. Für manche ist dieses Schicksal schlimmer als der Tod. So könnte ein Krieger, der sein Waffentraining nicht ernst genug nimmt, hier eingeschlossen und dazu verurteilt werden, bis zum Ende seiner Strafe einen Haufen Schlamm von einem Ende des Feldes zum anderen zu schieben. Eine Einheit von Krieger, die bei den Übungen ihre Formation nicht halten kann, könnte als Strafe an einer Stelle für unbestimmte Zeit stramm stehen. Die Insassen werden selten genau beobachtet, der Stadtteil wird jedoch regelmäßig von Rittern patrouilliert.

Stadtteil des Beifangs. Dieser Ort am Rande Tu'naraths dient als Ablagefläche für Beute, für die die Githyanki keine Verwendung haben. Diese kann Trophäen und Schätze, aber auch Gefangene aus einem anderen Volk umfassen. Im letzteren Fall werden die Geiseln befreit und sich selbst überlassen. Die wenigen Githyanki in diesem Stadtteil halten eine gewisse Ordnung aufrecht, indem sie die abgelegten Gegenstände ver-



walten. Damit machen sie es für andere Githyanki leichter, Gegenstände zu finden, die sie persönlich interessieren.

Kreaturen, die sich in Tu'narath einschleichen wollen, nutzen diesen Ort oft als Unterschlupf, da Krieger und Ritter sich hier selten sehen lassen. Gruppen von befreiten Gefangenen – seien es Menschen, Elfen, Hobgoblins oder andere Völker – haben hier ebenfalls eine neue Heimat gefunden.

Militärstadtteile. Soldaten und Offiziere sind in mehreren Bereichen Tu'naraths stationiert. Die meisten von ihnen sind mit Verteidigungsanlagen und Waffenkammern verstärkt. Zudem unterhalten die Githyanki mehrere Kasernen, die als Sammelpunkte für bevorstehende Überfälle dienen. Alle Githyanki müssen sich regelmäßig bei einer Kaserne melden, um ihr Waffentraining durchzuführen. Außenstehende, die diese Bereiche betreten, werden sofort angegriffen, sofern sie nicht von einem Ritter begleitet werden, der für sie bürgen kann.

Stadtteil der Mlar. Dieser Stadtbereich ist das hiesige Äquivalent eines Künstlerviertels. Githyanki, die sich durch künstlerische oder schöpferische Arbeit ablenken wollen, versammeln sich hier, um ihr Wissen zu teilen und ihre Werke zu präsentieren. Mit einer guten Verkleidung können sich auch Außenstehende hier aufhalten – die Githyanki bringen gefangene Künstler hierher, damit diese Einblicke in ihre Kunst bieten und die Githyanki lehren können. Sie werden selten genau beobachtet. Aus der Stadt können sie sowieso nur schwer fliehen.

Werften. Die Githyanki parken und warten ihre Schiffe an Kais, die sich an die Militärbereiche anschließen. Jene, die Wartungsarbeiten verrichten, genießen einen hohen Stellenwert in der Gesellschaft und können ihre Arbeit als Militärdienst ansehen. Wenn nötig, helfen auch die Krieger der Githyanki bei diesen Arbeiten.

Drachenhöhlen. Der zerschmetterte untere Teil des Körpers der toten Gottheit bietet viele natürliche Höhlen und

Risse. Jeder rote Drache im Dienst der Githyanki besitzt einen Hort in der Tiefe dieser Region und bewacht seine Schätze, bis er zum Einsatz gerufen wird. Die seltsamen Gänge und Tunnel wurden noch nie kartographiert und beherbergen eine Vielzahl an Aasfressern, astralen Raubtieren und anderen Kreaturen, die vermutlich bereits vor den Githyanki da waren. Die Einwohner Tu'naraths meiden die Höhlen für gewöhnlich, es sei denn, sie müssen sich um die Drachen kümmern. Hin und

DIE GESELLSCHAFT DER ÜBERLEBENDEN

Wie es sich für eine Gesellschaft der Eroberer gehört, kümmern sich die Githyanki nicht um die Opfer ihrer Überfälle. Sie töten, um ihre Macht zu sichern, nicht aus Angst oder weil sie sich bedroht fühlen. Von Zeit zu Zeit nehmen sie aber auch Gefangene, anstatt alle zu töten. Dann werden sie aus verschiedenen Gründen nach Tu'narath gebracht.

Die Githyanki behandeln ihre Gefangenen mit derselben Gleichgültigkeit, die sie ihren getöteten Opfern zukommen lassen. Sind die Gefangenen nicht länger nützlich, können ihre Herren sie töten. Sie können aber genauso das Interesse an ihnen verlieren und sie sich selbst überlassen.

Sind die Gefangenen zäh und geschickt, schaffen sie es vielleicht in den Stadtteil des Beifangs und können dort eine Zuflucht vor Gefahren in anderen Bereichen der Stadt finden. Wenn ihnen das gelingt, können sie dort relativ unbehelligt weiterleben. Die Githyanki interessieren sich überhaupt nicht dafür, was in dieser Gesellschaft aus Überlebenden passiert, sofern diese nichts tun, das ihre Aufmerksamkeit erregen würde. Eine Gruppe, die Tu'narath infiltrieren will, könnte in diesem Teil der Stadt Wurzeln schlagen, wenn sie sich in die Stadt einschleicht und unter die Überlebenden mischen kann.

wieder betritt ein Githyanki auf der Suche nach etwas Neuem diesen Bereich. Kehrt er nicht zurück, so nimmt die Gesellschaft an, er hätte gefunden, was er gesucht hat.

Die Gerüchte besagen, dass sich irgendwo hinter den Höhlen eine versteckte Festung befindet, in der ein mächtiger Halbgott wohnt. Dieser soll sich in dem Einen in der Leere eingenistet haben, bevor die Githyanki sich hier niederließen. Mehrere Zirkel der roten Magier aus Thay in Faerûn brachen in den zurückliegenden Jahren in diese Gegend in Begleitung von Githyanki-Rittern auf. Einmal kehrten sie mit einem Adamant-Behälter wieder, so das Gerücht. Dieser soll gezittert und geschlagen haben, als würde es dem Rhythmus eines Monsterherzens folgen.

GITHZERAI

Die Wurzeln der Githzerai reichen bis ans Ende des blutigen Aufstands der Gith gegen die Gedankenschinder zurück. Ein Gith namens Zerthimon, der im Verlauf dieses an Völkermord grenzenden Konflikts eine bedeutende Gefolgschaft hinter sich wusste, stellte die Führung und die von Gith in Frage. Er bezeichnete Gith als böse. Sie würde ihr Volk in ein Zeitalter der Finsternis und der Tyrannei führen und sei nicht besser als die Illithiden.

So kam es, dass die Gith schon bald nach ihrem Sieg über ihre Todfeinde in einen erbitterten Bürgerkrieg stürzten. Zerthimon wurden in diesem Konflikt getötet. Seine Anhänger gaben sich aber den Namen Githzerai und bauten eine neue Zivilisation im Limbus auf.

Unter der Führung des Großen Githzerai Zærith Menyar-Ag-Gith setzen die Githzerai ihren Krieg gegen die Githyanki heute immer noch fort. Aber auch an den Gedankenschindern rächen sie sich weiterhin. So reisen sie von Zeit zu Zeit in die Materielle Ebene und andere Reiche und bieten ihren Feinden sowie deren Eroberungsplänen die Stirn.

ORDNUNG IN EINEM SEE DES CHAOS

WIR GITHZERAI STREBEN NACH HERAUSFORDERUNG. WENN Zerthimon zurückkehrt, werden wir bereit sein. Das ist der Grund, warum wir im Limbus ein neues Zuhause gefunden haben.

—Lehren von Menyar-Ag

Als willensstarke Philosophen und Anhänger strenger Enthaltsamkeit richten die Githzerai ihr Leben im Einklang mit einer strikten Ordnung aus. Ihre Gesellschaft konzentriert sich darauf, ihr geistiges Potential durch Meditation, Bildung und körperliche Übungen zu steigern. Githzerai, die sich in ihrer Gesellschaft besonders hervortun, werden zu Vorbildern der klösterlichen Prinzipien ihres Volks. Aber selbst jene, die banale Aufgaben erledigen, haben eine hohe mentale Stärke entwickelt.

Das Leben im ständigen Trubel des Limbus erfordert von den Githzerai, ihre geistige Kraft einzusetzen, um dem Chaos dieser Ebene zu widerstehen. Wären sie in diesem Bestreben nicht so unnachgiebig, würde sie die chaotische Energie sonst übermannen und vernichten. Die Githzerai sind durch ein gemeinsames Ziel vereint, das sie aus der Verehrung ihrer großen Helden und ihrem Streben erschließen, die Tugenden ihrer Helden im Alltag zu verkörpern.

MENYAR-AG, DER GROSSE GITHZERAI

Als sich der Konflikt zwischen Gith und Zerthimon zuspitzte, führte Menyar-Ag die Githzerai in den Limbus. Dank seiner unermesslichen arkanen und psionischen Kräfte konnte er weit über die Lebensspanne eines gewöhnlichen Githzerai überleben. Doch auch an ihm ist die Zeit nicht spurlos vergangen – nun ist Menyar-Ag eine schäbige Kreatur, die viel-

mehr einer Leiche ähnelt. Zwar kann er selbst in diesem Zustand immense Magie und psychische Kraft demonstrieren, dafür aber kaum noch einen Finger oder ein Augenlid bewegen. Menyar-Ag ist ständig von Dienern umgeben, die sich um all seine Bedürfnisse kümmern.

Sein Körper mag nicht länger zu nennenswerten Handlungen in der Lage sein, doch sein Verstand ist nach wie vor wach und scharfsinnig. Er schläft niemals, und seine Betreuer wechseln sich ab, um allen Githzerai seine Befehle und Ratschläge zu überbringen. Wenn nötig, kann er auch seine psionische Energie einsetzen, um zu seinem Volk zu sprechen, selbst zu jenen, die sich auf anderen Ebenen aufhalten.

ANARCHE

Eine Gemeinde der Githzerai ist ständig damit beschäftigt, das Chaos des Limbus von ihren stabilen Festungen abzuhalten. Die gemeinsame mentale Energie, die die chaotischen Kräfte im Zaum hält, fließt durch bestimmte Githzerai, genannt Anarchen. Ein oder mehrere Anarche sind die Stütze jeder Gemeinde und dienen als Empfänger der psionischen Energie anderer Githzerai. Gleichzeitig verfügen sie über das Wissen, diese Energien anzuwenden.

Die Anarchen haben eine besondere Gabe dafür, die chaotische Essenz des Limbus zu stabilisieren und zu kontrollieren. Somit können sie durch bloße Gedankenkraft Materie und Energie in ihren Gemeinden erschaffen. Zudem können sie den Fluss der Schwerkraft steuern. Die Welt um sie herum beugt sich vollständig ihrem Willen.

Unter den Githzerai kommen Anarche äußerst selten vor. Zeigt ein Githzerai in der Gemeinde das Potential eines Anarchen, wird dieser sein Zuhause verlassen, um eine neue Kolonie zu gründen oder bleibt innerhalb der Gemeinde, um dort später eine führende Position einzunehmen.

ZERTHS

Zerthimons sterbliche Hülle wurde im Kampf getötet, doch sein Opfer befreite die Githzerai von Giths finsternen Absichten. So glauben seine Anhänger, dass Zerthimon eines Tages in einer göttlichen Form zurückkehren und sie in ein neues Zeitalter der Freiheit führen wird. Bis dahin erfüllen aber die als Zerths bekannten Githzerai symbolisch Zerthimons Rolle in der Gesellschaft. Sie verfügen über hohe psionische Kräfte und können sowohl zwischen den Ebenen reisen, als auch andere von einer Ebene zur anderen bewegen.

Der Glaube der Githzerai besagt, dass Zerthimon bei seiner Rückkehr zuerst die Zerths versammeln wird. Dann wird er sie in das neue Paradies führen, damit sie es für die anderen vorbereiten können. Die Stellung der Zerths entspricht der eines Priesters in anderen Völkern, allerdings haben die Githzerai keine Religion im traditionellen Sinne. Sie verehren jedoch Zerthimon und Menyar-Ag.

FESTUNGSSTÄDTE

Die Klöster der Githzerai bewegen sich durch den Limbus. Sie gleichen massiven Außenposten und stellen Orte der Stabilität im Chaos dieser Ebene dar. Die Anarche der Githzerai sorgen für die Aufrechterhaltung dieser Festungen und öffnen Portale zur Außenwelt nur dann, wenn es nötig ist. Die meisten Festungen treiben ziellos durch die Ebene, sind aber niemals von der Außenwelt abgeschnitten. Wenn Menyar-Ag ruft, können die Anarchen verschiedener Gemeinden mit ihm augenblicklich kommunizieren.

Eine Festung der Githzerai schützt vor allem ihre Bewohner und deren Vorräte. Im Limbus gibt es keine Nahrung, daher müssen die Githzerai sich auf Feldfrüchte und Schlachtvieh aus anderen Ebenen verlassen. Die Pflanzen werden in Hydrokulturkammern angebaut, während das Vieh in Ställen



gehalten wird. Das Licht, die Temperatur und andere Bedingungen sind dort an die Tiere angepasst.

Das Leben einer Gemeinde wird von Mönchen überwacht, die allen Einwohnern spezifische Aufgaben zuweisen. Diese nehmen wiederum an Übungskämpfen teil und streben nach fortlaufender Bildung. Weiteres Personal sowie benötigte Rohstoffe werden von den Festungen je nach Bedarf gestellt. Jede Festung kann sich selbst versorgen, und niemals kommt es vor, dass eine Stadt ihre psychische Verbindung zu mindestens einer anderen Stadt verliert.

SHRA'KT'LOR

Die Festungsstadt Shra'kt'lor beherbergt die größte Gemeinde der Githzerai. Sie dient zugleich als Hauptstadt und als Hauptquartier für die Streitkräfte des Volkes. Die besten Generäle, Zaubermagier und Zerstörer treffen sich hier, um ihre Strategie im Krieg gegen die Githyanki und die Gedankenschinder zu entwerfen und zu verbessern.

Im ganzen Limbus gibt es keine Macht, die Shra'kt'lor oder ihren Einwohnern ernsthaft gefährlich werden könnte, denn es ist besser bewacht als alle anderen Außenposten der Githzerai. Die wenigen Teleportationszirkel, die im Inneren erlaubt sind, befinden sich hinter den Verteidigungsanlagen am Rande der Stadt und werden rund um die Uhr bewacht. Jene, die mittels Magie zwischen den Ebenen reisen und die Stadt betreten wollen oder sich durch das Chaos des Limbus zur Stadt durchschlagen, dürfen erst nach der Zustimmung eines Anarchen hineingelassen werden.

Hinter dem Eingang erwarten Fremde sechs Linien befestigter Verteidigungsanlagen. Jede dieser Anlagen ist zudem mit einer Festung verstärkt, die von einem mächtigen Anarchen befehligt wird. Diese werden von Zacerith Menyar-Ag Gith im Herzen der Stadt persönlich ernannt.

GITHZERAI IN DER WELT

ZERTHIMON ERWARTET NICHT, DASS WIR GEDULDIG AUF SEINE Rückkehr warten. Vielmehr müssen wir den Weg für ihn ebnen, auf dass wir die Ankunft unseres goldenen Zeitalters beschleunigen können.

—Lehren von Menyar-Ag

Die Githzerai ziehen es naturgemäß vor, im Limbus zu bleiben. Sie haben dort eine gut organisierte Gesellschaft aufgebaut und leben in einer Umgebung, die sie durch ihren bloßen Willen gestalten können. Wenn sie andere Ebenen – vor allem die Materielle Ebene – besuchen, fühlen sich die Githzerai träge und unwohl. Sie sehen die materielle Landschaft als verdammt zur Unveränderlichkeit und finden sich nur schwer darin zurecht. Trotz ihrer Abneigung gegen das Reisen schicken die Githzerai regelmäßig Gruppen vom Limbus aus, um die Frontlinien im Krieg gegen die Githyanki und Gedankenschinder zu sichern.

ADAMANT-ZITADELLEN

Wenn die Githzerai zwischen den Ebenen reisen, bringen sie manchmal Spuren des Limbus mit sich. Bevor sie die Reise antreten, erschaffen mächtige Anarchen eine Adamant-Zitadelle aus der chaotischen Essenz der Ebene um die Reisenden. Im Inneren dieser Zitadelle befindet sich ein Vorrat dieser rohen Essenz, der bei Bedarf genutzt werden kann. Wird er benutzt, wird die psionische und arkane Kraft freigesetzt, die nur Menyar-Ag erschaffen kann. Dadurch werden die Zitadelle und die reisenden Githzerai in eine andere Ebene befördert.

Mindestens ein Anarch muss immer in der Zitadelle bleiben, damit deren Form und Struktur erhalten bleibt. Die Nutzung der chaotischen Essenz darin bedarf ebenfalls eines Anarchen. Wenn die Zitadelle zu einer anderen Ebene geschickt wird, erschaffen

Ich könnte beim besten Willen nicht sagen, ob der Anführer der Githzerai lebendig, tot oder untot ist. Die psionische Kraft in seinem Audienzsaal war so stark, dass ich kaum noch denken konnte. Kam dieser Druck von Menyar-Ag-Gith selbst? Oder vielmehr von den Dutzenden seiner Anhänger, die um ihn versammelt waren? So verließ ich diesen Ort lediglich mit diesem Gedanken - auf meine ursprüngliche Frage erhielt ich keine Antwort.

die Githzerai einen Teleportationszirkel im Inneren, um die Reise zwischen dem Limbus und der Zielebene zu ermöglichen.

Für die jeweilige Ebene ist die Ankunft einer solchen Zitadelle eine Belastung. Lebende Kreaturen – das Einzige, was die Essenz des Limbus nicht erschaffen kann – flüchten panisch vom Ankunftsort der Zitadelle. Je nach Größe kann das betroffene Gebiet mehrere hundert Meter oder aber auch mehrere Kilometer betragen. Vögel meiden diese Orte, Tiere flüchten aus der Gegend, und Pflanzen, die sich in Reichweite befinden, verwelken. Intelligente Kreaturen können sich innerhalb dieser Zone zwar normal verhalten, fühlen jedoch eine innerliche Anspannung. Sollten sie das Gebiet untersuchen, werden sie schon bald die Zitadelle als den Grund für die Veränderung der Umwelt ausmachen. Die Githzerai halten ihre Zitadellen am liebsten verborgen und wollen nicht, dass sie jemandem auffallen. Menyar-Ag schickt sie daher meistens an abgelegene Orte wie Wüsten oder abgeschiedene Gegenden im Underdark.

Der Hauptzweck einer Adamant-Zitadelle ist es, ein Auge darauf zu haben, was die Feinde der Githzerai machen – etwa durch die Überwachung einer Illithiden-Kolonie. Zudem bietet sie einen Vorposten für einen möglichen Angriff. Ein weiterer

Zweck dieser Bauten ist es, gesammelte Nahrungs- und andere Vorräte für den Transport in den Limbus aufzubewahren. Wenn die Zitadelle ihre Aufgabe erfüllt hat, verlassen die Githzerai sie und kehren in ihre Ebene zurück. Sobald sich der letzte Anarch aus der Zitadelle teleportiert, verschwindet der Bau wieder und hinterlässt lediglich Spuren auf dem Boden.

DIE BOTSCHAFT VERBREITEN

Die Githzerai betrachten ihre Mission nicht nur als eine kleine provinzielle Angelegenheit. Vielmehr streben sie danach, auch andere Völker von ihrem Weg zu überzeugen. Um das zu erreichen, haben sie damit begonnen, die Philosophie Zerthimons zu predigen. Zudem teilen sie gerne ihr Wissen darüber, wie die Illithiden und die Githyanki wirkungsvoll bekämpft werden können. Zu ebendiesem Zweck reisen die Zerths manchmal in andere Ebenen, um ein neues Kloster aufzubauen oder sich einem bestehenden Kloster anzuschließen. Diese „Missionare“ halten immer Ausschau nach Individuen mit psionischen Kräften, die ihre Kraft gegen die Feinde der Githzerai einsetzen können. Die meisten dieser Missionare arbeiten im Verborgenen oder hinter den Kulissen, das Ziel ist jedoch immer, die Reihen der Verbündeten zu stärken und die eigenen Pläne voranzutreiben. Somit kann niemand mit Bestimmtheit sagen, wie viele geheime Rekrutierstellen und Klöster der Githzerai tatsächlich existieren.

IN DER OFFENSIVE

Die Githzerai wissen nur zu gut, dass sie den Krieg gegen ihre Feinde nicht gewinnen können, indem sie in ihren Festungen im Limbus verweilen. Um die Bewegungen der Illithiden und der Githyanki zu beobachten – und um die Reihen ihrer Feinde möglichst klein zu halten – reisen die Githzerai bisweilen in andere Ebenen, um ihren verhassten Feind zu vernichten.

Githyanki. Die Githzerai greifen die Githyanki nur selten in der Astralebene an, beobachten aber ihre Tätigkeiten in anderen Ebenen und sind stets bereit, die Pläne ihrer Feinde zunichte zu machen und ihre Horte zu zerstören. Auf diesen Missionen wollen die Githzerai keine einheimischen Bewohner der jeweiligen Ebene bewusst verletzen. Gleichzeitig sind sie aber auch kompromisslos und würden nicht von einem Angriff absehen, nur weil sie dabei Unschuldige



treffen könnten. Im Kampf gegen die Githyanki rechtfertigt der Zweck alle Mittel.

Manchmal beschäftigen die Githzerai auch Söldner der Materiellen Ebene, damit diese ihnen im Krieg gegen die Githyanki helfen. Sie werden vor allem als Verstärkungen sowie für schnelle Überraschungsangriffe eingesetzt. Wenn es etwas mehr Überzeugungsarbeit bedarf, versprechen sie den Söldnern, ihre aus den Schätzen der Githyanki gemachte Beute mit ihnen zu teilen.

Gedankenschinder. Zwar richten sich die meisten Militärschläge der Githzerai gegen die Githyanki, gleichzeitig führen sie aber auch einen noch älteren Krieg gegen die Illithiden. Die wohl einzige Sache, bei der sich die Githyanki und die Githzerai wirklich einig sind, ist, dass die Gedankenschinder dafür bezahlen müssen, was sie den Gith vor einer Ewigkeit angetan haben.

So senden die Githzerai Gruppen von Krieger*innen aus, um Rache an den Gedankenschindern zu üben. Diese sogenannten Rakkmas – oder Illithidenjäger – reisen in andere Ebenen, um gegen alle Gedankenschinder zu kämpfen, die ihren Weg kreuzen. Wenn die Einheimischen dieser Welten auf Githzerai jenseits ihrer Klöster treffen, handelt es sich meistens um eben diese Krieger, die sich auf solch einer Mission befinden. Sie konzentrieren sich voll und ganz auf ihren Auftrag und beachten die Einheimischen kaum, sofern sie der Jagd nicht im Wege stehen.

GITH-CHARAKTERE

Sofern der SL zustimmt, können die Spieler einen Gith-Charakter erschaffen. Für diese Charaktere gelten folgende Charaktermerkmale:

CHARAKTERMERKMALE DER GITH

Gith-Charaktere verfügen über folgende Charaktermerkmale:

Attributswerterhöhung. Deine Intelligenzwert erhöht sich um 1.

Alter. Gith gelten ab einem Alter von knapp 20 Jahren als erwachsen und haben eine Lebenserwartung von etwa 100 Jahren.

Größe. Gith sind größer und schlanker als Menschen. Die meisten von ihnen erreichen eine Größe von 1,80 bis 2 m.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Sprachen. Du kannst in der Gemeinsprache sowie auf Gith sprechen, lesen und schreiben.

Unterart. Es gibt zwei Arten von Gith: die Githyanki und die Githzerai. Wähle eine dieser Unterarten.

GITHYANKI

Die Githyanki sind brutal und werden von Geburt an für den Krieg ausgebildet.

Attributswerterhöhung. Dein Stärkewert erhöht sich um 2.

Gesinnung. Die meisten Githyanki sind rechtschaffen-böse. Sie sind aggressiv, arrogant und ihrer Lichkönigin Vlaakith treu ergeben. Abtrünnige Githyanki sind meistens chaotisch gesinnt.

Dekadente Meisterschaft. Du kannst eine beliebige Sprache sowie eine beliebige Fertigkeit bzw. den Umgang mit einem beliebigen Werkzeug erlernen. In der zeitlosen Stadt Tu'narath haben die Githyanki viel Zeit, um sich ein gewisses Wissen in vielerlei Sparten anzueignen.

Kampfkunstgenie. Du kannst mit leichten und mittleren Rüstungen sowie Kurzschwertern, Langschwertern und Zweihandschwertern umgehen.

Gedankenkraft der Githyanki. Du kennst den Zauberspruch *Magierhand*. Wenn du ihn wirkst, ist diese Hand unsichtbar.

Ab Stufe 3 erhältst du den Zauber *Springen* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Nebelschritt* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz. Wenn du diese Zauber wirkst, benötigst du dafür keine Komponenten.

GITHZERAI

Die Githzerai weilen in ihren Festungen im Limbus und schärfen ständig ihren Verstand, damit er genauso scharf bleibt wie eine Klinge.

Attributswerterhöhung. Dein Weisheitswert erhöht sich um 2.

Gesinnung. Die meisten Githzerai sind rechtschaffen-neutral. Das unermüdliche Training ihrer psionischen Fähigkeiten bedarf einer hohen Disziplin des Verstands.

Mentale Disziplin. Du erhältst einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände bezaubert und verängstigt. Die Githzerai lernen von den Meistern ihrer Klöster, ihren eigenen Verstand zu nutzen.

Gedankenkraft der Githzerai. Du kennst den Zauberspruch *Magierhand*. Wenn du ihn wirkst, ist diese Hand unsichtbar.

Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Schild* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken. Ab Stufe 5 erhältst du den Zauber *Gedanken wahrnehmen* und kannst diesen nach einer langen Rast erneut wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Weisheit. Wenn du diese Zauber wirkst, benötigst du dafür keine Komponenten.

ZUFÄLLIGE GRÖSSE UND GEWICHT

Volk	Grundgröße	Grundgewicht	Größenmodifikator	Gewichtsmodifikator
Githyanki	150 cm	100 Pfund	+2W12	× (2W4) Pfund
Githzerai	150 cm	90 Pfund	+2W12	× (1W4) Pfund

Größe = Grundgröße + Größenmodifikator
(je 2,5 cm pro Würfelwert)

Gewicht = Grundgewicht + Größenmodifikator (in Pfund)
× Gewichtsmodifikator

Ich habe einige Zeit mit den Githzerai im Limbus verbracht. Der Zauber, den ich erschaffen habe, wurde von ihren Adamant-Zitadellen inspiriert.



DIE SHA'SAL KHOU

Die Sha'sal Khou sind eine Organisation radikaler Kräfte unter den Githyanki und den Githzerai, die danach strebt, die beiden Völker zu vereinen. Sie wollen den Krieg zwischen den Githyanki und den Githzerai beenden und die Gith zu einem neuen Volk vereinen. Die Mitglieder der Sha'sal Khou arbeiten verdeckt in ihrer jeweiligen Gesellschaft. Sie versuchen, ihr Volk von einem Angriff auf das andere Volk der Gith abzuhalten und suchen gleichzeitig nach Gleichgesinnten, die sie in ihre Reihen aufnehmen können. In der Materiellen Ebene hat diese Gruppe ebenfalls Verstecke.

Die Organisation will eine eigenständige Armee aufbauen und eine geschützte Enklave schaffen, in der neue Generationen einfach nur als „Gith“ aufwachsen würden. Der wichtigste Befürworter dieses Ideals unter den Githyanki ist ein mächtiger Kriegsherr namens Zetch'r'r. Er unterstützt insgeheim die Wiedervereinigung zwischen den Githyanki und den Githzerai. Um die beiden Völker diesem Ziel näherzubringen, zieht er die Fäden hinter den Kulissen.

VERBUNDENHEIT DER GITHYANKI

W4 Verbundenheit

- 1 Es gibt keine größere Aufgabe, als der Verehrten Königin zu dienen.
- 2 Die Menschen gedeihen nur, weil wir über die Illithiden gesiegt haben. Was ihnen gehört, gehört daher uns.
- 3 Ohne Kampf ist das Leben nutzlos.
- 4 Das Leben ist nur ein Funke in der Dunkelheit. Wir alle erlöschen irgendwann – wer sich traut, kann jedoch hell brennen.

SCHWÄCHEN DER GITHYANKI

W4 Schwäche

- 1 Hunger und Durst sind für mich unerträglich.
- 2 Ich kann niemanden als richtige Bedrohung wahrnehmen, der kein Githyanki ist.
- 3 Ich befolge meine Befehle, egal wie sie lauten.
- 4 Ich beende nie meine Projekte, starte aber gerne welche.

TABELLEN FÜR GITH

Dieser Abschnitt bietet Tabellen für Spieler und den SL, die einen Githyanki- oder Githzerai-Charakter erschaffen wollen.

MÄNNLICHE NAMEN FÜR GITHYANKI

W10	Name	W10	Name
1	Elirdain	6	Quith
2	Gaath	7	Ris'a'an
3	Ja'adoc	8	Tropos
4	Kar'l'inas	9	Viran
5	Lykus	10	Xamodas

WEIBLICHE NAMEN FÜR GITHYANKI

W10	Name	W10	Name
1	Aaryl	6	Quorstyl
2	B'noor	7	Sirruth
3	Fenelzi'ir	8	Vaira
4	Jen'lig	9	Yessune
5	Pah'zel	10	Zar'ryth

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE DER GITHYANKI

W4 Ideal

- 1 Wenn ich Langeweile habe, suche ich mir meine eigene Unterhaltung. Und ich habe immer Langeweile.
- 2 Ich behandle andere wie Tiere, die es nicht besser wissen.
- 3 Erst die Gewalt gibt dem Leben die richtige Würze.
- 4 Die Vorstellung eines hohen Alters fasziniert mich. Vielleicht werde ich ja selbst irgendwann alt.

IDEALE DER GITHYANKI

W4 Ideal

- 1 **Treue.** Der Wert eines Kriegers wird daran gemessen, ob er sein Wort hält.
- 2 **Macht.** Die Schwachen herrschen über die Starken.
- 3 **Pflicht.** Vlaakiths Wille ist mir Befehl.
- 4 **Freiheit.** Eine starke Seele sollte die Sklaverei nicht erdulden. Es ist besser zu sterben, als jemandem dienen zu müssen.

MÄNNLICHE NAMEN FÜR GITHZERAI

W10	Name	W10	Name
1	Dak	6	Kalla
2	Duurth	7	Muurg
3	Ferzth	8	Nurm
4	Greth	9	Shrakk
5	Hurm	10	Xorm

WEIBLICHE NAMEN FÜR GITHZERAI

W10	Name	W10	Name
1	Adaka	6	Izera
2	Adeya	7	Janara
3	Ella	8	Loraya
4	Ezhelya	9	Uweya
5	Immilzin	10	Vithka

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE DER GITHZERAI

W4 Schwäche

- 1 Die eigene Kraft soll nur für nützliche Zwecke eingesetzt werden. Leichtfertigkeit ist der erste Schritt zur Niederlage.
- 2 Geduld ist bei allen Dingen geboten. Der erste Schritt ist immer der gefährlichste, egal worum es geht.
- 3 Emotionen sind eine Falle: Sie schwächen den Verstand und zerren an den Nerven. Schenke ihnen keine Beachtung.
- 4 Fange nur das an, was du auch beenden wirst. Schlag nur zu, wenn du töten willst.

IDEALE DER GITHZERAI

W4 Ideal

- 1 **Glaube.** Zerthimon wird wiederkommen. Wenn es soweit ist, werde ich seiner würdig sein.
- 2 **Mut.** Ein von Furcht unbefleckter Verstand kann alles erreichen.
- 3 **Pflicht.** Mein Volk überlebt nur, weil ich und meinesgleichen ihr Wohl über unser eigenes stellen.
- 4 **Freiheit.** Eine starke Seele sollte die Sklaverei nicht erdulden. Es ist besser zu sterben, als jemandem dienen zu müssen.

VERBUNDENHEIT DER GITHZERAI

W4 Verbundenheit

- 1 Ich versuche, Zerthimons Beispiel zu folgen.
- 2 Menyar-Ag hat mich für meine Aufgabe auserwählt. Ich werde sein Vertrauen niemals missbrauchen.
- 3 Vlaakith und ihre Schergen werden versagen – wenn ich sie nicht besiegen kann, dann werden meine Nachfolger es tun.
- 4 Ich werde nicht ruhen, bevor das letzte Ältestengehirn vernichtet wurde.

SCHWÄCHEN DER GITHZERAI

W4 Schwäche

- 1 Hinter jeder Bedrohung vermute ich die Machenschaften der Githyanki.
- 2 Ich glaube an die Überlegenheit der Gith – die Githzerai und die Githyanki werden sich vereinen und über das Multiversum herrschen.
- 3 Ich reagiere selbst auf kleine Bedrohungen mit überwältigender Demonstration meiner Macht.
- 4 Wenn ich das nächste Mal lache, wird es mein erstes Mal sein. Freudengeräusche machen mich gewaltbereit.

ÜBERFALLKOMMANDOS DER GITHYANKI

Verwende die folgenden Tabellen, um ein Überfallkommando der Githyanki und einige zusätzliche Details zu ihrer Situation zu erstellen. Jede Zeile in der Tabelle zur Gruppenbildung und in jeder nachfolgenden Tabelle werden ausgewürfelt.

In den Tabellen bezieht sich eine fettgedruckte Bezeichnung auf einen Werteblock im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

ZUSAMMENSETZUNG DES ÜBERFALLKOMMANDOS

Mitglieder	Anzahl
Githyanki-Krieger	2W6
Githyanki-Ritter	1W4
Junge rote Drachen	Würfle 1W6. Sollte das Ergebnis 6 sein, besteht die Gruppe zusätzlich aus 1W3 Drachen.

ANFÜHRER DES ÜBERFALLKOMMANDOS

W6 Anführer

- 1 Oberbefehlshaber der Githyanki
- 2–3 Githyanki-Ritter
- 4–5 Githyanki-Kith'rak
- 6 Githyanki-Gish

BESONDERE VERBÜNDETE

W10 Verbündeter

- 1–3 Keine
- 4–5 1W4 Githyanki-Ritter
- 6–7 1W4 Githyanki-Ritter, 1 Githyanki-Gish
- 8–9 1W4 Githyanki-Gish, 1W4 Githyanki-Ritter
- 10 1W4 Githyanki-Gish, 1W4 Githyanki-Ritter, 1 Githyanki-Kith'rak

TRANSPORTMITTEL DES ÜBERFALLKOMMANDOS

W6 Transportmittel (mit Besatzung)

- 1–2 Ein astrales Boot befördert die gesamte Gruppe.
- 3–4 Zwei astrale Boote befördern je die Hälfte der Gruppe.

W6 Transportmittel (mit Besatzung)

- 5 Ein astraler Zweimaster befördert die gesamte Gruppe sowie 30 Githyanki-Krieger.
- 6 Ein Ebenen-Plünderer befördert die gesamte Gruppe sowie 60 Githyanki-Krieger.

ZWECK DES ÜBERFALLS

W6 Zweck

- 1–2 Verwüstung: Die Githyanki haben Langeweile, daher wollen sie kämpfen und plündern.
- 3 Rache: Die Githyanki suchen nach einem gestohlenen silbernen Schwert.
- 4–5 Jagd auf Gedankenschinder: Die Githyanki suchen nach Gedankenschindern und ihren Untertanen.
- 6 Befehl von Vlaakith: Die Githyanki wurden geschickt, um einen bestimmten Gegenstand zu beschaffen oder eine Person gefangen zu nehmen.

GRUPPEN DER GITHZERAI

Verwende die folgenden Tabellen, um eine Gruppe der Githzerai zu erstellen und ihren Grund für die Reise jenseits des Limbus zu bestimmen. Jede Zeile in der Tabelle zur Gruppenbildung und in jeder nachfolgenden Tabelle werden ausgewürfelt.

In den Tabellen bezieht sich eine fettgedruckte Bezeichnung auf einen Werteblock im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

GRUPPENBILDUNG

Mitglieder	Anzahl
Githzerai-Mönche	2W8
Githzerai-Zerths	1W4

GRUPPENANFÜHRER

W6 Anführer

- 1 Githzerai-Anarch
- 2–3 Githzerai-Erleuchtete
- 4–6 Githzerai-Zerth

BESONDERE VERBÜNDETE

W8 Verbündeter

- 1–3 Keine
- 4–5 1W4 Githzerai-Zerths
- 6 1W4 Githzerai-Erleuchtete
- 7 1W4 Githzerai-Zerths, 1W4 Githzerai-Erleuchtete
- 8 1 Githzerai-Anarch, 1W4 Githzerai-Erleuchtete

ZWECK DER MISSION

W4 Zweck

- 1 Zerstörung einer bestimmten Kolonie der Gedankenschinder.
- 2 Pläne der Gedankenschinder auskundschaften: Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass sie die Spieler verdächtigen, diese würden etwas verschweigen.
- 3 Training: Die Githzerai wollen ihre Fertigkeiten verbessern und mehr über die Welt erfahren.
- 4 Die Githzerai wollen sich mit den Spielern verbünden, um die Gedankenschinder anzugreifen; die Githzerai-Gruppe hat etwas, das die Spieler wollen.



KAPITEL 5: HALBLINGE UND GNOME

K

REATUREN VIELER VÖLKER UND KULTUREN SIND IN Konflikte verwickelt, die im ganzen Multiversum aufflammen. Andere Leute überleben diese Tumulte, indem sie im Hintergrund verharren und die Kriege und anderen Verheerungen meiden, die die Außenwelt in stetem Wandel halten.

Halblinge und Gnome sind zwei Gruppen, die überlebt haben, indem sie von den aggressiven Mächten des Kosmos weitgehend unbemerkt geblieben sind. Beide Völker sind Ausnahmen in einem von Konflikten aufgeriebenen Multiversum – friedliche Leute, die ihre eigenen Nischen gefunden haben, weit entfernt von den Schlachten und Rivalitäten, welche die Leben der größeren Leute ausfüllen.

HALBLINGE

ICH HABE NICHT GENÜGEN FINGER UND ZEHEN, UM ZU zählen, wie viele Male ich unseren kleinen Schurken dem Tod von der Schippe habe springen sehen, aber ich erinnere mich an alle. Mal sehen ... da gab es den wütenden Seiler, den flammenden Lavastrom, die katapultierten Gallertwürfel, die Zehn Geneigten Korridore des Todes, die explodierende Krötenfalle, die Halle der Wirbelnden Krummsäbel ...

—Magnificus, außerordentlicher Magier

Jeder, der mit Halblingen Zeit verbracht hat, und besonders mit HalblingAbenteurern, hat vermutlich das fabelhafte „Glück der Halblinge“ in Aktion erlebt. Wenn ein Halbling sich in Lebensgefahr befindet, scheint es, als würde eine unsichtbare

Macht intervenieren. Wenn eine Halblingin von einer Klippe stürzt, werden ihre Kniehosen an einer Wurzel oder einem scharfen Felsvorsprung hängenbleiben. Wenn ein Halbling von Piraten gezwungen wird, über die Planke zu gehen, wird er ein Stück Treibgut erwischen und es dazu benutzen, sich über Wasser zu halten, bis er gerettet wird.

Halblinge glauben an die Macht des Glücks, und sie pflegen viele abergläubische Ansichten, von denen sie glauben, dass sie Glück oder Pech bringen. Sie führen ihre ungewöhnliche Gabe auf die Gunst Yondallas zurück und glauben, dass der göttliche Wille der Göttin hie und da die Waage des Schicksals zu ihren Gunsten schwenken lässt (oder ihr einen kräftigen Schubs gibt, wenn die Situation das erfordert).

VON NATUR AUS UNSCHULDIG

Gelehrte, Magier, Druiden und Barden anderer Völker haben verschiedene Vorstellungen davon, wie Halblinge der Gefahr entgehen. Sie haben die Theorie, dass die Halblinge aufgrund von irgendeiner natürlichen Eigenheit einen besonderen Platz im Multiversum einnehmen.

Eine dieser Hypothesen beruft sich auf eine Legende, die von einem Schriftstück erzählt, welches uralte elfische Schriften enthält – eine Reihe von Aufsätzen aus etlichen Jahrhunderten. Neben den vielen arkanen und weltlichen Themen, die in diesem Folianten behandelt werden, schrieben die Elfen Gedanken bezüglich der Macht der Unschuld nieder. Sie berichten ausführlich, wie lange sie das Volk der Halblinge observierten. Dabei beobachteten sie, wie das Chaos der Welt wieder und wieder um die Halblinge herum floss und ihre Dörfer unangetastet ließ. Während Orks, Zwerge und Menschen sich abmühten, kämpften und Blut vergossen, um ihre Territorien zu erweitern, notierten

die Elfen, wie die Halblinge in einem Zustand gelassener Gleichgültigkeit lebten und sich nicht um die Ereignisse in der Welt kümmerten. Sie merken an, wie die Halblinge die einfachen Freuden des Augenblicks genossen, beispielsweise Essen und Musik, Familie und Freundschaft, und wie sie nichts weiteres zu begehren schienen. Die Autoren schlossen daraus, dass die den Halblingen scheinbar angeborene Fähigkeit, Tumult und Pech aus dem Weg zu gehen, tatsächlich ein besonderer Segen der Natur sein könnte, der die Weltsicht der Halblinge schützen und sicherstellen soll, dass ihr einzigartiger Platz im Kosmos auf ewig erhalten bleibt.

ÜBERMÄSSIG FREUNDLICH

Halblinge schließen schnell Freundschaft mit Kreaturen anderer Völker, die nicht versuchen, ihnen zu schaden. Zu einem großen Teil liegt das am Mangel an Arglist, der mit ihrer unschuldigen Natur einhergeht. Äußerlichkeiten sind unwichtig; was zählt, ist der grundlegende Charakter einer Kreatur, und wenn die Halblinge von den guten Absichten einer Kreatur überzeugt sind, reagieren sie gut darauf. Halblinge würden einen Ork mit einem guten Herzen in ihrer Gesellschaft aufnehmen und ihn genauso freundlich behandeln wie einen elfischen Besucher.

Diese Offenheit reicht jedoch nicht bis zur Naivität. Halblinge lassen sich nicht durch eine simple Zusicherung guter Absichten einwickeln, und ihr Instinkt für Selbsterhaltung macht sie jedem neuen „Freund“ gegenüber vorsichtig, der keinen ehrlichen Eindruck macht. Obwohl sie vielleicht nicht fähig sind, das Gefühl zu definieren, spüren Halblinge, wenn etwas nicht ganz geheuer ist. Sie halten Abstand von fragwürdigen Individuen und raten anderen, dasselbe zu tun.

Dieser Aspekt der Halblingsmentalität erklärt das, was Angehörige anderer Völker oft als Courage charakterisieren. Ein Halbling, der gerade ins Unbekannte vorstößt, verspürt weniger Furcht als vielmehr Erstaunen. Anstatt Angst zu haben, bleibt der Halbling optimistisch in der Zuversicht, eine

ABERGLAUBE DER HALBLINGE

Halblinge könnten unter vielen anderen die folgenden Handlungen durchführen, um Unglück abzuwenden oder Glück zu bringen. Dörfer oder sogar einzelne Familien könnten Aberglauben haben, die sonst niemand bewahrt, etwa die folgenden:

- Willst du sicher durch den Wald reisen, lass ein paar Samen oder ein Kleeblatt für Sheela Peryroyl zurück.
- Ein großes, silbriges Eichhörnchen könnte die verkleidete Yondalla sein. Zeig dein bestes Benehmen und biete ihr eine Leckerei an, wenn du sie siehst!
- Eine Quelle ist ein Ort voller Glück. Gönn dir einen Moment der Ruhe und des Nachdenkens an solch einem Ort, oder halte für eine kurze Zwischenmahlzeit an.
- Stecke dir Blumen an den Hut oder ins Haar, um dich gegen böse Feen zu schützen.
- Wenn dir die Nackenhaare zu Berge stehen oder die Haut auf deinem Arm wie ein gerupftes Huhn aussieht, wisse, dass Charmalaine nahe ist – beherzige ihre Warnung!
- Setz einen Frosch unter deine Kappe, das bringt Glück. Aber nicht zu lange, sonst bringt es vierzehn Tage Pech.
- Falls du auf einen Schmetterling trittst, dann verlasse drei Tage lang besser nicht die Sicherheit deines Hauses.
- Wenn du eine Reihe Steckrüben oder Rettiche pflanzt, stell sicher, an ihrem Kopfende einen schönen runden Stein für Yondalla zu vergraben, und sie wird dir ein paar dicke Knöllchen bescheren.
- Geh immer nur links an einem Feenring vorbei, und stell sicher, dass du deine Kappe lüpfst. Betritt niemals einen, und stell dich schon gar nicht in seine Mitte.

Ich glaube nicht an Glück. Nichts von dem lächerlichen Aberglauben, in den die Halblinge ihr Vertrauen setzen, hat irgendeinen Wert.

gute Geschichte zum Erzählen zu haben, wenn alles vorbei ist. Egal, ob die Situation einen Schurken erfordert, der in den Hort eines Drachen hineinschlüpft, oder eine örtliche Miliz, die einen Orkangriff zurückschlägt, indem sie sich weigert, aufzugeben – Halblinge überraschen größere Leute immer wieder mit ihrer unerschütterlichen Natur.

GLÜCKLICH MIT DEM HEUTE

Seit Beginn der Geschichtsschreibung haben Halblinge niemals danach gestrebt, ihren Einfluss über ihre isolierten Gemeinschaften hinaus auszudehnen. Sie leben ihre Leben zufrieden mit dem, was die Welt ihnen bietet: frische Luft, grünes Gras und reichen Mutterboden. Sie bauen alle Nahrung an, die sie brauchen, und erfreuen sich an jedem pochierten Ei und jedem Stück Röstbrot. Halblinge sind nicht für große Werke der Literatur bekannt oder ausführliche Niederschriften ihrer Geschichte. Gelehrte, die ihr Verhalten studieren, spekulieren, dass Halblinge sich darüber im Klaren sind – bewusst oder nicht –, dass die Vergangenheit eine Geschichte ist, die wieder erzählt, aber nicht verändert und daher nicht erlebt werden kann. Nur durch das Leben im Augenblick kann man das Wunder des Lebendigseins würdigen.

DAS LEBEN ALS HALBLING

Auf den ersten Blick scheinen Halblinge einfache Leute zu sein, aber diejenigen, die mit ihnen gelebt oder einen Halbling in ihrer Gesellschaft gehabt haben, wissen, dass sehr viel mehr in den Leben dieser kleinen Leute steckt, als es den Anschein hat. Die Mitglieder einer Halblingsgemeinschaft haben eine Reihe von gemeinsamen Werten und Zielen, egal ob sie in einem versteckten Bau in einer Hügelflanke leben oder ihre eigene Nachbarschaft in einer von einem anderen Volk dominierten Stadt bewohnen.

ALLES HAT EINE GESCHICHTE

Wie viele andere Völker auch genießen es die Halblinge, persönliche Besitztümer anzuhäufen. Aber im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern hat die Vorstellung eines Halblings von Wert, wenn überhaupt, nur wenig mit monetären Belangen zu tun. Die höchstgeschätzten Besitztümer eines typischen Halblings sind jene, an denen die interessantesten Geschichten haften. In der Tat ist das Betreten des Heims eines betagten Halblings dem Aufschlagen eines Geschichtenbuchs sehr ähnlich. Jede Ecke und jeder Winkel enthält die eine oder andere wunderliche Kuriosität, und ihr Eigentümer wird mit größtem Vergnügen die Geschichte ihrer Herkunft erzählen. Ein Halbling, der sich nach einem Leben auf Abenteuerfahrten zur Ruhe gesetzt hat, könnte so verschiedene Erinnerungsstücke besitzen wie einen Löffel vom Großen Basar in Sigil, eine aus einer Elfenküche in Immerdar abgestaubte Pfanne, eine als Geschenk von einem Svirfneblin-Pilzpfleger aus dem Underdark erhaltene Harke oder die Schuppe eines Weißen Drachen, aus dessen Hort organisiert.

Natürlich sind die Besitztümer der meisten Halblinge nicht von derart exotischem Ursprung. Aber sogar ein stubenhockender Halbling bemüht sich, alltägliche Objekte zu sammeln, die eine signifikante Rolle in einer spannenden Geschichte gespielt haben (so zum Beispiel „das Nudelholz, mit dem Tante Hattie einen Grottenschrat verschluckt hat“ oder „die Schuhe, die Timtom anhatte, als er dem Wolf entwischt ist“). Halblinge glauben, dass ein Gegenstand einen ihm eigenen „Geist“ besitzt – und je dramatischer oder unglaublicher



WIE DIE FISCHHÜPFERS ZU IHREM NAMEN KAMEN

Aus dem stillen Wasser
Im wiegend grünen Ried
Entstieg ein haar'ger Schurke,
Ein Troll, der Schnobbel Schwied.

Er kam, zu fressen Kinder,
Sein' Bau mit Knochen stopfen,
Die Zähn' mit Krallen säubern,
Ihr Fleisch mit Steinen klopfen.

Doch an dem Tag ging fischen
Ein Halbling voller Mut:
Der erste der Fischhüpfers.
In uns fließt deren Blut.

Als er erspähte Schnobbel Schwied,
Der seine Messer wetzte,
Da wusste er um die Gefahr
Die seine Lieben hetzte.

In dem Moment größter Gefahr,
Da fing er eine Brasse
Und warf sie über'n klaren Strom
An ihrer Silberflosse.

Zehnmal die Brasse flinke sprang,
Und wie ein Donnerbeben
Traf sie den alten Schwied am Kopf
Und endete sein Leben.

– „Die Geschichte von den Fischhüpfers“,
von Harkin Fischhüpfer

seine Geschichte ist, desto stärker ist sein Geist. Diese Ansicht veranlasst sie dazu, bohrende Fragen über die Besitztümer anderer Leute zu stellen, denen sie begegnen – Fragen, die sie denen gegenüber ungebührlich neugierig erscheinen lassen, die nicht verstehen, aus welchem Grund sie gestellt werden.

Geschichte am Leben erhalten. Die Vorliebe der Halblinge für das Geschichtenerzählen hat noch ein weiteres Ventil: Versammlungen, bei denen ein Ältester Hof hält oder mehrere Geschichtenerzähler sich gegenseitig beim Weitergeben ihrer Erlebnisse zu übertrumpfen suchen. Es ist ein seltenes Vergnügen für Außenstehende, Halblingen bei einem Abend des Geschichtenerzählens beizuwohnen, denn die Halblingältesten können ein Garn spinnen wie niemand sonst. Eine von einem Ältesten mit allem Drumherum zum Besten gegebene Erzählung kann dafür sorgen, dass die Zuhörer vor Lachen brüllen, Sehnsucht nach Hause bekommen, auf ihren Stuhlkanten mitfiebern, von weit entfernten Küsten träumen, zu Tränen gerührt sind oder über beide Ohren grinsen.

Einige der am häufigsten erzählten Geschichten drehen sich um den Ursprung des Namens eines Halblingklans. Im Allgemeinen kam es zu solchen Benennungen, weil in ferner Vergangenheit eine Halblingsmatriarchin oder ein Patriarch eine denkwürdige Großtat vollbrachte oder irgendeine erstaunliche Fähigkeit vorwies, was zu einem Namen führte, der hängen blieb. Klans mit sinnträchtigen Namen wie zum Beispiel die Höhlenkrabblers, die Sautrakers oder die Fischhüpfers haben alle eine Geschichte darüber zu erzählen, wo sie herkommen.

GUT SICHTBAR VERBORGEN

Obwohl Halblinge nicht von Natur aus einsiedlerisch sind, sind sie gut darin, abgelegene Orte zu finden, wo sie siedeln können. Ein gewöhnlicher Reisender braucht eine Kombination aus Glück und Beharrlichkeit, um solch einen Ort zu finden, und oft ist das nicht genug. Für diejenigen, die der Idee anhängen, dass Yondalla ihre Gläubigen aktiv vor Schaden abschirmt, lässt sich dieses Phänomen einfach erklären – die Göttin passt auf die Heimstätten auf, genauso, wie sie die Leben der Halblinge schützt. Was auch immer der Grund ist, Reisende können nach einem Halblingsdorf suchen, aber einen schmalen Pfad übersehen, der quer durch das Unterholz verläuft, oder sie finden sich wieder, wiesie im Kreis laufen und ihrem Ziel kein Stück näher kommen. Waldläufer, die Halblingen begegnet sind oder unter ihnen gelebt haben, wissen von diesem Effekt und lernen, ihren anderen Sinnen und ihren Instinkten zu vertrauen, anstatt sich auf ihr Sehvermögen zu verlassen.

Ein typisches Halblingsdorf ist eine Ansammlung von kleinen Steinhäusern mit Strohdächern und Holztüren, oder von in Hügelanken gegrabenen Bauen mit Fenstern, die auf Gärten mit Blumen, Bohnen und Kartoffeln blicken. Da eine Halblingssiedlung üblicherweise weniger als hundert Bewohner hat, ist Kooperation von entscheidender Bedeutung für ihre Gesellschaft, und jeder Einwohner führt planmäßige Aufgaben aus oder bietet Unterstützung für die Bevölkerung. Eine Familie könnte Backwaren zur Verfügung stellen, während eine andere Schuhe flickt oder Kleidung strickt. Im Allgemeinen produzieren dorflebende Halblinge keine Waren zum Verkauf an Außenstehende, aber sie lieben es, zu handeln, besonders mit Besuchern, die interessante Dinge zum Tauschen haben.

Ein Leben voller Freizeit. Halblinge ziehen selten in Betracht, die Sicherheit ihrer Dörfer zu verlassen, weil sie bereits all die Annehmlichkeiten haben, nach denen sie sich sehnen könnten – Essen, Trinken, Lachen, Familie, Freunde und die Genugtuung eines anständigen Tagewerks. Wenn alles Lebensnotwendige erledigt ist, lassen die Halblinge es langsam angehen – und viele von ihnen finden einen Weg, Müßiggang zu einer Kunstform zu erheben. Jeder Halbling hat einen Lieblingsplatz zum Nichtstun – im Schatten eines großen Steins, am Rand einer sonnenverwöhnten Wiese oder in einer bequemen Astgabel hoch in einem Baum. Wenn sie nicht vor

sich hin dösen und vom Schmetterlingennachlaufen träumen, verbringen Halblinge ihre Zeit mit einfachen kreativen Tätigkeiten, etwa damit, eine Pfeife aus einem Ast zu schnitzen, Garn zu einem dicken Seil zu flechten oder auf einer gebrauchten Mandoline eine flotte Melodie zu komponieren.

Erste Angelegenheiten. Die ältesten Mitglieder einer Halblingssiedlung sind ihre Anführer, wobei diese Rolle eine besondere Bedeutung hat. Die Ältesten eines Klans sind keine Autoritätsfiguren im traditionellen Sinn; sie werden respektiert, und ihre Worte werden beherzigt, aufgrund der Geschichten, die sie erzählen. Ihre besten Geschichten liefern praktisches Wissen im Rahmenwerk einer mythischen Sage. Ein Ältester verkündet nicht einfach: „Wir müssen stets für eine Goblinattacke bereit sein.“ Stattdessen wird dieser Rat mittels einer Geschichte geliefert, die davon handelt, wie ein Dorf vor langer Zeit eine Goblininvasion zurückgeschlagen hat, was die Dörfler sowohl unterhält als sie auch lehrt, was zu tun ist, falls Goblinräuber tatsächlich das Dorf finden.

Für gewöhnlich sind Halblinge nicht das Ziel kriegerischer Nationen. Ihre Dörfer sind von geringem taktischen Wert, und sie werden wahrscheinlich auch nicht von bösen Magiern begehrt oder zum Ziel des Zorns irgendeiner dunklen Macht werden. Die einzigen Feinde, vor denen ein Halblingsdorf sich laufend in Acht nehmen muss, sind herumziehende Banden von Orks oder Goblins, sowie der gelegentliche hungrige Oger oder andere einzelgängerische Monster. Und, wie das Halblingsglück so spielt, sind diese Zwischenfälle so selten, dass von einem einzigen davon generationenlang gesprochen werden könnte. In einem Dorf ist die Geschichte von dem Oger, der den Ziegenbock von Bauer Keller gefressen hat, eine warnende Erzählung, die noch jahrzehntelang wiedergegeben und ausgeschmückt werden wird.

HEIME FERN DER HEIMAT

Ein einzelner Halbling oder eine Familie könnten ihre Gemeinschaft aus verschiedenen Gründen hinter sich lassen. Ein Klan, der zum Umziehen gezwungen ist (vielleicht aufgrund einfallender Kreaturen oder einer Naturkatastrophe), könnte sich entscheiden, in einer größeren oder kleineren Stadt Zuflucht oder Gelegenheiten zu suchen, anstatt zu versuchen, einen anderen abgeschiedenen Ort in der Wildnis zu finden.

Eine Stadt oder größere Kleinstadt hat häufig bereits ein Halblingsviertel, was bedeutet, dass Neuankömmlinge bereits einen Ort haben, zu dem sie gehen und den sie Zuhause nennen können. Oft schließen sie sich anderen Halblingen an, die sich bereits niedergelassen haben und unterstützen jedes Unternehmen, das ihre neuen Freunde aufgemacht haben, um als Geschichtenerzähler, Bäcker, Köche oder Ladeninhaber ihr Auskommen zu finden.

SCHWARZE SCHAFE

Obwohl die meisten Halblinge schwungvoll und herzlich sind, gibt es genau wie bei jedem anderen Volk unter ihnen Individuen, die mürrisch, griesgrämig, reserviert oder argwöhnisch sind. Solche Wesenszüge könnten bei jemandem auftauchen, der sich schlussendlich ganz der Sache des Bösen zuwendet –

GOTTHEITEN DER HALBLINGE

Gottheit	Gesinnung	Zuständigkeit	Vorgeschlagene Domänen	Verbreitetes Symbol
Arvoreen	RG	Wachsamkeit, Krieg	Krieg	Gekreuzte Kurzschwerter
Brandobaris	N	Abenteuer, Dieberei	List	Fußabdruck eines Halblings
Charmalaine	N	Scharfe Sinne, Glück	List	Brennender Stiefelabdruck
Cyrollalee	NG	Herd, Heim	Leben	Eine offene Tür
Sheela Peryroyl	RG	Landwirtschaft, Natur, Wetter	Natur, Sturm	Eine Blume
Urogalan	RN	Erde, Tod	Tod, Grab*, Wissen	Silhouette eines Hundekopfs
Yondalla	RG	Hauptgöttin der Halblinge	Leben	Füllhorn

* Aus Xanathars Ratgeber für Alles

Halblingsiedlungen überleben Kriege, weil Halblinge so lästig sind. Warum etwas unterwerfen, mit man nichts zu tun haben will?

ein Ereignis, das wirklich extrem selten ist, aber oft genug vorkam, dass sich jede Gemeinschaft mindestens eine derartige Geschichte erzählt.

Ein Halbling, der böse wird, bricht üblicherweise alle Verbindungen zu seiner Familie, seinen Freunden und seinem Dorf ab. Langsam, mit der Zeit, verlieren Halblinge, die einen dunklen Pfad verfolgen – besonders diejenigen, die zu viele Eide brechen oder anderen Halblinge schaden – den Schutz von Yondalla und den anderen Halblingsgöttern. Manche sagen, dass der Verstand dieser Halblinge irgendwann entstellt wird und sie sich in grausame, paranoide Kreaturen verwandeln, die von Elend und Verzweiflung zerfressen sind.

GÖTTER UND MYTHEN DER HALBLINGE

Halblinge sehen ihre Götter eher als Mitglieder der Sippe statt als göttliche Wesen. Sie beten sie nicht auf dieselbe Art an, auf die Elfen und Zwerge ihre Götter verehren, weil die Halblingsgötter als Volkshelden gesehen werden – sterbliche Wesen, die zur Göttlichkeit aufgestiegen sind, nicht göttliche Wesenheiten, die aus ihren Reichen herabsteigen, um die Welt zu beeinflussen. Aufgrund dieser Sichtweise beten Halblinge nur selten ausschließlich eine einzelne Gottheit an; sie verehren alle Götter gleichermaßen und entbieten ihren Respekt auf bescheidene Weise.

Halblinge sprechen von Yondalla in der Art, wie Menschen einen starken und fürsorglichen Elternteil beschreiben würden. Sie reden so über Brandobaris, wie andere sich über einen spitzbübischen und schneidigen Onkel äußern könnten. Sie flehen die Götter nicht um tägliche Gunstbezeugungen an, und sie haben kein Gefühl für metaphysische Distanz oder Trennung zwischen ihnen und ihren Göttern. Für Halblinge sind ihre Götter Teil der Familie. Und genauso wie Familienmitglieder setzen die Götter ein Beispiel, das durch die Geschichten ihrer Heldentaten bestärkt wird, wobei jede Erzählung hilft, der nächsten Generation wichtige Lektionen zu erteilen.

Die Tabelle „Gottheiten der Halblinge“ zählt die Mitglieder des Halblingspantheons auf. Die Tabelle nennt für jede Gottheit Gesinnung, Zuständigkeit (die wichtigsten Interessens- und Verantwortungsbereiche des Gottes), empfohlene Domänen für Kleriker, die dem Gott dienen und ein übliches Symbol des Gottes. Jeder der Götter ist im Folgenden beschrieben.

YONDALLA

Die Geschichte von Yondalla beginnt in der Morgendämmerung der Welt, als die Halblinge furchtsame Wanderer waren, die eine magere Existenz fristeten. Die Göttin Yondalla nahm Notiz von ihnen und entschied, die Halblinge als ihr Volk anzunehmen. Sie war eine starke Anführerin mit einer Vision für ihr Volk, und sie widmete ihr Leben dessen Zusammenführung und Schutz. Mit der Zeit erhob sie jene Halblinge zur Göttlichkeit, die am geschicktesten in den Fertigkeiten waren,

die die Halblinge zum Überleben brauchten. Diese legendären Halblinge bilden den Rest des Pantheons.

Yondalla erschuf die ersten Halblingsdörfer und zeigte den Leuten, wie man baut, pflanzt und erntet. Sie wusste, dass die Fülle eines Halblingsdorfs jedweden Banditen oder jedwedes Monster zum Plündern verleiten würde. Deshalb benutzte sie ihre Kräfte, um die Heimstätten vor der Entdeckung zu verbergen. Sie verschmolz sie mit der Landschaft, so dass die meisten Reisenden ohne einen weiteren Blick vorbeiziehen würden.

Für die Halblinge ist Yondalla für ihren Elan verantwortlich, sowie für die überschäumende Erregung, die sie verspüren, wenn sie wissen, dass das Glück auf ihrer Seite ist. Wenn ein Kürbis zu enormer Größe heranwächst oder ein Garten doppelt so viele Karotten wie üblich hervorbringt, geht die Anerkennung dafür an Yondalla. Wenn ein Halbling stolpert, eine Hügelflanke hinabrutscht und auf einem Goldklumpen landet, ist das Yondalla, die Pech in Glück verwandelt.

ARVOREEN

Von Zeit zu Zeit müssen Halblinge zur Verteidigung ihrer Freunde oder ihres Dorfs kämpfen. In diesen Momenten kommen die Erzählungen von Arvoreen im Gedächtnis jedes Halblings zum Vorschein. Jeder Jugendliche hört immer und immer wieder die Geschichten vom Mut und der List des Helden, von seinen schlaun Taktiken in der Schlacht und von seiner Fähigkeit, Geschwindigkeit und geringe Größe zu nutzen, um einen weit größeren Feind zu besiegen. Die Ältesten wissen, dass die Welt da draußen gefährlich ist und dass ihre Angehörigen verstehen müssen, wie man diesen Gefahren begegnet. Geschichten über Arvoreen werden auf eine Art und Weise erzählt, dass die jungen Leute dazu inspiriert werden, seine epischen Schlachten nachzuspielen. Auf diese Art bekommen die Halblinge praktische Erfahrung mit Maßnahmen, die dazu entwickelt wurden, beim Besiegen von Kobolden und Goblinräubern zu helfen oder sogar einen Oger zur Strecke zu bringen. Wenn es Zeit ist, diese Taktiken im Ernstfall anzuwenden, wird jeder dazu bereit sein.

Kooperation ist ein fundamentales Prinzip der Verteidigung der Halblinge gegen ihre Feinde. Jede Gemeinschaft übt sich in ihrer eigenen Version der von Arvoreen bevorzugten Taktiken:

Verteilangriff. Die Halblinge rennen in alle Richtungen, als wären sie in Panik geraten, formieren sich dann aber neu und kehren zurück, um mit konzentrierter Anstrengung anzugreifen.

Schildkrötenpanzer. Halblinge scharen sich zusammen und decken sich gegenseitig mit Schilden, Waschbottichen, Schubkarren, Truhendeckeln oder irgendetwas anderem, das einen Hieb abwehren kann.

Trollklopfer. Ein paar Halblinge spielen den Köder, um einen Troll oder eine andere große Kreatur auf eine Lichtung zu locken, wo der Rest der Gruppe aus dem Verborgenen Steine auf das Monster schleudern kann, um es zu verwirren und zu überzeugen, sich eine andere Beute zu suchen.

Schwärmende Stockhauer. Halblinge stürmen in Wellen auf einen Eindringling ein und verprügeln ihn von allen Seiten mit Stöcken.

Fiedel und Knall. Ein halblingischer Fiedler lockt das Monster in eine Falle, üblicherweise ein Netz oder eine Grube, gefolgt von mehreren kräftigen Halblingen, die große Stöcke schwingen und das Monster von einer sicheren Stellung aus verhauen.

SHEELA PERYROYL

Jedes Halblingsdorf besitzt einen Ort für die Verehrung von Sheela Peryroyl. In einem Baumhain, einem Himbeerbeet oder einem Streifen Wildblumen hinterlassen die Dörfler eine kleine Opfergabe, wann immer sie vorbeigehen, oder lüpfen ihre Kappen, oder flüstern einen Segen zu Sheelas Ehren. Ein Dorf schätzt sich glücklich, wenn dieser Ort von einem



Druiden gepflegt wird. Kreaturen, die ein Dorf angreifen, das unter dem Schutz der Druiden der Göttin steht, sehen bald ihren Fehler ein, wenn allerlei Pflanzen über die Eindringlinge herfallen, sie packen und stechen, als ob die Natur selbst den Halblingen in ihrer Sache beistehen würde.

In Vollmondnächten, besonders während der Aussaat- und Erntesaisons, erzählen die Ältesten Geschichten von Sheela Peryroyl. Nachdem sie durch ihre ruhmreichen Abenteuer zur Heldin geworden war, verband Sheela sich mit der Erde, verschmolz ihren Geist mit den Blumen, Pflanzen und Bäumen, so dass sie ihr Volk besser versorgen konnte. Ein Halbling, der versehentlich auf eine Blume tritt, sagt oft: „Sheela verzeih!“ Bevor Halblinge einen Baum fällen, um das Holz für ein neues Haus zu verwenden, ist es üblich, mit gezogenen Kappen vor dem Baum zu stehen und Sheela demütig um die Erlaubnis zu bitten, fortzufahren.

CHARMALAINE

Charmalaine ist eine energische und spontane Gottheit. Sie fürchtet keine Gefahr, da sie stets damit rechnet, diese frühzeitig entdecken und umgehen zu können, bevor sie ihr Schaden bringt. Die Geschichten ihrer Leistungen lesen sich wie die wildesten Träume eines Abenteurers: Sie entkam einer Armee von Sahugin, löste die Kammer der Eintausend Fallen und stahl Schätze aus dem Hort der Tiamat. Halblinge malen sie sich als eine junge Erwachsene aus, die sich so schnell bewegt, dass ihre Stiefel rauchen und manchmal sogar Feuer fangen. Sie trägt einen Streitkolben mit einem Kopf, der laute Warnungen schreit, und sie wird von ihrem Frettchenfreund Xaphan begleitet.

Halblinge nennen Charmalaine manchmal den Glückbringenden Geist, weil sie ihren Geist aus ihrem Körper aussenden kann, um die Situation auszukundschaften, und daher fähig ist, Halblingabenteurer vor Gefahren zu warnen, während sie sich in ihrer körperlosen Gestalt befindet. Die Halblinge, die Charmalaine huldigen, sind üblicherweise Abenteurer oder gehen anderen risikoreichen Berufen nach, so wie der Jagd, dem Abrichten von Tieren und der Bewachung öffentlicher Amtsträger.

CYRROLLALEE

Cyrrollalee verkörpert den Geist der Freundschaft und Gastlichkeit, der jeden Halbling ausmacht und durch sein Heim und Herd repräsentiert wird. Das Heim ist ein einladender Ort, aber gleichzeitig unantastbar. Halblinge ehren Cyrrollalee, indem sie Besuchern ihre Heime öffnen und indem sie das Heim eines Gastgebers respektieren, als wäre es ihr eigenes.

Jedes Halblingsdorf erzählt eine eigene Version der legendären Geschichte von Cyrrollalee und den Trollpasteten. Vor langer Zeit wurde eine große Menschenstadt in der Nähe von Cyrrollalees Dorf regelmäßig von einem grausamen Troll angegriffen. Die Krieger der Stadt hackten auf den Troll ein, doch selbst seine schrecklichsten Wunden heilten, und er kehrte stets wieder zurück. Eines Tages stellte Cyrrollalee sich am Stadttor in Schürze und Bauernkleidern vor, und sie bot der Stadt an, den Troll loszuwerden. Die stolzen Menschenkrieger verspotteten sie, aber der verzweifelte Bürgermeister bat Cyrrollalee um ihre Hilfe.

Also ließ Cyrrollalee alle Leute in der Stadt Pasteten backen, doch nicht irgendwelche Pasteten. Es waren besondere Trollpasteten. Zu jeder einzelnen gab sie eine Prise Magie, um sie für Trolle unwiderstehlich zu machen. Während die Krieger der Stadt grummelten und ihre Klingen wetzten, erschuf Cyrrollalee eine Atmosphäre voller Spaß und brachte den verängstigten Leuten Freude, während sie arbeiteten. Nach getanem Tagewerk machte sie sich mit einem Karren voller Pasteten auf und legte mit den Köstlichkeiten eine schmackhafte Spur weit hinauf in die Berge. Als der Troll in die Nähe der Stadt kam und die Spur fand, begann er, eine Pastete nach der anderen zu verschlingen. Er folgte den wunderbaren Gerüchen den Bergpfad hinauf und tappte mitten in den Hirt eines jungen Roten Drachen. Der gierige Troll wurde rasch eingeäschert.

Cyrrollalee kehrte als Heldin zurück, und von diesem Tag an gedachten alle Stadtbewohner ihrer mit einem Wort des Dankes, wenn sie Pasteten backten.

BRANDOBARIS

Schneidiger Schelm, Schutzpatron der Diebe und Hauptfigur phantastischer Fabeln und wilder Abenteuergeschichten – das ist das Vermächtnis von Brandobaris, dem Herrn der Heimlichkeit. Geschichten über Brandobaris, angefüllt mit kunstvollen Betrugereien und knappen Fluchten, inspirieren viele junge Halblinge, sich an schurkischen Betätigungen zu versuchen. In ihrer Fantasie wird ein Kornspeicher zu einem erhabenen Magierturm, der auf der Suche nach Schätzen zu erklimmen ist, oder ein Ruderboot wird zum Schauplatz eines säbelrasselnden Abenteuers. Und für manche – die Jugendlichen, von denen gesagt wird, dass sie „ein wenig von Brandobaris in sich tragen“ – ist dieses Rollenspiel das Präludium zu einem Leben, wie Brandobaris es vorlebt: immer auf der Ausschau nach der nächsten Herausforderung.

Brandobaris zieht weiterhin auf der Suche nach Aufregungen herum, und nun, als ein aufgestiegenes Wesen, umspannen seine Reisen alle Ebenen der Existenz. Seine Neugier führt ihn auf der Suche nach magischen Kuriositäten, seltenen Schätzen und mystischen Rätseln in alle Ecken des Multiversums. Wenn Brandobaris sich heimlich fortbewegt, kann kein Sterblicher oder Gott seine Schritte hören – eine Fähigkeit, die er nicht nur zur Verteidigung nutzt, sondern auch, um diejenigen, denen seine Gunst gehört, mit unerwarteten Aufmerksamkeiten zu beschenken.

Obwohl er auf seinen Reisen niemals zu rasten scheint, hat Brandobaris immer die Zeit, Halblinge zu belohnen, die sich trauen, Risiken einzugehen und die Welt zu erkunden, um ihr ihren eigenen Stempel aufzudrücken. Es ist bekannt, dass er Halblingen in misslichen Notlagen ein wenig Hilfe zukommen lässt, indem er sie für eine Weile unsichtbar macht oder so eingreift, dass sie nicht mehr gehört oder aufgespürt werden können.

UROGALAN

In uralten Zeiten verließ der Halblingsheld Urogalan sein Dorf mit seinem treuen Jagdhund, um sich ins Jenseits vorzuwagen – und dann kehrte er zum großen Erstaunen der Dorfbewohner zurück. Sie konnten selten, dass Urogalan von seinen Erfahrungen zutiefst beeinflusst worden war, da er lange Zeit nicht mehr sprach. Er saß einfach nur da, in einer weißen Robe und mit seinem Jagdhund an seiner Seite, und sah der Welt beim Vorbeigehen zu. Als er endlich sprach, erzählte er von einem Ort, den er die Grünen Felder nannte, wo die Gott-helden der Halblinge Seite an Seite mit dahingeschiedenen Sterblichen leben und fruchtbares Ackerland, hellen Sonnenschein und all die Behaglichkeit des Zuhauses genießen.

Urogalan erklärte, dass alle, die bereits gegangen sind, von diesem Ort ewigen Friedens aus immer noch über ihre Lieben wachen und Botschaften zur Materiellen Ebene senden. In Anerkennung dieser Zusicherung halten die Halblinge die Augen nach Zeichen von ihren entschlafenen Lieben offen. Vielleicht denkt man gerade daran, wie man vor langer Zeit mit der Großmutter Schmetterlinge fing, als plötzlich ein Schmetterling auf der Hand landet – ein klarer Beweis, dass sie, wie von Urogalan versprochen, von jenseits des Schleiers des Todes immer noch auf ihren Enkel aufpasst.

Als ein göttliches Wesen kann Urogalan sich frei über die Erde und durch die Ebenen der Existenz bewegen. Er hält eine magische Laterne hoch, die ihn auf seinen Reisen beschützt. Mit seinem schwarzen Jagdhund, der den Weg weist, durchkämmt Urogalan das Multiversum und begleitet verstorbene Halblinge zu ihrem ewigen Heim in den Grünen Feldern.

Anders als andere Halblingsgottheiten ist Urogalan von einer Wolke der Melancholie umgeben. Er ist hager und seine dunkle Haut ist mit weißen Roben bedeckt. Priester, die Urogalan verehren, tun es dieser Tracht und Verhaltensweise gleich.

DER HALBLING-ABENTEURER

WER WEISS, WODER GEIST EINES HELDEN WACHSEN WIRD?

Selbst der kleinste Samen kann den mächtigsten Baum hervorbringen.

—Elminster Aumar, Weiser von Schattental

Alles an Halblingen, von ihrer kleinen Statur zu ihrem unbekümmerten Auftreten, macht sie zu unwahrscheinlichen Kandidaten für ein Leben des Abenteuers fern der Heimat. Dennoch bringt jede Generation eine Handvoll außergewöhnlicher Individuen hervor, die der konventionellen Weisheit trotzen und ihr Glück in der weiten Welt suchen.

Die Meinungen gehen darüber auseinander, was manche Halblinge dazu bringt, ihre Heimat zu verlassen und über den fernsten Hügel aufzubrechen, um das Unbekannte zu erforschen. Die einfachste Erklärung ist, dass Manche mit einem Übermaß an Neugier geboren werden. Die einen sagen, dass Arvoren oder Brandobaris dafür verantwortlich sei, sie anzutreiben, und andere verweisen auf die Geschichten der Ältesten, die manch einen jungen Halbling dazu inspirieren, Risiken einzugehen. Was auch immer der Grund ist, von Zeit zu Zeit fühlt ein Halbling den Ruf des Abenteuers und macht sich mit einem Wanderstab, einem Rucksack und ein wenig Zwieback auf den Weg. Der erste Halt für viele dieser beherzten Seelen ist eine weit entfernte Stadt, wo sie hoffen, einige gleichgesinnte Gefährten zu finden.

FLINKE FÜSSE

Das Potenzial eines Halblings für Abenteuereien manifestiert sich üblicherweise in frühen Lebensjahren. Wenn ein Kind zum ersten Mal vom Dorf scheinbar versehentlich wegstreunert oder eines Tages auf einen Baumstamm springt und versucht, sich auf eine Reise flussabwärts zu begeben, sind die Eltern besorgt, aber nicht beunruhigt. Sie schreiben diese ungestümen Taten

Halblinge haben den Ruf Diebe zu sein. Er ist wohlverdient.

Brandobaris' Einmischung zu, und beinahe alle Kinder wachsen aus dieser Tendenz, sich selbst in Gefahr zu bringen, wieder heraus. Aber wenn ein junger Halbling bei diesen Eskapaden bleibt, sagen die anderen Dörfler, der Jugendliche habe „flinke Füße“.

Die Bezeichnung bezieht sich auf den anhaltenden Drang, über die Grenzen der Gemeinschaft hinauszuwandern – eine Aktivität, die im Zuständigkeitsbereich von Brandobaris liegt, von dem es heißt, er habe „die flinksten Füße von allen“. Jedes Dorf hat seine eigene Art, mit diesem Phänomen zurechtzukommen. Manche Ältesten – besonders diejenigen, die selbst einst flinke Füße hatten – zucken nur mit den Schultern, lächeln und sagen, so ist es nun einmal. Nichtsdestotrotz könnten wohlmeinende Dörfler versuchen, einen Jugendlichen davon abzubringen, die Gemeinschaft zu verlassen. Andere Dörfer geben einem ihrer Einwohner, der den Drang zeigt, auf Abenteuerfahrt zu gehen viel mehr Unterstützung – wahrscheinlich, weil einige ihrer Ältesten in die Welt hinausgezogen sind und zurückkehrten, um davon zu erzählen. In einem solchen Ort wird ein Jugendlicher, der vor dem Aufbruch



steht, mit einer stürmischen Feier verabschiedet, die bis weit in die Nacht geht und während welcher der zukünftige Abenteurer mit Erzählungen von anderen „flinkfüßigen“ Helden der Halblingsgeschichte unterhalten wird.

HALBLINGE DES MULTIVERSUMS

In der Welt von DUNGEONS & DRAGONS existieren viele Arten von Halblingen, und sie unterscheiden sich stark von Ort zu Ort.

In den Vergessenen Reichen gehören Halblinge meist den Leichtfuß- und Starkherz-Varianten an. Leichtfuß-Halblinge sind größer und schlanker als die Starkherzen, obwohl „schlank“ relativ ist, wenn man über Halblinge spricht. Leichtfüße ziehen es vor, in reisenden Truppen in Bewegung zu leben, und ihre Mitglieder werden am wahrscheinlichsten ein Leben auf Abenteuerfahrt aufnehmen. Starkherzen sind ihrer Natur nach Stubenhocker, und die meisten von ihnen werden ihr Leben wahrscheinlich versteckt in ihren abgeschiedenen Dörfern verbringen. Sie sind auch recht glücklich damit, in der Gemeinschaft mit anderen Völkern zu leben und als Bauern, Gastwirte, Schuster und Bäcker zu arbeiten.

In der Kampagnenwelt der Drachenlanze sind die Kender das Gegenstück zu Halblingen. Die Kender besitzen kürzere Lebensspannen als ihre Gegenstücke in anderen Welten. Sie haben spitze Ohren und werden faltig, wenn sie altern. Als großartige Imitatoren und Sänger sind die Kender vollendete Geschichtenerzähler, aber sie sprechen oft zu schnell für andere Völker, die nicht an ihren hektischen Sprechrhythmus gewöhnt sind.

Halblinge in der Welt von Greyhawk leben in unterirdischen Bauten oder kleinen Katen im Grasland oder in den Hügeln. Ihre Körper sind zum größten Teil von leichtem Haarwuchs bedeckt, besonders auf ihren Hand- und Fußrücken, und sie tragen nur selten Schuhe. Die drei Teilvölker sind die Haarfüße, die am zahlreichsten sind; die Großkerle, welche die am höchsten gewachsenen und am wenigsten athletischen Halblinge sind und ein wenig an Elfen erinnern; und die Stämmigen, die in Temperament und Statur mehr den Zwergen ähneln als die beiden anderen.

In der Welt Athas in der Kampagnenwelt der Dunklen Sonne sind Halblinge wilde Kreaturen und neigen dazu, das Fleisch von Menschen und Elfen zu verspeisen. Klein, verstohlen und sonnengebräunt leben sie ein hartes Leben unter ihrem Häuptling und schlagen sich mehr schlecht als recht als Jäger, Sammler und Räuber durch. Außerhalb ihrer Stämme sind die Halblinge misstrauisch, zynisch und oft paranoid, da sie denken, dass alle anderen Völker ebenso gerne Humanoiden verzehren, wie sie es tun.

SICH ANBAHNENDE LEGENDEN

Halblinge, die ein Leben auf Abenteuerfahrt aufnehmen, werden von den Geschichten ermutigt, die von ihren Ältesten erzählt werden – Erzählungen von halblingischen Helden, die durch Menschenstädte schleichen, mit Schätzen vollgepackte Gewölbe plündern und in den Hallen eines Zwergenkönigs empfangen werden. Jeder neue Mächtegernehld hofft, Abenteuer zu erleben, die ihre eigenen aufregenden Geschichten wert sind, um nachfolgende Generationen auf Jahre hinaus zu inspirieren.

Natürlich bedeutet nicht jede Reise in die Welt Risiko für das eigene Leben oder die Gewinnung großer Reichtümer. Für einen Halbling könnte ein Abenteuer schon bedeuten, mit einer Karawane zu reisen, sich an Bord eines Großseglers zu schleichen, als Bote für einen Fürsten zu dienen oder ein paar Jahre lang als Lehrling bei den Zwergen zuleben. Vom Standpunkt eines Halblingsdörflers betrachtet ist es schon ein Abenteuer, irgendwohin zu gehen, wo nicht „zu Hause“ ist, und jeder, der dies tut, muss bei seiner Rückkehr eine oder zwei nette Geschichten zu erzählen haben. Selbst auf einer gefährlichen Mission finden Halblinge überall um sich herum Vergnügen. Wenn es regnet, spielt ein Halbling in den Pfützen; in einer steifen Brise lässt ein Halbling vielleicht einen Drachen steigen, anstatt Schutz zu suchen.

TABELLEN FÜR HALBLINGE

Dieser Abschnitt bietet einige Tabellen, die für Spieler und SL nützlich sind, welche Einzelheiten für Halblings-Charaktere oder -dörfer auswählen oder auswürfeln wollen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE VON HALBLINGEN

W6 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Du versuchst, jeden Tag mit einem Lächeln zu beginnen.
- 2 Warum laufen, wenn man hüpfen kann?
- 3 Du denkst dir Lieder über deine Freunde aus, die sie für ihren Mut und ihre Intelligenz loben.
- 4 Du bist äußerst vorsichtig und hältst stets Ausschau nach Monstern und anderen Gefahren.
- 5 Du siehst immer die positive Seite einer Situation.
- 6 Du sammelst gerne Erinnerungsstücke an deine Reisen.

IDEALE VON HALBLINGEN

W6 Ideal

- 1 **Mut.** Du suchst zu beweisen, dass das tapferste Herz in der kleinsten Verpackung enthalten sein kann.
- 2 **Kameradschaft.** Du bist dir ziemlich sicher, dass du mit allen und allem Freundschaft schließen kannst.
- 3 **Hoffnungsvoll.** Du wirst ein Leben voller Abenteuer leben und viele Geschichten zu erzählen haben.
- 4 **Fürsorglich.** Du achtest darauf, die Unschuldigen zu schützen.
- 5 **Ehrlich.** Deine Mutter hat dir gesagt, dass du immer die Wahrheit sagen sollst.
- 6 **Aufregung.** Kannst du den Beutel des schlafenden Riesen klauen? Natürlich kannst du das!

BINDUNGEN VON HALBLINGEN

W6 Bindung

- 1 Die Sicherheit deines Dorfs ist jedes Opfer wert.
- 2 Nichts ist wertvoller als Freundschaft und Familie.
- 3 Du folgst deinem eigenen Pfad durchs Leben. Niemand kann dir sagen, was du zu tun hast.
- 4 Du besitzt ein Erbstück, von dem du dich nicht trennst.
- 5 Du wirst niemanden berauben oder verletzen, der schwächer ist oder weniger Glück im Leben hat als du.
- 6 Egal, wie klein du vielleicht bist, du wirst nicht vor einem Rüpel nachgeben.

MAKEL VON HALBLINGEN

W6 Makel

- 1 Du kannst dir nicht verkneifen, deine Nase in Dinge zu stecken, wo sie nichts verloren hat.
- 2 Du bist zappelig. Stillzusitzen ist eine Herausforderung.
- 3 Du kannst ein Vergnügen nicht ausschlagen.
- 4 Du hasst es, eine Mahlzeit auszulassen, und wirst mürrisch und reizbar, wenn du es doch musst.
- 5 Du bist von glänzenden Dingen fasziniert und kannst es nicht lassen, sie „auszuleihen“.
- 6 Du gibst dich nie mit nur einem Stück zufrieden, wenn du den ganzen Kuchen haben kannst.

GRÜNDE, AUF ABENTEUER AUSZUZIEHEN

W6 Grund

- 1 Die ganze Zeit Kartoffeln zu schälen und Ziegen zu hüten, war nicht unbedingt deine Sache.
- 2 Du bist eines Tages auf einem Floß eingeschlafen und in der Nähe einer Menschenstadt aufgewacht. Du warst so begeistert von den fremdartigen Eindrücken und dem schmackhaften Essen, dass du nie zurückgekehrt bist.
- 3 Was mit einfachen Kürbisplünderungen auf nahegelegenen Bauernhöfen begann, machte dich schließlich zu einem wandernden Mietschurken.
- 4 Du hast im Wald mit einer Fee gesprochen, und plötzlich warst du tausend Kilometer weit von deiner Heimat weg.
- 5 Dein Dorfältester hat dir so viele Geschichten davon erzählt, wie er ein Schurke in einer Abenteurergruppe war, dass du dem Drang nicht widerstehen konntest, es selbst zu versuchen.
- 6 Ein Freund hat dich angestiftet, auf den Rücken eines schlafenden Pferds zu springen, welches sich als Pegasus herausstellte. Seitdem ist dein Leben nicht mehr langsamer geworden.

GNOME

UND DANN EXPLODIERTE DAS DING IN EINE MILLION Zillionen Teile! [Ops] So was hatte ich in meinem Leben noch nicht gesehen!

—Criballix, Gnom aus Sigil

Die Liebe zu Entdeckungen ist die Kraft, die das Leben eines Gnoms antreibt, ob er nun die Natur der Magie untersucht oder versucht, einen besseren Rückenkratzer zu erfinden. Fragen über die Welt füllen den Kopf eines Gnoms: wie ein Insekt fliegt, ein Fisch schwimmt oder ein Grashüpfer springt – er will das alles herausfinden! Doch es ist nicht nur die Natur und ihre Funktionsweise, von denen Gnome fasziniert sind; sie sind von allen möglichen Themen besessen. Im Besonderen haben sie ein leidenschaftliches Interesse an mechanischen Gerätschaften, der Natur und magischen Betätigungen; ein Gnom könnte danach streben, ein neues Gartengerät zu erfinden, jede Art von Schmetterling zu sammeln und zu katalogisieren oder eine neue Methode zum Schleifen von Edelsteinen zu entwickeln.

MIT VOLLEN ZÜGEN VOM LEBEN TRINKEN

Ein Gnom ist selten gelangweilt und versucht, jede Minute zu genießen, denn das Leben ist voller Gelegenheiten, zu lernen, anderen zu helfen und Spaß zu haben.

Gnome werden mit einer Faszination für das Lernen geboren, welche von einer nicht zu unterdrückenden Neugier befeuert wird. Die meisten Individuen entscheiden sich für ein spezialisiertes Studiengebiet, wie zum Beispiel einen bestimmten Aspekt der Natur, eine besondere Methode für Erfindungen oder die Muster, die dem Multiversum zugrunde liegen.

Obwohl dieses Streben nach Wissen einen Gnom dazu zwingen mag, viel Zeit in der Werkstatt oder im Laboratorium zu verbringen, wird die Aktivität nie als Plackerei gesehen – ganz im Gegenteil. Gnome genießen es, einen wenig aufregenden Aspekt des Lebens erfreulicher zu machen, beispielsweise eine Schaufel zu erfinden, die eine Melodie pfeift, um die Mühsal des Grabens zu erleichtern, oder eine Teleskopgabel zu erschaffen, die über den Tisch reichen kann, um die Essenszeit aufzuheitern.

Ihre lebenslustige Einstellung schlägt auch in Form von Witzen durch, die Gnome ihren Kameraden – oder über ihre Kameraden – erzählen, und in den gutherzigen Streichen, die sie sich gegenseitig spielen – und anderen Leuten (die vielleicht nicht immer wertschätzen, das Ziel ihres Humors zu sein).

DER WEG IST DAS ZIEL

Gnome sind nicht übermäßig zielorientiert, wenn sie ihren Interessen nachgehen. Für sie sind die Reise und das Ziel ein und dasselbe, und ein Erfolg am Ende einer Reise ist nur der erste Schritt in Richtung der nächsten Errungenschaft.

Obwohl Scheitern, Enttäuschung und Sackgassen wiederkehrende Hindernisse auf dem Pfad zur Entdeckung sind, schwelgen Gnome in der Suche. Sie genießen den Erwerb neuen Wissens in dem Bewusstsein, dass es teuer erkaufte sein kann, und sogar eine Reihe schlechter Resultate bei Experimenten bringt einen Gnom nicht davon ab, seinem gewählten Pfad zu folgen.

FELSENGNOME

Die ersten Schritte eines Besuchers ins Innere eines Felsen-gnomstollens werden von den Geräuschen der Industrie begleitet – Hammer, die auf Metall klopfen, Beitel, die sich in Holz beißen, brodelnde Kessel und eine Vielzahl ausgewählter Quietschens, Klirrens und Pfeifens. Vor diesem Hintergrund hört man in den Hallen den Widerhall der Stimmen von felsengnomischen Er-



findern, die in beinahe unverständlicher Geschwindigkeit von ihren neuersten Ideen plappern, und der Tumult wird gelegentlich von einem großen Knall oder dem abrupten Zusammenbruch eines instabilen Klapperasmus unterbrochen.

Für Felsengnome besteht das Leben aus einer Kombination von Schnitzeljagden und Perioden mutigen Experimentierens. Zuerst bauen sie unter Tage Materialien ab und klamüsern dann aus, was sie unter Verwendung dieser Ressourcen erschaffen oder erfinden können. Die Entdeckung einer neuen Metallerzader – sei es Zinn, Kupfer, Silber oder Gold – lässt Felsengnome freudig in die Hände klatschen, doch sie sind am allerglücklichsten, wenn sie eine Edelsteinlagerstätte finden, insbesondere Diamanten.

Individuelle Felsengnome haben verschiedene Vorstellungen davon, welche Arten von Erfindungen am befriedigendsten sind. Einige bevorzugen Praxistauglichkeit, und andere sind eher an künstlerischem Ausdruck interessiert. In jeder Gruppe gibt es diejenigen, die es vorziehen, sich in den alchemistischen Künsten zu üben, und diejenigen, deren Talente eher in der Erschaffung mechanischer Geräte liegen. Jeder Stollen hat Mitglieder aller Überzeugungen, und sie sind alle durch gegenseitigen Respekt für das verbunden, was sie tun, trotz ihrer unterschiedlichen Perspektiven.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Felsengnome, die einen eher wissenschaftlichen Ansatz beim Erfinden verfolgen, sind diejenigen, die für die Erschaffung technologischer Geräte verantwortlich sind, die das Leben einfacher machen. Selbst eine so simple Erfindung wie eine neue Art von Harke wird gefeiert, und dieser Fortschritt könnte später von jemandem übertroffen werden, der ihn auf eine Art und Weise modifiziert, die seine Nutzung effizienter oder angenehmer macht.

Diese Erfinder sträuben sich nur selten gegen den Versuch, Gerätschaften von außergewöhnlicher Macht zu bauen, selbst wenn eine davon zunächst nicht so funktioniert, wie sie sollte. Die Gnome wissen, dass es immer möglich ist, dass jemand aus den Fehlern eines anderen Erfinders lernt, also kann sogar ein misslungenes Experiment in gewisser Weise ein Erfolg sein. Alle kleineren Explosionen oder andere Tumulte in einem Felsengnomstollen dienen als Hinweise darauf, was man beim nächsten Mal nicht tun sollte – außer natürlich, es war das Ziel, etwas in die Luft zu jagen.

CELESTISCHE SPIELZEUGMACHER

Unter den Felsengnomen existiert eine Handvoll Magieschmiede, welche die Magie ihres Handwerks zu neuen Höhen bringen. Diese legendären Gnome residieren üblicherweise in Bytopia und auf anderen, weit von der Materiellen Ebene entfernten Ebenen, an Örtlichkeiten, wo sie Zugang zu mächtvollen Energien haben und diese nutzbar machen können. Sie haben Geheimnisse des Multiversums entschlüsselt, die sie befähigen, kaum fassbare Kreationen zu fertigen – ihre sogenannten „celestischen Spielzeuge“.

Diese Magieschmiede sind freundlich zu jenen, die sie aufsuchen. Sie genießen es, ihre Werke vorzuführen, und ziehen große Freude daraus, Besucher bei der Interaktion mit ihren Spielzeugen zu beobachten, während sie Notizen dazu kritzeln, wie sie ihre Kreationen verfeinern können.

Celestische Spielzeuge können so gut wie alles. Viele dieser Objekte haben Eigenschaften nicht unähnlich denen wundersamer Gegenstände, wie beispielsweise ein Spielzeug, das einen Attributswert erhöhen kann, oder eines, das Geschmeisnisse auf anderen Ebenen zeigen kann.



TÜFTLERGNOME

Auf der Welt Krynn in der Kampagnenwelt der Drachenlanze erheben Felsengnome das Prinzip der Erfindung zu extremen Höhen und sind bekannt dafür, Lieferanten ausgeflippten Tohuwabohus zu sein. Selbst wenn sie Körperteile verlieren oder sich in verschiedenen Unfällen Narben einhandeln, hält nichts die Tüftlergnome von ihrer unstillbaren Queste des Experimentierens und Entdeckens ab.

Ganz oder gar nicht. Die Kreationen von Tüftlergnomen reichen vom Lächerlichen zum Gefährlichen. Sie lieben es, die Kunst der Erfindung über ihre Grenzen hinaus zu treiben und die Instabilität flüchtiger Materialien zu erforschen. Sie kichern nach einem ohrenbetäubenden Knall vor Freude, hüpfen und toben zwischen tödlichen, sprühenden Blitzen herum. Auch wenn sie bizarr und ungewöhnlich ist, ist die funktionierende Kreation eines Tüftlergnoms eine seltene Sache – und äußerst wertvoll. Eine solche Erfindung könnte Folgendes sein:

- Ein Tomatenstampfer mit Kettenantrieb, der auch fliegen kann.
- Ein blitzbetriebenener, tragbarer Rattenzapper – gut, um das Ungeziefer draußen zu halten.
- Ein schwebendes, metallenes Faksimile eines Betrachters, komplett mit desintegrierenden Augenstrahlen.
- Ein Schwarm explodierender Papageien.

Scheitern oft, scheitern glücklich. Diese Erfinder sind von jeder Explosion, jeder geschmolzenen Masse und jedem Haufen rauchender Trümmer entzückt. Scheitern ist ein Teil der späteren Lösung und etwas, das man feiern muss. Ein wahrhaft episches Scheitern könnte der Anlass für eine großartige Feier in der Gemeinschaft sein.

UM DER SCHÖNHEIT WILLEN

Ein Gnom lässt seiner Vorstellungskraft freien Lauf. Jede neue Idee kann der Ausgangspunkt für eine neue Reise des Experimentierens und Entdeckens sein. Auch wenn Felsengnome die praktischen Aspekte ihrer Unternehmungen schätzen, finden sie doch auch Befriedigung in der Herstellung von Gegenständen, die keinen wirklichen Nutzen haben. Manch eine Erfindung wird nur deshalb gefeiert, weil sie schön anzusehen oder komplex und vielschichtig in ihrer Konstruktion ist. Die Künstler, die solche Dinge erschaffen, sind so angesehen wie diejenigen, die auf die Entwicklung von Werkzeugen spezialisiert sind.

Erkundung ist ein Teil der Erfindung, so sehen die Gnome es. Also ist nichts Falsches daran, Maschinen und Artefakte zu erschaffen, die scheinbar keinen Zweck haben. Gnome, die diese Kunstwerke produzieren, benutzen neue Ideen und Herangehensweisen, durchbrechen alte Schranken und erweitern die Grenzen des Wissens. Zum Beispiel könnte ein Künstler eine wunderschöne, gelenkige Skulptur erschaffen, deren Teile auf einzigartige Weise manipuliert werden können. Ein anderer Kunsthandwerker könnte diese Idee übernehmen und auf eine neue Form von Erfindung anwenden – doch niemand vergisst, dass es die Idee des Künstlers war, die den Weg für diese Reise geebnet hat.

ALCHEMISTEN

Felsengnomische Alchemisten erforschen die Natur von Mineralien und Chemikalien. Sie sind neugierig, was passiert, wenn sie bestimmte Substanzen mit anderen Verbindungen oder mit purer Magie mischen. Die meisten Alchemisten, selbst diejenigen, die sich mit Experimenten und neuen Ideen beschäftigen, können verschiedene nützliche Substanzen herstellen, so zum Beispiel Alchemistenfeuer, Gegengift, Superschmierige Schmiere, Steinschmelzende Verbindung, Blutmückenschutzmittel und im Dunkeln leuchtende Farbe.

MAGIESCHMIEDE

Felsengnomische Magieschmiede konstruieren vorzüglich gearbeitete Apparaturen und weben dabei gern magische Eigenschaften in ihr Werk. Magieschmiede entwickeln oft einen Ruf für einen bestimmten Werkstil und -typ. Zum Beispiel könnte ein freundlicher Magieschmied lebenswerte mechanische Haustiere und Gefährten erschaffen, während ein mürrischer Gnom vielleicht zuschnappende Kleintierkonstrukte mit scharfen Zähnen und Klauen fabriziert. Gnomische Magieschmiede können berühmt werden und ihre Werke unter Adligen, Magiern und anderen Sammlern heißbegehrt sein.

Die Erfindungen eines Magieschmieds reichen von Gegenständen wie einem Tresor, der sich auf ein gesprochenes Kommando oder eine Reihe von Gesten hin öffnet, über ein Federwerk tierchen, das entwickelt wurde, um auf einfache Befehle zu reagieren, bis hin zu einem verbreiteten magischen Gegenstand (so wie jene in *Xanathars Ratgeber für Alles* vorgestellt).

TUNNELBLICK

Wenn sie bei der Arbeit sind, verkriechen Felsengnome sich in ihren Werkstätten und hängen „Nicht stören“-Schilder an die Tür. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Gnome, die an ihren Projekten arbeiten, den größten Teil ihrer Zeit in Abgeschiedenheit verbringen, und selbst wenn sie hervorkommen (für Mahlzeiten oder aus anderen Gründen), sind sie oft tief in Gedanken und nehmen ihre Umgebung nicht wahr. In der Sicherheit des Stollens kommen sie nur selten aufgrund dieser Verletzlichkeit zu Schaden. Doch auch Gnome, die in Städten wohnen, können dieser Art der Besessenheit zum Opfer fallen, während sie ihren Projekten nachgehen. In solchen Fällen ist es viel sicherer für sie, zu Hause zu bleiben, da ein Gnom, der in Gedanken versunken durch die Straßen wandert, Gefahr läuft, in einen Wassergraben zu purzeln oder von einer Kutsche überfahren zu werden.

Gnome geben exzellente Bibliothekare und Kuratoren ab. Gib einem Gnom etwas, das er katalogisieren und organisieren kann, und du wirst einen glücklichen Gnom an der Hand haben.

WALDGNOME

Waldgnome lernen als die Gefährten der Natur und ihrer Tiere von ihrer Umgebung wie von einem meisterhaften Lehrer. Sie gehen großen Gruppen von Menschen und anderen Völkern die in ihr Waldreich einfallen, aus dem Weg, doch sie stehen Individuen und kleinen Gruppen bei, die sie ihrer Hilfe für würdig erachten. Sie erschaffen hübsche Gärten, organische Skulpturen und wundersame Smaragdschmuckstücke – dieser grüne Edelstein ist ihnen das liebste aller Juwelen.

Waldgnomsiedlungen fallen oft gar nicht auf. Umherziehende Jäger können hindurchstreifen, ohne jemals zu vermuten, dass sie durch etwas anderes als Wildnis gehen. Eine Gemeinschaft von Elfen könnte überrascht feststellen, dass sie schon seit Jahren Nachbarn eines Waldgnomdorfes sind.

Waldgnome sind gut darin, ihre Heime in der Landschaft verschwinden zu lassen. Es hilft, dass sie klein sind und dass sie lieber nach unten graben und unter der Erde leben, anstatt nach oben zu bauen und über Tage zu leben. Wie die Dachse und Waschbären, die oft ihre Gefährten sind, leben sie in hohlen Bäumen und in Hügelflanken getriebenen Stollen, und jedes Heim ist mit den anderen in der Gemeinschaft durch ausgeklügelte Tunnel verbunden.

Hinter ihren geheimen Türen sind die Heime von Waldgnomen fröhlich geschmückte, ordentliche Räume, die natürliche Gegebenheiten ausnützen. Eine große Glasschüssel, in der Fische und Frösche schwimmen, könnte als Oberlicht für einen Gnomstollen dienen, während sie der Welt darüber als ein kleiner Teich erscheint. Die knorrigen und verworrenen Wurzeln eines Baums könnten als Regale, Sitzgelegenheiten, Tische und Schlafstätten benutzt werden. Solche Häuser haben oft viele kleine nach außen offene Schächte, die ein paar Sonnenstrahlen erlauben, die Wände und Böden zu sprenkeln und Ausgänge für die vielen Tiere darstellen, die mit den Gnomen zusammenleben. Ähnliche kleine Öffnungen werden für schlaue versteckte Kamine benutzt, getarnt als Äste, die den Rauch der kleinen Feuer hoch in die Baumwipfel tragen und ihn zu wenig mehr als einem Dunstschleier reduzieren, bevor er sich auflöst.

TIERHELFER

Waldgnome können mit vielen der Kleintiere in den Wäldern kommunizieren. Eichhörnchen, Waschbären, Füchse, Wiesel, Eulen, Kaninchen, Rotkehlchen, Kolibris und andere sind ihre Verbündeten und Freunde. Außerstehende denken von diesen Kreaturen oft, sie seien die Haustiere der Gnome, aber die Gnome behandeln sie eher wie vertrauenswürdige Nachbarn.

Wenn Fremde sich einem Waldgebiet nähern, das von Waldgnomen bewohnt wird, wissen die Gnome oft schon davon, während die Besucher noch kilometerweit entfernt sind. Flinke Eichhörnchen flitzen durch die Baumwipfel, und jedes versucht das erste zu sein, das die Gnome warnt und sich eine süße Leckerei verdient. Vögel zwitschern einen besonderen Ruf, der die Gnome vor Gefahr warnt. Bei Nacht geben nachtaktive Tiere wie etwa Eulen und Fledermäuse den Gnomen Nachricht, wenn sie auf der Hut sein sollten.

EXPERTEN FÜR ILLUSIONEN

Waldgnome haben angeborene magische Fähigkeiten, die sie einfache Illusionen erschaffen lassen. Sie üben sich schon in frühester Jugend im Gebrauch von Illusionsmagie. Die meisten



Waldgnomgemeinschaften verfügen über einen vollwertigen Illusionisten und einen oder zwei Lehrlinge, die ihre Talente im Dienst der Gemeinschaft benutzen – indem sie länger anhaltende Illusionen oder solche größeren Maßstabs entwerfen, die der Gemeinschaft helfen, weiterhin vor der Welt verborgen zu bleiben.

Gnome benutzen Illusionen zu praktisch jedem Zweck – als Spiel, zur Verteidigung oder zur Kommunikation – und manchmal aus keinem anderen Grund denn zum Zwecke der Kunst. Eine einfache Illusion kann oft eine komplexe Idee ausdrücken, beispielsweise wenn die Erinnerung an eine Örtlichkeit vom illusionären Geräusch eines plätschernden Bachs ausgelöst wird, der durch den Ort fließt. Eine von Waldgnomen durchgeführte Versammlung zum Geschichtenerzählen ist ein Tumult von Geräuschen und Bildern, die helfen, der gerade erzählten Geschichte Bedeutung und Intensität zu verleihen. Es ist für die meisten anderen Völker, deren Geschichten und Auführungen von den Materialien begrenzt werden, die gerade zur Hand sind, eine unfassbare Art der Unterhaltung.

Die verspielte Natur der Waldgnome zeigt sich in den Illusionen, die sie erschaffen, selbst in denen, die einen ernsthaften Zweck haben. (Eine Illusion, die den Eingang zu einem Tunnel verbirgt, indem sie ihn wie festen Erdboden erscheinen lässt, wird andere Leute vielleicht nicht amüsieren, aber die Gnome können herzlich darüber lachen.) Waldgnome verbringen ihre Freizeit damit, mit der Erschaffung neuer Illusionen zu experimentieren, oder die Abbilder und Geräusche auszuschnitzen, von denen sie bereits wissen, wie man sie herstellt.

Die Anzahl der Arten, auf die Waldgnome Illusionen zum Spaß haben benutzen, ist nahezu unbegrenzt. Ein paar Beispiele: visuelle Aufwertungen einer von einem Ältesten zum Besten gegebenen mythischen Erzählung, neue und interessante Geräusche oder falsche Türen und Korridore, um Eindringlinge zum Narren zu halten und sie in Fallen zu locken. (Goblins können einfach nicht an einer Tür vorbeigehen, die ihnen Beschimpfungen an den Kopf wirft.)

TIEFENGNOOME

Tiefengnome oder Svirfneblin sind die pragmatischen und oft mürrischen Vetter der Gnomfamilie, die tief unter der Erde leben. Das Underdark ist voller Gefahren, was bedeutet, dass Tiefengnome viel von ihrer Zeit dafür aufwenden müssen, einfach nur am Leben zu bleiben. Sie ertragen dieses Leben, weil das Underdark auch unglaubliche Schätze birgt: Mineralien und Edelsteine, Gold, Silber und Platin. Die Svirfneblin bauen diese Materialien ab, wann immer sie eine neue Lagerstätte finden – ganz besonders Rubine, die sie vor allen anderen Preziosen wertschätzen. Die Svirfneblin erfreuen sich tatsächlich an Erfolgen in

diesen Bergbauunternehmungen. Ein dünnes Lächeln erscheint auf den steinartigen Gesichtszügen eines Tiefengnomms, der einen wahrhaft bemerkenswerten Edelstein findet, und solch eine Entdeckung hellt die Stimmung in der Enklave eine Zeitlang auf.

VERSTECKT, ABER HEIMELIG

Tiefengnome beschützen ihre Enklaven mit labyrinthischen Tunneln, Fallen und bewaffneten Wachen, alle konzipiert, um den Eingang zu einer Siedlung wenig einladend zu gestalten. Doch innerhalb seiner Grenzen gestalten und schmücken die Tiefengnome ihren Stollen so, dass er einladend und behaglich ist.

Obwohl sie fähige Steinmetze sind, wissen die Svirfneblin die Schönheit von Naturstein zu schätzen und bevorzugen es, seine Eigenheiten mit dem Meißel zu betonen oder ihn unverändert zu belassen. Ihre Architektur zeichnet sich durch sanfte Kurvenformen aus anstatt durch gerade Linien und scharfe Kanten.

Svirfneblin haben einen tiefen Gemeinschaftssinn und sorgen sich untereinander kaum um Privatsphäre. Daher schließen sie ihre Wohnräume nicht mit Türen oder Fensterhängen ab. Die meisten ihrer Heime sind spärlich möblierte Behausungen mit ein oder zwei Räumen. In Schlafstätten, oft in die Höhlenwände gemeißelt, sind Hängematten für jeden Bewohner aufgereiht, doch oft sind sie ansonsten bis auf Steinkisten leer, die ein paar persönliche Habseligkeiten enthalten.

GÖTTER DER GNOME

WER SCHMIEDETE DIE KETTEN, WELCHE TIAMAT IN AVERNUS binden? Warum gehen die *Modrons* auf den Großen Marsch? Wer ist die Herrin der Schmerzen eigentlich? Ich kann es dir nicht sagen, aber die Antworten liegen in den Goldenen Hügeln. Und wenn Garl und seine Bande es nicht wissen, kann niemand es wissen.

—Griballix, Gnom aus Sigil

Es sollte nicht überraschen, dass Gnome, als die eingefleischten Erfinder, die sie sind, eine unglaubliche Anzahl von Legenden haben, die sie von ihren Gottheiten erzählen. Jeder Stollen hat sein einzigartiges Repertoire an Geschichten – manche von ihnen zweifellos mit einem Fundament von Tatsachen, während andere Produkte der Phantasie sein könnten. Der Unterschied ist den Gnomen nicht wichtig, die Inspiration und Stolz aus den Geschichten über ihre Götter ziehen, weil jede Legende auf ihre eigene Art wahr ist.

GOTTHEITEN DER GNOME

Gottheit	Gesinnung	Zuständigkeit	Vorgeschlagene Domänen	Verbreitetes Symbol
Baervan Wildwanderer	NG	Waldgebiete	Natur	Gesicht eines Waschbären
Baravar Mantelschatten	NG	Illusion, Täuschung	Arkana ^{**} , List	Dolch vor einem Kapuzenmantel
Bleredd	N	Arbeit, Handwerk	Schmiede*, Licht	Eisernes Maultier
Callarduran Sanfthand	N	Bergbau, Steinbearbeitung	Wissen, Natur	Goldener Siegelring mit sechsstrahligem Stern
Flandal Stahlhaut	NG	Metallarbeiten	Schmiede*, Wissen	Flammender Hammer
Gaerdal Eisenhand	RG	Schutz	Krieg	Eisernes Band
Garl Glitzergold	RG	Hauptgott der Gnome	List	Goldklumpen
Gelf Dunkelherd	CN	Frustration, Zerstörung	Krieg	Zerbrochener Amboss
Nebelun	CG	Erfindungen, Glück	Schmiede*, Wissen, List	Blasebalg und Eidechschwanz
Rill Schlaudrossel	RN	Gesetz, Gedanken	Wissen	Ineinandergreifende Zahnräder
Segoan Erdrüfer	NG	Erde, die Toten	Grab*, Licht	Leuchtender Edelstein
Sheyanna Flachssträhne	CG	Liebe, Schönheit, Leidenschaft	Licht	Zwei silberne Kelche
Urdlen	CB	Gier, Mord	Tod, Krieg	Maulwurf mit weißen Krallen, der aus dem Erdboden hervorkommt

* Aus *Xanathars Ratgeber für Alles*

** Aus *Abenteurerhandbuch für die Schwertküste*

Elminster nennt Gnome das Vergessene Volk – in den meisten Welten ein passender Name. Ich habe viele Reiche durchstreift, und in keinem einzigen gab es auch nur die Spur einer gnomischen Nation.

Jede Gottheit im gnomischen Pantheon ist ein Experte in vielen Betätigungsfeldern, der zu unglaublichen Meisterleistungen fähig ist. Dennoch weisen diese Helden auch Unzulänglichkeiten auf, beispielsweise Zögerlichkeit oder Selbstsucht. Nur die Obergottheit der Gnome, Garl Glitzergold, kann die anderen überreden, persönliche Belange beiseitezulegen, um sich zu einer bedeutenden Expedition aufzumachen oder zusammen auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten. Und den Gnomen zufolge ist es erwiesen, dass ihre Götter das Unmögliche vollbringen können, wenn sie sich zusammenschließen.

Vielleicht aufgrund der besonderen Ansichten jeder Gemeinschaft oder weil die Götter häufig illusionäre Gestalten nutzen, bestehen verschiedene Vorstellungen von den Mitgliedern des Pantheons. In manchen Gemeinschaften denkt man, die Götter seien allesamt männlich oder weiblich; in manchen sind sie Tiere oder von Garl Glitzergold erschaffene Konstrukte. Manche Gnome sagen, Garl hätte fünf Verbündete, während andere elf zählen.

So etwas wie ein Konsens ergibt sich aus der Gesamtheit dieser Vorstellungen. Die meisten Gnome glauben, dass Garl Glitzergold und seine sieben fähigen Helfer auf, in oder unter sieben Gipfeln wohnen, die als die Goldenen Hügel bekannt sind. Dies ist der Ort, von dem neue Gnomseelen ausgesandt werden, um die weite Welt zu erleben, und zu dem sie schließlich zurückkehren, um in die geheiligte Gesellschaft jener einzutreten, die vor ihnen kamen. Urdlen ist die einzige Gnomgottheit, die nicht dort wohnt, da er von Garl für seine Weigerung, mit dem Rest der Gruppe zusammenzuarbeiten, ins Exil geschickt wurde.

Die Tabelle „Gottheiten der Gnome“ zählt die Mitglieder des Gnompantheons auf. Die Tabelle nennt für jeden Gott Gesinnung, Zuständigkeit (die Hauptinteressen- und -verantwortungsbereiche des Gottes), vorgeschlagene Domänen für Kleriker, die dem Gott dienen und ein verbreitetes Symbol des Gottes. Einige der Götter aus der Tabelle sind im Folgenden beschrieben.

KOBOLDE: FEINDE AUF EWIG

Kobolde und Gnome sind schon verfeindet, solange beide Gruppen zurückdenken können, und das nur wegen eines brillanten Streichs, den Garl Glitzergold der Koboldgottheit Kurtulmak einst spielte.

In einem längst vergangenen Zeitalter, wie es in einer Version der Geschichte heißt, wurden die Kobolde von bösen Drachen als Sklaven benutzt, ähnlich wie sie es heute werden – dazu gezwungen, die Schuppen ihrer Herren zu schrubben, deren Horte zu putzen und das Gold in ihren Schatzkammern aufzustapeln. Ein Kobold, Kurtulmak, war wohl der gerissenste aller Kobolde. Er suchte nach anderen Kreaturen, die anstelle der Kobolde die Arbeit machen sollten, und fand in den Gnomen die passenden Opfer. Weil sie weniger aggressiv waren als ihre Peiniger, fielen die Gnome unter die Herrschaft von Kurtulmaks Koboldhorde.

Doch Garl Glitzergold erwies sich als Stachel in Kurtulmaks schuppigem Fleisch. Der fröhliche Spaßmacher reizte, narrete, verwirrte und ärgerte den Koboldgott, während er große Gruppen von Gnomen aus dessen Klauen befreite. Als Kurtulmaks Geduldsfaden nach mehreren dieser Peinlichkeiten riss, sprach er den Schwur aus, allen Gnomen den Tod zu bringen.

Um seinen Erzfeind daran zu hindern, ihm zu schaden, brachte Garl ihn mit einer List dazu, ihn in ein Höhlenlabyrinth zu verfolgen. Er sang auf eine Art und Weise Spottlieder und tollte herum, von der er wusste, dass sie Kurtulmak ganz besonders wütend machte. Als der Koboldgott sich tief im Labyrinth befand, brachte Garl das Kavernensystem über Kurtulmak zum Einsturz und sperrte ihn für alle Zeit tief unter der Oberfläche ein. Bis zum heutigen Tag versuchen Kobolde bei jeder Gelegenheit, Rache an den Gnomen zu üben.

GARL GLITZERGOLD

Wenn Gnomkinder ihre ersten Geschichten über die Götter hören, wird ihnen ein goldhäutiger Gnom mit einem breiten Grinsen und glitzernden Edelstein Augen vorgestellt, die ihre Farben wechseln wie ein Kaleidoskop. Die Jugendlichen wissen schnell, wann ihre Lieblingsfigur, der Gott der Gnome, die Schau stehlen wird.

Als Witzbold und Streichspieler erinnert Garl Glitzergold die Gnome daran, dass man das Leben nicht so ernst nehmen sollte und dass ihnen ein Lachen bessere Dienste leisten wird als eine grimmige Miene. Wenn Garl mit Lausbübereien im Sinn herumtollt, werden Moradin vielleicht mit kichernde Blumen in den Bart geflochten und aus Gruumshs Axt könnten zur unpassendsten Zeit lahende Eselsköpfe sprießen.

Kooperation ist der Schlüssel. Die Legenden von Garl Glitzergold inspirieren Gnome zur Zusammenarbeit. Garl weiß, dass viele Köpfe und viele Hände die Arbeit leicht machen. Obwohl er auch allein viele Streiche spielt, ist Garl derjenige, der die Helden für eine Unternehmung zusammenruft, die all ihre Talente erfordert. Garl könnte, um spezifische Anleitung zu geben, ein Omen senden, um einer Gruppe Gnome einen Wink in eine gewisse Richtung zu geben, oder sogar miteten in einem Gnomstollen einen Avatar manifestieren. Wenn Garl einen dieser seltenen Auftritte macht, dann um einen Disput zu lösen, der eine Gemeinschaft bedroht.

Hirn vor Muskeln. Garl bevorzugt List und Illusion gegenüber direktem Kampf und benutzt vorzugsweise seinen Verstand anstatt seinen Stahl, um ein Problem zu überwinden. Damit Gnome gedeihen können, müssen sie ihren Intellekt und Erfindungsreichtum benutzen. Wenn es aber hart auf hart kommt, benutzt Garl Arumdina, seine intelligente, zweiköpfige Streitaxt – die fähig ist, jegliche Substanz zu spalten –, um einer gefährlichen Situation zu entkommen.

BAERVAN WILDWANDERER

Baervan Wildwanderer ist der Gott der Wälder und der Reisenden, eine friedliche Seele, deren Erkundungen oft zu aufregenden Abenteuern werden. Bervans ständiger Begleiter ist Chikitikka Schneltpfote, ein stets zu Streichen aufgelegter Riesenwaschbär, der das Duo oft in Scherereien bringt. Obwohl Baervan keine so große Streichspielerin ist wie einige der anderen Götter, wird sie oft dafür verantwortlich gemacht, wenn Chikitikka etwas Haarsträubendes anstellt, wie beispielsweise Gruumshs Frühstück zu mopsen oder auf Rillifane Rallathils Schuhe zu pinkeln.

Baervan kann jeden Vogelgesang singen, kennt jede Art von Pflanze, die jemals gewachsen ist, verläuft sich niemals und kann mit jedem unter der Sonne Freundschaft schließen (solange Chikitikka sich entscheidet, liebenswürdig zu sein und nicht nervtötend). Waldgnome glauben, dass sie mit den Tieren des Waldes und der Luft sprechen können, weil Baervan ihre Seelen lehrt, wie das geht, bevor sie geboren werden.

BARAVAR MANTELSCHATTEN

Als Gnome auf der Welt erschienen, beschützte Baravar sie, indem sie sie lehrte, wie man sich versteckt, Magie benutzt und Feinde täuscht. Sie war einst vom Goblingott Khurgorbaeyag gefangen genommen worden, und nachdem sie entkommen war und ihre Rache genommen hatte, machte sie es sich zur Gewohnheit, nie zweimal das gleiche Gesicht zu tragen, und sie folgt jeden Tag einer anderen Routine, so dass niemand vorhersagen kann, was sie tun mag. Wenn Gnome Geschichten von den Abenteuern ihrer Götter erzählen, ist Baravar stets die letzte, die gefunden wird, wenn die Gruppe sich versammelt, doch sie stimmt nichtsdestotrotz geschwind zu, Garls Pläne zu unterstützen.

Waldgnome und Tiefengnome verdanken Baravar ihre angeborenen magischen Fähigkeiten, und alle Gnome bekommen ihren natürlichen Schutz gegen Magie durch ihre Gerissenheit.

CALLARDURAN SANFTHAND

Callarduran wurde zum Schutzpatron der Tiefengnome, als er sie ins Underdark führte und sie lehrte, wie man überlebt. Alle Gnome sehen ihn aber als die Verkörperung des Triebes, mehr zu wissen, alles noch genauer zu untersuchen und dadurch große Entdeckungen zu machen.

Callarduran verdiente sich seinen Beinamen, als er, nachdem er das Herz von Ogrémoch entwendet hatte, beim Polieren des Herzens seine Hände glattrubbelte und es in einen magischen Stein verwandelte. Der Diebstahl ließ Ogrémoch sich dem Bösen zuwenden, doch er gab Callarduran die Macht, Erdelementare zu kontrollieren – welche er, wie man sich erzählt, Tiefengnomen verleihen kann, indem er den Stein reibt und ihre Namen ausspricht.

FLANDAL STAHLHAUT

Die Geschichten, die Gnome über Flandal Stahlhaut erzählen, drehen sich typischerweise um irgendeinen perfekten Gegenstand, den er erschuf, oder ein Missgeschick, das daraus resultierte, dass er seiner enormen Nase folgte, mit der er leichter Erz erschnüffeln kann als ein Wolf ein Stinktier. Die am häufigsten erzählte Legende von Flandal beinhaltet beide Elemente. Bevor er Garls fabelhafte Axt Arumdina erschuf, erschnüffelte Flandal die reinste Mithralquelle: das Herz von Imix. Mit der Unterstützung der anderen Gnomgötter stahl er das Herz und machte es zu einer Mithralschmiede, in der nun eine ewig lodende Flamme brennt.

Die Legenden von Flandal stellen ihn nicht nur als den Gott der Metallbearbeitung dar, sondern auch als den des Feuers, der Glasmacherei und der Alchemie. Felsengnome schreiben ihr Geschick beim Herstellen von Apparaten und alchemischen Objekten Flandals unübertrefflichen Fähigkeiten auf diesen Gebieten zu.

GAERDAL EISENHAND

Der Schild der Goldenen Hügel, Gaerdal Eisenhand, hat keine Verwendung für Vergnügungen, und sie lässt sich nicht zum geringsten Lächeln über irgendwelche Streiche herab, außer über jene von Garl Glitzergold. Gaerdal ist von Verteidigung und Wachsamkeit besessen, und sie ist eine Expertin in Festungsbau, Belagerungstaktiken, Kampf und Fallen. Anstatt herumzufuhrwerken, wie Gnomgottheiten es normalerweise tun, hat Gaerdal die Tendenz, sich einzugraben und zu verstecken. In vielen Erzählungen fällt es Garl schwer, sie zu überzeugen, ihr Heim zu verlassen und sich den anderen in Abenteuer anzuschließen. In manchen Legenden heißt es, diese Zögerlichkeit liege zum Teil an einer Eskapade, die sie ihre Hand kostete. Flandal und Nebelun arbeiteten zusammen, um die Hand mit einer stärkeren, aus Eisen gefertigten zu ersetzen, doch ihre Verbitterung über das Unglück hält an.

Gnome bauen ihre Heime an versteckten und gut zu verteidigenden Stellen, weil Gaerdal sie dies lehrt. Jede Geheimtür, jedes Guckloch und jeder Eindringlingsalarm in einem Gnomstollen macht Gaerdals Prinzipien Ehre.

NEBELUN

Nebelun, auch als die Einmischerin bekannt, ist furchtlos, vielleicht sogar auf närrische Weise. Jede von Nebeluns Erfindungen beginnt mit einer wilden Idee, nichts geht ganz nach Plan und ihre imposantesten Großtaten entspringen oft Fehlern. Wer sonst würde einfach hereinspazieren und Semanyas Schwanz klauen, während der Echsenmenschengott in seinem liebsten Tümpel herumplanscht? Wer sonst würde Thors Hammer benutzen, um einen Nagel einzuschlagen und so dazu inspiriert werden, den Blitzableiter zu erfinden? Garl braucht Nebelun nie überzeugen, sich einer Exkursion anzuschließen, doch er und der Rest des Pantheons müssen Nebeluns Aufmerksamkeit auf die anliegende Aufgabe fokussieren, so dass ihr ausgeflippter Erfindungsreichtum die Anstrengungen nicht entgleisen lässt.

Alle Gnome sehen Nebelun als den entzückenden Geist der Erfindung und Entdeckung, selbst diejenigen, deren Lebensunterhalt nichts mit der Konstruktion merkwürdiger Gerätschaften zu tun hat. Jeder Unfall, der zufälligerweise in einer neuen Entdeckung resultiert, könnte Nebeluns wohlwollender Einmischung in die Angelegenheiten sterblicher Gnome zugeschrieben werden.

SEGOJAN ERDRUFER

Die Gnome kennen Segojan Erdrufener als einen freundlichen, bescheidenen Helden. Von ihm wird erzählt, er sei der beste Koch unter den Gnomgöttern und er habe die Macht, jede Krankheit zu heilen, weil er den medizinischen und kulinarischen Nutzen einer jeden Kreatur und Pflanze kennt, die unter der Erde lebt. Während der Missgeschicke des Gnompantheons steuert Segojan der Gruppe seine Heilkünste und die stärkende Kraft seiner

GESCHENKE DER GÖTTER

Die Gnomgötter genießen es, in Gestalt gewöhnlicher Gnome durch das Multiversum zu reisen. Diejenigen, die ihnen Unterstützung anbieten oder sie mit Respekt behandeln, könnten im Gegenzug ein bescheidenes Zeichen der Wertschätzung erhalten. Manchmal gibt sich die Gottheit zu erkennen, bevor sie das Geschenk übergibt, und manchmal erscheint der Gegenstand einfach auf dem Kissen des Empfängers oder in einem Beutesack. Typische Geschenke wären etwa eine goldene Trillerpfeife, die jeden Vogelgesang imitieren kann, ein aus Silber gefertigter Federwerk Käfer, der fliegen und einfache Befehle befolgen kann, oder ein Samen, der nach dem Einpflanzen zu einem Miniaturobstbaum heranwächst und innerhalb weniger Stunden Früchte trägt.

Mahlzeiten bei, und zu vielen Gelegenheiten wenden sich die anderen Gnomgötter an ihn, damit er seine Fähigkeit nutzt, sich durch jedwede Substanz zu buddeln.

Waldgnome glauben, dass ihre Fähigkeit, mit grabenden Tieren zu sprechen, von Segojan stammt. Alle Gnome sehen Segojan als Heiler der Kranken und Beschützer des Herdfeuers. Auch begleitet er gnomische Seelen nach dem Tod, solange die Leiche beerdigt wird, bevor die Würmer ihn für sich beanspruchen. Falls der Leichnam eines Gnoms nicht durch Beerdigung Segojan anvertraut wird, ist die Seele gezwungen, ihren eigenen Weg ins Leben nach dem Tod zu finden.

URDLIN

Viele Pantheons haben einen Übeltäter oder Außenseiter in ihren Reihen – jemanden, dem man nicht auf die üblichen Art und Weise nahekommen sollte, und oft eine Wesenheit, deren Existenz als Paradebeispiel dafür dient, was Sterblichen widerfährt, die sich ebenso verhalten. Für die Gnome wird diese Nische von Urdlin ausgefüllt, der für sein selbstsüchtiges und grausames Verhalten auch als der Vielfraß bekannt ist.

Obwohl die Einzelheiten von Nacherzählung zu Nacherzählung variieren, kennen alle Gnome die Geschichte, wie Garl Urdlin aus den Goldenen Hügeln verbannte, weil Urdlin sich weigerte, sich auf eine wichtige Queste zu begeben. Trotz Garls Bemühungen und der Bitten des Rests des Pantheons weigerte Urdlin sich selbstsüchtig, seine eigenen Interessen beiseitezustellen und in der Gruppe mitzuwirken. Jede Version der Geschichte endet in irgendeiner Tragödie – vielleicht dem Verlust von Gaerdals Hand, der Krankheit, aufgrund derer Flandal eine neue Haut brauchte, oder dem Verschwinden von Baravars Schatten – und jede davon endet mit den Worten: „Und das ist der Grund, warum Garl Urdlin ins Exil schickte.“ In Erzählungen von seinem späteren Leben ist Urdlin nicht länger ein Gnom, sondern ist zu einem gierigen und zerstörerischen Monster geworden, einem großen, blinden und haarlosen Maulwurf mit eisernen Krallen und Zähnen.

Gnome glauben, dass Urdlin Einfluss auf ihr Leben nimmt, wenn sie Eifersucht, Gier, Missmut oder Neid verspüren. Individuen fallen diesen Gefühlen wahrscheinlicher zum Opfer, wenn sie nicht genügend Zeit mit gemeinsamen Aktivitäten verbringen, und so dienen Erzählungen von Urdlin als finstere Erinnerung an die Wichtigkeit der Teilnahme an der Gesellschaft.

DIE GOLDENEN HÜGEL

Ein Ring von sieben Hügeln auf Dothion, der idyllischeren Hälfte der Ebene Bytopia, ist die Heimstatt der Gnomgötter. Jeder der Goldenen Hügel, die untenstehend beschrieben sind, ist das Gut einer bestimmten Gottheit, außer Callarduran, der tief unter ihnen allen in einem Kavemensystem namens Tiefheim lebt.

Glitzerheim. Garls Hügel ist nicht größer als der Rest, leuchtet aber heller als die anderen unter dem Licht des ewigen Sonnenuntergangs, der dem Ort seinen Namen gibt. Doch das wahre „Glitzern“ liegt im Inneren – Schätze von Garls zahllosen Abenteuer, die in einer mit Juwelen gekachelten Halle ausgestellt sind.

Die Mithralschmiede. Bergwerke, die alle Arten von Mineralien enthalten, ziehen sich durch Flandals ganzen Hügel, der auch Tunnel aufweist, welche zu großen Erzvorkommen auf anderen Ebenen führen. Wenn Flandal bei der Arbeit ist, vibriert der ganze Hügel im Rhythmus seines Hammers, der an der Schmiede schlägt, nach welcher der Hügel benannt ist.

Die versteckte Anhöhe. Baravar verbirgt den Eingang zu ihrem Hügel mit Illusionen und Rätseln; sie erlaubt niemandem, der sie besucht, zweimal auf die gleiche Art und Weise einzutreten. Diejenigen, die sich durch ihre Tricks

Die Goldenen Hügel sind ein Reich, das stets in ein wohlthuendes, goldenes Licht getaucht ist. Hier gibt es nichts als warme Herbstabende. Es wäre der entspannendste Ort im Multiversum, wäre nicht jeder der Hügel im Inneren so wuselig wie ein Bienenstock.

durchschlagen, um ihr Heiligtum zu entdecken, werden vielleicht mit einem Schatz belohnt.

Flüsterblatt. Dieser Hügel erhält seinen Namen von der unwahrscheinlich großen Eiche, die auf seinem Gipfel wächst und in ihrer Breite einen großen Teil seiner Hänge beschattet. Selbst wenn Baervan und Chikitikka sich nicht in ihrer Kate am Fuß des Baums aufhalten, wimmelt es zwischen seinen Ästen und Wurzeln und auf den grasbewachsenen Hängen vor spitzbübischen Tieren.

Starke Zuflucht. Gaerdals Heim ist eine Festung, die ein verwirrendes Labyrinth aus Tunneln enthält, das entworfen wurde, um jedem Versuch des Eindringens oder Infiltrierens zu trotzen. Gaerdal, stets auf der Hut vor jeder Bedrohung für die Goldenen Hügel, ist fast immer im Inneren, unauffindbar, solange sie nicht gefunden werden will.

Der Juwelenbau. Eine kleine runde Tür gleich unterhalb des Gipfels von Segojans Hügel öffnet sich in ein Netzwerk von Tunneln und Bauten, beleuchtet von strahlenden Edelsteinen. Alle Arten grabender Kreaturen leben hier friedvoll neben gnomischen Seelen.

Die Werkstatt. Nebeluns Hügel ist innen wie außen von Konstruktionen und verrückten Erfindungen in verschiedenen Stadien der Vervollständigung geschmückt. Nur die Einmischerin weiß, wie irgendeine dieser ihrer Erfindungen funktionieren soll. Von Zeit zu Zeit beschenkt sie einen würdigen Anhänger mit einer davon und verspricht, dass ihr Gebrauch Erfolg bringen wird – gibt aber keine Garantie dafür, dass sie so funktionieren wird, wie sie sollte.

GNOMISCHE ABENTEURER

ICH WEISS NICHT, WIE OFT ICH SCHON EINEN GNOM eine Sackgasse in eine wunderbare Gelegenheit habe verwandeln sehen.

—Delaan Winterhund

Wenn ein Gnom den Stollen verlässt, ist der Antrieb hinter dieser Entscheidung beinahe immer Neugierde – ein unstillbares Verlangen, ausfindig zu machen und zu erleben, was die Welt anzubieten hat. Manchmal ist das Abenteuererleben der natürliche Auswuchs des Forschungsprojekts oder Experiments eines Gnoms. Ein felsengnomischer Alchemist, der in einer nahegelegenen Kaverne eine neue Pilzart entdeckt, könnte auf der Suche nach Wissen über andere Pilze in der Welt weiter vom Stollen wegwandern. Ein Waldgnom, der von einem Meisterillusionisten in einem fernen Reich hört, könnte sich auf die Reise machen, um diese Person zu finden und neue Tricks zu lernen. Ein felsengnomischer Magieschmied könnte den Entschluss fassen, Vorkommen eines seltenen Metalls zu finden, und gewillt sein, auf der Suche nach ihnen überall auf der Welt herumzureisen. Selbst ein Tiefengnom könnte mit dem unbezähmbaren Drang geboren werden, das Underdark zu verlassen und sich einer Gruppe anzuschließen, um ein Leben gemeinsamer Zielsetzungen zu führen.

Manche Gnomgemeinschaften haben den Brauch, junge Erwachsene als Übergangsritus vom Stollen wegzuschicken und sie zu ermutigen, eine Zeitlang die Reiche der Menschen,

Zwerge und Elfen zu erkunden. Dabei erhalten sie die Anweisung, Informationen und neue Ideen für die Gemeinschaft mitzubringen. Die meisten dieser jungen Gnome kehren zur vereinbarten Zeit oder sogar früher zum Stollen zurück, da ihre Neugier gestillt wurde. Aber einige finden ohne Weiteres Gefallen am Leben in der Außenwelt und kommen nicht planmäßig zurück. Sie kehren erst zum Stollen zurück, nachdem sie Jahre oder Jahrzehnte als Mitglied einer Abenteurergruppe in der Fremde verbracht haben.

DIE ANZIEHUNGSKRAFT DER STERNE

Aufgrund ihrer ausgedehnten Reisen empfinden Gnomabenteurer oft eine Faszination für die Erhabenheit des Kosmos, so wie sie in der Bewegung der Sterne am Himmel gesehen werden kann. Sie sehen die kosmische Anordnung als eine gigantische Maschine von wundervoller Komplexität – ein Festmahl für einen neugierigen gnomischen Verstand. Viele renommierte Astronomen, Magier und Ebenenreisende sind Gnome, die sich diesen Disziplinen in der Hoffnung verschrieben haben, die Funktionsweise des Multiversums besser zu verstehen.

DIE ROLLE EINES GNOMS

Gnome sind aus vielerlei Gründen, die sich sowohl aus ihren angeborenen Fähigkeiten als auch aus ihrer einzigartigen Weltsicht ergeben, wertvolle Mitglieder einer Abenteurergruppe.

Da er eine höhere Intelligenz besitzt als Angehörige der meisten anderen Völker, kann ein Gnom eine wichtige Quelle des Wissens sein und Lösungen für viele Probleme finden, denen eine Abenteurergruppe begegnet. Ein felsengnomischer Schurke auf einer Gewölbeexpedition kann, falls er sich nicht in seinen eigenen Gedanken verliert, eine Gruppe um viele Hindernisse herumsteuern. Selbst die komplexesten magischen oder mechanischen Fallen können von einem Felsengnom entschlüsselt werden, der sich auf das Lösen schwieriger Rätsel versteht.

Die Fähigkeiten eines Waldgnoms sind in der Wildnis von unschätzbarem Wert. Waldgnome können subtile Spuren bemerken, Hinweise entdecken, die andere übersehen würden, und den sichersten Weg finden. Ihre Illusionsmagie verspottet, täuscht und verschreckt Feinde zur selben Zeit, wie sie ihre Freunde erfreut.

Waldgnome und Felsengnome dienen einer Gruppe auch als eine Quelle von Optimismus und Ungezwungenheit. Selbst unter den schlimmsten Umständen kann ein Gnom etwas finden, das ihm Hoffnung gibt – eine Einstellung, die ansteckend ist und daher verhindern kann, dass die Gruppe verzweifelt.

Ein pragmatischer und vorsichtiger Tiefengnom bringt einer Abenteurergruppe einen Sinn für Pflichtgefühl anstatt eines Sinns für Humor. Mit ihrem Mumm und ihrem eisernen Willen begegnen Tiefengnome Widrigkeiten mit Hämmern, Pickeln und ihrer mürrischen, trockenen Schlagfertigkeit – oder gar keiner Schlagfertigkeit – als den Waffen ihrer Wahl.

TIEFENGNOM-CHARAKTERE

Nach dem Ermessen des SL kannst du einen Tiefengnom-Charakter spielen. Wenn du die Volksunterart deines Gnoms aussuchst, kannst du Tiefengnom wählen und die folgenden Regeln benutzen, um deinen Charakter zu erschaffen.

TIEFENGNOM-MERKMALE

Tiefengnome haben die Gnommerkmale im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) plus die unten beschriebenen Merkmale der Volksunterart. Anders als andere Gnomen tendieren Svirfneblin zu einem Körpergewicht von 80 bis 120 Pfund.

Tiefengnome sind kurzlebiger als andere Gnomen und wachsen in der gleichen Geschwindigkeit heran wie Menschen. Sie werden mit 25 Jahren als Erwachsene angesehen. Svirfneblin



leben 200 bis 250 Jahre lang, wobei die Mühsal und die Gefahren des Underdark sie oft schon vor ihrer Zeit abberufen.

Svirfneblin glauben, dass das Überleben davon abhängt, dass man Verwicklungen mit anderen Kreaturen vermeidet und sich keine Feinde macht, daher bevorzugen sie neutrale Gesinnungen. Sie wünschen anderen nur selten Schlechtes, und es ist unwahrscheinlich, dass sie für andere Risiken eingehen, außer für jene, die ihnen am meisten am Herzen liegen.

Attributerhöhung. Dein Geschicklichkeitswert steigt um 1.

Überlegene Dunkelsicht. Deine Dunkelsicht hat einen Radius von 36 m.

Steintarnung. Du hast einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um dich in felsigem Gelände oder unter Tage zu verstecken.

Zusätzliche Sprache. Du kannst die Gemeinsprache der Unterreiche sprechen, lesen und schreiben.

OPTIONALES TIEFENGNO-M-TALENT

Falls dein SL die Nutzung von Talenten aus Kapitel 6 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs) erlaubt, hat dein Tiefengnom-Charakter Zugang zum folgenden besonderen Talent.

SVIRFNEBLIN-MAGIE

Voraussetzung: Gnom (Tiefengnom)

Du hast die Fähigkeit Angeborenes Zauberwirken deiner Ahnen geerbt. Diese Fähigkeit erlaubt dir, den Zauber *Unauffindbarkeit* beliebig oft auf dich selbst zu wirken, ohne Materialkomponenten dafür zu benötigen. Du kannst mit dieser Fähigkeit auch jeden der folgenden Zauber einmal wirken: *Blindheit/Taubheit*, *Selbstverkleidung* und *Verschwinden*. Du erhältst die Fähigkeit zurück, diese Zauber zu wirken, wenn du eine lange Rast beendest. Dein Attribut zum Zauberwirken für diese Zauber ist Intelligenz.

TABELLEN FÜR GNOME

Dieser Abschnitt bietet einige Tabellen, die für Spieler und SL nützlich sind, welche Gnom-Charaktere erschaffen wollen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE VON GNOMEN

W6 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Wenn du einmal eine Vorliebe für etwas entwickelst, wirst du schnell davon besessen.
- 2 Du lebst das Leben wie ein Blatt im Wind und lässt es dich dahin tragen, wo es will.
- 3 Die Welt ist ein wundervoller Ort und du bist von allem fasziniert, was es in ihr gibt.
- 4 Du studierst deine Freunde, machst dir Notizen darüber, wie sie handeln, und schreibst dir Dinge auf, die sie sagen und die dich interessieren.
- 5 Deine Neugier ist so umfassend, dass du manchmal Schwierigkeiten dabei hast, dich auf irgendetwas Bestimmtes zu konzentrieren.
- 6 Du machst gerne kleine Objekte und Kreaturen aus Zweigen oder Metallstücken und schenkst sie deinen Freunden.

IDEALE VON GNOMEN

W6 Ideal

- 1 **Liebe.** Du liebst kleine (und große) Tierchen und gibst dir große Mühe, ihnen zu helfen.
- 2 **Neugier.** Du kannst ein ungelöstes Geheimnis oder eine ungeöffnete Tür nicht ertragen.
- 3 **Wissen.** Du bist an allem interessiert. Man weiß nie, wann etwas gelegen kommt, das man gelernt hat.
- 4 **Mitgefühl.** Ob du nun einen kaputten Apparat oder ein gebrochenes Herz siehst, du musst versuchen, es zu reparieren.
- 5 **Hilfsbereitschaft.** Du weist niemals ein Hilfsgesuch zurück.
- 6 **Exzellenz.** Du strebst danach, der Beste zu sein, der du sein, und das Beste zu tun, das du tun kannst.

BINDUNGEN VON GNOMEN

W6 Bindung

- 1 Du gelobst, etwas von immensen Wert zu deinem Stollen zurückzubringen.
- 2 Alles von großer Qualität und Kunstfertigkeit muss geschützt, respektiert und gepflegt werden.
- 3 Kobolde haben dir und deinen Leuten nichts als Ärger gebracht. Du wirst dieses Unrecht rächen.
- 4 Du suchst nach deiner verlorenen Liebe.
- 5 Du wirst ein Erinnerungsstück zurückbringen, das deinem Klan gestohlen wurde.
- 6 Du bist willens, Risiken einzugehen, um von der Welt zu lernen.

MAKEL VON GNOMEN

W4 Makel

- 1 Du verkörperst den typischen zerstreuten Professor. Du würdest deinen Kopf vergessen, wenn du könntest.
- 2 Du bevorzugst es, dich während eines Kampfs zu verstecken.
- 3 Es gibt keinen Unterschied zwischen dem, was du denkst, und dem, was du sagst.
- 4 Du kannst kein Geheimnis für dich behalten.



KAPITEL 6: MONSTERVERZEICHNIS

DIESES MONSTERVERZEICHNIS BIETET SPIELWerte und Hintergrundwissen für mehr als Hundert Monster, die für eine D&D-Kampagne benutzt werden können. Hier findest du beliebte Einträge aus älteren Editionen des Spiels, aber auch neue Monster. Unter den wiederkehrenden Monstern etwa sind etwa der Berbalang, die Eisenkobra, der Geister troll,

und der Vampirische Nebel, die ihren Anfang bereits im ursprünglichen *Fiend Folio* aus dem Jahre 1981 nahmen.

Viele dieser Monster, ob neu oder alt, passen hervorragend zu den vorangegangenen Kapiteln dieses Buchs. So werden hier Dämonen und Teufel von den niedrigsten dieser Kreaturen bis hin zu den größten dämonischen Fürsten und Erzteufeln vorgestellt. Im Verlauf einer auf den Blutkrieg ausgerichteten Kampagne können diese sogar noch mehr Chaos und Zerstörung beisteuern, als sie ohnehin schon enthält.

Gleichmaßen findest du auf diesen Seiten eine Auswahl der spezialisierten Duergar. Kommen in deinem Spiel Charaktere und Konflikte aus Kapitel 3 vor, kannst du dem Abenteuer mit diesen Wesen etwas Extra-Würze verleihen.

Die Reihen der Drow und der Schadar-Kai wurden mit besonderen Vertretern dieser Völker erweitert, um die Abenteuer im Underdark und Shadowfell vielschichtiger – und auch gefährlicher – zu machen.

Bist du eher am Konflikt zwischen den Gith und an der Perspektive einer der Seiten interessiert, die in Kapitel 4 vorgestellt wurden, enthält dieses Verzeichnis neue Versionen der Githyanki und der Githzerai, um die Einträge für diese Völker im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* zu erweitern.

Dieses Kapitel setzt das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* fort und ist diesem ähnlich gestaltet. Solltest du nicht mit dem Werteblock-Format der Monster vertraut sein, lies das Vorwort im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, bevor du weiterliest. Dort werden die Terminologie der Werteblocke sowie die Regeln für verschiedene Monstermerkmale erklärt – diese Informationen werden hier nicht wiederholt.

Wie auch schon im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, haben wir versucht, das Wesen jeder Kreatur und ihre einzigartigen Merkmale auf diesen Seiten zu beschreiben, Vorschläge für einen SL sind darin ebenfalls enthalten. Was du mit diesen Monstern machst, ist jedoch dir überlassen. Sofern es besser zu deinem Spiel passt, kannst du diese Informationen nach Belieben verändern. Dieses Regelwerk soll deine Kreativität in keiner Weise einschränken.

Die Kreaturen in diesem Monsterverzeichnis sind alphabetisch geordnet. Einige Monster sind unter einem Gruppeneintrag zu finden. So werden die Werteblocke für die verschiedenen Arten von Dämonen unter „Dämonen“ zusammengefasst und innerhalb dieser Kategorie alphabetisch geordnet.

Im nächsten Kapitel findest du außerdem einen Anhang mit Listen, in der die Kreaturen nach ihrem Typ, ihrem Herausforderungsgrad und der Umgebung geordnet sind. SL können diese Listen nutzen und mit ähnlichen Informationen aus dem *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* oder anderen Quellen kombinieren, um geeignete Monster für ihre Abenteuer oder Kampagnen auszuwählen.

ALLIP

Wenn ein Geheimnis aufgedeckt wird, das von einer mächtigen Kreatur mit einem Fluch geschützt wurde, entsteht oft ein Allip ... Derart geschützte Geheimnisse reichen vom wahren Namen eines dämonischen Fürsten bis hin zur versteckten Wahrheit über die Ordnung des Kosmos.

Lüftet eine Kreatur ein solches Geheimnis, zerstört der Fluch ihren Körper, hinterlässt dabei jedoch eine geisterhafte Kreatur aus Fragmenten des Bewusstseins des Opfers und überwältigenden psychischen Qualen – einen Allip.

Quälende Geheimnisse. Jeder Allip wird von furchtbaren Erkenntnissen geplagt, die die Überreste seines Verstands quälen. In der Gegenwart anderer Kreaturen will er seine Geheimnisse mit ihnen teilen, um die eigenen Qualen zu lindern. Zwar kann der Allip nur einen Bruchteil des Wissens, das ihn verdammt hat, vermitteln, doch auch dieser Bruchteil reicht aus, um den Empfängervorübergehend in den Wahnsinn zu treiben. Jene, die den Angriff eines Allips überleben, fühlen manchmal den Drang, mehr darüber zu erfahren, was dieses Monster erschaffen hat. Ihr Verstand wird von seltsamen Echos heimgesucht, die von merkwürdigen Visionen begleitet werden. Das Gefühl, einer Wahrheit gigantischen Ausmaßes nahe zu sein, plagt sie über Tage, Monate oder manchmal Jahre, nachdem sie die Kreatur getroffen haben.

Untote Natur. Allips müssen nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.



HEIMTÜCKISCHES WISSEN

Der Allip könnte versuchen, sein Wissen mit einer anderen Kreatur zu teilen, um seinen Fluch zu brechen und ein richtiges Nachleben anzufangen. Er kann sein Wissen weitergeben, indem er eine Kreatur dazu bringt, dieses niederzuschreiben. Dieser Vorgang kann Tage oder sogar Wochen dauern. Um dieses Ziel zu erreichen, kann ein Allip das Arbeitszimmer eines Gelehrten heimsuchen. Bleibt der Allip verborgen, erliegt das Opfer nach und nach einer manischen Energie. Der Gelehrte wird von plötzlichen Erkenntnissen getrieben und arbeitet Tag und Nacht. Dabei entstehen ganze Berge an Text, das Opfer kann sich aber kaum an den Inhalt erinnern. Ist der Allip erfolgreich, kann er diese Welt verlassen. Sein furchtbares Geheimnis bleibt in den Texten des Gelehrten versteckt und wartet nur darauf, vom nächsten Opfer entdeckt zu werden.

ALLIP

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 40 (9W8)

Bewegungsrate 0 m, fliegen 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +6 Wei +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Donner, Feuer, Säure; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Sprachen, die der Allip im Leben kannte

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Körperlose Bewegung. Der Allip kann sich durch andere Kreaturen hindurch bewegen. In diesem Fall gelten sie als schwieriges Gelände. Endet der Zug des Allips innerhalb eines Objekts, nimmt der Allip 5 (1W10) Schaden.

AKTIONEN

Berührung des Wahnsinns. Nahkampf-Zauberangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 17 (4W6 +3) psychischer Schaden.

Wahnsinnsgelüster. Der Allip kann bis zu drei Kreaturen in einem Umkreis von 18 m auswählen, die er sehen kann. Jede dieser Kreaturen muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen oder 7 (1W8 +3) psychischen Schaden nehmen und als Reaktion einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur im Sichtbereich des Allips ausführen, die er auswählt. Konstrukte und Untote sind gegen diesen Effekt immun.

Heulendes Plappern (Aufladung 6). Jede Kreatur, die der Allip im Umkreis von 9 m hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Misslingt der Wurf, nimmt das Ziel 12 (2W8 +3) psychischen Schaden und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt. Bei einem Erfolg wird der Schaden halbiert und die Kreatur ist nicht betäubt. Konstrukte und Untote sind gegen diesen Effekt immun.

ÄLTESTE ELEMENTARE

Auf ihren Heimatebenen fegen Elementare über die seltsame und stürmische Landschaft. Manche besitzen große Macht, die sie durch das Verzehren ihrer geringeren Verwandten erlangt haben. Ebenso sind sie durch das Hinzufügen der Essenz der von ihnen verschlungenen Kreaturen zu ihrer eigenen zu etwas Außergewöhnlichem geworden. Werden sie beschworen, manifestieren sich diese Ältesten Elementare als Wesen mit apokalyptischen Fähigkeiten, als Entitäten, deren schiere Existenz Zerstörung verheißt.

Wenn beschworen, tödlich. Die Methoden für das Beschwören Ältester Elementare bleiben weiterhin in verbotenen

ÄLTESTER STURMWIND

Gigantischer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 19

Trefferpunkte 264 (16W20 + 96)

Bewegungsrate 6 m, fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	28 (+9)	23 (+6)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +12, Cha +11

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Gift, Schall

Zustandsimmunitäten Betäubt, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

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

Luftgestalt. Der Sturmwind kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Er kann einen bis zu 2,50 cm schmalen Bereich durchqueren, ohne sich quetschen zu müssen.

Lebender Sturm. Der Sturmwind befindet sich immer im Auge eines Sturms mit 1W8 + 7 km Durchmesser. Darin gehen schwere Niederschläge in Form von entweder Regen oder Schnee nieder, wodurch der Bereich leicht verschleiert wird. Schwerer Regen löscht auch offenes Feuer und erlegt Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen, einen Nachteil auf.

Zusätzlich wirbeln starke Winde in dem Bereich umher, der vom Sturm bedeckt wird. Die Winde erlegen Fernkampf-Angriffswürfen einen Nachteil auf. Die Winde löschen offenes Feuer und lösen Nebel auf.

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

Vorbeifliegen. Der Sturmwind provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners herausfliegt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Sturmwind führt zwei Angriffe mit seinem Donnernden Hieb aus.

Donnernder Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 23 (4W6 + 9) Schallschaden.

Gewittersturm (Aufladung 6). Jede andere Kreatur innerhalb von 36 m um den Sturmwind herum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen



Rettungswurf erleidet sie 27 (6W8) Blitzschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Wenn der Rettungswurf des Ziels um 5 oder mehr misslingt, erleidet die Kreatur zudem bis zum Ende ihres nächsten Zugs den Status betäubt.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Sturmwind kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Sturmwind erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Bewegen. Der Sturmwind bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit.

Blitzschlag (kostet 2 Aktionen). Der Sturmwind kann einen Blitz an einem beliebigen Punkt auf dem Boden unter seinem Sturm einschlagen lassen. Jede Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um diesen Punkt herum befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 16 (3W10) Blitzschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Heulendes Sturmgebräus (kostet 3 Aktionen). Der Sturmwind lässt auf einer 1,50 km langen und 6 m breiten Linie einen Donnerschlag und Windstoß los. Objekte in diesem Bereich erleiden 22 (4W10) Schallschaden. Jeder Kreatur dort muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet sie 22 (4W10) Schallschaden und wird bis zu 18 m weit in eine beliebige Richtung von der Linie weggeschleudert. Kollidiert ein geschleudertes Ziel mit einem unbeweglichen Objekt wie einer Mauer oder dem Boden, erleidet das Ziel 3 (1W6) Wuchtschaden für alle 3 m, die es vor dem Zusammenstoß geschleudert wurde. Würde das Ziel stattdessen mit einer anderen Kreatur kollidieren, muss dieser anderen Kreatur ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 gelingen, sonst erleidet sie denselben Schaden und den Zustand liegend.

Folianten verborgen oder als Inschriften an den Mauern verlorener Tempel, die zu Ehren des Ältesten Elementaren Auges errichtet wurden. Nur Zauberwirker mit sagenhaften Fähigkeiten haben auch nur die geringste Chance, eines dieser Monster herbeizurufen, und der Zauberwirker wird durch die Anstrengung oft vernichtet. Folglich versuchen sich nur die gestörtesten und nihilistischsten Mitglieder von Kulturen der Elementaren Übel an solch einer Beschwörung, in der Hoffnung, die Welt in ein verheerendes Ende zu treiben.

Elementare Natur. Ein Ältester Elementar benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

ÄLTESTER STURMWIND

Fürchterliche Stürme manifestieren sich im Körper des Ältesten Sturmwindes. Als ein aus Wolken, Wind, Regen und Blitzen gemachtes Wesen nimmt der Älteste Sturmwind die Form einer Schlange an, die sich durch den Himmel windet. Der Sturmwind ertränkt das Land unter sich mit Regen und sticht mit Lanzen aus Blitzen nach der Erde. Mörderische Winde umtosen ihn im Flug und nähren das Chaos, welches er auslöst.

LEVIATHAN

Eine turmhohe Wasserwand, die Schiffe in die Tiefen des Ozeans hinabzieht und Küstensiedlungen hinwegspült – die-

LEVIATHAN

Gigantischer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 17

Trefferpunkte 328 (16W20 + 160)

Bewegungsrate 12 m, schwimmen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	24 (+7)	30 (+10)	2 (-4)	18 (+4)	17 (+3)

Rettungswürfe Wei +10, Cha +9

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Betäubt, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Belagerungsmonster. Der Leviathan verursacht doppelten Schaden gegen Gegenstände und Bauwerke (auch bei Flutwelle).

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

Teilweises Einfrieren. Wenn der Leviathan während desselben Zugs 50 Kälteschaden oder mehr erleidet, friert er teilweise ein; bis zum Ende seines nächsten Zugs werden seine Bewegungsraten auf 6 m reduziert und er erhält einen Nachteil auf seine Angriffswürfe.

Wassergestalt. Der Leviathan kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Er kann einen bis zu 2,50 cm schmalen Bereich durchqueren, ohne sich quetschen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Leviathan führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Hieb und einen mit seinem Schwanz.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (1W10 + 10) Wuchtschaden plus 5 (1W10) Säureschaden.



Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (1W12 + 10) Wuchtschaden plus 6 (1W12) Säureschaden.

Flutwelle (Aufladung 6). Während er abgetaucht ist, erschafft der Leviathan auf magische Weise eine Wasserwand mit sich selbst als Zentrum. Die Wand ist bis zu 75 m lang, bis zu 75 m breit und bis zu 15 m tief.

Wenn die Wand erscheint, müssen alle Kreaturen innerhalb ihres Bereichs einen Stärkerettungswurf gegen SG 24 ablegen. Eine Kreatur erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 33 (6W10) Wuchtschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Zu Beginn jedes Zugs des Leviathans, nachdem die Wand erscheint, bewegt sich die Wand zusammen mit allen anderen Kreaturen in ihr 75 m weit vom Leviathan weg. Jeder riesigen oder kleineren Kreatur innerhalb der Wand, oder deren Bereich die Wand während ihrer Bewegung durchquert, muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 24 gelingen, sonst erleidet sie 27 (5W10) Wuchtschaden. Ansonsten erleidet sie keinen Schaden. Eine Kreatur erleidet diesen Schaden nicht öfter als einmal pro Zug. Zum Ende jedes Zugs, während dem sich die Wand bewegt, reduziert sich die Höhe der Wand um 15 m, und der Schaden, den Kreaturen in nachfolgenden Runden durch die Wand erreichen, wird um 1W10 reduziert. Sobald die Wand eine Höhe von 0 m erreicht, endet der Effekt.

Eine in der Wand gefangene Kreatur kann sich schwimmend bewegen. Jedoch muss der Kreatur aufgrund der Gewalt der Welle ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 24 gelingen, um während dieses Zugs überhaupt zu schwimmen.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Leviathan kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Leviathan erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Hieb (kostet 2 Aktionen). Der Leviathan führt einen Hieb-Angriff aus.

Bewegen. Der Leviathan bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit.

Sich wie ein Phoenix aus der Asche erheben – so viele gebrauchen diese reizende Redewendung. Sie ahnen nichts vom wahren Grauen solch einer Wiedergeburt.

ses Phänomen kennzeichnet die Zerstörung, die ein Leviathan auf die Welt loslassen kann. Wird er herbeigerufen, erhebt sich ein Leviathan aus einer großen Wasserfläche und bildet eine gewaltige, schlangenförmige Kreatur.

PHOENIX

Einen Phoenix aus den Inneren Ebenen freizulassen, erzeugt eine Explosion aus Feuer, die sich am Himmel ausbreitet. Ein ungeheurer feuriger Vogel bildet sich im Zentrum der Flammen und des Rauchs – ein vom Verlangen besessener Ältester Elementar, alles zu Asche zu verbrennen. Der Phoenix bleibt selten lange an einem Ort, da er danach strebt, die Welt in ein Inferno zu verwandeln.



PHOENIX

Gigantischer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18

Trefferpunkte 175 (10W20 + 70)

Bewegungsrate 6 m, fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	26 (+8)	25 (+7)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +10, Cha +9

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

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

Beleuchtung. Der Phoenix gibt in einem Radius von 18 m helles Licht und in einem weiteren Radius von 9 m schwaches Licht ab.

Feuergestalt. Der Phoenix kann einen bis zu 2,50 cm schmalen Bereich durchqueren, ohne sich quetschen zu müssen. Jedwede Kreatur, die den Phoenix berührt oder ihn mit einem Nahkampf-Angriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,50 m um ihn herum befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden. Zusätzlich kann der Phoenix den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Wenn er den Bereich der Kreatur während eines Zugs zum ersten Mal betritt, erleidet diese Kreatur 5 (1W10) Feuerschaden. Der Phoenix kann auch mit einer Berührung brennbare Objekte entzünden, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden (benötigt keine Aktion).

Feuriger Tod und Wiedergeburt. Wenn der Phoenix stirbt, explodiert er. Jede Kreatur innerhalb von 18 m um ihn herum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 22 (4W10)

Feuerschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Das Feuer entzündet brennbare Objekte in dem Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Die Explosion vernichtet den Körper des Phoenix und hinterlässt einen eiförmigen Zinder, der 5 Pfund wiegt. Der Zinder ist glühend heiß und verursacht jeder Kreatur, die ihn berührt, 21 (6W6) Feuerschaden, jedoch nicht öfter als einmal pro Runde. Der Zinder ist immun gegen jede Art von Schaden, und nach 1W6 Tagen schlüpft aus ihm ein neuer Phoenix.

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

Vorbeifliegen. Der Phoenix provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners herausfliegt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Phoenix führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Feurigen Krallen.

Schnabel. Nahkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 5 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W6 + 8) Feuerschaden. Ist das Ziel eine Kreatur oder ein brennbares Objekt, entzündet es sich. Solange keine Kreatur eine Aktion aufwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 5 (1W10) Feuerschaden.

Feurige Krallen. Nahkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 5 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W8 + 8) Feuerschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Phoenix kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Phoenix erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Picken. Der Phoenix führt einen Schnabel-Angriff aus.

Bewegen. Der Phoenix bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit.

Herabstoßen (kostet 2 Aktionen). Der Phoenix bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit und greift mit seinen Feurigen Krallen an.

ZARATAN

Wird ein Zaratan von der Elementaren Ebene der Erde heraufbeschworen, erhebt sich der Boden und nimmt die Gestalt von etwas an, das wie ein massiges, gepanzertes Reptil aussieht, dessen Panzer aus der Landschaft zusammengesetzt ist, aus der es sich erhoben hat. Der Zaratan stapft über das Land, und jeder Schritt jagt ausreichend heftige Stoßwellen durch den Boden, um Gebäude ins Wanken zu bringen. Der Zaratan torkelt dusselig weiter und verleiht seiner Wut mit seinen trompetenden Rufen sowie mit gelegentlichen Felsen oder Schuttexplosionen Ausdruck, die er aus seinem klaffenden Rachen speit. Wird er ernstlich verletzt, zieht der Zaratan langsam seine Gliedmaßen ein, um unter seinem undurchdringlichen Panzer Schutz zu suchen und wartet den richtigen Zeitpunkt ab, bis er sich erholt hat und seinen Marsch fortsetzen kann.



ZARATAN

Gigantischer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 307 (15W10 + 150)

Bewegungsrate 12 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +12, Cha +11

Schadensempfindlichkeiten Schall

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, erschöpft, gelähmt, vergiftet, versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Belagerungsmonster. Der Zaratan verursacht doppelten Schaden gegen Gegenstände und Bauwerke (in Erderschütternde Bewegung enthalten).

Erderschütternde Bewegung. Der Zaratan kann als eine Bonusaktion, nachdem er sich mindestens 3 m weit am Boden bewegt hat, eine Stoßwelle durch den Boden in einem Radius von 36 m um ihn herum verursachen. Dieser Bereich wird 1 Minute lang zu schwierigem Gelände. Jeder Kreatur auf diesem Boden, die sich konzentriert, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 25 gelingen, sonst bricht die Konzentration der Kreatur.

Die Stoßwelle verursacht 100 Schallschaden bei allen Gebäuden, die mit dem Boden in dem Bereich in Kontakt stehen. Befindet sich eine Kreatur neben einem einstürzenden Gebäude, kann die Kreatur verschüttet werden; eine Kreatur, die sich nicht weiter als die halbe Höhe des Gebäudes entfernt aufhält, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 25 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 17 (5W6) Wuchtschaden, den Zustand liegend und ist im Geröll gefangen. Eine gefangene Kreatur hat den Status festgesetzt und muss einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 als eine Aktion aufwenden, um zu entkommen. Eine andere Kreatur innerhalb von 1,50 m um die begrabene Kreatur herum kann ihre Aktion aufwenden, um das Geröll beiseite zu räumen und dem Wurf einen Vorteil zu verschaffen. Wenn drei Kreaturen ihre Aktion auf diese Weise verwenden, gelingt der Wurf automatisch. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden, erleidet nicht den Zustand liegend und wird nicht gefangen.

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Zaratan sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Zaratan führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Stampfen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 28 (4W8 + 10) Stichschaden.

Stampfen. Nahkampf-Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 26 (3W10 + 10) Wuchtschaden.

Felsen spucken. Fernkampf-Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 36/72 m, ein Ziel. **Treffer:** 31 (6W8 + 10) Wuchtschaden.

Schutt speien (Ausladung 5–6). Der Zaratan atmet felsigen Schutt in einen Würfel mit 27 m Kantenlänge aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 25 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 33 (6W10) Wuchtschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Eine Kreatur, welcher der Rettungswurf um mehr als 5 misslingt, erleidet den Zustand liegend.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Zaratan kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Zaratan erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Stampfen. Der Zaratan führt eine Stampfen-Attacke aus.

Bewegen. Der Zaratan bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit.

Spucken (kostet 2 Aktionen). Der Zaratan benutzt Felsen spucken.

Zurückziehen (kostet 2 Aktionen). Der Zaratan zieht sich in seinen Panzer zurück. Bis er seine Aktion Hervorkommen durchführt, ist er gegen jeglichen Schaden resistent und hat den Zustand festgesetzt. Wenn er das nächste Mal eine legendäre Aktion durchführt, muss es sich dabei um die Aktionen Revitalisieren oder Hervorkommen handeln.

Revitalisieren (kostet 2 Aktionen). Der Zaratan kann diese Option nur benutzen, wenn er sich in seinen Panzer zurückgezogen hat. Er erhält 52 (5W20) Trefferpunkte zurück. Wenn er das nächste Mal eine legendäre Aktion durchführt, muss es sich dabei um die Aktion Hervorkommen handeln.

Hervorkommen (kostet 2 Aktionen). Der Zaratan kommt aus seinem Panzer hervor und benutzt Felsen spucken. Er kann diese Option nur nutzen, wenn er sich in seinen Panzer zurückgezogen hat.



ASTRALSCHLÄCHTER

Gigantische Monstrosität (Titan), gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 297 (17W20 + 119)

Bewegungsrate 4,50 m, fliegen 24 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	7 (-2)	25 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +5 Wei +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, erschöpft, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen —

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Antimagischer Kegel. Das offene Auge des Astralschlächters erschafft einen antimagischen Bereich. Dieser wirkt wie der Zauber antimagisches Feld in einem 45 m breiten Kegel. Zu Beginn jeder seiner Züge kann der Astralschlächter den Kegel in eine beliebige Richtung drehen. Der Kegel wirkt nicht, solange das Auge des Astralschlächters geschlossen ist oder wenn er geblendet ist.

Astrale Verbundenheit. Ein Astralschlächter kann die Astralebene nicht verlassen oder in eine andere Ebene gebracht werden. Ihn aus der Astralebene zu bannen ist ebenfalls nicht möglich.

Halbebenen-Gewölbe. Jede Kreatur, die ein Astralschlächter verschlingt, wird zu einer Halbebene befördert, die nur über den Zauber *Wunsch* oder mit der Fähigkeit *Besuch im Gewölbe* betreten werden kann. Die in der Halbebene gefangenen Kreaturen können dieser nur entfliehen, wenn sie Magie zum Reisen zwischen den Ebenen einsetzen, etwa den Zauber *Ebenenwechsel*.

ASTRALSCHLÄCHTER

Die als Astralschlächter bekannten Monstrositäten durchstreifen die silbrige Leere der Astralebene und lassen jene, die durch die Ebenen reisen, beim bloßen Gedanken an diese riesigen und furchterregenden Kreaturen erzittern. Schon seit Anbeginn des Multiversums gleiten sie durch den Astralnebel und suchen nach Kreaturen, die sie verzehren können.

Die Halbebene ähnelt einer Steinhöhle mit einem Durchmesser von etwa 300 m und einer Höhe von 30 m. Im Inneren befinden sich die Überreste alter Mahlzeiten des Astralschlächters, wie in einer Art Magen. Aus dem Inneren der Halbebene kann der Astralschlächter nicht verletzt werden. Stirbt der Astralschlächter, löst sich die Halbebene auf, und sämtliche Inhalte erscheinen in der Nähe des Kadavers. Ansonsten ist die Halbebene unzerstörbar.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Misslingt dem Astralschlächter ein Rettungswurf, kann er diese Fähigkeit einsetzen, um den Wurf trotzdem zu bestehen.

Magische Waffen. Die Angriffe des Astralschlächters gelten als magisch.

Silberne Kordel trennen. Erzielt der Astralschlächter einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur, die durch den Zauber *Astrale Projektion* in die Astralebene reist, kann der Astralschlächter die silberne Kordel des Gegners durchtrennen, anstatt diesen zu verletzen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Astralschlächter führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 36 (5W10 + 9) Stichschaden. Wenn es sich bei dem Ziel um eine riesige oder kleinere Kreatur handelt und dieser Angriff ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert oder das Ziel außer Gefecht ist, verschlingt der Astralschlächter seinen Gegner. Das verschlungene Ziel erscheint daraufhin mit seiner gesamten Ausrüstung und seinem Inventar auf einem unbesetzten Feld im Halbebenen-Gewölbe des Astralschlächters.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W6 + 9) Hiebschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Astralschlächter kann 3 der unten aufgelisteten legendären Aktionen durchführen. Nur eine legendäre Aktion kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Zu Beginn seines nächsten Zugs sind die verbrauchten legendären Aktionen wieder verfügbar.

Klaue. Der Astralschlächter führt einen Angriff mit der Klaue aus. **Besuch im Gewölbe (kostet 2 Aktionen)** Eine Kreatur mit der Größekategorie riesig oder kleiner, die der Astralschlächter in einem Umkreis von 18 m sehen kann, muss einen Charismaretterungswurf gegen SG 19 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, wird die Kreatur magisch zu einem unbesetzten Feld auf dem Boden des Halbebenen-Gewölbes befördert. Am Ende des Zuges dieses Ziels erscheint es wieder auf den vorher besetzten Feld. Ist es bereits von einer anderen Kreatur besetzt, erscheint das Ziel auf dem am nächstgelegenen Feld.

Psychische Projektion (kostet 3 Aktionen). Jede Kreatur im Umkreis von 18 m um den Astralschlächter muss einen Weisheitsretterungswurf gegen SG 19 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, nimmt die jeweilige Kreatur 15 (2W10 + 4) psychischen Schaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden.

Sie sind so groß wie ein uralter roter Drache und mit einem dicken, dornigen Panzer bedeckt. Zudem haben Astralschlächter zwei verkümmerte Gliedmaßen, die in messerscharfe Scherenklauen übergehen. Es scheint, als würden im Inneren seines einzigen Auges ganze Sternbilder kreisen. Der schlangenartige gepanzerte Schwanz der Kreatur verschwindet in der silbrigen Leere.

Astralschlächter sind Einzelgänger. Ein seltenes Aufeinandertreffen von zwei Astralschlächtern endet für gewöhnlich im Kampf, bis einer von ihnen der Auseinandersetzung überdrüssig wird und flüchtet. Einige besonders mächtige Bösewichte haben Astralschlächter in der Vergangenheit versklavt und für furchterregende Zwecke eingesetzt.

Antimagisches Auge. Astralsegler behaupten, dass jeder, der in das Auge eines Astralschlächters blickt, vom Wahnsinn gezeichnet wird. Denn was diese in der mit Sternen übersäten Leere erblicken sei das schreckliche Verständnis der eigenen Sterblichkeit. Zauberwirker fürchten dieses Auge zu Recht umso mehr, da es ein beständiges antimagisches Feld ausstrahlt. Astralschlächter können diesen Effekt aufheben, indem sie einfach das Auge schließen. Dazu haben sie jedoch nur selten einen Grund.

Astraler Räuber. Astralschlächter sind gnadenlose Jäger, die bei der Auswahl ihrer Beute nicht wählerisch sind und grauenvolle, wenn auch einfallslose Taktiken einsetzen. So benutzen sie ihre Zähne und Klauen, um ihre Beute zu zerreißen. Sie wissen, wie gefährlich Zauberwirker sein können und versuchen daher, möglichst viele Gegner mit ihrem antimagischen Blick zu erfassen.

Astralschlächter haben keine Speiseröhre oder Verdauungsorgane. Alles, was diese Kreatur verschlingt, wird zu einer einzigartigen Halbebene teleportiert. Dort wird die Beute in einem geschlossenen Raum gefangen und findet sich inmitten von Mulm und Überresten toter Kreaturen, die durch die Ebenen gereist sind. Dieses Gewölbe verfügt über Schwerkraft und atembare Luft. Organisches Material verfällt und verwest hier. Zwar ist es möglich, dieser Halbebene durch Magie zu entfliehen, doch die meisten Kreaturen kommen erst nach ihrem Tod hier an. Wenn der Astralschlächter stirbt, löst sich die Halbebene auf. Der gesamte Inhalt dieser Ebene wird in die Astralebene teleportiert.

Astralschlächter kommunizieren nicht mit anderen Kreaturen. Sie verschlingen lediglich alles, was sie finden können, und setzen ihren Weg dann still fort. Astralschlächter können die Astralebene nicht verlassen, wollen dies aber auch gar nicht.

Titane des Gotts in Ketten. Tharizdun, der Gott in Ketten, erschuf die Astralschlächter, um jene zu verzehren, die auf der Suche nach Portalen von der Astralebene zu den Äußeren Ebenen durch die Ebenen reisen – Portale, die genutzt werden könnten, um einen Blick auf die Gottheiten zu erhaschen oder irgendeinen Traum von Göttlichkeit zu erfüllen.

Astralschlächter vermehren sich nicht, sodass ihr Bestand nicht größer werden kann. Zwar jagen die Githyanki und andere Astralreisende diese Kreaturen, doch sie haben nur selten Erfolg darin. Vom Aussterben bedroht sind die Astralschlächter daher noch lange nicht.

Titanische Natur. Astralschlächter können zwar essen und schlafen, wenn sie es wollen. Sie müssen jedoch weder atmen, noch essen, trinken oder schlafen.

BALHANNOTH

Balhannoths sind im Shadowfell heimische Kreaturen, die die Realität in ihren Horten verändern, damit diese Fremden einladend erscheinen. Sind die Opfer erst einmal drin, schnappt die Falle des Balhannoths zu.

Falsche Hoffnung. Dank einer schwächeren Form der Telepathie können Balhannoths die Wünsche anderer Kreaturen spüren und herausfinden, welche Orte diese Wünsche erfüllen könnten. Dann verändern Balhannoths die Realität um sich herum und erschaffen eine Umgebung, die den Vorstellungen dieser Kreaturen entspricht. Balhannoths können niemals alles detailgetreu nachbilden, sodass viele kleine Unstimmigkeiten ihre Täuschung verraten können. Die Falle ist jedoch gut genug, um verzweifelte Kreaturen direkt in ihre Klauen zu treiben.

Bösartige Kreaturen. Balhannoths nähren sich von der Furcht und der Verzweiflung ihrer Opfer. Die furchtbare Angst ihrer Beute wird für sie zum Genuss. Sie verschleiern daher ihre Anwesenheit, indem sie die Realität mit ihren Kräften verändern – bis sie ihr Opfer schnappen können. Dann teleportieren sie sich weg, um die Unglücklichen zu verzehren.

Nützliche Sklaven. Die Jäger der Drow und andere Kreaturen im Underdark reisen manchmal nach Shadowfell, um Balhannoths gefangen zu nehmen. Dann benutzen sie diese Kreaturen als Wächter, um bestimmte Durchgänge vor Eindringlingen zu schützen. Um Feinden den Rückzug abzuschneiden oder andere Sklaven zu bewachen, eignen sie sich ebenfalls gut.

HORTE DER BALHANNOTHs

Im Shadowfell bauen Balhannoths ihre Horte an Orten, an denen es reichlich potentielle Beute gibt. Üblicherweise befinden sich diese daher entlang der Straßen und Pfade, wo sie Reisende in ihre Falle locken können. Der Hort eines von den Drow versklavten Balhannoths könnte sich in einer Höhle unweit des Underdark befinden und Durchgänge zu oder aus einer Drow-Enklave beschützen.

HORTAKTIONEN

Kämpft ein Balhannoth innerhalb seines Horts, kann er Hortaaktionen verwenden. Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert) kann der Balhannoth eine Hortaaktion ausführen, um einen der nachfolgenden Effekte zu erzielen. Der Balhannoth kann dieselbe Aktion nicht in zwei aufeinander folgenden Runden einsetzen.

- Der Balhannoth verändert die Realität in einem Umkreis von bis zu 150 m mit sich selbst als Zentrum. Nach 10 Minuten nimmt die Umgebung die von einer intelligenten Kreatur gewünschte Gestalt an, sofern der Balhannoth den Verstand dieser Kreatur lesen kann (siehe regionale Effekte). Die Verwandlung nimmt nur Einfluss auf unbelebte Materialien. Es kann zudem nichts erschaffen werden, das sich bewegt oder magische Eigenschaften hat. Jedes Objekt, das in diesem Bereich erschaffen wird, kann bei einer genauen Untersuchung als unecht enttarnt werden. So sind etwa die Seiten eines erschaffenen Buchs leer, und goldene Gegenstände sind offensichtliche Fälschungen. Diese Verwandlung hält an, bis der Balhannoth stirbt oder seine Hortfähigkeit erneut einsetzt.
- Der Balhannoth sucht sich eine Kreatur im Umkreis von 150 m aus. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel samt seines Inventars und seiner Ausrüstung auf ein unbesetztes Feld nach der Wahl des Balhannoths im Umkreis von 18 m teleportiert.

Die Existenz von Astralschlächtern hat nur einen Grund: Hybris. Nein, nicht die Art Selbstüberschätzung, wie die Sterblichen sie erfahren, sondern die von Gottheiten, die sich selbst für zu mächtig halten, um angesehen oder angerufen zu werden.



BALHANNOTH

Große Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W20 + 48)

Bewegungsrate 7,50 m, Klettern 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	8 (-1)

Rettungswürfe Kon +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Zustandsimmunitäten Blind

Sinne Blindsight 150 m (blind bei größerer Entfernung),
passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht Tiefensprache, Telepathie 1,50 km

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Legendäre Resistenz (2/Tag). Misslingt dem Balhannoth ein Rettungswurf, kann er diese Fähigkeit einsetzen, um den Wurf trotzdem zu bestehen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Balhannoth führt einen Bissangriff und bis zu zwei Tentakelangriffe aus. Alternativ kann er bis zu vier Tentakelangriffe ausführen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 25 (4W10 + 3) Stichschaden.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, das Ziel wird gepackt (Befreiung SG 15) und wird 1,50 m weit zum Balhannoth bewegt. Bis das Ziel nicht mehr gepackt ist, gilt diese Kreatur als festgesetzt, und der Balhannoth kann diesen Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen. Balhannoths haben vier Tentakel.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Balhannoth kann 3 der unten aufgelisteten legendären Aktionen durchführen. Nur eine legendäre Option kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Zu Beginn seines nächsten Zugs sind die verbrauchten legendären Aktionen wieder verfügbar.

Bissangriff. Der Balhannoth führt einen Bissangriff gegen eine gepackte Kreatur aus.

Teleportation. Der Balhannoth teleportiert sich magisch mitsamt seiner Ausrüstung, Inventar und gepackter Kreaturen bis zu 18 m weit zu einem Ort, den er sehen kann.

Verswinden. Der Balhannoth wird durch Magie für bis zu 10 Minuten unsichtbar. Dieser Effekt endet sofort, nachdem der Balhannoth einen Angriffswurf ausführt.

- Der Balhannoth sucht sich eine Kreatur im Umkreis von 150m aus. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Misslingt der Wurf, wird der Balhannoth für das Ziel für 1 Minute unsichtbar. Dieser Effekt endet, wenn der Balhannoth das Ziel angreift.

REGIONALE EFFEKTE

Ein Bereich, in dem sich der Hort eines Balhannoths befindet, wird durch die Präsenz dieser Kreaturen verändert. Dadurch entsteht einer der folgenden Effekte:

- Kreaturen im Umkreis von 1,50 km vom Hort des Balhannoths bekommen das Gefühl, dem Objekt ihrer Begierde greifbar nah zu sein. Dieses Gefühl wird stärker, je mehr sich die Kreatur dem Hort nähert.
- Balhannoths können die sehnlichsten Wünsche humanoider Kreaturen im Umkreis von 1,50 km spüren. Außerdem erfahren sie, ob diese Wünsche etwas mit einem Ort zu tun haben, sei es ein sicherer Ort zum Rasten, ein Tempel, ein Zuhause oder etwas ganz Anderes.

Stirbt der Balhannoth, endet dieser Effekt sofort.

Das Shadowfell hat zwei Eigenschaften.
Dank des Balhannoth wird selbst
Hoffnung mit Tod bestraft.

BERBALANG

Berbalangs leben in den versteinerten Überresten toter Gottheiten, die durch die Astralebene schweben. Sie sind davon besessen, Geheimnisse dieser Gottheiten und anderer toter Kreaturen zu erfahren. Um dieses Verlangen zu stillen, beschwören sie die Geister der Toten und zwingen sie dazu, die Erkenntnisse aus ihrer Lebenszeit preiszugeben.

Totensprecher. Berbalangs ziehen es vor, nur mit toten Kreaturen zu reden – und auch dann nur zu Geistern, denen sie mögliche Geheimnisse zu entlocken hoffen. Was sie von diesen Kreaturen erfahren, schreiben sie auf deren Knochen nieder, um diese Informationen festzuhalten.

Geisterhafter Spion. Das Streben nach Wissen bestimmt das gesamte Handeln der Berbalangs. Zwar erfahren sie die meisten ihrer Geheimnisse von den Toten, schrecken aber auch nicht davor zurück, die Lebenden auszuspionieren. Berbalangs können ein geisterhaftes Abbild ihrer Selbst erschaffen und dieses auf die Suche nach Informationen in eine andere Ebene entsenden. Dort soll es Versammlungsorte von Gottheiten und ihren Dienern beobachten. Während Berbalangs die Umgebung durch die Augen ihres Abbilds betrachten, ist ihr physischer Körper bewusstlos und kann sich nicht verteidigen oder ernähren. Daher benutzen Berbalangs das Abbild üblicherweise nur für eine kurze Zeit und kehren dann in ihren Körper zurück.

Seltsame Orakel. Das angehäuften Wissen der Berbalangs macht sie zu einer hervorragenden Informationsquelle für mächtige Kreaturen, die durch Ebenen reisen können. Allerdings ignorieren Berbalangs derartige Gesuche, sofern die Bittsteller nicht mit einem ersehnten Geheimnis oder den Überresten einer besonders interessanten Kreatur ankommen. Die Githyanki haben einen Weg gefunden, mit den Berbalangs zusammen zu leben und diese dazu zu benutzen, ihre Feinde auszukundschaften oder ihre Horte in der materiellen Ebene zu bewachen.



BERBALANG

Mittelgroße Aberration, neutralböse.

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 38 (11W8 + 11)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	16 (+3)	9 (–1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +5, Int +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5,

Motiv erkennen +2, Religion +5, Wahrnehmung +2

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Alle, spricht aber selten

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Geisterhaftes Abbild (steht dem Berbalang erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung). Als Bonusaktion kann der Berbalang ein geisterhaftes Abbild von sich selbst erschaffen. Dieses entsteht in einem unbesetzten Bereich im Umkreis von 18 m, den der Berbalang sehen kann. Solange dieses Abbild existiert, bleibt der Berbalang bewusstlos. Ein Berbalang kann nur ein Abbild gleichzeitig erschaffen. Das Abbild verschwindet, sobald

seine Trefferpunkte – oder die des Berbalang – auf 0 sinken bzw. wenn der Berbalang es auflöst (kostet keine Aktionen).

Das Abbild besitzt die gleichen Werte und dasselbe Wissen wie der Berbalang, der es erschafft. Alles, was mit dem Abbild passiert, erfährt auch der Berbalang. Jeglicher Schaden aus Angriffen des Abbilds gilt als psychischer Schaden.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut der Berbalangs, um ihre Fähigkeit Angeborenes Zauberwirken einzusetzen, ist Intelligenz (Zauberrettungswurf SG 13). Berbalangs können von Natur aus folgende Zauber wirken und brauchen keine materiellen Komponenten:

Willentlich: Mit Toten sprechen

1/Tag: Ebenenwechsel (nur persönlich)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Berbalang führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss. Nahkampfwaffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Klauen. Nahkampfwaffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W4 + 3) Hiebschaden.

DÄMONEN

Dämonen sind die Verkörperung des Chaos und des Bösen. Sie kommen in vielerlei Gestalt – und gebieten über ebenso viele verschiedene Methoden, um Zerstörung über das gesamte Multiversum zu bringen.

ALKILITH

Alkiliths können leicht mit einem pilzartigen Gewächs an Türen, Fenstern und anderen Durchgängen verwechselt werden. Diese Plagenschwülste verschleiern die dämonische Natur der Alkiliths und täuschen mit einem seltsamen, aber ansonsten harmlosen Erscheinungsbild über die tödliche Gefahr hinweg. Alkiliths, die sich festgesetzt haben, schwächen das Gefüge der Realität. Dies wiederum führt zur Entstehung von Portalen, durch die noch schlimmere Dämonen einfallen können.

Anzeichen des Untergangs. Die Ankunft von Alkiliths in einer Ebene dient als Zeichen für großes Chaos und eine bevorstehende Katastrophe. Alkiliths suchen nach einem Durchgang – etwa einem Tür- oder Fensterbereich –, an dem sie Wurzeln schlagen können. Ihr Körper erstreckt sich dabei über die gesamte Öffnung und wird mit einer klebrigen Substanz überzogen. Wird der Dämon nicht entfernt, stimmt sich die Öffnung auf den Abyss ein und wird mit der Zeit zu einem Portal zu dieser Ebene (siehe „Ebenenportale“ im Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (Spielerelehandbuch)).

Brut von Juiblex. Alkiliths entwickeln sich aus abgestoßenen Teilen des abscheulichen schauernden Körpers von Juiblex. Sie entwickeln ein eigenes Bewusstsein und suchen nach einem Weg in die Materielle Ebene. Da die meisten Kultisten sich jedoch davor scheuen, sie zu rufen – schließlich können Alkiliths Portale zum Abyss erschaffen – müssen sich diese Kreaturen andere Wege aus ihrer Heimatebene suchen.



ALKILITH

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 157 (15W8 + 90)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	19 (+4)	22 (+6)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +10

Fertigkeiten Heimlichkeit +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure; Hieb-, Stich und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Formlos. Der Alkilith kann sich mühelos durch bis zu 10 cm enge Spalten bewegen.

Trügerisches Aussehen. Solange sich der Alkilith sich nicht bewegt, ist er nicht von gewöhnlichem Schleim oder Pilzgewächs zu unterscheiden.

Wahn schüren. Alle nicht-dämonischen Kreaturen, die ihren Zug im Umkreis von 9 m vom Alkilith beginnen, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Misslingt der Wurf, hört die Kreatur kurzzeitig ein leises Summen und erhält einen Nachteil auf ihren nächsten Angriffs-, Rettungs- oder Attributwurf.

Misslingt der Rettungswurf gegen Wahnstiftung um 5 oder mehr, gerät die Kreatur stattdessen für 1 Minute unter den Einfluss des Zaubers *Verwirrung* (der Alkilith muss sich dabei nicht konzentrieren). Solange die Wirkung von *Verwirrung* anhält, ist die Kreatur immun gegen Wahn schüren.

Magische Resistenz. Alkiliths haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Alkilith führt drei Tentakelangriffe aus.

Ranke. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 18 (4W6 + 4) Säureschaden.

ARMANIT

Angetrieben von unkontrollierbarer Blutdurst ziehen Armanite in großen Horden durch die verbrannten Felder des Abyss und sähen Verwüstung und Tod. Unabhängig davon, ob sie dabei einem mächtigeren Dämon folgen oder sich allein um des Kampfes willen in die Schlacht stürzen, benutzen Armanite ihre Klauen, Hufe und lange peitschenartige Schwänze, um ihre Feinde in Stücke zu reißen.

Leben für den Krieg. Im Dienst der Armeen dämonischer Fürsten erfüllen Armanite die Rolle der schweren Kavallerie, die sich als erstes in die feindliche Flanke stürzt. Armanite existieren ausschließlich für den Kampf – wenn sie keinen anderen Feind finden, bekämpfen sie sich sogar gegenseitig. Sie sind perfekte Schocktruppen, deren Mut an Dummheit grenzt, und absolut brutal.

Wanderndes Arsenal. Einer der Gründe, warum Armanite derart gefürchtet sind, liegt in der Anzahl der Waffen, die sie an sich tragen. Sie verfügen über scharfe Hufe, in gekrümmte Krallen übergehende Klauen und lange gezahnte Schwänze, die Fleisch vom Leib ihrer Feinde reißen können. Sind sie im



ARMANIT

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 84 (8W10 + 40)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Schadensresistenzen Kälte, Feuer, Blitz

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magische Resistenz. Armanite haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Angriffe des Armanits gelten als magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Armanit führt drei Angriffe aus: einen mit seinen Hufen, einen mit seinen Klauen und einen mit seinem gezahnten Schwanz.

Hufe. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 10 (2W4 + 5) Hiebschaden.

Gezahnter Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 16 (2W10 + 5) Hiebschaden.

Blitzbolzen (5–6 Anwendungen). Der Armanit entlädt eine Linie aus Blitzen, die 18 m lang und 3 m breit ist. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 27 (6W8) Blitzschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert.



BULEZAU

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8 + 21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Abyssisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Verderbende Präsenz. Alle nicht-dämonischen Kreaturen, die ihren Zug im Umkreis von 9 m vom Bulezau beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet die Kreatur 1W6 nekrotischen Schaden plus 1 nekrotischen Schaden für jeden Bulezau, der sich im Umkreis von 9 m zu dieser Kreatur befindet.

Sprung aus dem Stand. Der Weitsprung des Bulezaus beträgt bis zu 6 m, sein Hochsprung bis zu 3 m. Der Bulezau muss dafür keinen Anlauf nehmen.

Standfest. Der Bulezau erhält einen Vorteil bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte, die ihn auf den Boden werfen würden.

AKTIONEN

Stachelschwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 8 (1W12 + 2) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss diese einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gegen Krankheit ablegen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel vergiftet, bis die Krankheit endet. Solange die Krankheit anhält, wird das Ziel von eiternden Geschwüren geplagt, hustet Fliegen und wirft verwesende Haut ab. Das Ziel muss den Rettungswurf alle 24 Stunden wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Krankheit geheilt. Misslingt der Wurf, sinken die maximalen Trefferpunkte des Ziels um 4 (1W8). Sinken die maximalen Trefferpunkte auf 0, stirbt das Ziel.

Kampf, nutzen Armanite ihr gesamtes Arsenal, um den Gegner zu zerfetzen. Stehen sie einem starken Feind gegenüber, können sie ihre angeborene Magie einsetzen, um sich mit Blitzen eine Schneise durch die gegnerischen Reihen zu bahnen.

BULEZAU

Die krankhaften Bulezaus verkörpern den animalischen Zorn und die Brutalität der Natur. Diese Kreaturen verstecken sich in tiefen Gräben und Felswänden des Abyss. Viele von ihnen finden sich aber auch im Gefolge dämonischer Fürsten, denen sie als Fußtruppen im endlosen Krieg ihrer Ebene dienen.

Blutdurst. Bulezaus lechzen nach Gewalt. Ihre Bereitschaft, zu töten und zu sterben, macht sie zu geeigneten Kämpfern in den Armeen dämonischer Fürsten. Stellt sich kein größerer und stärkerer Dämon dazwischen, sammeln sich Bulezaus zu großen Gruppen und bekämpfen sich gegenseitig, bis sie ein besseres Ziel finden oder von einem mächtigeren Dämon zum Gehorsam gezwungen werden.

Abstoßend. Bulezaus werden von entstellenden Krankheiten geplagt, etwa von verkrusteten Augen, lebendigen Maden in offenen Wunden und dem Geruch von verwesendem Fleisch, der sie überall begleitet.

DYBBUK

Dybbuks verbreiten Schrecken unter den Sterblichen der Materiellen Ebene, indem sie von Leichen Besitz ergreifen und ihnen einen Anschein von Leben verleihen. Dann nutzen

die Dämonen diese Leichen, um einer ganzen Reihe niederträchtiger Aktivitäten nachzugehen.

Fädenzieher. In ihrer wahren Gestalt sehen Dybbuks wie durchsichtige fliegende Quallen aus, die sich mit ihren langen Tentakeln durch die Luft bewegen. In dieser Gestalt sind sie jedoch nur selten anzutreffen. Vielmehr ergreifen sie Besitz von der nächsten Leiche, die sie finden können. Dann animieren sie den Körper der Kreatur, um ihren Untaten nachzugehen.

Düstere Maskerade. Dybbuks können auf die Erinnerungen und Fähigkeiten der Leiche zugreifen, und diese Kreatur imitieren, als wäre sie noch am Leben. Die Wahrheit wird den Umherstehenden jedoch schon bald klar, da Dybbuks ihre Absichten mit manischer, geradezu einfältiger Zielstrebigkeit verfolgen, was ihre wahre Natur preisgibt. Sie versetzen andere Kreaturen gerne in Schrecken, indem sie im Körper ihres Wirts entsetzliche Dinge tun, etwa Blutsucken, einen Haufen sich windender Maden ausscheiden oder ihre Gliedmaßen auf eine unmögliche Art und Weise verdrehen.

MAUREZHI

Als der König der Ghule, Doresein, eine Gemeinschaft der Elfen verführte, erschuf er eine neue Art von Dämonen, die die Rudel von Ghulen und Grolen in der Materiellen Ebene anführen sollten.

Grauenhafte Infiltratoren. Verzehrt ein Maurezhi die Leiche eines getöteten Gegners, nimmt er augenblicklich die Gestalt dieser Kreatur zu deren Lebzeiten ein. Um eine

DYBBUK

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 37 (5W8 + 15)

Bewegungsrate 0 m, 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Täuschung +6, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Blitz, Donner, Feuer, Kälte, Säure; Hieb-, Stich und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteint

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Körperlose Bewegung. Der Dybbuk kann sich durch andere Kreaturen hindurch bewegen. In diesem Fall gelten sie als schwieriges Gelände. Endet der Zug des Dybbuks innerhalb eines Objekts, nimmt der Dybbuk 5 (1W10) Schaden.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für das angeborene Zauberwirken des Dybbuks ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 12). Dybbuks können die folgenden angeborenen Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Willentlich: *Dimensionstür*

Je 3/Tag; *Furcht*, *Macht der Vorstellungskraft*

Magische Resistenz. Dybbuks haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Leiche schänden. Als Bonusaktion kann der Dybbuk die besessene Leiche dazu bringen, etwas Unnatürliches zu tun, etwa Blut erbrechen oder den Kopf komplett verdrehen. Auch kann er die

Leiche eines Vierbeiners dazu bringen, sich wie ein Zweibeiner zu bewegen. Alle Tiere und Humanoiden, die dieses Verhalten sehen, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel für 1 Minute verängstigt. Eine verängstigte Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet dieser Effekt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Ziel für 24 Stunden immun gegen die Fähigkeit Leiche schänden.

AKTIONEN

Ranke. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 13 (2W8 + 4) nekrotischen Schaden. Ist das Ziel eine Kreatur, sinken ihre maximalen Trefferpunkte um 3 (1W6). Diese Reduzierung endet, nachdem das Ziel eine kurze oder eine lange Rast beendet. Sinkt seine maximale Trefferpunktanzahl auf 0, stirbt das Ziel.

Besitz von Leiche ergreifen. (6 Anwendungen). Der Dybbuk verschwindet in einer intakten Leiche, die er im Umkreis von 1,50 m sehen kann. Die Leiche muss die Größenkategorie groß oder kleiner und die Gestalt eines Tiers oder Humanoiden haben. Dann ergreift der Dybbuk Besitz von der Kreatur. Der Leichnam wird dadurch zu einer untoten Kreatur, auch wenn er lebendig aussieht. Außerdem erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe der maximalen Trefferpunkte dieser Kreatur zu ihren Lebzeiten.

Solange die Leiche von dem Dybbuk besessen ist, behält dieser seine Trefferpunkte, Gesinnung, Intelligenz, Weisheit, Charisma, Telepathie und die Immunität gegen Giftschaden, sowie die Immunität gegen die Zustände erschöpft, bezaubert und verängstigt. Ansonsten benutzt der Dybbuk die Spielwerte des besessenen Ziels und erhält Zugang zu dem gesamten Wissen und den Fertigkeiten der Kreatur – jedoch nicht zu den Klassenmerkmale, sofern das Ziel welche hatte.

Der Besitz endet, wenn die temporären Trefferpunkte aufgebraucht sind (der Körper wird dabei wieder zu einer Leiche) oder der Dybbuk den Besitz mit einer Bonusaktion beendet. Wenn die Besessenheit endet, erscheint der Dybbuk auf einem unbesetzten Feld im Umkreis von 1,50 m von der Leiche entfernt.



DYABUK

MAUREZHI

Leiche zu verzehren, braucht ein Maurezhi etwa 10 Minuten. In den darauffolgenden Tagen beginnt diese Gestalt jedoch zu verwesen und enthüllt mit der Zeit die wahre Gestalt dieser Dämonen.

Ghul-Plage. Maurezhi sind eine wandernde Seuche. Ihr Biss kann eine Kreatur ihrer Selbstwahrnehmung berauben. Wird diese Krankheit nicht schnell genug geheilt, wird das Opfer mit einem unheiligen Verlangen nach Fleisch infiziert. Die Krankheit überwältigt seine Persönlichkeit und verwandelt das Opfer in einen Ghul.

MOLYDEUS

Unter den Dämonen gelten Molydei als die gefährlichsten und unbarmherzigsten von allen, daher werden sie noch mehr gefürchtet als Balor. Im Dienste eines dämonischen Fürsten

MAUREZHI

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 88 (16W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Täuschen +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, nekrotisch; Hieb-, Stich und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Elfish, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Gestalt annehmen. Maurezhi können die Gestalt jedes mittelgroßen Humanoiden annehmen, den sie verzehrt haben. Diese Gestalt bleibt für 1W6 Tage erhalten. Während dieser Zeit verwest die Gestalt nach und nach, und fällt schließlich vom Dämon ab. Damit endet der Effekt.

Magische Resistenz. Maurezhi haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Maurezhi führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 14 (2W10 + 3) Stichschaden. Ist das Ziel ein Humanoider, sinkt sein Charismawert um 1W4. Diese Reduzierung endet, nachdem das Ziel eine kurze oder eine lange Rast beendet. Sinkt der Charismawert auf 0, stirbt das Ziel. Nach 24 Stunden verwandelt sich der Leichnam in einen Ghul, sofern es nicht wiederbelebt oder seine Leiche zerstört wird.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 12 (2W8 + 3) Hiebschaden. Ist das Ziel eine Kreatur und nicht untot, muss diese einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel für 1 Minute gelähmt. Eine gelähmte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen. Bei einem Erfolg endet dieser Effekt.

Ghul wiederbeleben (5–6 Anwendungen). Der Maurezhi wählt einen toten Ghul oder Grul aus, den er im Umkreis von 9 m sehen kann. Das Ziel wird wiederbelebt und erhält seine vollen Trefferpunkte.

spricht ein Molydeus mit der Autorität seines Herrn und setzt dessen Willen durch. Molydei sind etwa 3,50 m groß und haben eine rote Haut. Ihr humanoider Körper hat zwei Köpfe – den eines geifernden Wolfes und den einer Schlange mit tiefen Fangzähnen, der auf einem langen Hals sitzt. Sie könnten etwa damit beauftragt werden, die Schätze ihrer Herren zu bewachen, die Schlachtfelder des Abyss zu besuchen und den Geist der Truppen zu stärken – oder den Feinden ein schnelles Ende zu bereiten.

Gebrandmarkt und gebunden. Gelingt es einem Dämon, die Aufmerksamkeit eines dämonischen Fürsten durch Grausamkeit, Gerissenheit oder außergewöhnliche Hingabe zu erregen, könnte dieser Fürst einen solchen Diener belohnen, indem er den Unhold gefangen nimmt und durch unvorstellbare Folter in einen Molydeus verwandelt.

Stimme des Herren. Der dämonische Fürst hat eine direkte Verbindung zu seinem Molydeus und übermittelt seine Befehle an dessen Schlangenkopf. Daher wird den Molydei nachgesagt, sie würden den Willen ihres Herrn verkünden, dessen Truppen befehlen und Gehorsam durch rohe Gewalt sicherstellen. Dabei muss ein Molydeus immer den kritischen Blick seines Herrn im Hinterkopf behalten, da dieser sich jederzeit entschließen könnte, seinen Diener durch den Schlangenkopf zu beobachten. Dies lässt einem Molydeus keine Möglichkeit dazu, an Verrat auch nur zu denken.

MOLYDEUS

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 216 (16 W12 + 112)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	22 (+6)	25 (+7)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +16, Kon +14, Wei +14, Cha +14

Fertigkeiten Wahrnehmung +21

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, blind, taub, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 31

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für das angeborene Zauberwirken des Molydeus ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 22). Molydei können die folgenden angeborenen Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Willentlich: *Magie bannen*, *Telekinese*, *Teleportieren*, *Verwandlung*
3/Tag: *Blitz*

1/Tag: *Einkerkerung*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Misslingt dem Molydeus ein Rettungswurf, kann er diese Fähigkeit einsetzen, um den Wurf trotzdem zu bestehen.

Magische Resistenz. Molydei haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Angriffe des Molydeus gelten als magisch.

VARIANTE: BESCHWÖRUNG VON DÄMONEN

Du kannst einem Molydeus die Fähigkeit verleihen, andere Dämonen zu rufen.

Dämon beschwören (1/Tag). Der Molydeus verwendet eine Aktion und hat eine Chance von 50%, 1W6 Babaus, 1W4 Chasmes oder einen Marilith zu beschwören. Ein beschworener Dämon erscheint auf einem unbesetzten Feld im Umkreis von 18 m und handelt wie ein Verbündeter des Molydeus. Er kann aber keine weiteren Dämonen rufen. Ein beschworener Dämon bleibt für 1 Minute, bis der Molydeus stirbt oder bis dieser den Dämon mit einer Aktion wieder entlässt.

Besondere Waffe. Als Zeichen seines Vertrauens schenken dämonische Fürsten ihren Wächtern eine mächtige Waffe. Dabei wird die Waffe vom dämonischen Fürsten aus einem Teil der Essenz des Unholds geformt, sodass der Dämon und seine Waffe für immer miteinander verbunden sind. Stirbt der Molydeus, löst sich die Waffe auf und wird zu einer Pfütze aus übelriechendem Schleim. Zwar ist es möglich, eine solche Waffe zu stehlen, doch der beraubte Molydeus würde nicht aufhören, ehe er seine Waffe wiedererlangt hat.

Die Waffe eines Molydeus spiegelt die Natur ihres Besitzers wider. Die Diener von Baphomet erhalten eine Glefte, die von

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Molydeus führt drei Angriffe aus: einen mit seiner Waffe, einen Biss mit seinem Wolfskopf und einen Biss mit dem Schlangenkopf.

Dämonische Waffe. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 20 (2W10 + 9) Hiebschaden. Hat der Molydeus einen Angriffswurf von 20 gewürfelt, wird das Ziel geköpft, sofern es mindestens einen Kopf hat. Kann die Kreatur ohne den Kopf nicht überleben, stirbt sie. Das Ziel ist immun gegen diesen Effekt, sofern es keinen Schaden erleidet, legendäre Aktionen hat oder die Größenskategorie riesig oder größer hat. Solche Kreaturen erleiden zusätzlich 6W8 Hiebschaden durch diesen Angriff.

Wolfsbiss. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 16 (2W6 + 9) Stichschaden.

Schlängenbiss. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 12 (1W6 + 9) Stichschaden, das Ziel muss außerdem einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Misslingt der Wurf, sinken seine maximalen Trefferpunkte um die Anzahl der erlittenen Schadenspunkte. Diese Reduzierung endet, nachdem das Ziel eine lange Rast beendet. Sinkt seine maximale Trefferpunktzahl auf 0, wird das Ziel in eine Mane verwandelt. Diese Verwandlung kann nur durch den Zauber *Wunsch* aufgehoben werden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Molydeus kann 3 der unten aufgelisteten legendären Aktionen durchführen. Nur eine legendäre Option kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Zu Beginn seines nächsten Zugs sind die verbrauchten legendären Aktionen wieder verfügbar.

Angriff. Der Molydeus führt einen Angriff mit seiner dämonischen Waffe oder den Schlängenbiss aus.

Bewegung. Der Molydeus bewegt sich, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.

Zauber wirken. Der Molydeus wirkt einen Zauber aus der Liste seines Merkmals Angeborenes Zauberwirken.

Demogorgon eine Peitsche, die von Fraz-Urb'luu eine Streitaxt, die von Graz'zt ein Zweihandschwert, die von Orcus einen Morgenstern und die von Yeenoghu einen Flegel. Die Form der Waffe hat keinerlei Auswirkungen auf ihre Fähigkeiten.

Dunkle Wächter. Eine der Hauptaufgaben eines jeden Molydeus ist es, das Amulett ihres Herrn – und damit den wertvollsten Schatz eines dämonischen Fürsten – zu bewachen. Diese gefährlichen Artefakte ermöglichen es einem dämonischen Fürsten, im Abyss wieder ins Leben zurückzukehren, sollte einmal doch das Udenkbare geschehen und seine abysische Gestalt vernichtet werden. So nützlich diese Gegenstände auch sind, sind sie zugleich auch eine Schwäche. Schließlich könnte jeder im Besitz dieses Amuletts dem dämonischen Fürsten seinen Willen aufzwingen. Die Zerstörung eines solchen Amuletts würde den Fürsten permanent an den Abyss binden.

NABASSU

Die unersättlichen Nabassus durchsuchen das Multiversum nach Seelen, die sie verzehren können. Glauben sie, eine Kreatur töten und ihre Seele verzehren zu können, greifen sie an. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Kreatur ebenfalls ein Dämon – oder gar ein anderer Nabassu – ist.

Verhasst und verstoßen. Unter den Dämonen gibt es nur wenige Regeln. Dämonen, die ihresgleichen töten, können damit keinen dieser Unholde überraschen. Eine Seele zu verzehren ist dagegen etwas Anderes. Aus diesem Grund werden Nabassus aus der Gesellschaft verstoßen und in Randgebiete des Abyss gedrängt. Dort nähren sich Nabassus an schwächeren Dämonen, die sie finden können. Wenn nötig, schließen sie sich auch zu Rudeln zusammen und greifen größere Beute an. Einige besonders mächtige Nabassus begeben sich sogar auf die Suche nach Amuletten dämonischer Fürsten.

Dämonische Infiltratoren. In ihrem Durst nach Seelen versuchen Nabassus, sich beschwören zu lassen, wann immer Magie Dämonen aus dem Abyss in die Materielle Ebene transportiert.



NABASSU

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 190 (20W8 + 100)

Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Str +11, Ges +7

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abysisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Dämonische Schatten. Nabassus verdunkeln den Bereich um sich im Umkreis von 3 m. Nicht-magisches Licht kann diesen schwach beleuchteten Bereich nicht erhellen.

Seele verzehren. Nabassus können die Seele einer von ihnen getöteten Kreatur verschlingen. Diese Kreatur darf allerdings nicht länger als eine Stunde tot, ein Konstrukt oder untot sein. Um die Seele zu verzehren, muss sich der Nabassu im Umkreis von 1,50 m um die Kreatur für mindestens 10 Minuten aufhalten. Ist der Dämon erfolgreich, erhält er zusätzliche Trefferwürfel (W8) in der Höhe der halben Anzahl der Trefferwürfel der verzehrten

Kreatur. Würfle diese Trefferwürfel aus und addiere das Ergebnis zu den Trefferpunkten des Nabassus. Für alle 4 Trefferwürfel, die der Dämon auf diese Weise erhält, erhöht sich der Schaden aus seinen Angriff um zusätzliche 3 (1W6) Punkte pro Treffer. Dieser Effekt hält für 6 Tage an. Eine von einem Nabassu verzehrte Kreatur kann nur durch den Zauber *Wunsch* wiederbelebt werden.

Magische Resistenz. Nabassus haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Angriffe von Nabassus gelten als magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Nabassu nutzt seinen Seelenraubblick und führt zwei Angriffe aus: einen Klauen- und einen Bissangriff.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1l zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 32 (4W12 + 6) Stichschaden.

Seelenraubblick. Der Nabassu wählt eine Kreatur aus, die er im Umkreis von 9 m sehen kann. Kann das Ziel den Nabassu sehen, muss es einen Charismarettungswurf gegen SG 16 ablegen, sofern es kein Konstrukt oder untot ist. Misslingt der Wurf, sinken seine maximalen Trefferpunkte um 13 (2W12). Der Nabassu erhält temporäre Trefferpunkte in derselben Höhe. Diese Reduzierung endet, nachdem das Ziel eine kurze oder eine lange Rast beendet. Sinken die maximalen Trefferpunkte auf 0, stirbt das Ziel. Ist die Kreatur ein Humanoider, verwandelt es sich sofort in einen Ghul, der von den Nabassu kontrolliert wird.

Sind sie darin erfolgreich, versuchen sie, sich zu befreien und die Seele des Beschwörers – und dann die Seelen von allen Kreaturen, die sie finden können – zu verzehren. Beschwörer können sich davor schützen, indem sie den Nabassu ständig mit Seelen versorgen. Damit können sie sich sogar die Unterstützung des Dämons sichern, solange für Nachschub gesorgt ist.

RUTTERKIN

Rutterkins sind eine entstellte dämonische Unterart. Sie durchstreifen den Abyss in großen Gruppen auf der ständigen Suche nach Eindringlingen, die sie umzingeln und verzehren können.

Verteidiger des Abyss. Rutterkins beschützen den Abyss vor Nichtdämonen. Wenn sie Eindringlinge sehen, schließen sie sich zu großen Gruppen zusammen und stürzen sich auf die ungebetenen Gäste. Dabei eilt ihnen eine Welle der Furcht voraus, die ihre Opfer in Schrecken versetzt und bewegungsunfähig macht.

Erstellende Krankheit. Die von Rutterkins gebissenen Kreaturen werden einer schrecklichen Krankheit ausgesetzt, die sie mit dem verderbenden Einfluss des Abyss infiziert. Angesteckte Kreaturen leiden unter furchterlichen Schmerzen, ihre Körper werden entstellt, ihr Fleisch verformt sich. Schließlich verwandeln sie sich in einen Elenden des Abyss, die sich den Massen anderer Opfer der Rutterkin-Gruppen anschließen, um ihren Erschaffern zu folgen.



RUTTERKIN

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 37 (5W8 + 15)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Lähmende Furcht. Beginnt eine nichtdämonische Kreatur ihren Zug im Umkreis von 9 m um drei oder mehr Rutterkins, muss sie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Dabei hat diese Kreatur einen Nachteil auf den Wurf, sofern sich sechs oder mehr Rutterkins im Umkreis von 9 m befinden. Ist der Rettungswurf erfolgreich, wird die Kreatur für 24 Stunden immun gegen die Lähmende Furcht aller Rutterkins. Misslingt der Wurf, wird die Kreatur für 1 Minute verängstigt. Solange der Zustand anhält, ist das Ziel festgesetzt. Am Ende jedes ihrer Züge kann die verängstigte Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Effekt.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 12 (3W6 + 2) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss diese einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gegen Krankheit ablegen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel vergiftet. Am Ende jedes ihrer Züge kann die vergiftete Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Effekt. Sinken die Trefferpunkte der Kreatur in diesem Zustand auf 0, stirbt sie und wird zu einem lebenden Elenden des Abyss. Diese Verwandlung kann nur durch den Zauber *Wunsch* rückgängig gemacht werden.

ELENDER DES ABYSS

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Hiebsschaden.

SIEBRIEX

Sibriexe sollen so alt wie der Abyss selbst sein. Sie durchstreifen abgelegene Orte ihrer Heimatebene, wo sie ihre bösartigen Fähigkeiten einsetzen, um neue Schrecken zu erschaffen und sich verbotenes Wissen anzueignen. Blut und Gallenflüssigkeit tropfen vom Körper eines Sibriex, ähnlich einem Rinnsal oder Bach. Diese giftigen Flüssigkeiten verseuchen den Boden, auf dem sie landen.

SIBRIEX

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 150 (12W12 + 72)

Bewegungsrate 0 m, fliegen 6 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Rettungswürfe Int +13, Cha +13

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Geschichte +13, Wahrnehmung +13

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-,

Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 23

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Verseuchung. Sibriexe strahlen eine verderbende Aura in alle Richtungen im Umkreis von 9 m aus. Pflanzen verwelken in diesem Bereich, sofern sie keine Kreaturen sind. Der Boden wird zu schwierigem Gelände für andere Kreaturen. Alle Kreaturen, die ihren Zug im Wirkungsbereich der Aura beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Misslingt der Wurf, erleiden das Ziel 14 (4W6) Giftschaden.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Ziel für 24 Stunden immun gegen die Verseuchung dieses Sibriex.

Angeborenes Zaubern. Das Attribut für das angeborene Zaubern des Sibriex ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 21). Sibriexe können die folgenden angeborenen Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Willentlich: *Befehl, Magie bannen, Monster festhalten,*

Person bezaubern

3/Tag: *Schwachsinn*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Misslingt dem Sibriex ein Rettungswurf, kann er diese Fähigkeit einsetzen, um den Wurf trotzdem zu bestehen.

Magische Resistenz. Sibriexe haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Sibriex nutzt seine Fähigkeit Galle Spritzen und führt drei Angriffe mit seiner Kette, Bissangriffe oder beides aus.

Kette. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 20 (2W12 + 7) Stichschaden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (2W8) Stichschaden plus 9 (2W8) Säureschaden.



Galle spritzen. Der Sibriex wählt eine Kreatur aus, die er im Umkreis von 36 m sehen kann. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet es 35 (10W6) Säureschaden.

Kreatur entstellen. Der Sibriex wählt bis zu drei Kreaturen aus, die er im Umkreis von 36 m sehen kann. Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Kreatur immun gegen die Fähigkeit Kreatur entstellen. Misslingt der Wurf, wird das Ziel vergiftet und erhält eine Stufe Erschöpfung. Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, muss es den Rettungswurf zu Beginn jedes seiner Züge wiederholen. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen gegen das Gift werden der Effekt und alle Stufen der Erschöpfung aufgehoben. Bei jedem misslungenen Wurf erleidet das Ziel eine weitere Stufe Erschöpfung. Wenn die Erschöpfung Stufe 6 erreicht, stirbt das Ziel und wird sofort in einen Elenden des Abyss verwandelt, der vom Sibriex kontrolliert wird. Diese Verwandlung kann nur durch den Zauber *Wunsch* rückgängig gemacht werden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Sibriex kann 3 der unten aufgelisteten legendären Aktionen durchführen. Nur eine legendäre Option kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Zu Beginn seines nächsten Zugs sind die verbrauchten legendären Aktionen wieder verfügbar.

Zauber wirken. Der Sibriex wirkt einen Zauber.

Galle spritzen. Der Sibriex nutzt die Fähigkeit Galle Spritzen.

Entstellung (kostet 2 Aktionen). Der Sibriex nutzt die Fähigkeit Kreatur entstellen.

Wächter des Verbotenen Wissens. Sibriexe haben eine Ewigkeit damit verbracht, Wissen aus allen Ebenen zu sammeln, um diese Informationen später einmal nutzen zu können. Ihr Wissen ist so groß, dass viele sie um Rat ersuchen – sogar dämonische Fürsten. Einige Sibriexe werden zu Beratern und Wahrsagern, die Dämonen für ihre eigenen Zwecke manipulieren. Andere dagegen teilen ihr unglaubliches Wissen nur dann, wenn es ihren Plänen dienlich ist.

Dämonenmacher. Sibriexe können die Kraft des Abyss fokussieren, um neue Dämonen aus anderen Kreaturen zu erschaffen. So können sie eine große Anzahl von Rutterkins in nur wenigen Tagen ins Leben rufen, um ihr Gebiet zu bewachen und die Anzahl von zerstörungstüchtigen Monstern in der Ebene stets hoch zu halten. Manche Dämonen ersuchen Sibriexe um physische Vorteile. Wenn ein Sibriex das will, kann er dem Bittsteller neue Körperteile gewähren, die diesem zusätzliche Stärke, Sicht oder Ausdauer verschaffen. Die Hilfe eines Sibriex ist jedoch niemals umsonst. Als Gegenleistung fordern die Dämonen bestimmte Dienstleistungen oder Schätze.

VARIANTE: LEBESENTSTELLUNG.

Kreaturen, die einem Sibriex begegnen, können bis zu einem Grad entstellt werden, an dem sie nicht wiederzuerkennen sind. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen die Leibesentstellung des Sibriex, kannst du mit dem Prozentwürfel und der Tabelle für Leibesentstellung bestimmen, welchen zusätzlichen Effekt die Leibesentstellung hat. Dieser wird aufgehoben, sobald die Leibesentstellung einer Kreatur endet. Wird die Kreatur in einen Elenden des Abyss verwandelt, wird der Effekt für dessen Körper permanent.

Eine Kreatur kann sich auch freiwillig einer Leibesentstellung unterziehen. Dabei wird sie unvorstellbarem Leid ausgesetzt, das mindestens 1 Stunde dauert. Dafür muss sich die Kreatur im Umkreis von 9 m befinden. Wenn dieser Prozess endet, würfle das permanente Ergebnis aus der nachfolgenden Tabelle aus (oder wähle selbst einen Effekt aus).

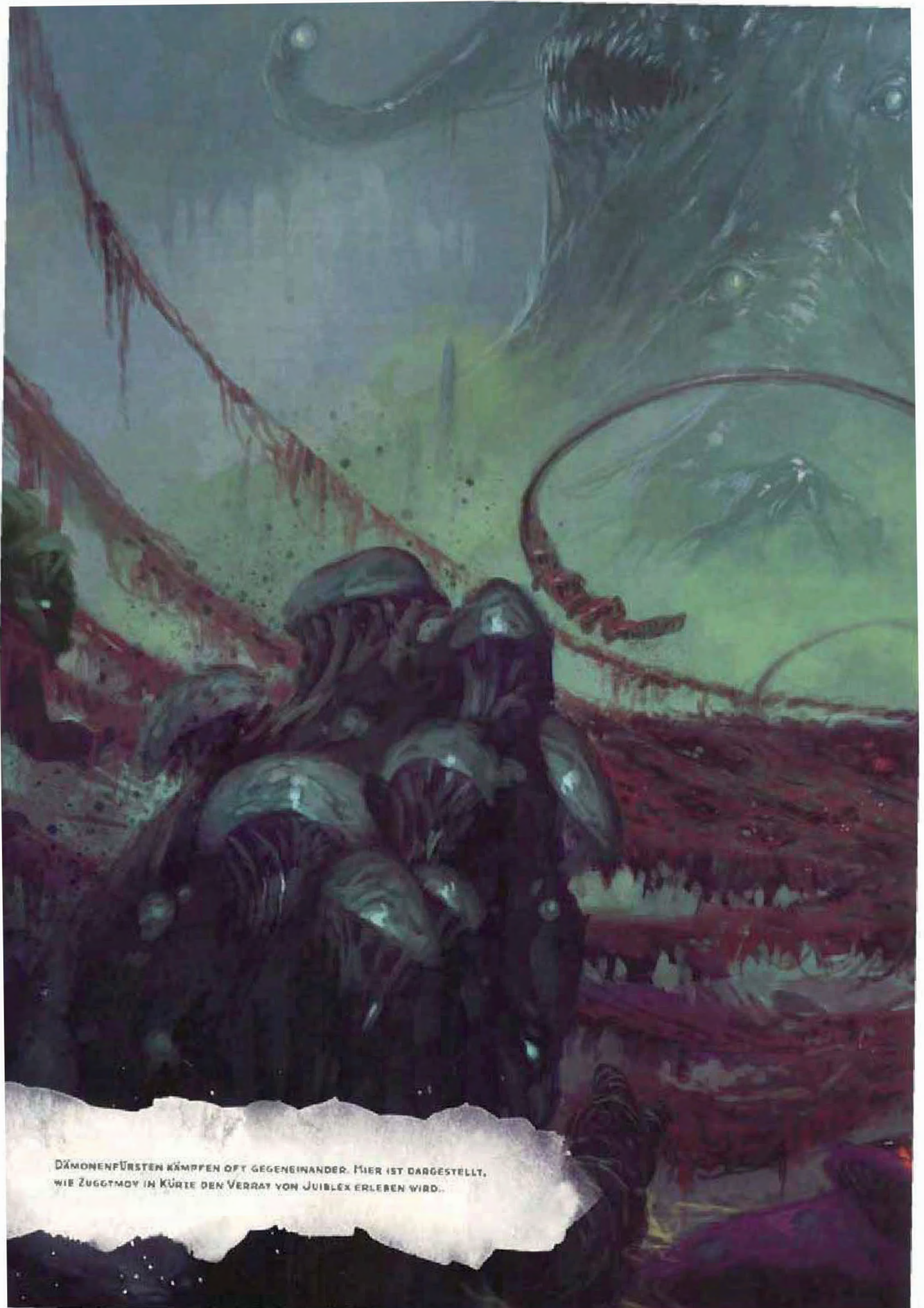
LEIBESENTSTELLUNG

W100 Effekt

- 01–05 Die Farbe der Haare, Augen und der Haut des Ziels werden blau, rot, gelb oder gemustert.
- 06–10 Die Augen des Ziels pressen sich aus den Augenhöhlen heraus.
- 11–15 Die Hände des Ziels werden zu Klauen. Diese können als Dolche benutzt werden.
- 16–20 Eins der Beine des Ziels wird größer als das andere. Dadurch sinkt die Bewegungsrate der Kreatur um 3 m.
- 21–25 Die Augen des Ziels werden zu Leuchtfuern, die den Bereich in einem 4,50-m-Kegel schwach erleuchten, solange sie offen sind.
- 26–30 Am Rücken des Ziels wachsen zwei Haut- oder gefiederte Flügel, die der Kreatur eine Flugbewegungsrate von 9 m verleihen.
- 31–35 Die Ohren des Ziels lösen sich vom Körper und rennen davon. Die Kreatur wird taub.
- 36–40 Zwei Zähne des Ziels werden zu Stoßzähnen.
- 41–45 Schorf bildet sich auf der Haut der Kreatur. Das Ziel erhält dadurch einen Bonus von +1 auf seine RK, sein Charisma sinkt jedoch um 2 (bis zu einem Minimum von 1).
- 46–50 Die Beine und Arme des Ziels werden vertauscht. Die Kreatur kann sich nur noch kriechend bewegen.
- 51–55 Die Arme des Ziels werden zu Tentakeln mit Fingern an der Spitze. Die Reichweite der Kreatur erhöht sich um 1,50 m.
- 56–60 Die Beine des Ziels werden sehr lang und federnd. Dadurch erhöht sich die Bewegungsrate der Kreatur um 3 m.
- 61–65 Das Ziel bekommt einen peitschenartigen Schwanz. Dieser kann als Peitsche eingesetzt werden.
- 66–70 Die Augen des Ziels werden schwarz. Es erhält Dunkelsicht über 36 m.
- 71–75 Das Ziel schwillt an. Sein Gewicht verdreifacht sich.
- 76–80 Das Ziel wird dünn und skelettartig. Sein Gewicht halbiert sich.
- 81–85 Der Kopf des Ziels wird doppelt so groß.
- 86–90 Die Ohren des Ziels werden zu Flügeln. Die Kreatur erhält eine Flugbewegungsrate von 1,50 m.
- 91–95 Der Körper des Ziels wird ungewöhnlich zerbrechlich. Die Kreatur wird anfällig für Hieb-, Stich- und Wuchtschaden.
- 96–00 Das Ziel bekommt einen zweiten Kopf und erhält einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände bezaubert, verängstigt und betäubt.



Sibriex verkörpern die chaotische Natur des Abyss wie keine andere Kreatur. Zwar ist das Reich der Dämonen bereits ein Ort voller unendlicher Schrecken, doch aus irgendeinem Grund erschaffen Sibriexe immer neue Monstrositäten.



DÄMONENFÜRSTEN KÄMPFEN OFT GEGENEINANDER. HIER IST DARGESTELLT,
WIE ZUGGIMOY IN KÜRZE DEN VERRAT VON JUBILEX ERLEBEN WIRD.



Die Verderbtheit, die ein Wastrilith nach einem Besuch in der jeweiligen Welt hinterlässt, kann ganze Jahrzehnte andauern. Unternimmt niemand etwas dagegen, kann sie zu einer Brücke zum Abyss werden.

WASTRILITH

Wastriliths sind in den Gewässern des Abyss und anderen von der Essenz der Ebene verseuchten Wassermengen zu finden. Sie festigen ihre Macht und grausame Herrschaft als Fürsten der Tiefe.

Verseucher. Wastriliths verseuchen das Wasser, in dem sie sich einnisten. Bewegen sich diese Dämonen über Land, beeinflusst ihre giftige Essenz Wasserquellen um sie herum. Das verdorbene Wasser nimmt diese Essenz auf und gehorcht den Befehlen des Wastriliths. So könnte sich die Wasseroberfläche erhärten, um Feinde an der Flucht zu hindern, oder Wogen bilden, um Opfer in die Reichweite des Dämons tragen.

Stille Verderber. Kreaturen, die das von Wastriliths verseuchte Wasser trinken, setzen ihre Seelen aufs Spiel. Wer die giftige Flüssigkeit trinkt, könnte dahinsinken und schließlich sterben oder überleben und zu einem Diener des Chaos und des Bösen werden. Um diese Schändung der Natur wiederzugeben, kannst du die optionale Regel zur abgründigen Korruption im Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (Spielerelehandbuch) verwenden, die vergiftete Kreaturen verdirbt.



WASTRILITH

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 157 (15W10 + 75)

Bewegungsrate 9 m, schwimmen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +9, Kon +10

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-,

Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Amphibie. Wastriliths können sowohl an Luft als auch unter Wasser atmen.

Wasser verderben. Zu Beginn aller Züge des Wastriliths werden alle Wasserquellen im Umkreis von 9 m vergiftet. Unter Wasser verdunkelt dieser Effekt die Umgebung leicht, bis ein Strom die Fäulnis wegträgt. Wasser in Behältern bleibt verdorben, bis es verdunstet.

Eine Kreatur, die das verdorbene Wasser trinkt oder darin schwimmt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, wird die Kreatur für 24 Stunden immun gegen das giftige Wasser. Misslingt der Wurf, erleidet die Kreatur 14 (4W6) Giftschaden und wird für 1 Minute

vergiftet. Läuft diese Zeit ab, muss die Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Misslingt der Wurf, erleidet die Kreatur 18 (4W8) Giftschaden und wird vergiftet, bis sie eine kurze oder lange Rast beendet.

Trinkt ein anderer Dämon das verdorbene Wasser als eine Aktion, erhält er 11 (2W10) temporäre Trefferpunkte.

Magische Resistenz. Wastriliths haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Sog. Sofern der Wastrilith sich unter Wasser befindet, kann er als Bonusaktion das Wasser im Umkreis von 18 m zum schwierigen Gelände für andere Kreaturen machen. Der Effekt endet zu Beginn seines nächsten Zugs.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Wastrilith setzt seine Fähigkeit Greifender Strudel ein und führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 30 (4W12 + 4) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 18 (4W6 + 4) Hiebsschaden.

Greifender Strudel. Der Wastrilith schießt einen magischen Unterwasserstrudel auf eine Kreatur, die er im Umkreis von 18 m sehen kann. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 ablegen. Ist das Ziel unter Wasser, erhält es einen Nachteil auf diesen Wurf. Misslingt der Rettungswurf, erleidet es 22 (4W8 + 4) Säureschaden und wird 18 m an den Wastrilith herangezogen. Bei einem Erfolg wird der Schaden halbiert, und die Kreatur wird nicht zum Wastrilith gezogen.

DÄMONEN: DÄMONENFÜRSTEN

Dieser Abschnitt liefert Spielwerte für die in Kapitel 1 genauer beschriebenen Dämonenfürsten. Sie sind unglaublich formidable Gegner.

BAPHOMET

Zivilisation ist Schwäche und Barbarei ist Stärke lautet das Credo von Baphomet, dem Gehörnten König und Prinz der Bestien. Er herrscht über Minotauren und andere Kreaturen mit wildem Herzen. Er wird von denen angebetet, welche die Einschränkungen der Höflichkeit brechen und ihre bestialische Natur entfesseln wollen, denn Baphomet malt sich eine Welt ohne Selbstbeherrschung aus, wo Kreaturen ihre wildesten Begierden ausleben können.

Baphomet ergebene Kulte benutzen Irrgärten und komplexe Knoten als ihre Embleme, und erschaffen geheime Orte, um sich daran gütlich zu tun. Dies schließt Labyrinth der Art ein, die ihr Meister bevorzugt. Blutbefleckte Kronen und Waffen aus Eisen und Messing schmücken ihre profanen Altäre.

Im Lauf der Zeit werden Baphomets Kultisten von seinem Einfluss verdorben, sie bekommen blutunterlaufene Augen und raues, dichter werdendes Haar. Schließlich sprießen kleine Hörner aus ihren Stirnen. Mit der Zeit könnte sich ein ergebener Kultist vollkommen in einen Minotaurus verwandeln – dies wird als das größte Geschenk des Prinzen der Bestien angesehen.

Baphomet erscheint als großer, schwarzbepelzter Minotaurus, 6 m hoch und mit sechs eisernen Hörnern. Ein infernales Licht brennt in seinen roten Augen. Obwohl er von bestialischem Blutdurst erfüllt ist, besitzt er einen grausamen und listigen Intellekt, den er auf die Unterwanderung jeglicher Zivilisation ausrichtet.

Baphomet trägt eine große Glefе namens Herzteiler. Manchmal wirft er diese tödliche Waffe beiseite, so dass er auf seine Feinde zustürmen und sie mit seinen Hörnern aufspießen, in den Boden trampeln oder wie ein Tier mit seinen Zähnen zerreißen kann.

DER HORT DES BAPHOMET

Baphomets Hort ist sein Palast, das Lyktion, welcher auf der Schicht des Abyss namens das Endlose Labyrinth steht. In die sich windenden Gänge des ebenenweiten Labyrinths eingebettet, ist das Lyktion makellos instandgehalten und von einem Verteidigungsgraben umgeben, der nach Art eines dreidimensionalen Irrgartens konstruiert ist. Der Palast ist ein hoch aufragendes Gebäude, dessen Inneres ebenso labyrinthartig ist, wie die Ebene, auf der es sich befindet, und von Minotauern, Goristro und Quasiten bevölkert.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Baphomet eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Baphomet versiegelt eine Tür oder einen anderen Eingang innerhalb des Horts. Die Öffnung muss unbesetzt sein. Sie wird 1 Minute lang mit solidem Stein ausgefüllt, oder bis Baphomet diesen Effekt wieder erschafft.

- Baphomet wählt einen Raum innerhalb des Horts aus, der in keiner Richtung größer als 30 m ist. Bis zur nächsten Initiative 20 wird die Schwerkraft in diesem Raum umgekehrt. Sobald das geschieht, fallen alle Kreaturen oder Objekte im Raum in die Richtung der neuen Anziehungskraft, außer sie haben irgendeine Möglichkeit, schweben zu bleiben. Baphomet kann die Schwerkraftumkehrung ignorieren, falls er im Raum ist, obwohl er gerne seine Aktion benutzt, um an einer Decke zu landen und Ziele anzugreifen, die in deren Nähe fliegen.
- Baphomet wirkt *Arkane Spiegelung*. Diese betrifft einen Raum im Hort, der in keiner Richtung größer als 30 m ist. Der Effekt endet bei der nächsten Initiative 20.



REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Baphomets Hort enthält, wird von seiner Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Pflanzliches Leben innerhalb von 1,50 km um den Hort herum wird dichter und bildet Wälle aus Bäumen, Hecken und anderer Flora in Form kleiner Irrgärten.
- Tiere innerhalb von 1,50 km um den Hort herum werden verängstigt und desorientiert, als ob ihnen ständige eine Bejagung drohte. Sie werden vielleicht in Panik um sich schlagen, auch wenn keine sichtbare Bedrohung in der Nähe ist.
- Falls ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn des Baphomet festgelegten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Baphomet stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

BAPHOMET

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 275 (19W12 + 152)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +15, Wei +14

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 24

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Baphomet ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Magie bannen, Irrgarten, Tier beherrschen, Steinwand, Zeichen des Jägers*

Jeweils 1/Tag: *Teleportieren*

Erinnerung des Labyrinths. Baphomet kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, den er zurückgelegt hat, und er ist gegen den Zauber *Irrgarten* immun.

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

Magieresistenz. Baphomet hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Baphomets sind magisch.

Sturmangriff. Wenn sich Baphomet mindestens 3 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 16 (3W10)

DER WAHNSINN DES BAPHOMET

Falls eine Kreatur in Baphomets Hort oder im Blickfeld des Dämonenfürsten dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn des Baphomet, um die Natur des Wahnsinns zu bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr zu Wahnsinn.

WAHNSINN DES BAPHOMET

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

- 01–20 „Meine Wut verzehrt mich. Man kann nicht vernünftig mit mir reden, wenn meine Rage angefacht wurde.“
- 21–40 „Ich degeneriere zu bestialischem Verhalten, und erscheine eher wie ein wildes Tier als wie ein denkendes Wesen.“
- 41–60 „Die Welt ist mein Jagdrevier. Andere sind meine Beute.“
- 61–80 „In mir entsteht leicht Hass, der zu Rage explodiert.“
- 81–00 „Ich sehe diejenigen, die sich mir in den Weg stellen, nicht als Personen, sondern als Tiere, die als Beute da sind.“

Stichschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 25 gelingen, sonst wird es bis zu 3 m weit weggedrückt und erleidet den Zustand liegend.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zugs kann Baphomet einen Vorteil bei allen Würfeln für Nahkampf-Waffenangriffe während dieses Zugs erlangen. Jedoch haben Angriffswürfe gegen ihn einen Vorteil bis zum Beginn seines nächsten Zugs.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Baphomet führt drei Angriffe durch: einen mit Herzteiler, einen mit seinem Biss und einen mit seinem Aufspießen-Angriff.

Herzteiler. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10 + 10) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8 + 10) Stichschaden.

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 10) Stichschaden.

Furchterregende Präsenz. Jeder Kreatur nach Wahl Baphomets, die sich innerhalb von 36 m um ihn herum aufhält und sich seiner bewusst ist, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst wird sie von ihm 1 Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Falls der Rettungswurf einer Kreatur erfolgreich ist oder der Effekt für sie endet, ist die Kreatur für 24 Stunden immun gegen die Furchterregende Präsenz Baphomets.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Baphomet kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Baphomet erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Herzteiler-Angriff. Baphomet führt einen Nahkampf-Angriff mit Herzteiler durch.

Sturmangriff (kostet 2 Aktionen). Baphomet bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit und führt dann einen Aufspießen-Angriff durch.

DEMOGORGON

Als Prinz der Dämonen, die Zischende Bestie und Meister der Strudelnden Tiefen ist Demogorgon die Verkörperung von Chaos, Wahnsinn und Zerstörung. Er strebt danach, alles, was gut ist, zu verderben und die Ordnung im Multiversum zu untergraben, damit er sehen kann, wie alles heulend in die unendlichen Tiefen des Abyss gezerzt wird.

Der Dämonenfürst ist eine Mischung verschiedener Gestalten, mit einem Echsenunterkörper und klauenbewehrten Füßen mit Schwimmhäuten. Ebenso sprießen Tentakel mit Saugnäpfen aus den Schultern seines großen, affenartigen Torsos, welcher von zwei abscheulichen Affenköpfen namens Aameul und Hathradiah gekrönt wird, beide gleichermaßen wahnsinnig. Ihr Blick erzeugt Wahnsinn und Verwirrung in jedem, der sich ihm entgegenstellt.

Auf ähnliche Weise kann das spiralförmige Y-Zeichen von Demogorgons Kult Wahnsinn in denjenigen auslösen, die zu lange darüber nachdenken. Alle Gefolgsleute des Prinzen der Dämonen werden früher oder später wahnsinnig.

DEMOGORGON

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 406 (28W12 + 224)

Bewegungsrate 15 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +16, Wei +11, Cha +15

Fertigkeiten Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +19

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 29

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Angeborenes Zauberverwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Demogorgon ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 23). Demogorgon kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Mächtiges Trugbild*, *Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Furcht*, *Magie bannen*, *Telekinese*

Jeweils 1/Tag: *Schwachsinn*, *Trugbild projizieren*

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

Magieresistenz. Demogorgon hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Demogorgons sind magisch.

Zwei Köpfe. Demogorgon hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bewusstlos, blind und taub.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Demogorgon führt zwei Tentakel-Angriffe durch.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 28 (3W12 + 9) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine

DER HORT DES DEMOGORGON

Demogorgon hat seinen Hort an einem Ort genannt Abyss aufgeschlagen, der auf einer Schicht des Abyss zu finden ist, die als das Klaffende Maul bekannt ist. Demogorgons Hort ist ein Ort des Wahnsinns und der Dualität; der Teil des Palastes, der über Wasser liegt, nimmt die Gestalt zweier schlangenartiger Türme an, von denen jeder von einem schädelförmigen Minarett gekrönt ist. Dort denken Demogorgons Köpfe über die Mysterien des Arkanen nach, während sie darüber streiten, wie sie am besten ihre Feinde vernichten sollen. Der größte Teil dieses Palastes erstreckt sich tief unter Wasser, in kalten und verdunkelten Kavernen.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Demogorgon eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

Kreatur ist, muss ihm ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst wird sein Trefferpunktmaximum um den Betrag des erlittenen Schadens reduziert. Diese Reduktion hält an, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Das Ziel stirbt, falls sein Trefferpunktmaximum auf 0 reduziert wird.

Blick. Demogorgon richtet seinen magischen Blick auf eine Kreatur, die er innerhalb von 36 m um sich herum sehen kann. Dieses Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 ablegen. Solange das Ziel nicht kampfunfähig ist, kann es seine Augen abwenden, um den Blick zu vermeiden und den Rettungswurf automatisch zu schaffen. Falls das Ziel dies tut, kann es Demogorgon bis zum Beginn dessen nächsten Zugs nicht sehen. Falls das Ziel ihn in der Zwischenzeit ansieht, muss es augenblicklich den Rettungswurf ablegen.

Falls das Ziel den Rettungswurf nicht schafft, erleidet es einen der folgenden Effekte nach Demogorgons Wahl oder zufällig bestimmt:

- 1. Betörender Blick.** Das Ziel erleidet bis zum Beginn von Demogorgons nächstem Zug oder bis Demogorgon sich nicht länger im Blickfeld aufhält den Zustand betäubt.
- 2. Hypnotischer Blick.** Das Ziel wird von Demogorgon bis zum Beginn von Demogorgons nächstem Zug bezaubert. Demogorgon entscheidet, wie das bezauberte Ziel seine Aktionen, Reaktionen und Bewegung benutzt. Da dieser Blick erfordert, dass Demogorgon beide Köpfe auf das Ziel fokussiert, kann er seine legendäre Aktion In den Wahnsinn treibender Blick erst zu Beginn seines nächsten Zugs wieder nutzen.
- 3. Irrsinnsblick.** Das Ziel erleidet den Effekt des Zaubers *Verwirrung*, ohne einen Rettungswurf abzulegen. Der Effekt hält bis zum Beginn von Demogorgons nächstem Zug an. Demogorgon muss sich nicht auf den Zauber konzentrieren.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Demogorgon kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Demogorgon erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 20 (2W10 + 9) Wuchtschaden plus 11 (2W10) nekrotischer Schaden.

In den Wahnsinn treibender Blick. Demogorgon benutzt seine Blick-Aktion, und muss entweder den Effekt Betörender Blick oder Irrsinnsblick wählen.



- * Demogorgon erschafft ein illusionäres Duplikat seiner selbst, welches in Demogorgons eigenem Bereich erscheint und bis Initiative 20 der nächsten Runde anhält. In seinem Zug kann Demogorgon das illusionäre Duplikat über eine Distanz entsprechend seiner Schrittbewegungsrate weit bewegen (keine Aktion nötig). Beim ersten Mal, wenn eine Kreatur oder ein Objekt körperlich mit Demogorgon interagiert (zum Beispiel, wenn sie oder es ihn mit einem Angriff treffen), gibt es eine Chance von 50 Prozent, dass das illusionäre Duplikat betroffen ist, nicht Demogorgon selbst, in welchem Fall die Illusion verschwindet.
- * Demogorgon wirkt den Zauberspruch *Dunkelheit* viermal auf dem niedrigsten Grad und wählt dabei verschiedene Bereiche als Ziel für den Zauber aus. Demogorgon muss sich nicht auf die Zauber konzentrieren, welche bei Initiative 20 der nächsten Runde enden.

REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Demogorgons Hort enthält, wird von seiner Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- * Der Bereich um 9 km um den Hort wird von Eidechsen, Giftschlangen und anderen giftigen Tieren bevölkert.
- * Tiere innerhalb von 1,50 km um den Hort werden gewalttätig und verrückt – sogar solche, die normalerweise sanftmütig sind.
- * Falls ein Humanoider mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn des Demogorgon bestimmten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Demogorgon stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

DER WAHNSINN DES DEMOGORGON

Falls eine Kreatur in Demogorgons Hort oder im Blickfeld des Dämonenfürsten dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn des Demogorgon, um die Natur des Wahnsinns zu bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr zu Wahnsinn.

WAHNSINN DES DEMOGORGON

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

- | | |
|-------|--|
| 01–20 | „Jemand plant, mich zu töten. Ich muss zuerst zuschlagen, um ihm zuvorzukommen!“ |
| 21–40 | „Es gibt nur eine Lösung für meine Probleme: töte sie alle!“ |
| 41–60 | „Da ist mehr als nur ein Verstand in meinem Kopf.“ |
| 61–80 | „Falls du mir nicht zustimmst, prügeln wir dich nieder, bis ich meinen Willen bekomme.“ |
| 81–00 | „Ich kann niemandem erlauben, etwas anzufassen, das mir gehört. Man könnte versuchen, es mir wegzunehmen!“ |

FRAZ-URB'LUU

Alle Dämonen sind Lügner, doch Fraz-Urb'luu ist der Prinz der Täuschung und der Dämonenfürst der Illusionen. Er benutzt jeden Trick, jede Unze dämonischer List, um seine Feinde – sowohl sterbliche als auch teuflische – so zu manipulieren, dass sie seinen Willen erfüllen. Fraz-Urb'luu kann Traumländer und vollkommen abstruse Fantasien erschaffen, um auch die scharfsinnigsten Feinde zu täuschen.

Einst jahrhundertlang unter Burg Greyhawk auf der Welt Oerth eingesperrt, hat Fraz-Urb'luu langsam seine Macht im Abyss wiederhergestellt. Er sucht die Stücke des legendären *Zaubersteckens der Macht*, der ihm von denen abgenommen wurde, die ihn eingesperrt haben, und befiehlt seinen Dienern, ihm dabei zu helfen.

Die wahre Gestalt des Prinzen der Täuschung ist die eines großen Gargylen, um die 3,50 Meter groß, mit einem verlängerten, muskulösen Hals und einem lächelnden Gesicht, das von langen, spitzen Ohren und strähnigem, dunklen Haar eingerahmt wird. Fledermausartige Flügel sind an seinen mächtigen Schultern zusammengelegt. Er kann jedoch andere Gestalten annehmen, von abscheulichen zu wunderschönen. Oft vertieft sich der Dämonenfürst derart in das Spielen einer Rolle, dass er sich eine Weile lang selbst in ihr verliert.

Viele der Kultisten von Fraz-Urb'luu sind sich nicht einmal bewusst, dass sie dem Prinz der Täuschung dienen und glauben, ihr Meister wäre ein gütiges Wesen und Erfüller von Wünschen, irgendein verlorener Gott oder Himmlischer, oder sogar ein anderer Unhold. Fraz-Urb'luu trägt all diese Masken und weitere. Er ergötzt sich besonders daran, Dämonenjägern

gegen seine dämonischen Widersacher beizustehen. Dabei treibt er die Jäger zu immer größeren Greueln im Namen ihrer Sache, nur um schlussendlich seine wahre Natur zu offenbaren und ihre Seelen für sich zu beanspruchen.

DER HORT DES FRAZ-URB'LUU

Fraz-Urb'luus Hort liegt im abysssischen Reich Senkenherz, einer Ebene von weißem Staub, ohne jede Besonderheit und mit nur wenigen Gebäuden darauf. Der Hort selbst ist die Stadt Zoragmelok, eine kreisförmige Festung, die von mit Rasierklingen und Haken gespickten Adamantwällen umgeben ist. Korkenzieherförmige Türme ragen drohend über verdrehten Kuppeln und gewaltigen Amphitheatern hervor, nur ein paar wenige Beispiele der unmöglichen Architektur der Stadt.

Der Herausforderungsgrad von Fraz-Urb'luu ist 24 (62.000 EP), wenn man ihm in seinem Hort begegnet.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Fraz-Urb'luu eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Fraz-Urb'luu lässt bis zu fünf Türen innerhalb des Horts zu Wänden werden, und die gleiche Anzahl von Türen in Wänden erscheinen, wo vorher keine waren.
- Fraz-Urb'luu wählt einen Humanoiden innerhalb des Horts aus und erschafft augenblicklich ein Simulakrum dieser Kreatur (als ob es mit dem Zauber *Simulakrum* erschaffen worden wäre). Dieses Simulakrum gehorcht

FRAZ-URB'LUU

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 337 (27W10 + 189)

Bewegungsrate 12 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Rettungswürfe GES +8, KON +14, INT +15, WEI +14

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Täuschung +15, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift, Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 24

Sprachen alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Fraz-Urb'luu ist Charisma (Zauberrettungswurf: SG 23). Fraz-Urb'luu kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Gestalt verändern* (kann mittelgroß werden, wenn er sein Erscheinungsbild verändert), *Macht der Vorstellungskraft*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Ablenkung*, *Äußerlichkeiten*, *Traum*, *Verwirrung*, *Vorbestimmtes Trugbild*

Jeweils 1/Tag: *Arkane Spiegelung*, *Erinnerung verändern*, *Trugbild projizieren*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Fraz-Urb'luu einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Fraz-Urb'luu hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Fraz-Urb'luus sind magisch.

Unauffindbar. Fraz-Urb'luu kann nicht von Erkenntnismagie als Ziel gewählt werden, durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen oder von Fähigkeiten gefunden werden, die Dämonen oder Unholde erspüren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Fraz-Urb'luu führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Fäusten.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W6 + 9) Stichschaden.

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (3W8 + 9) Wuchtschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Fraz-Urb'luu kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Fraz-Urb'luu erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 20 (2W10 + 9) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, wird sie außerdem gepackt (SG 24 zum Entkommen). Die gepackte Kreatur ist auch festgesetzt. Fraz-Urb'luu kann immer nur eine Kreatur gleichzeitig mit seinem Schwanz packen.

Tödliches Phantom (kostet 2 Aktionen). Fraz-Urb'luu wirkt *Tödliches Phantom*. Dafür ist keine Konzentration notwendig.

Fraz-Urb'luus Kommandos und wird bei der nächsten Initiative 20 zerstört.

- Fraz-Urb'luu erschafft eine Woge der Qual. Jeder Kreatur, die er innerhalb des Horts sehen kann, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst erleidet sie 33 (6W10) psychischen Schaden.

REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Fraz-Urb'luus Hort enthält, wird von seiner Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Intelligente Kreaturen innerhalb von 1,50 km um den Hort herum sehen regelmäßig Halluzinationen von lange verstorbenen Freunden und Kameraden, die nach einem kurzen, flüchtigen Blick verschwinden.
- Straßen und Wege innerhalb von 9 km um den Hort herum schlängeln sich in sich selbst zurück und machen die Wegfindung in dem Bereich äußerst schwierig.
- Falls ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn des Fraz-Urb'luu festgelegten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Fraz-Urb'luu stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

DER WAHNSINN DES FRAZ-URB'LUU

Falls eine Kreatur in Fraz-Urb'luus Hort oder im Blickfeld des Dämonenfürsten dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn des Fraz-Urb'luu, um die Natur des Wahnsinns zu bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch) für mehr zu Wahnsinn.

WAHNSINN DES FRAZ-URB'LUU

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

- | | |
|--------|---|
| 01–20 | „Ich lasse niemals jemanden die Wahrheit über meine Handlungen oder Absichten wissen, selbst wenn es für mich vorteilhaft wäre.“ |
| 21–40 | „Ich habe periodische Halluzinationen und Anfälle von Katatonie.“ |
| 41–60 | „Mein Verstand wandert, während ich detaillierte Fantasien habe, die keinen Bezug zur Realität haben. Wenn ich meinen Fokus wieder auf die Welt richte, tue ich mich schwer damit, mich daran zu erinnern, dass es nur ein Tagtraum war.“ |
| 61–80 | „Ich überzeuge mich selbst, dass Dinge wahr sind, auch wenn ich überwältigenden Beweisen für das Gegenteil gegenüberstehe.“ |
| 81–100 | „Meine Wahrnehmung der Realität stimmt nicht mit der von irgendjemand anderem überein. Das macht mich anfällig für gewalttätige Wahnvorstellungen, die für niemanden sonst Sinn ergeben.“ |



GRAZ'ZT

Das Erscheinungsbild des Dunklen Prinzen ist eine Warnung, dass nicht alle schönen Dinge auch gut sind. Graz'zt misst beinahe 3 m und verkörpert die perfekte Figur ungezähmten Verlangens. Jede Oberfläche und Rundung seines Körpers, jeder Blick seiner brennenden Augen, verspricht eine Mischung aus Vergnügen und Schmerz. Subtile Unstimmigkeiten durchdringen seine Schönheit, von der grausamen Anmut seiner Gesichtszüge zu den sechs Fingern an jeder Hand und den sechs Zehen an jedem Fuß. Graz'zt kann auch nach seinem Willen die Gestalt wechseln, um in jeder humanoiden Form zu erscheinen, die ihm oder seinen Betrachtern gefällt.

Graz'zt umgibt sich mit den feinsten Dingen und den attraktivsten Dienern, und er ziert sich mit Seiden- und Lederwaren, deren Kunstfertigkeit sowohl auffallend als auch beunruhigend ist. Sein Hort und diejenigen seiner Kultisten sind Freudenpaläste, in denen nichts verboten ist außer Mäßigung oder Güte.

Der Dunkle Prinz des Vergnügens betrachtet Einschränkung als die einzige Sünde und nimmt sich, was er will. Ihm gewidmete Kulte sind Geheimgesellschaften des Genusses und benutzen ihre Ausschweifungen oft dazu, andere durch Erpressung, Abhängigkeit und Manipulation zu unterjochen. Sie tragen zu ihren geheimen Zusammenkünften oft Alabastermasken mit ekstatischen Mienen sowie prahlerische Kleidung und Körperversierungen.

Obwohl er Charme und subtile Manipulation bevorzugt, ist Graz'zt zu fürchterlicher Gewalttätigkeit fähig, wenn er provoziert wird. Er führt das Zweihandschwert Angdrelve, auch Woge des Kummers genannt, deren gewellte, rasiermesser-scharfe Klinge auf seinen Befehl hin Säure absondert.

DER HORT DES GRAZ'ZT

Graz'zts vornehmlicher Hort ist sein Silberglänzender Palast, ein prunkvolles Bauwerk in der Stadt Zelatar, die sich in seiner abyssischen Domäne Azzatar findet. Graz'zts um den Verstand bringender Einfluss strahlt in greifbaren, kräuselnden Wellen davon aus und verzerrt die Realität um ihn herum. Gibt man ihm an einem einzelnen Ort genügend Zeit, kann Graz'zt ihn mit seinem Wahnsinn verderben. Graz'zts Hort ist eine Lasterhöhle des Prunks und des Hedonismus. Er ist mit derart dekadenter Pracht und Zier geschmückt, dass selbst der wohlhabendste aller Sterblichen vor dieser Maßlosigkeit erröten würde. Innerhalb von Graz'zts Hort sind Gefolgsleute, Leib-eigene und Untertanen gleichermaßen gezwungen, Graz'zts Durst nach Prunk und Vergnügen zu stillen.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Graz'zt eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Graz'zt wirkt den Zauber *Befehl* auf jede Kreatur seiner Wahl im Hort. Er muss nicht jede davon sehen können, muss sich aber der Anwesenheit eines Individuums im Hort bewusst sein, um diese Kreatur als Ziel wählen zu können. Er erteilt allen Zielen denselben Befehl.
- Glatte Oberflächen innerhalb des Horts werden so reflektierend wie ein polierter Spiegel. Bis eine andere Hortaktion benutzt wird, haben Kreaturen innerhalb des Horts einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich zu verstecken.



REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Graz'zts Hort enthält, wird von seiner Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Flache Oberflächen innerhalb von 1,50 km um den Hort herum, die aus Stein oder Metall bestehen, werden so spiegelnd, als wären sie auf Hochglanz poliert worden. Diese Oberflächen werden auf übernatürliche Weise spiegelgleich.
- Wilde Tiere innerhalb von 9 km um den Hort herum brechen in regelmäßige Konflikte und Paarungen aus, was ihr Verhalten während ihrer Balzzeit widerspiegelt.
- Falls ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn des Graz'zt festgelegten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Graz'zt stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

GRAZ'ZT

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 346 (33W10 + 165)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +12, Wei +12

Fertigkeiten Motiv erkennen +12, Täuschung +15, Überzeugen +15, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Betäubt, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 22

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Graz'zt ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 23). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Dissonantes Flüstern*, *Krone des Wahnsinns*,

Magie bannen, *Magie entdecken*, *Person bezaubern*

Jeweils 3/Tag: *Dunkelheit*, *Gegenzauber*, *Heiligtum*,

Person beherrschen, *Telekinese*, *Teleportieren*

Jeweils 1/Tag: *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Monster beherrschen*

Gestaltwandler. Graz'zt kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Gestalt zu verwandeln, die einem mittelgroßen Humanoiden ähnelt, oder wieder seine wahre Gestalt annehmen. Abgesehen von seiner Größe sind seine Werte in jeder Gestalt gleich. Kein Ausrüstungsgegenstand, den er trägt oder in der Hand hält, wird mittransformiert.

DER WAHNSINN DES GRAZ'ZT

Falls eine Kreatur in Graz'zts Hort oder im Blickfeld des Dämonenfürsten dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn des Graz'zt, um die Natur des Wahnsinns zu bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr zu Wahnsinn.

WAHNSINN DES GRAZ'ZT

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

01–20 „Nichts ist mir wichtiger, als mein eigenes Spiegelbild zu bewundern. Jeder, der meine Schönheit nicht zu würdigen weiß, ist ein Narr.“

21–40 „Sex ist eine großartige Lösung für alle Probleme des Lebens. Warum kapiert das sonst niemand?“

41–60 „Mein Appetit für deliziose, wohltuende Substanzen kennt keine Grenzen. Ich werde alles tun, um mehr davon zu bekommen.“

61–80 „Gerüchte verbreiten sich leicht, und ich kenne viele von ihnen. Wen kümmert es, ob sie wahr sind?“

81–90 „Um meinen dunklen, wunderschönen Fürsten angemessen zu ehren, muss ich ausgeklügelte, ausschweifende Rituale vorbereiten.“

91–00 „Jeder, der nicht exakt das tut, was ich sage, verdient kein Glück.“

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Graz'zt einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Magieresistenz. Graz'zt hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Graz'zts sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Graz'zt greift zweimal mit Woge des Kummers an.

Woge des Kummers (Zweihandschwert). Nahkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel.

Treffer: 20 (4W6 + 6) Hiebschaden plus 10 (3W6) Säureschaden.

Teleportieren. Graz'zt teleportiert sich auf magische Weise, zusammen mit allen Ausrüstungsgegenständen, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m weit in einen unbesetzten Bereich, den er sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Graz'zt kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Graz'zt erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff. Graz'zt greift einmal mit Woge des Kummers an.

Tanz, mein Püppchen! Eine von Graz'zt bezauberte Kreatur, die er sehen kann, muss ihre Reaktion benutzen, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate weit zu bewegen, so wie Graz'zt es anweist.

Zwietracht säen. Graz'zt wirkt *Dissonantes Flüstern* oder *Krone des Wahnsinns*.

Teleportieren. Graz'zt benutzt seine Aktion Teleportieren.

JUIBLEX

Juiblex, der inuralten Grimoiiren Gesichtsloser Fürst und der Sickernde Hunger genannt wird, ist der Dämonenfürst von Schleim und Schlick, eine giftige Kreatur, die sich nicht um die Intrigen und Pläne der anderen ihrer Art kümmert. Er existiert nur, um alles zu verzehren und zu verdauen und verwandelt lebende Materie in noch mehr Schleim.

Juiblex ist ein wahres Grauen, eine Masse Blasen werfenden, schwarz und grün blubbernden Schleims, mit zornig starrenden roten Augen, die darin herumschwimmen. Er kann sich wie ein 6m hoher Hügel erheben und mit tropfenden



Scheinfüßen um sich schlagen, um die Getroffenen in seinen massigen Körper zu zerrn. Diejenigen, die von Juiblex verzehrt werden, werden ausgelöscht.

Nur die wahrhaftig Wahnsinnigen beten Juiblex an und pflegen seine Schleime und Schlick. Diejenigen, die sich dem Dämonenfürsten darbringen, werden von ihm umschlossen und zu vage humanoiden, fühlenden Schlickten verwandelt. Die Körper dieser vormals aus Fleisch und Blut bestehenden Kreaturen bilden Juiblex' erweiterten physischen Leib, während der Dämonenfürst ihre Identitäten mit der Zeit langsam verdaut und auskostet.

DER HORT DES JUIBLEX

Juiblex' vornehmlicher Hort ist als die Schleimgruben bekannt, ein Reich, das Juiblex mit Zugtmoy teilt. Diese Schicht des Abyss, welche auch als Shedaklah bekannt ist, ist ein blubbernder Morast aus triefendem, übelriechendem Matsch. Ihre Landschaft ist von weiten Ausdehnungen kaustischer und nicht intelligenter Schleime bedeckt, und sonderbare organische Gestalten erheben sich aus den Ozeanen aus Schimmeln und Schlickten, über die Juiblex gebietet.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Juiblex eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Juiblex schleimt einen quadratischen Bereich des Bodens voll, den er innerhalb des Horts sehen kann. Die Kanten des Bereichs können bis zu 3 m lang sein. Der Schleim hält für 1 Stunde oder bis er mit Feuer weggebrannt wird. Wenn der Schleim erscheint, muss jeder Kreatur in diesem Bereich ein Stärkerettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet sie den Zustand festgesetzt. Wenn eine Kreatur den Bereich erstmals in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet, muss die Kreatur denselben Rettungswurf ablegen.
Eine festgesetzte Kreatur steckt so lange fest, wie sie in dem schleimigen Bereich bleibt oder bis sie sich losreißt. Die festgesetzte Kreatur, oder eine andere Kreatur, welche sie erreichen kann, kann ihre Aktion benutzen, um zu versuchen, sich loszureißen. Dazu muss ihr ein Stärkerettungswurf gegen SG 21 gelingen.
Falls der Schleim angezündet wird, ist er nach 1 Stunde verbrannt. Jede Kreatur, die ihren Zug im brennenden Schleim beginnt, erleidet 22 (4W10) Feuerschaden.
- Juiblex schleimt einen quadratischen Bereich des Bodens voll, den er innerhalb des Horts sehen kann. Die Kanten des Bereichs können bis zu 3 Meter lang sein. Der Schleim hält für 1 Stunde oder bis er mit Feuer weggebrannt wird. Wenn der Schleim erscheint, muss jeder Kreatur in diesem Bereich ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet sie den Zustand liegend und schlittert 3 m weit in eine durch einen Wurf mit einem W8 zufällig bestimmte Richtung. Wenn eine Kreatur den Bereich erstmals in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet, muss die Kreatur denselben Rettungswurf ablegen.
Falls der Schleim angezündet wird, ist er nach 1 Stunde verbrannt. Jede Kreatur, die ihren Zug im brennenden Schleim beginnt, erleidet 22 (4W10) Feuerschaden.
- Ein Grüner Schleim (siehe *Dungeon Master's Guide (Spiel-leiterhandbuch)*) erscheint an einem Punkt an der Decke, den Juiblex innerhalb des Horts wählt. Der Schleim löst sich nach 1 Stunde auf.

REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Juiblex' Hort enthält, wird von seiner Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Kleine Gewässer, wie beispielsweise Teiche oder Quellen, die sich innerhalb von 1,50 Kilometern um den Hort herum befinden, werden sauer und korrodieren jedes Objekt, das sie berührt.
- Oberflächen innerhalb von 9 km um den Hort herum sind oft von einem dünnen Schleimfilm bedeckt, der glitschig ist und an allem klebenbleibt, was ihn berührt.
- Falls ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn des Juiblex festgelegten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Juiblex stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

JUIBLEX

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 350 (28W12 + 168)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +13, Wei +12

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 22

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubern für Juiblex ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Säurespritzer* (17. Grad)
jeweils 3/Tag: *Ansteckung*, *Dürre*, *Gasförmige Gestalt*

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

Magieresistenz. Juiblex hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Juiblex' Waffenangriffe sind magisch.

Regeneration. Juiblex erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Falls er Feuerschaden oder gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Juiblex stirbt nur, falls er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

DER WAHSINN DES JUIBLEX

Falls eine Kreatur in Juiblex' Hort oder im Blickfeld des Dämonenfürsten dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn des Juiblex, um die Natur des Wahnsinns zu bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr zu Wahnsinn.

WAHSINN DES JUIBLEX

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

01–20 „Ich muss alles verzehren, was ich kann!“

21–40 „Ich weigere mich, mich von irgendeinem meiner Besitztümer zu trennen.“

41–60 „Ich werde alles tun, was ich kann, um andere dazu zu bringen, über ihre Grenzen hinaus zu essen und zu trinken.“

61–80 „Ich muss so viele materielle Güter besitzen, wie ich kann.“

81–00 „Meine Persönlichkeit ist irrelevant. Ich definiere mich dadurch, was ich verzehre.“

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

Verpestet. Jeder Kreatur außer einem Schlick, die ihren Zug innerhalb von 3 m um Juiblex herum beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs den Zustand vergiftet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Juiblex führt drei Säuregeißel-Angriffe durch.

Säuregeißel, Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (4W6 + 7) Säureschaden. Jede Kreatur, die von diesem Angriff getötet wird, wird in Juiblex' Körper gezerrt und die Leiche wird nach 1 Minute vollkommen vernichtet.

Schleim ausstoßen (Aufladung 5–6). Juiblex speit einen korrosiven Schleim aus und wählt dafür eine Kreatur als Ziel, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Bei Misslingen erleidet das Ziel 55 (10W10) Säureschaden. Wenn das Ziel es nicht vermeidet, dadurch Schaden zu erleiden, erleidet jede vom Ziel getragene Metallrüstung einen permanenten Malus von –1 auf die von ihr gebotene RK, und jede Metallwaffe, die es trägt, erleidet einen permanenten Malus von –1 auf Schadenswürfe. Der Malus verschlimmert sich jedes Mal, wenn ein Ziel diesem Effekt unterworfen wird. Falls der Malus für ein Objekt auf –5 fällt, wird das Objekt zerstört.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Juiblex kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Juiblex erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Säurespritzer. Juiblex wirkt *Säurespritzer*.

Angriff. Juiblex führt einen Säuregeißel-Angriff durch.

Verderbende Berührung (kostet 2 Aktionen). *Nahkampf-Waffenangriff*, +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 21 (4W6 + 7) Giftschaden, und das Ziel wird vollgeschleimt. Bis der Schleim mit einer Aktion abgekratzt wird, ist das Ziel vergiftet, und jede Kreatur außer einem Schlick erleidet den Zustand vergiftet, während sie sich innerhalb von 3 m um das Ziel herum aufhält.



ORCUS

Orcus ist der Dämonenprinz des Untodes, bekannt als der Blutfürst. Er findet mitunter Vergnügen an den Leiden der Lebenden, bevorzugt aber bei Weitem die Gesellschaft und die Dienste der Untoten. Es ist sein Wunsch, alles Leben erloschen und das Multiversum in eine gewaltige Nekropole verwandelt zu sehen, die nur von untoten Kreaturen unter seinem Befehl bevölkert ist.

Orcus belohnt diejenigen, die in seinem Namen den Tod verbreiten, indem er ihnen einen kleinen Teil seiner Macht gewährt. Die Geringsten unter diesen werden Ghule und Zombies, die in seinen Legionen dienen, während seine bevorzugten Diener die Kultisten und Nekromanten sind, welche die Lebenden ermorden und dann die Toten manipulieren und so ihren gefürchteten Meister nachahmen.

Orcus ist eine bestialische Kreatur der Verderbnis mit einem krankhaften, verfallenden Aussehen. Er hat den Unterkörper einer Ziege und einen humanoiden Oberkörper mit einem korpulenten Bauch, der vor Verwesung aufgebläht ist. Große Fledermausflügel sprießen aus seinen Schultern, und sein Kopf sieht aus wie der Schädel einer Ziege, von dem das Fleisch beinahe abgefault ist. In einer Hand führt er den legendären *Zauberstab von Orcus*, der in Kapitel 7 des *Dungeon Master Guide* (Spielleiterhandbuchs) beschrieben ist.

DER HORT DES ORCUS

Orcus hat seinen Hort in der Festungsstadt Naratyr eingerichtet, die sich in Thanatos befindet, der Schicht des Abyss, die er regiert. Umgeben von einem Wassergraben, der vom Fluss Styx gespeist wird, ist Naratyr eine unheimlich stille und kalte Stadt, deren Straßen oft stundenlang leergefegt sind. Das zentrale Schloss aus Knochen hat Innenwände

aus Fleisch und aus gewebtem Haar gefertigte Teppiche. Die Stadt enthält herumwandernde Untote, von denen viele in andauernden Schlachten mit anderen verwickelt sind.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Orcus eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Orcus' Stimme donnert durch den Hort. Seine Ruf unterwirft eine Kreatur seiner Wahl dem *Wort der Macht: Tod* (Rettungswurf-SG 23). Orcus braucht die Kreatur nicht zu sehen, doch er muss sich der Anwesenheit des Individuums im Hort bewusst sein.
- Orcus veranlasst, dass sich bis zu sechs Leichname innerhalb seines Horts als Skelette, Zombies oder Ghule erheben. Diese Untoten gehorchen seinen telepathischen Befehlen, die überall in den Hort hinreichen.
- Orcus veranlasst, dass sich skelettierte Arme in einem Bereich von 6 m im Quadrat, den er sehen kann, aus dem Boden erheben. Sie verbleiben, bis zur nächsten Initiative 20. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss, wenn die Arme erscheinen, ein Stärkerettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst wird sie festgesetzt, bis die Arme verschwinden oder bis Orcus sie freilässt (keine Aktion nötig).

REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Orcus' Hort enthält, wird von seiner Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Tote Tiere erwachen regelmäßig als untote Nachäffungen ihres früheren Selbst zum Leben. Skelettierte und Zombie-Versionen der örtlichen Tierwelt sind verbreitet in der Gegend zu sehen.

- Die Luft wird vom Gestank verrottenden Fleisches erfüllt, und summende Fliegen gedeihen in Schwärmen in der Region, selbst, wenn kein Aas zu finden ist.
- Falls ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn des Orcus festgelegten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Orcus stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

DER WAHSINN DES ORCUS

Falls eine Kreatur in Orcus Hort oder im Blickfeld des Dämonenfürsten dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn des Orcus, um die Natur des Wahnsinns zu

bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr zu Wahnsinn.

WAHSINN DES ORCUS

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

- 01–20 „Ich werde oft verschlossen und launisch und grüble über den unerträglichen Zustand des Lebens nach.“
- 21–40 „Ich bin dazu gezwungen, die Schwachen leiden zu lassen.“
- 41–60 „Ich habe keine Gewissensbisse dabei, mich bei der Suche nach einem besseren Verständnis des Todes an den Toten zu schaffen zu machen.“
- 61–80 „Ich will die immerwährende Existenz des Untodes erreichen.“
- 81–00 „Ich bin voll des Bewusstseins der Vergänglichkeit des Lebens.“

ORCUS

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung), 20 mit dem *Zauberstab von Orcus*

Trefferpunkte 405 (30W12 + 210)

Bewegungsrate 12 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +15, Wei +13

Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch; Hieb-, Stich- und

Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 22

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Zauberstab von Orcus. Der Zauberstab hat 7 Ladungen, und alle seiner Eigenschaften, die einen Rettungswurf erfordern, haben einen Rettungswurf-SG von 18. Solange er ihn in der Hand hält, kann Orcus eine Aktion aufwenden, um *Dürre*, *Mit Toten sprechen* oder *Tote beleben* zu wirken. Alternativ kann er 1 oder mehr der Ladungen des Zauberstabs ausgeben, um einen der folgenden Zaubersprüche daraus zu wirken: *Finger des Todes* (1 Ladung), *Todeskreis* (1 Ladung) oder *Wort der Macht: Tod* (2 Ladungen). Der Zauberstab gewinnt täglich bei Sonnenaufgang 1W4 + 3 Ladungen zurück.

Solange er den Zauberstab in der Hand hält, kann Orcus eine Aktion benutzen, um untote Kreaturen zu beschwören, deren zusammengezählte durchschnittliche Trefferpunkte 500 nicht übersteigen. Diese Untoten erheben sich auf magische Weise aus dem Boden oder formen sich anderweitig in unbesetzten Bereichen innerhalb von 100 m um Orcus herum und gehorchen seinen Befehlen, bis sie vernichtet wurden oder bis er sie als eine Aktion fortschickt. Sobald diese Eigenschaft des Zauberstabs benutzt wurde, kann die Eigenschaft bis zur nächsten Morgendämmerung nicht wieder benutzt werden.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Orcus ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 23, +15 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden

Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Kalte Hand* (17. Grad), *Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Magie bannen*, *Untote erschaffen*

Jeweils 1/Tag: *Zeitstopp*

Herr des Untodes. Wenn Orcus *Tote beleben* oder *Untote erschaffen* wirkt, wählt er den Grad aus, auf dem der Zauber gewirkt wird, und die Kreaturen, die von den Zaubern erschaffen werden, bleiben zeitlich unbegrenzt unter seiner Kontrolle. Zusätzlich kann er jederzeit *Untote erschaffen* wirken, nicht nur bei Nacht.

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

Magieresistenz. Orcus hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Orcus' Waffenangriffe sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Orcus führt drei *Zauberstab von Orcus*-Angriffe durch.

Zauberstab von Orcus. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W8 + 8) Wuchtschaden plus 13 (2W12) nekrotischer Schaden.

Schweif. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W8 + 8) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Orcus kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Orcus erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Schweif. Orcus führt einen Schweif-Angriff durch.

Ein Vorgeschnack auf den Untod. Orcus wirkt *Kalte Hand* (17. Grad).

Schleichender Tod (kostet 2 Aktionen). Orcus wählt einen Punkt auf dem Boden aus, den er innerhalb von 30 m um sich herum sehen kann. Ein Zylinder aus wirbelnder nekrotischer Energie von 20 m Höhe und 3 m Radius erhebt sich von diesem Punkt aus und verbleibt bis zum Ende von Orcus' nächstem Zug. Kreaturen in diesem Bereich haben nun eine Anfälligkeit für nekrotischen Schaden.

YEENOGHU

Die Schlächterbestie erscheint als ein großer, von Kampf narben übersäter, hoch aufragender, 4,50 m großer Gnoll. Yeenoghu ist der Gnollfürst, und seine Kreationen sind nach seinem verderbten Bild geschaffen. Als der Dämonenfürst auf der Materiellen Ebene jagte, folgten ihm Rudel von Hyänen nach. Diejenigen, die von Yeenoghus Beute fraßen, wurden zu Gnollen und eiferten der Art ihres Herrn nach. Wenige andere beten die Schlächterbestie an, doch diejenigen, die es tun, neigen dazu, eine gnollartige, vornübergebeugte Erscheinung anzunehmen und sich ihre Zähne spitz zu feilen.

Yeenoghu will nicht mehr und nicht weniger als Gemetzel und sinnlose Zerstörung. Die Gnolle sind seine Instrumente, und er treibt sie zu immer schlimmeren Gräueltaten in seinem Namen an. Yeenoghu zieht Vergnügen daraus, vor dem Tod Furcht einzuflößen, und er sät Kummer und Verzweiflung, indem er geliebte Dinge zerstört. Er verhandelt nicht; ihm zu begegnen bedeutet, gegen ihn zu kämpfen – außer, ihm wird langweilig. Die Schlächterbestie hat eine lange Rivalität mit Baphomet, dem Gehörnten König, und die beiden Dämonenfürsten und ihre Gefolgsleute greifen sich gegenseitig an, sobald sie sich sehen.

Der Gnollfürst ist von verfilztem Fell und straff gespannter, ledriger Haut bedeckt; sein Gesicht ist wie ein grinsender Raubtierschädel. Zusammengeflochtene Rüstung aus weggeworfenen Schilden und Brustplatten ist mit schweren Ketten an seinem Körper festgeschnürt und mit den abgezogenen Häuten seiner Feinde geschmückt. Er führt einen dreiköpfigen Flegel namens der Schlächter, welchen er nach seinem Willen in seiner Hand heraufbeschwören kann, obwohl es genauso wahrscheinlich ist, dass er seine Beute mit seinen bloßen Händen in Stücke reißt, bevor er mit seinen Zähnen ihre Kehle zerfetzt.

DER HORT DES YEENOGHU

Yeenoghus Hort im Abyss wird die Todestäler genannt. Seine unfruchtbaren Hügel und Schluchten dienen als ein großes Jagdrevier, in dem er gefangengenommenen Sterbliche in einem grausamen Spiel jagt. Yeenoghus Hort ist ein Ort des Blutes und des Todes, bevölkert von Gnollen, Hyänen und Ghulen, und es gibt wenige Bauwerke oder Anzeichen der Zivilisation auf seiner Schicht des Abyss.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Yeenoghu eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Yeenoghu lässt an einem Ort, den er innerhalb von 30 m um sich herum sehen kann, eine Eisenspitze – 1,50 m hoch und 2,50 cm im Durchmesser – aus dem Boden hervorbrechen. Jede Kreatur in dem Bereich, in dem die Spitze hervor kommt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 27 (6W8) Stichschaden und wird dadurch, dass sie von der Spitze gepfählt wird, festgesetzt. Eine Kreatur kann eine Aktion benutzen, um sich selbst (oder eine Kreatur, die sie erreichen kann) von der Spitze zu entfernen, was den Zustand festgesetzt beendet.
- Alle Gnolle oder Hyänen, die Yeenoghu sehen kann, können ihre Reaktion benutzen, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate weit zu bewegen.
- Bis zur nächsten Initiative 20 werden alle Gnolle und Hyänen innerhalb des Horts zur Raserei getrieben. Dadurch haben sie einen Vorteil bei Nahkampf waffen-Angriffswürfen und Angriffswürfe gegen sie haben ebenfalls einen Vorteil.



REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Yeenoghus Hort enthält, wird von seiner **Magie** verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Innerhalb von 1,50 km um den Hort herum wachsen große Eisenspitzen aus dem Boden und den Steinoberflächen. Yeenoghu pfählt die Leichen der Erschlagenen auf diesen Spitzen.
- Raubtiere innerhalb von 9 km um den Hort herum werden ungewöhnlich wild und töten weit mehr als das, was sie als Nahrung benötigen. Beutekadaver werden in einem unnatürlichen Schauspiel verschwenderischen Gemetzels zum Verwesen liegengelassen.
- Falls ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn des Yeenoghu festgelegten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Yeenoghu stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

YEENOGHU

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 333 (23W12 + 184)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	16 (+3)	26 (+8)	16 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +15, Wei +14

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 24

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Angeborenes Zauberkirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauberk für Yeenoghu ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 17, +9 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Furcht*, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit*

Jeweils 1/Tag: *Teleportieren*

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

Magieresistenz. Yeenoghu hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Yeenoghus Waffenangriffe sind magisch.

DER WAHSINN DES YEENOGHU

Falls eine Kreatur in Yeenoghus Hort oder im Blickfeld des Dämonenfürsten dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn des Yeenoghu, um die Natur des Wahnsinns zu bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr zu Wahnsinn.

WAHSINN DES YEENOGHU

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

01–20	„Ich verfange mich im Fluss meines Zorns und versuche, andere um mich herum dazu zu bringen, einen zornigen Mob zu formen.“
21–40	„Das Fleisch anderer intelligenter Kreaturen ist delikat!“
41–60	„Ich schimpfe auf die Gesetze und die Bräuche der Zivilisation und versuche, zu einer primitiveren Zeit zurückzukehren.“
61–80	„Ich hungere nach dem Tod anderer und fange ständig in Hoffnung auf Blutvergießen Streit an.“
81–00	„Ich behalte Trophäen von den Leichen, die ich erschlagen habe, und mache Zierrat daraus.“

Wüten. Wenn Yeenoghu mit einem Nahkampfangriff in seinem Zug die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 reduziert, kann Yeenoghu eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu seiner halben Bewegungsrate weit zu bewegen und einen Biss-Angriff durchzuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Yeenoghu führt drei Flegel-Angriffe durch. Falls ein Angriff trifft, kann er ihn einen zusätzlichen Effekt auslösen lassen, den er selbst bestimmt oder zufällig auswählt (jeder Effekt kann nur einmal pro Mehrfachangriff benutzt werden):

1. Der Angriff verursacht zusätzlich 13 (2W12) Wuchtschaden.
2. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst wird es bis zum Beginn von Yeenoghus nächstem Zug gelähmt.
3. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst wird es bis zum Beginn von Yeenoghus nächstem Zug vom Zauber *Verwirrung* betroffen.

Flegel. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (1W12 + 9) Wuchtschaden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (1W10 + 9) Stichschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Yeenoghu kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Yeenoghu erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Sturmangriff. Yeenoghu bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit.

Wegschmettern. Yeenoghu führt einen Flegel-Angriff aus. Falls der Angriff trifft, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 24 gelingen, sonst wird es 4,50 m in gerader Linie von Yeenoghu weggedrückt. Falls der Rettungswurf um 5 oder mehr misslingt, erleidet das Ziel den Zustand liegend.

Anfallen (kostet 2 Aktionen). Yeenoghu führt einen Biss-Angriff gegen jede Kreatur aus, die sich innerhalb von 3 m um ihn herum aufhält.



ZUGGTMOY

Die Dämonenkönigin der Fungi, die Fürstin von Fäulnis und Verfall, Zuggtmoy, ist eine fremdartige Kreatur, deren einziger Wunsch es ist, die Lebenden mit Sporen zu infizieren. Dadurch werden sie zu geistlosen Dienern transformiert und schlussendlich in einen sich zersetzenden Wirt für die Schwämme, Schimmel und anderen Pilze, die sie ausbrütet.

Vollkommen nichtmenschlich, kann Zuggtmoy ihre fungoide Gestalt zur Annäherung eines humanoiden Körpers formen. Diese beinhaltet die knochendürre Figur, die in Grimoires und antiker Kunst dargestellt ist, verhängen und verschleiert von Myzelien und Flechten. In der Tat ist vieles an ihrem Erscheinungsbild, ihrem Auftreten und dem ihrer Diener eine seelenlose Verhöhnung des sterblichen Lebens und seiner vielen Facetten.

Zuggtmoys Kultisten folgen ihr oft unwissentlich. Die meisten sind zu einem gewissen Grad von Pilzen infiziert, ob nun durch das Einatmen von Zuggtmoys gedankenkontrollierenden Sporen oder dadurch, dass sie bis zu dem Punkt transformiert wurden, an dem Fleisch und Fungus eins werden. Solche Kultisten sind Pilzerweiterungen des Willens der Dämonenkönigin. Ihre Hingabe könnte mit den scheinbar harmlosen, von exotischen Sporen und Pilzen gemachten Versprechungen beginnen, doch sie verzehrt rasch ihre Körper und Seelen.

DER HORT DER ZUGGTMOY

Zuggtmoys vornehmlicher Hort ist ihr Palast auf Shedaklah. Er besteht aus zwei Dutzend blassgelben und ranzig braunen Pilzen. Diese massiven Pilzgewächse sind ein paar der größten, die existieren. Sie werden von einem Feld säurehaltiger Bovisten und giftiger Dämpfe umgeben. Die Pilze sind alle durch Brücken aus Baumpilzen miteinander verbunden, und zahllose Kammern wurden im Inneren ihrer gummiartigen, faserigen Stielen ausgehöhlt.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (wobei sie alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Zuggtmoy eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; sie kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- ✦ Zuggtmoy lässt vier Gassporen oder violette Pilze (siehe das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)) in unbesetzten Bereichen erscheinen, die sie innerhalb des Horts aussucht. Sie verschwinden nach 1 Stunde.
- ✦ Bis zu vier Pflanzenkreaturen, die Zuggtmoy freundlich gesinnt sind und die Zuggtmoy sehen kann, können ihre Reaktionen benutzen, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate weit zu bewegen und einen Waffenangriff auszuführen.
- ✦ Zuggtmoy benutzt entweder ihre Befallssporen oder ihre Gedankenkontrollsporen, zentriert auf einen Schwamm oder anderen Pilz innerhalb ihres Horts, anstatt auf sich selbst.

REGIONALE EFFEKTE

Die Region, die Zuggtmoys Hort enthält, wird von ihrer Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- ✦ Schimmel und Pilze wachsen auf Oberflächen innerhalb von 9 km um den Hort herum, selbst wenn sie normalerweise keinen Angriffspunkt finden würden.
- ✦ Pflanzliches Leben innerhalb von 1,50 km um den Hort herum wird von parasitischen Pilzen befallen und mutiert langsam, während es überwuchert wird.
- ✦ Falls ein Humanoid mindestens 1 Stunde innerhalb von 1,50 km um den Hort herum verbringt, muss dieser Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst

verfällt sie in einen mittels der Tabelle Wahnsinn der Zugtmoy festgelegten Wahnsinn. Eine Kreatur, welcher dieser Rettungswurf gelingt, kann von diesem regionalen Effekt 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden.

Falls Zugtmoy stirbt, vergehen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

DER WAHSINN DER ZUGTMOY

Falls eine Kreatur in Zugtmoy's Hort oder im Blickfeld der Dämonenfürstin dem Wahnsinn anheimfällt, nutze die Tabelle Wahnsinn der Zugtmoy, um die Natur des Wahnsinns zu bestimmen. Dieser ist ein Charaktermakel, der anhält, bis er geheilt wird. Siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für mehr zu Wahnsinn.

ZUGTMOY

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 304 (32W10 + 128)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +11, Wei +11

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, der von nicht-magischen Waffen verursacht wird

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubern für Zugtmoy ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 22). Sie kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Strahl der Übelkeit*,
Tier oder Pflanze aufspüren

Jeweils 3/Tag: *Fesselnder Schlag*, *Magie bannen*, *Pflanzenwachstum*,
Verstricken

Jeweils 1/Tag: *Ätherische Gestalten*, *Teleportieren*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Zugtmoy einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich stattdessen entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Magieresistenz. Zugtmoy hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Zugtmoy's sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Zugtmoy führt drei Scheinfuß-Angriffe durch.

Scheinfuß. Nahkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Befallssporen (3/Tag). Zugtmoy stößt Sporen aus, die sich explosionsartig in einer Wolke ausbreiten, welche eine Kugel mit ihr im Zentrum von 6 m Radius ausfüllen. Die Kugel verbleibt 1 Minute lang. Jede Kreatur aus Fleisch und Blut, die sich bei deren

WAHSINN DER ZUGTMOY

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

01–20 „Ich sehe Visionen in der Welt um mich herum, die andere nicht sehen.“

21–40 „Ich ver falle regelmäßig in einen katatonischen Zustand und starre für lange Zeiträume in die Ferne.“

41–60 „Ich sehe eine veränderte Version der Realität, und mein Verstand überzeugt sich selbst, dass Dinge wahr sind, auch wenn ich überwältigenden Beweisen für das Gegenteil gegenüberstehe.“

61–80 „Mein Verstand entgleitet mir, und meine Intelligenz scheint zu kommen und zu gehen.“

81–00 „Ich kratze mich ständig an nicht zu sehenden Pilzinfektionen.“

Erscheinen in der Kugel aufhält oder sie später betritt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf kann die Kreatur 24 Stunden lang nicht von diesen Sporen infiziert werden. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur mit einer Krankheit genannt die Sporen von Zugtmoy infiziert und erhält eine zufällige Gestalt des Wahnsinns (bestimmt durch die Tabelle Wahnsinn der Zugtmoy), die anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Solange sie auf diese Weise infiziert ist, kann die Kreatur nicht erneut infiziert werden, und sie muss den Rettungswurf nach jeden vergangenen 24 Stunden wiederholen, und beendet bei Gelingen die Infektion. Bei Misslingen wird der Körper der infizierten Kreatur langsam von Pilzbewuchs übernommen und nach drei solchen misslungenen Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener wiederbelebt, wenn es sich um eine Art von Kreatur handelt, bei der dies möglich ist (siehe der Eintrag „Myconiden“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

Gedankenkontrollsporen (Aufladung 5–6). Zugtmoy stößt Sporen aus, die sich explosionsartig in einer Wolke ausbreiten, welche eine Kugel mit ihr im Zentrum von 6 m Radius ausfüllen. Die Kugel verbleibt 1 Minute lang. Humanoiden und Tiere, die sich bei deren Erscheinen in der Kugel aufhalten oder sie später betreten, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf kann die Kreatur 24 Stunden lang nicht von diesen Sporen infiziert werden. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur für 24 Stunden mit einer Krankheit genannt der Einfluss von Zugtmoy infiziert. Solange sie auf diese Weise infiziert ist, ist die Kreatur von Zugtmoy bezaubert und kann von diesen Sporen nicht erneut infiziert werden.

REAKTIONEN

Beschützender Höriger. Wenn Zugtmoy von einem Angriff getroffen wird, muss eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um Zugtmoy herum, die von ihr bezaubert ist, ihre Reaktion aufwenden, um sich statt ihrer von dem Angriff treffen zu lassen.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Zugtmoy kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Sie kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zuges einer anderen Kreatur. Zugtmoy erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Angriff. Zugtmoy führt einen Scheinfuß-Angriff durch.

Willen ausüben. Eine Kreatur, die von Zugtmoy bezaubert ist und von ihr gesehen werden kann, muss ihre Reaktion aufwenden, um sich nach Zugtmoy's Anweisungen bis zu ihrer Bewegungsrate weit zu bewegen oder einen Waffenangriff gegen ein Ziel durchzuführen, das Zugtmoy festlegt.

DÄMONISCHER NIMROD

Der Dämonische Nimrod ist ein machtvoll, spinnenartiges Konstrukt, das von den Drow für einen einzigen Zweck entwickelt und gebaut wurde – um den Abyss zu durchstreifen und für die Drow Dämonen zu fangen, die sie dann versklaven oder in ihren Ritualen verwenden können. Die Automaten erwiesen sich als derart effektiv und furchteinflößend, dass sie nun viele verschiedenen Missionen durchführen.

Dämonendurchdrungen. Obwohl jeder Dämonische Nimrod ein Konstrukt aus Metall und Magie ist, beherbergt er den eingesperrten Geist eines Bebilith. Der größte Teil der Intelligenz des Dämons wurde wegdestilliert, was nur seine Grausamkeit und List übriglässt.

Tödliche Sammler. Obwohl sie nur geschaffen wurden, um im Abyss zu operieren, werden Dämonische Nimrods manchmal ausgesandt, wenn ein mächtiger Drow irgendeine Kreatur oder ein Objekt ergriffen und lebendig und intakt vor ihn gebracht haben möchte. Nur unter den seltensten Umständen wird ein Dämonischer Nimrod einem Nicht-Drow übergeben oder verkauft, da die Dunkelelfen nicht riskieren möchten, dass das Konstrukt gegen sie eingesetzt werden könnte.



DÄMONISCHER NIMROD

Großes Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 210 (20W 10 + 100)

Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +10, Wei +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch, psychisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nicht-magischen Angriffen, außer bei Adamantwaffen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen versteht Abyssisch, Elfisch und Gemeinsprache der Unterreiche, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Dämonischen Nimrod ist Weisheit (Zauberrettungswurf SG 13). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Jeweils 3/Tag: **Ebenenwechsel** (nur selbst und bis zu eine kampfunfähige Kreatur, die für den Zweck des Zaubers als bereitwillig gilt), **Spinnennetz**

Einwandfreie Fährtenleser. Dem Dämonischen Nimrod wird von seinem Meister eine Jagdbeute vorgegeben. Die Jagdbeute kann eine spezifische Kreatur oder ein Objekt sein, mit der oder dem der Meister persönlich bekannt ist, oder es kann eine allgemeine Art von Kreatur oder Objekt sein, die der Meister zuvor gesehen hat. Der Dämonische Nimrod kennt die Richtung und Entfernung zu seiner Jagdbeute, solange die beiden sich auf derselben Existenzebene befinden. Der Dämonische Nimrod kann nur eine solche Jagdbeute gleichzeitig haben. Der Dämonische Nimrod kennt auch immer den Aufenthaltsort seines Meisters.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Dämonische Nimrod führt zwei Vorderbein-Angriffe aus und benutzt einmal seinen Energiestrahl oder Lähmenden Strahl, falls verfügbar.

Vorderbein. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W8 + 6) Hiebschaden.

Energiestrahl. Der Dämonische Nimrod wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen und nimmt bei einem misslungenen Rettungswurf 27 (5W10) Energieschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Lähmender Strahl (Ausladung 5–6). Der Dämonische Nimrod wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst erleidet es 1 Minute lang den Zustand gelähmt. Das gelähmte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

Falls die gelähmte Kreatur mittelgroß oder kleiner ist, kann der Dämonische Nimrod sie als Teil seiner Bewegung aufheben und bei voller Bewegungsrate mit ihr laufen oder klettern.



Haben einen totalen Dachschaten, jeder einzelne von ihnen. Kein Derro war jemals geistig gesund, doch nicht jede Form von Wahnsinn ist auch ein Hindernis.

DERRO

Derro schleichen durch die unterirdischen Reiche und suchen nach Orten, die sicher vor den Gefahren des Underdark sind. Gleichmaßen furchtsam und brutal, machen Banden dieser Zwergenverwandtschaft Jagd auf diejenigen, die schwächer sind als sie selbst, während sie jeder Kreatur gekünsteltes Ehrerbieten entgegenbringen, die sie für mächtiger halten. Zottelhaarig, hager, schauernd und schäbig gekleidet, scheint ein einzelner Derro eine erbarmungswürdige Kreatur zu sein, doch wenn eine kichernde, wutschäumende, knurrende, heulende Horde von ihnen angreift, inspiriert der Anblick sowohl Furcht als auch Abscheu.

Wahnsinn und Zauberei. Derro sind in Gruppen reizbar und als Individuum schwach, daher wären sie schon vor Langem an den Rand des Aussterbens gebracht worden, gäbe es da nicht zwei andere Elemente ihres Charakters. Sie haben eine angeborene Tendenz zur Paranoia, eine Eigenheit, die ihnen beim Überstehen der Gefahren des Underdark und seiner Gesellschaften gute Dienste leistet. Auch finden sich unter ihnen mehr Zauberwirker als bei anderen Rassen. Individuen, die diese Kräfte entwickeln, werden zu ihren Anführern, bekannt als Wissende. Die Derro sehen diese Zauberer als von ihrer Gottheit Diirinka besonders gesegnet an.

Vergessene Duergar. Grandiose Fantasien und grassierender Fanatismus haben den wahren Ursprung der Derro verschleiert. Die meisten Zwerge erkennen die Derro nicht als Verwandtschaft an, doch die Legenden, welche die Derro von ihrem Volk erzählen und die Geschichte, welche die Duergar glauben, haben einen gemeinsamen Körnchen Wahrheit.

Den Duergar zufolge stammen die Derro von Zwergen eines Clans ab, der zurückgelassen wurde, als die anderen der Herrschaft der Gedankenschinder entflohen. Schlussendlich entkamen zwar auch die Derro, doch da waren sie bereits verrückt und verdreht.

Die Derro erzählen ihre eigene Geschichte von Flucht und Überleben im Underdark, und die Gedankenschinder sind darin nicht immer der Feind. Laduguer und Tiefe Duerra kommen in ihrer mythischen Historie nicht vor. Stattdessen erzählen sie von zwei Brüdern, Diirinka und Diinkarazan, und davon, wie Diirinka gerissen seinen Bruder verriet, so dass er magische Kraft von dem Bösen stehlen konnte, dem sie entkommen waren. Die Gefahr, welcher die Brüder nach dieser Legende gegenüberstanden, variiert abhängig davon, gegen welchen Feind die Anführer ihr Volk führen wollen, und dennoch bleibt die Essenz der Geschichte dieselbe: eine Lektion zum Überleben um jeden Preis und ein Beispiel dafür, wie Hinterhältigkeit und Grausamkeit Tugenden sein können.

DERRO

Kleiner Humanoider (Zwerg), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 13 (3W6 + 3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	9 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 7

Sprachen Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Magieresistenz. Der Derro hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Derro im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

AKTIONEN

Hakenspeer. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W6) Stichschaden. Falls das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, kann der Derro entscheiden, ihm keinen Schaden zuzufügen, sondern es für den Zustand liegend zu Boden zu reißen.

Leichte Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

DERRO-WAHNSINN

Alle Derro leiden an einer Form des Wahnsinns, die sich meistens als Manie und Paranoia manifestiert, aber sie sind gewöhnlich auch von anderen geistigen Gebrechen und merkwürdigen Ticks betroffen. Derro nehmen wenig Notiz von seltsamem Verhalten in ihren Rängen, außer wenn ein Individuum die Charakteristiken eines Wissenden vorweist. Sie glauben, dass das merkwürdige Verhalten der Wissenden auftritt, weil diese Anführer Botschaften von Diirinka tragen. Du kannst die Tabelle Derro-Wahnsinn benutzen, um eine oder mehr Schurken für einen Derro-NSC auszuwürfeln.

DERRO-WAHNSINN

W20 Schurle

- 1 Badet nie und wechselt nie die Kleidung
- 2 Nagt an seinen Haaren oder seinem Schnurrbart
- 3 Spricht mit jemandem, der nicht da ist
- 4 Läuft wann immer möglich rückwärts
- 5 Schaut anderen nie in die Augen
- 6 Knirscht nach jedem Satz mit den Zähnen
- 7 Spuckt die Hälfte jeden Bissens und Schlucks Essen und Trinken aus
- 8 Beleidigt jeden, wenn er ihn erstmals anspricht
- 9 Berührt jeden, mit dem er spricht
- 10 Sieht die Geister der Toten ihre Körper verlassen
- 11 Wird ohnmächtig, wenn er erstmals hellem Licht ausgesetzt wird
- 12 Leckt sich regelmäßig die Handflächen
- 13 Hört Stimmen
- 14 Hat große Angst davor, zu schreiben
- 15 Kostet von Objekten
- 16 Steht zu nahe an anderen
- 17 Atmet laut
- 18 Sabbert ständig
- 19 Murmelt beim Sprechen
- 20 Hopst von Ort zu Ort



DERRO-WISSENDER

Kleiner Humanoid (Derro), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 36 (8W6 + 8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 7

Sprachen Zwergisch, Geheimsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Magieresistenz. Der Derro-Wissende hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Derro-Wissende im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Zauberwirken. Der Derro-Wissende ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Der Derro-Wissende hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Magierhand, Kältestrahl, Säurespritzer, Taschenspielerie*

1. Grad (4 Plätze): *Brennende Hände, Chromatische Kugel, Schlaf*
2. Grad (3 Plätze): *Spinnenklettern, Unsichtbarkeit*
3. Grad (2 Plätze): *Blitz*

AKTIONEN

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden.

DROW

Ob man sie nun in Städten des Underdark findet, den finsternen Höhlenpassagen oder in den gefürchteten Dämonenetzgruben – Drow stellen eine der heimtückischsten Bedrohungen für Oberflächenbewohner dar. Der Göttin Lolth ergeben, gehorchen die Dunkelelfen ihren sich oft selbst widersprechenden Befehlen und leben in Furcht vor ihrem Zorn. Manche erreichen große Macht und großen Einfluss durch Gerissenheit, Talent oder List und rufen dadurch die Furcht der geringeren Drow hervor, welche ihnen dienen.

DROW-ARACHNOMANT

Mittelgroßer Humanoid (Elf), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 162 (25W8 + 50)

Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Int +9, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Heimlichkeit +8, Naturkunde +9, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Blindsight 3 m, Darkvision 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche, kann mit Spinnen sprechen

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Drow-Arachnomant ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schweben* (nur auf sich selbst)

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Form ändern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Drow kann eine Bonusaktion verwenden, um sich auf magische Weise in eine Riesenspinne zu verwandeln und verbleibt bis zu 1 Stunde in dieser Form. Er kann als eine Bonusaktion zu seiner wahren Form zurückkehren. Seine Spielwerte, ausgenommen seiner Größe, sind in jeder Gestalt dieselben. Er kann sprechen und Zauber wirken, während er Riesenspinnengestalt angenommen hat. Alle Ausrüstung, die er in humanoider Gestalt bei sich trägt oder hält, verschmilzt mit der Riesenspinnengestalt. Er kann keine dieser Ausrüstungsstücke aktivieren, benutzen, führen oder anderweitig daraus einen Vorteil ziehen. Er kehrt zu seiner humanoiden Gestalt zurück, falls er stirbt.

Netzwandler. Der Drow ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

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

Zauberwirken. Der Drow ist ein Zauberwirker der 16. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt. Er kennt die folgenden Hexenmeisterzaubersprüche:

Zaubertricks (beliebig oft): *Gift versprühen*, *Kalte Hand*, *Magierhand*, *Schaumiger Strahl*

1.–5. Grad (3 Zauberplätze des 5. Grades): *Dimensionstür*, *Fliegen*, *Furcht*, *Hexenpeil*, *Insektenplage*, *Krone des Wahnsinns*, *Magie bannen*, *Monster festhalten*, *Rieseninsekt*, *Spinnennetz*, *Tiere beschwören* (nur Spinnen), *Unsichtbarkeit*, *Vampirgriff*
Jeweils 1/Tag: *Ätherische Gestalten*, *Böser Blick*, *Monster beherrschen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drow führt zwei Giftige Berührung-Angriffe oder zwei Bissangriffe aus. Der erste dieser Angriffe, der in jeder Runde trifft, verursacht zusätzlich 26 (4W12) Giftschaden beim Ziel.

Giftige Berührung (nur humanoide Gestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel.
Treffer: 28 (8W6) Giftschaden.

Biss (nur Riesenspinnengestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 26 (4W12) Giftschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Falls das Gift die Trefferpunkte des Ziels auf 0 reduziert, ist das Ziel stabil, erleidet aber 1 Stunde lang den Zustand vergiftet, sogar nachdem es Trefferpunkte zurückerhalten hat. Außerdem erleidet es den Zustand gelähmt, während es auf diese Art vergiftet ist.

Netz (nur Riesenspinnengestalt; Aufladung 5–6). Fernkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 9/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Das Ziel wird vom Netz festgesetzt. Als Aktion kann das festgesetzte Ziel einen Stärkewurf gegen SG 15 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 Giftschaden, psychischen Schaden und Wuchtschaden).

DROW-HAUPTMANN DES HAUSES

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 162 (25W8 + 50)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +6, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubern für den Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schweben* (nur auf sich selbst)

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschlafen.

Schlachtkommando. Als eine Bonusaktion wählt der Drow einen Verbündeten aus, den er innerhalb von 9 m um sich herum sehen kann. Falls das Ziel den Drow sehen oder hören kann, kann das Ziel seine Reaktion benutzen, um einen Nahkampfangriff auszuführen oder um die Aktion Ausweichen oder Verstecken durchzuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drow führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Krummsäbel und einen mit seiner Peitsche oder seiner Handarmbrust.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Hiebsschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Peitsche. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W4 + 4) Hiebsschaden. Falls das Ziel ein Verbündeter ist, hat es bis zum Ende seines nächsten Zugs einen Vorteil bei Angriffswürfen.

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet es 1 Stunde lang den Zustand vergiftet. Falls der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, erleidet das Ziel zusätzlich den Zustand bewusstlos, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das Ziel erlangt das Bewusstsein zurück, falls es Schaden erleidet oder falls eine andere Kreatur eine Aktion auf wendet, um es zu schütteln.

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-INQUISITORIN

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)

Trefferpunkte 143 (22W8 + 44)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	20 (+5)

Rettungswürfe Kon +7, Wei +10, Cha +10

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +10, Religion +8, Wahrnehmung +10

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 20

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubern für die Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18). Sie kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*, *Magie entdecken*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Einflüsterung*, *Feenfeuer*, *Gedanken wahrnehmen*, *Hellsehen*, *Magie bannen*, *Schweben* (nur selbst)

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich die Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet sie einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Feenblut. Die Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschlafen.

Lüge erkennen. Die Drow erkennt eine Lüge, sofern sie hören kann, wie eine Kreatur eine Lüge in einer der Drow bekannten Sprache ausspricht.

Magieresistenz. Die Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Zaubern. Die Drow ist eine Zauberschwärzerin der 12. Stufe. Ihr Attribut zum Zaubern ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zaubern). Sie hat die folgenden Klerikerzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft*, *Gift versprühen*,

Göttliche Führung, *Resistenz*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Verderben*, *Wunden heilen*, *Wunden verursachen*

2. Grad (3 Plätze): *Blindheit/Taubheit*, *Stille*, *Waffe des Glaubens*

3. Grad (3 Plätze): *Fluch*, *Magie bannen*, *Schutzkreis*

4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit*, *Verbannung*, *Weissagung*

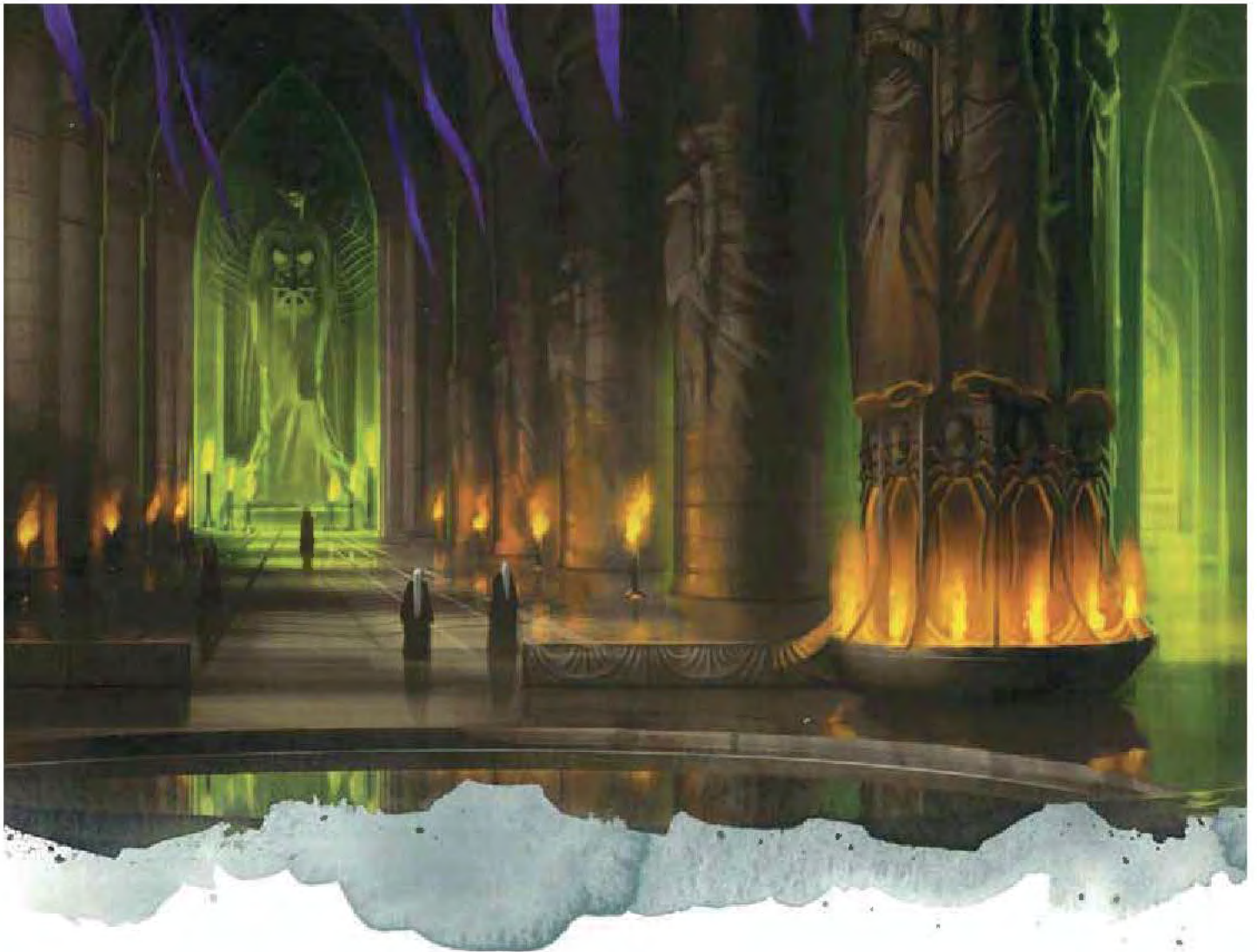
5. Grad (2 Plätze): *Ansteckung*, *Gutes und Böses bannen*, *Insektenplage*

6. Grad (1 Platz): *Leid*, *Wahrer Blick*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drow führt drei Todeslanzen-Angriffe aus.

Todeslanze. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W6 + 5) Stichschaden plus 18 (4W8) nekrotischer Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um den Betrag des nekrotischen Schadens reduziert, den es erleidet. Diese Reduktion hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt. Das Ziel stirbt, falls sein Trefferpunktemaximum auf 0 reduziert wird.



DROW-ARACHNOMANT

Drow-Zauberwirker, die danach streben, sich selbst vollkommen der Spinnenkönigin zu widmen, beschreiten manchmal den dunklen Pfad des Arachnomanten. Indem sie Lolth Körper und Seele hingeben, erlangen sie enorme Macht und eine übernatürliche Verbindung zu den uralten Spinnen der Dämonennetzgruben, und sie kanalisieren Magie aus diesem furchtbaren Ort.

DROW-HAUPTMANN DES HAUSES

Jedes Drow-Adelshaus vertraut die Führung seiner Militärfürkäfte einem Hauptmann des Hauses an, eine Position, die normalerweise vom ersten oder zweiten Sohn der Matriarchin gehalten wird. Der Hauptmann des Hauses kommandiert die Drow und die Sklaven, aus denen die Armee der Familie zusammengesetzt ist, und hat tiefgehende Studien der Strategie und Taktik betrieben, um ein effektiver Anführer in der Schlacht zu werden.

DROW-INQUISITORIN

Drow erwarten Verrat. Immerhin wird ein solches Verhalten von der Spinnenkönigin gefördert. Ein gewisses Maß an Hinterhältigkeiten und Doppelspiel kann verschmerzt werden, aber zu viel davon kann eine ganze Gemeinschaft unterminieren. Um zumindest einen Anschein von Ordnung aufrechtzuerhalten und Verräter aufzustöbern, beschäftigen die Drow-Priesterinnen die Inquisitorinnen. Ausgewählt aus den Reihen der Priesterinnenschaft, besitzen diese weiblichen

Viele Kreaturen genießen die Folter, aber die Drowknechte haben sie zu einer exquisiten Kunst gemacht.

VARIANTE: YOCHLOL-BESCHWÖRUNG

Manche Drow-Inquisitorinnen beherrschen eine Gabe, die es ihnen erlaubt, einen Dämon zu beschwören.

Dämon beschwören (1/Tag). Die Drow versucht, auf magische Weise als Aktion mit einer Erfolgschance von 50% einen Yochlol zu beschwören. Falls der Versuch misslingt, erleidet die Drow 5 (1W10) psychischen Schaden. Ansonsten erscheint der beschworene Dämon in einem unbesetzten Bereich innerhalb von 18 m um seine Beschwörerin herum, handelt wie ein Verbündeter seiner Beschwörerin und kann keine anderen Dämonen beschwören. Er verbleibt 10 Minuten lang, bis er oder seine Beschwörerin stirbt, oder bis seine Beschwörerin ihn mithilfe einer Aktion fortschickt.

Drow eine Autorität, der nur die der Matronen der Adelshäuser gleichkommt. Jeden, von dem sie entscheiden, dass er mit der Hierarchie nicht übereinstimmt, erwartet die Folter und üblicherweise ein qualvoller Tod.

DROW-MATRONENMUTTER

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)

Trefferpunkte 262 (35W8 + 105)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	21 (+5)	22 (+6)

Rettungswürfe Kon +9, Wei +11, Cha +12

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +11, Religion +9, Wahrnehmung +11

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 21

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Angeborenes Zauberverwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20). Sie kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter, Magie entdecken*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit, Einflüsterung, Feenfeuer, Gedanken wahrnehmen, Hellsehen, Magie bannen, Schweben* (nur selbst)

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich die Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet sie einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Feenblut. Die Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschläfern.

Lolths launische Gunst. Als eine Bonusaktion kann die Matrone einem Verbündeten, den sie innerhalb von 9 m um sich herum sehen kann, den Segen der Spinnenkönigin spenden. Der Verbündete erleidet 7 (2W6) psychischen Schaden, hat aber einen Vorteil beim nächsten Angriffswurf, den er vor dem Ende seines nächsten Zugs durchführt.

Magieresistenz. Die Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Zauberverwirken. Die Drow ist eine Zauberverwinkerin der 20. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberverwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 19, +11 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Klerikerzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Göttliche Führung, Heilige Flamme, Resistenz, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Lenkendes Geschoss, Verderben, Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Stille, Waffe des Glaubens*
3. Grad (3 Plätze): *Fluch, Hellsehen, Magie bannen, Schutzgeister*
4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens, Verbannung, Todesschutz*
5. Grad (3 Plätze): *Ansteckung, Flammenschlag, Geas, Massen-Wunden heilen*
6. Grad (2 Plätze): *Klingenbarriere, Leid*
7. Grad (2 Plätze): *Ebenenwechsel, Göttliches Wort*
8. Grad (1 Platz): *Heilige Aura*
9. Grad (1 Platz): *Tor*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Matronenmutter führt zwei Dämonenstecken-Angriffe oder drei Tentakelzepter-Angriffe aus.

Dämonenstecken. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden, oder 8 (1W8 + 4) Hiebschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird, plus 14 (4W6) psychischer Schaden. Zusätzlich muss dem Ziel ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 gelingen, sonst wird es 1 Minute lang von der Drow verängstigt. Das verängstigte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Tentakelzepter. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden. Falls das Ziel innerhalb eines Zugs dreimal von dem Zepter getroffen wird, muss dem Ziel ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet es 1 Minute lang die folgenden Effekte: Die Bewegungsrate des Ziels wird halbiert, es hat einen Nachteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen, und es kann keine Reaktionen benutzen. Darüber hinaus kann es bei jedem seiner Züge entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, aber nicht beides. Am Ende jedes seiner Züge kann es den Rettungswurf wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Dämon beschwören (1/Tag). Die Drow beschwört auf magische Weise einen Dämonischen Nimrod oder einen Yochlol. Die beschworene Kreatur erscheint in einem unbesetzten Bereich innerhalb von 18 m um ihre Beschwörerin herum und kann keine anderen Dämonen beschwören. Sie verbleibt 10 Minuten lang, bis sie oder ihre Beschwörerin stirbt, oder bis ihre Beschwörerin sie als eine Aktion fortschickt.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Die Drow kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Sie kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Die Drow erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Dämonenstecken. Die Drow führt einen Angriff mit ihrem Dämonenstecken aus.

Dämonenzwang (kostet 2 Aktionen). Ein verbündeter Dämon innerhalb von 9 m um die Drow herum benutzt seine Reaktion, um einen Angriff gegen ein Ziel nach Wahl der Drow auszuführen, das sie sehen kann.

Zauber wirken (kostet 1–3 Aktionen). Die Drow verbraucht einen Zauberplatz, um einen Zauber des 1., 2. oder 3. Grades zu wirken, den sie vorbereitet hat. Dies kostet 1 legendäre Aktion pro Grad des Zaubers.



DROW-MATRONENMUTTER

Am Kopfende jedes Drow-Adelshauses sitzt eine Matronenmutter, eine einflussreiche Priesterin der Lolth, die mit der Ausführung des Willens der Göttin beauftragt ist, während sie ebenfalls die Interessen der Familie voranbringen soll. Matronenmütter verkörpern die Intrigen und den Verrat, die mit der Spinnenkönigin verbunden werden. Jede hockt in der Mitte eines riesigen konspirativen Netzes, mit Dämonen, Drow, Spinnen und Sklaven, die zwischen ihnen und ihren Feinden in Position gebracht wurden. Obwohl Matronenmütter über große Macht gebieten, hängt diese Macht davon ab, ob sie die Gunst der Spinnenkönigin aufrechterhalten können, und die dunkle Göttin nimmt sich manchmal kapriziös zurück, was sie vorher geschenkt hat. Der Wertekasten hier repräsentiert eine Matronenmutter auf dem Höhepunkt ihrer Macht.

DROW-SCHATTENKLINGE

Drow-Schattenklingen stehen sich durch die verdunkelten Passagen des Underdark, Botengängen des Chaos verpflichtet. Als ruchlose Mörder finden Schattenklingen eine Anstellung bei einem Adelshaus, was üblicherweise die Eliminierung eines Rivalen in einem anderen Haus beinhaltet. Schattenklingen beschützen auch Enklaven und Städte im Underdark vor Feinden und bringen Diebe zur Strecke, die sich mit geliebten Schätzen davonmachen. In welcher Rolle auch immer sie dienen, bewegen sie sich bis zu dem Moment unbemerkt, in dem sie angreifen. Und dann sind sie das letzte, was ihre Opfer sehen.

Eine Schattenklinge macht sich eine dunkle Magie zunutze, von der erzählt wird, dass sie aus einem teuflischen Ritual stamme, in welchem der Drow einen niederen Dämonen tötet

Matronenmutter ist ein merkwürdiger Titel für eine grausame Tyrannin, aber angesichts dessen, was Drow als Göttin betrachten, sollten wir vielleicht nicht überrascht sein.

VARIANTE: SCHATTENDÄMONEN-BESCHWÖRUNG

Manche Drow-Schattenklingen haben eine Gabe, die es ihnen erlaubt, einen Dämon zu beschwören.

Schattendämon beschwören (1/Tag). Der Drow versucht, auf magische Weise als Aktion mit einer Erfolgchance von 50% einen Schattendämon zu beschwören. Falls der Versuch misslingt, erleidet die Drow 5 (1W10) psychischen Schaden. Ansonsten erscheint der beschworene Dämon in einem unbesetzten Bereich innerhalb von 18 m um seinen Beschwörer herum, handelt wie ein Verbündeter seines Beschwörers, und kann keine anderen Dämonen beschwören. Er verbleibt 10 Minuten lang, bis er oder sein Beschwörer stirbt, oder bis sein Beschwörer ihn als eine Aktion fortschickt.

DROW-SCHATTENKLINGE

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 150 (20W8 + 60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +7, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feuer*, *Schweben* (nur auf sich selbst)

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Schattenschritt. Während er sich in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befindet, kann der Drow sich als Bonusaktion bis zu 18 m weit zu einem unbesetzten Bereich teleportieren, den er sehen kann, und der sich ebenfalls in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befindet. Danach hat er einen Vorteil beim ersten Nahkampfangriff, den er vor dem Ende des Zugs ausführt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drow führt zwei Angriffe mit seinem Schattenschwert aus. Falls einer der beiden Angriffe trifft und das Ziel sich innerhalb von 3 m um einen Würfel aus Dunkelheit mit 1,50 m Seitenlänge herum aufhält, der während eines vorhergegangenen Zugs vom Schattenschwert erschaffen wurde, kann der Drow diese Dunkelheit vertreiben und dem Ziel 21 (6W6) nekrotischen Schaden verursachen. Er kann Dunkelheit nicht öfter als einmal pro Zug auf diese Weise vertreiben.

Schattenschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W6 + 5) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden. Der Drow kann anschließend einen nicht besetzten Würfel mit 1,50 m Kantenlänge innerhalb von 1,50 m um das Ziel herum mit magischer Dunkelheit erfüllen, welche 1 Minute lang verbleibt.

Handarmbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W6 + 5) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet es 1 Stunde lang den Zustand vergiftet. Falls der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, erleidet das Ziel zusätzlich den Zustand bewusstlos, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das Ziel erlangt das Bewusstsein zurück, falls es Schaden erleidet oder falls eine andere Kreatur eine Aktion aufwendet, um es zu schütteln.

Drowmagier können in der Magie sehr gelehrt und geschickt sein. Manche von ihnen können sogar meine Zauber wirken.

und ihn auf mystische Weise davon abhält, sich im Abyss neu zu formen. Dieses Ritual erschafft einen Schattendämon und erfüllt den Drow mit Schattenmagie.

DROW-VORZUGSGEMAHL

Beinahe alle Priesterinnen der Lolth, einschließlich der mächtigen Matronenmütter, nehmen attraktive Drow zum Gemahl. Oft dienen diese Individuen keinem Zweck, der über Vergnügen, Fortpflanzung oder beides hinausgeht, doch manchmal können Gemahle das Gehör ihrer Priesterinnen erlangen, die sich dann für nützlichen Rat auf sie verlässt. Keine Position eines Gemahls ist lange gesichert; Priesterinnen sind berüchtigt dafür, launisch mit ihrer Gunst zu sein, welche sie besonders gerne einem Gemahl anheimfallen lassen, der Schönheit mit magischer Macht verbindet.



DROW-VORZUGSGEMAHL

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (18 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 225 (30W8 + 90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +9, Cha +10

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +8, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Tänzende Lichter*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schweben* (nur auf sich selbst)

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Kriegsmagie. Wenn der Drow seine Aktion nutzt, um einen Zauberspruch zu wirken, kann er als Bonusaktion einen Waffenangriff ausführen.

Zauberwirken. Der Drow ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft*, *Gift versprühen*, *Kältestrahl*, *Magierhand*, *Schockgriff*

1. Grad (4 Plätze): *Brennende Hände*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Nebelschnitt*, *Unsichtbarkeit*, *Windstoß*, *Zerbersten*

3. Grad (3 Plätze): *Feuerball*, *Gegenzauber*, *Hast*

4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür*, *Otilukes Unverwüstliche Sphäre*

5. Grad (2 Plätze): *Kältekegel*

6. Grad (1 Platz): *Kugelblitz*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drow führt drei Krummsäbel-Angriffe aus.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Tröffer:** 8 (1W6 + 5) Hiebsschaden plus 18 (4W8) Giftschaden. Zusätzlich hat das Ziel einen Nachteil beim nächsten Rettungswurf, den es gegen einen Zauberspruch ablegt, den der Drow vor Ende des nächsten Zugs des Drows wirkt.

Handarmbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Tröffer:** 8 (1W6 + 5) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet es 1 Stunde lang den Zustand vergiftet. Falls der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, erleidet das Ziel zusätzlich den Zustand bewusstlos, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das Ziel erlangt das Bewusstsein zurück, falls es Schaden erleidet oder falls eine andere Kreatur eine Aktion aufwendet, um es zu schütteln.

DUERGAR

Die grausamen Duergar planen nicht nur, andere Zwerge zu besiegen, sondern auch, das gesamte Zwergepantheon niederzuwerfen. Sie wollen dadurch Rache dafür üben, dass sie aufgegeben und den Gedankenschindern zur Versklavung überlassen wurden. Zu diesem Zweck bilden die Duergar Krieger aus, die verschiedene Rollen ausfüllen sollen.

DUERGAR-DESPOT

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 119 (14W8 + 56)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	5 (-3)	19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +6

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Duergar-Despoten ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12). Er kann die folgenden Zaubersprüche wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Magierhand*

Jeweils 1/Tag: *Gegenzauber, Nebelschritt, Stinkende Wolke*

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Duergar-Despot im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Magieresistenz. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Psychische Maschine. Wenn der Duergar-Despot einen kritischen Treffer erleidet oder seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, bricht psychische Energie aus seinem Körper hervor und verursacht 14 (4W6) psychischen Schaden bei jeder Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um ihn herum aufhält.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Despot führt zwei Eiserne Faust-Angriffe und zwei Stampfender Fuß-Angriffe durch. Er kann bis zu vier dieser Angriffe durch Nutzungen seines Flammenstrahls ersetzen.

Eiserne Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss ihr ein Stärkerettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst wird sie in gerader Linie bis zu 9 m weit weggeschleudert. Das Ziel landet auf dem Boden liegend und erleidet dann 10 (3W6) Wuchtschaden.

Stampfender Fuß. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W8 + 5) Wuchtschaden, oder 18 (3W8) bei einem am Boden liegenden Ziel.

Flammenstrahl. Der Duergar speit in einer 30 m langen und 1,50 m breiten Linie Flammen. Jede Kreatur auf der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 18 (4W8) Feuerschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Abwesenheit von Licht resultiert in Dunkelheit. Was also resultiert aus der Abwesenheit des Guten? Das Underdark ein Ort, in dem es wenig von beidem gibt.

DUERGAR-DESPOT

Duergar-Despoten ersetzen Teile ihrer Körper durch mechanische Gerätschaften, welche sie mittels ihrer psionischen Fähigkeiten kontrollieren.

DUERGAR-GEDANKENMEISTER

Die gefürchteten Duergar-Gedankenmeister operieren für gewöhnlich als Spione, sowohl innerhalb eines Duergar-Bollwerks, als auch darüber hinaus. Ihre psionisch gesteigerten Fertigkeiten befähigen sie dazu, mit Leichtigkeit Illusionen zu durchschauen und auf Miniaturgröße zu schrumpfen, um ihre Ziele auszuspionieren.

DUERGAR-HÄMMERER

Der Hämmerer ist eine Baggermaschine mit einem hineingeschnallten Duergar – typischerweise eine Bestrafung für diejenigen, deren Arbeitsethos nachlässt. Der Mechanismus der Maschine wandelt den Schmerz des gefangenen Duergar in Energie um, die das Gerät antreibt. Das Gerät wird typischerweise verwendet, um Tunnel zu graben und Invasoren zurückzuschlagen.

DUERGAR-KAVALRACHNI

Die Kavalrachni sind die Duergar-Kavallerie. Sie sind dazu ausgebildet, vom Rücken von Spinnrossen aus zu kämpfen.

DUERGAR-KRIEGSHERR

Ein Kriegsherr ist gleichermaßen listig, inspirierend und grausam. Als geschickter Krieger, der Duergar in die Schlacht führt, kann der Kriegsherr Spitzen psychischer Energie benutzen, um Duergar-Krieger dazu zu treiben, heftiger zu kämpfen.

DUERGAR-SCHREIER

Ein Duergar-Schreier ist ein Konstrukt, das Schallenergie verwendet, um Stein zu Staub zu zermahlen. Duergar, die beschuldigt werden, Tratsch zu verbreiten oder etwas gegen ihre Vorgesetzten im Schilde zu führen, werden in einem dieser Geräte eingesperrt, ihr Bart wird geschoren und ihre anhaltende Agonie in psionische Energie kanalisiert, welche den Schreier antreibt.

DUERGAR-SELENKLINGE

Seelenklingen sind Duergar-Krieger, deren meisterhafte Beherrschung der Psionik es ihnen erlaubt, Klingen aus psionischer Energie zu manifestieren, mit denen sie ihre Feinde in Stücke hauen.

DUERGAR-GEDANKENMEISTER

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Wahre Sicht 9 m,
passive Wahrnehmung 12

Sprachen Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen und ebenfalls bei Würfen, um den Zuständen verzaubert oder gelähmt zu widerstehen.

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Duergar führt zwei Nahkampfangriffe durch. Er kann einen dieser Angriffe durch eine Nutzung von Gedanken-herrschaft ersetzen.

Gedankengiftdolch. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden und 10 (3W6) psychischer Schaden, oder 1 Stichschaden und 14 (4W6) psychischer Schaden, während er verkleinert ist.

Unsichtbarkeit (Aufladung 4–6). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar, bis er angreift, einen Zauber wirkt, seine Aktion Verkleinern benutzt oder seine Konzentration unterbrochen wird (als würde er sich auf einen Zauberspruch konzentrieren). Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, werden mit ihm unsichtbar.

Gedankenherrschaft. Der Duergar wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Intelligenzrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst zwingt der Duergar es dazu, seine Reaktion dazu zu benutzen, entweder einen Waffenangriff gegen eine andere Kreatur auszuführen, die der Duergar sehen kann, oder sich bis zu 3 m weit in eine Richtung nach Wahl des Duergar zu bewegen. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind immun gegen diesen Effekt.

Verkleinern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Duergar verkleinert 1 Minute lang seine Größe auf magische Weise, zusammen mit allem, was er trägt oder in der Hand hält. Während er verkleinert ist, ist der Duergar winzig, verringert seinen Waffenschaden auf 1 und würfelt Angriffswürfe, Attributswürfe und Rettungswürfe mit Nachteil, falls sie Stärke benutzen. Er erhält einen Bonus von +5 bei allen Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) und einen Bonus von +5 auf seine RK. Er kann ebenfalls eine Bonusaktion bei jedem seiner Züge ausführen, um die Aktion Verstecken zu benutzen.

DUERGAR-
GEDANKENMEISTER



DUERGAR-HÄMMERER

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	5 (–3)	5 (–3)	5 (–3)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt,
verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 7

Sprachen Versteht Zwergisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

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

Maschine des Schmerzes. Einmal pro Zug kann eine Kreatur, die den Hämmerer angreift, den darin gefangenen Duergar als Ziel auswählen. Der Angreifer hat einen Nachteil beim Angriffswurf. Bei einem Treffer verursacht der Angriff dem Hämmerer zusätzlich 5 (1W10) Schaden, und der Hämmerer kann bei seiner Reaktion mit der Nutzung seines Mehrfachangriffs darauf antworten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Hämmerer führt zwei Angriffe durch: einen mit seiner Klaue und einen mit seinem Hammer.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

Hammer. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.



DUERGAR-KRIEGSHERR

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (Kettenplatte, Schild)

Trefferpunkte 75 (10W8 + 30)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen und ebenfalls bei Würfen, um den Zuständen verzaubert oder gelähmt zu widerstehen.

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Duergar führt drei Angriffe mit seinem Hammer oder Wurf speer aus und benutzt Ruf zum Angriff oder Vergrößern, falls verfügbar.

Psychisch eingestimmter Hammer. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W10 + 4) Wuchtschaden, oder 15 (2W10 + 4) Wuchtschaden, während er vergrößert ist, plus 5 (1W10) psychischer Schaden.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden oder 11 (2W6 + 4) Stichschaden, während er vergrößert ist.

Ruf zum Angriff. Bis zu drei verbündete Duergar innerhalb von 36 m um diesen Duergar herum, die ihn hören können, benutzen ihre Reaktion, um einen Waffenangriff auszuführen.

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.

Unsichtbarkeit (Aufladung 4–6). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt, Vergrößern verwendet, oder bis seine Konzentration unterbrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, werden mit ihm unsichtbar.

REAKTIONEN

Säubernde Anweisung. Wenn ein Verbündeter, den der Duergar sehen kann, mit einem W20 würfelt, kann der Duergar mit einem W6 würfeln. Der Verbündete kann dem Wurf mit dem W20 dann die gewürfelte Zahl hinzufügen, indem er 3 (1W6) psychischen Schaden in Kauf nimmt. Säubernde Anweisung kann sich nicht auf eine Kreatur auswirken, die gegen psychischen Schaden immun ist.

DUERGAR-KAVALRACHNI

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)

Bewegungsrate 7,50 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 2 (450 EP)

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen und ebenfalls bei Würfen, um den Zuständen verzaubert oder gelähmt zu widerstehen.

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Kavallerie-Ausbildung. Wenn der Duergar ein Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, während er auf dem Rücken eines weiblichen Spinnrosses reitet, kann das Spinnross als eine Reaktion einen Nahkampfangriff gegen dasselbe Ziel ausführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Duergar führt zwei Angriffe mit seiner Kriegspicke durch.

Kriegspicke. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W10) Stichschaden.

Geteilte Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar, oder bis er angreift, einen Zauber wirkt oder seine Konzentration unterbrochen wird (als würde er sich auf einen Zauberspruch konzentrieren). Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, werden mit ihm unsichtbar. Während der unsichtbare Duergar auf dem Rücken eines weiblichen Spinnrosses reitet, ist das Spinnross ebenfalls unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet beim Spinnross unmittelbar nachdem es angegriffen hat.



DUERGAR-STEINWACHE

DUERGAR-SCHREIER

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 7

Sprachen Versteht Zwergisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Maschine des Schmerzes. Einmal pro Zug kann eine Kreatur, die den Schreier angreift, den darin gefangenen Duergar als Ziel auswählen. Der Angreifer hat einen Nachteil beim Angriffswurf. Bei einem Treffer verursacht der Angriff dem Schreier zusätzlich 11 (2W10) Schaden, und der Schreier kann bei seiner Reaktion mit der Nutzung seines Mehrfachangriffs darauf antworten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schreier führt einen Bohrer-Angriff aus und benutzt seinen Schallschrei.

Bohrer. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 10 (1W12 + 4) Stichschaden.

Schallschrei. Der Schreier gibt in einem Würfel von 4,50 m Kantenlänge destruktive Energie von sich. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 11 gelingen, sonst erleidet sie 7 (2W6) Schallschaden und den Zustand liegend.

DUERGAR-SELENKLINGE

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Duergar ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Klingenbann*, *Zielsicherer Schlag*

Jeweils 3/Tag: *Springen*, *Zeichen des Jägers*

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen und ebenfalls bei Würfen, um den Zuständen verzaubert oder gelähmt zu widerstehen.

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Seelenklänge erschaffen. Als eine Bonusaktion kann der Duergar eine sichtbare Klinge aus psionischer Energie von der Länge eines Kurzschwerts erschaffen. Die Waffe erscheint in der Hand des Duergar und verschwindet, falls sie den Griff des Duergars verlässt, oder falls der Duergar getötet oder kampfunfähig gemacht wird.

AKTIONEN

Seelenklänge. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Energieschaden, oder 10 (2W6 + 3) Energieschaden, während sie vergrößert ist. Falls die Seelenklänge einen Vorteil beim Angriffswurf hat, verursacht der Angriff zusätzlich 3 (1W6) Energieschaden.

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.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt, er Vergrößern verwendet, oder bis seine Konzentration unterbrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, werden mit ihm unsichtbar.



DUERGAR-STEINWACHE

Die Steinwachen sind Duergar-Elitesoldaten. Sie werden in geringer Zahl eingesetzt, um Kriegsscharen regulärer Truppen zu verstärken oder als Elitekampfverbände für spezifische Missionen aufgestellt.

DUERGAR-STEINWACHE

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	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 2 (450 EP)

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen und ebenfalls bei Würfen, um den Zuständen verzaubert oder gelähmt zu widerstehen.

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Phalanx-Formation. Der Duergar hat einen Vorteil bei Angriffswürfen und Geschicklichkeitsrettungswürfen, während er innerhalb von 1,50 m um einen Duergar-Verbündeten herum steht, der einen Schild führt.

AKTIONEN

Königsmesser (Kurzschwert). Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 11 (2W6 + 4) Stichschaden, während es vergrößert ist.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden oder 11 (2W6 + 4) Stichschaden, während er vergrößert ist.

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.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt, er Vergrößern verwendet, oder bis seine Konzentration unterbrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, werden mit ihm unsichtbar.

denkst, Zwerge wären mürrisch und
endlich? Warte ab, bis du einen
Zergar triffst.

DUERGAR-XARRORN

Die Xarrorn sind Spezialisten, die Waffen konstruieren. Dazu benutzen sie ein Gemisch aus Alchemie und Psionik.

DUERGAR-XARRORN

Mittelgroßer Humanoid (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenplatte)

Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	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 2 (450 EP)

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen und ebenfalls bei Würfen, um den Zuständen verzaubert oder gelähmt zu widerstehen.

Empfindlich gegen Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Feuerlanze. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen (mit Nachteil, falls das Ziel sich in innerhalb von 1,50 m um den Duergar herum aufhält), Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W12 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden, oder 16 (2W12 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden, während sie vergrößert ist.

Feuerversprühen (Aufladung 5–6). Der Duergar verschießt aus seiner Feuerlanze einen Feuerkegel von 4,50 m oder eine 9 m lange und 1,50 m breite Feuerlinie. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 10 (3W6) Feuerschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

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.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar oder bis er angreift, einen Zauber wirkt, er Vergrößern verwendet, oder bis seine Konzentration unterbrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, werden mit ihm unsichtbar.

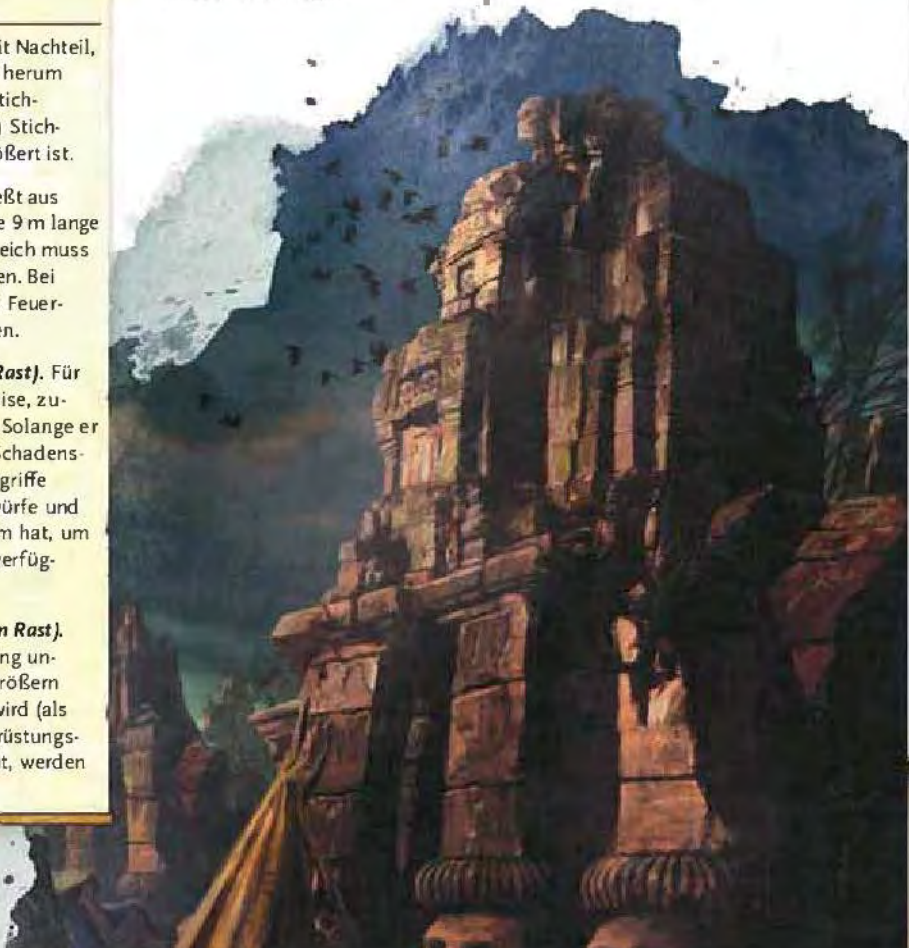
EIDOLON

Die Götter haben viele Methoden, um die Orte zu beschützen, die sie als heilig betrachten. Ein Diener, auf den sie sich oft dafür verlassen, ist das Eidolon, ein schauerliches Gespenst, das durch einen heiligen Eid verpflichtet ist, einen Platz zu beschirmen, der dem Göttlichen wichtig ist. Geschaffen aus den Seelen derer, die ihre unerschütterliche Hingabe bewiesen haben, pirschen Eidolons durch Tempel und Gewölbe, Orte, an denen Wunder bezeugt wurden und Relikte in Schreinen aufbewahrt werden, um sicherzustellen, dass kein Feind durch Entweihung oder Gewalt an diesen Plätzen gegen die Sache der Götter Fuß fassen kann. Falls ein Feind mit solchen Absichten einen Fuß in eine geschützte Örtlichkeit setzt, stürzt sich das Eidolon in ein Götzengefäß, eine dazu besonders vorbereitete Statue, die Seelen dieser Beschützer zu beherbergen. Das Eidolon erweckt das Bildnis dann zum Leben und benutzt den geliehenen Körper dazu, die Eindringlinge zu hinauszu-treiben, die entschlossen sind, die Relikte zu plündern, welche er zu beschützen beauftragt ist.

Geheiligte Wächter. Ein Eidolon zu erschaffen, erfordert einen fanatisch ergebenen Geist – den eines Individuums, das zu Lebzeiten mit unerschütterlicher Gläubigkeit gedient hat. Nach dessen Tod könnte ein Gott solch einen Anhänger mit immerwährendem Dienst beim Schutz eines heiligen Orts belohnen. Ein Eidolon hat außer der Bewachung seines zugewiesenen Ortes kein Ziel und verlässt diesen Ort niemals.

Belebte Statuen. Ein Eidolon hat, abgesehen von seiner Fähigkeit, seine geheiligten Gefäße zu erwecken, wenige Methoden, sich selbst zu beschützen. Wenn ein Feind eintritt, springt das Eidolon in Aktion, indem es seinen Körper mit einer von mehreren Statuen vor Ort verschmilzt. Daraufhin kontrolliert das Eidolon das Konstrukt, als wäre es sein eigener Körper und benutzt dessen Fäuste, um Eindringlinge zu vertreiben. Dabei zerschmettert und zerquetscht es alles, was es erreichen kann.

Untote Natur. Ein Eidolon braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.



Es sind nicht nur die Götter, die die Macht haben, Geister an ihre Götzenbilder zu binden. Wesen wie Erzteufel können dies ebenfalls mit den Seelen ihrer Kultisten tun. Moloch zum Beispiel.



EIDOLON

Mittelgroßer Untoter, beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 63 (18W8 – 18)

Bewegungsrate 0 m, fliegen 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	8 (-1)	9 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Sprachen, die er zu Lebzeiten kannte

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Geheiligte Belebung (Aufladung 5–6). Wenn das Eidolon sich in einen von einer Geheiligten Statue besetzten Bereich bewegt, kann das Eidolon verschwinden. Dies lässt die Statue zu einer Kreatur unter der Kontrolle des Eidolon werden. Das Eidolon benutzt die Spielwerte der Statue anstelle seiner eigenen.

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

Resistenz gegen Vertreibung. Der Eidolon hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen alle Effekte, die Untote vertreiben.

AKTIONEN

Göttliches Grauen. Jeder Kreatur innerhalb von 18 m um das Eidolon herum, die es sehen kann, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst wird sie 1 Minute lang von ihm verängstigt. Während sie auf diese Weise verängstigt ist, muss die Kreatur die Spurt-Aktion durchführen und sich bei jedem ihrer Züge auf der gefahrlosesten verfügbaren Route vom Eidolon weg bewegen, außer, sie kann sich nirgendwohin bewegen, in welchem Fall die Kreatur zusätzlich den Zustand betäubt erhält, bis sie sich wieder bewegen kann. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst. Falls der Rettungswurf eines Ziels erfolgreich ist oder der Effekt für das Ziel endet, ist das Ziel die nächsten 24 Stunden lang immun gegen alles Göttliche Grauen des Eidolons.

GEHEILIGTE STATUE

Großes Konstrukt, Gesinnung wie der Eidolon

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 95 (10W10 +40)

Bewegungsrate 0 m, fliegen 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Die Sprachen, die der Eidolon zu Lebzeiten kannte

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Statue bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einer normalen Statue zu unterscheiden.

Geisterhafter Bewohner. Das Eidolon, das in die Geheiligte Statue einfährt, verbleibt in ihr, bis die Trefferpunkte der Statue auf 0 fallen, bis das Eidolon eine Bonusaktion verwendet, um sich aus der Statue herauszubewegen, oder bis das Eidolon von einem Effekt wie dem Zauber *Gutes und Böses bannen* aus der Statue vertrieben oder hinausgezwungen wird. Wenn das Eidolon die Statue verlässt, erscheint er in einem unbesetzten Bereich innerhalb von 1,50 m um die Statue herum.

Unbeweglich. Wenn die Statue nicht von einem Eidolon bewohnt wird, ist sie ein normaler Gegenstand.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Statue führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 43 (6W12 +4) Wuchtschaden.

Felsblock. Fernkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** 37 (6W10 +4) Wuchtschaden.

ELADRIN

Die Eladrin hausen in der üppig grünen Pracht des Feywild. Sie sind mit den auf der Materiellen Ebene zu findenden Elfen verwandt und ähneln ihnen sowohl in ihrer Liebe zur Schönheit als auch im Wert, den sie persönlicher Freiheit zumessen. Doch wo andere Elfen ihre wilden Impulse zügeln können, sind Eladrin Kreaturen, die von ihren Emotionen beherrscht werden – und aufgrund ihrer einzigartigen magischen Natur machen sie körperliche Veränderungen durch, die den Änderungen ihres Temperaments entsprechen.

Die Eladrin haben Jahrhunderte im Feywild verbracht, und die meisten von ihnen sind als Resultat zu Feenkreaturen geworden. Manche von ihnen sind immer noch humanoid, in diesem Zusammenhang ihren anderen elfischen Verwandten ähnlich. Die hier präsentierten Eladrin sind die Feenvariante.

Kreaturen der Leidenschaft. Die Magie, welche die Eladrin durchströmt, reagiert auf ihren emotionalen Zustand, indem sie sie in verschiedene jahreszeitliche Aspekte verwandelt, mit Verhaltensweisen und Fähigkeiten, die sich mit ihren Gestalten verändert. Manche Eladrin können jahrelang in einem bestimmten Aspekt verbleiben, während andere jede Woche das emotionale Spektrum durchlaufen.

Liebhaber der Schönheit. Unabhängig des Aspekts, den sie ausdrücken, lieben Eladrin die Schönheit und umgeben sich selbst mit hübschen Dingen. Eladrin versuchen, alle Objekte zu besitzen, die sie ansprechend finden. Sie könnten danach streben, ein Gemälde, eine Statue oder ein glitzerndes Juwel zu besitzen. Wenn sie Personen von attraktiver Gestalt oder strahlendem Geist begegnen, benutzen sie ihre Magie, um diese Leute zu erfreuen, oder im Fall böser Eladrin, sie zu entführen.

FRÜHLINGSELADRIN

Mit ihren von Freude erfüllten Herzen tolen Frühlingseldrinnen durch ihre Waldreiche, und ihre Gesänge und ihr Lachen erfüllen die Luft. Die verspielten Eladrin betören andere Kreaturen, um sie mit der Freude des Frühlings zu erfüllen. Ihre Kapriolen können andere Kreaturen in Gefahr bringen und ihnen Scherereien bereiten.

HERBSTELADRIN

Eladrin treten oft in die herbstliche Jahreszeit ein, wenn sie von Gefühlen des guten Willens übermannt werden. In diesem Aspekt entschärfen sie Konflikte und lindern Leid, indem sie ihre Magie zum Heilen anwenden, oder um die Gebrechen einer um Hilfe ersuchenden Person zu kurieren. Sie tolerieren keine Gewalt in ihrer Gegenwart und schreiten schnell ein, um Dispute zu schlichten und um sicherzustellen, dass weiterhin Friede herrscht.

SOMMERELADRIN

Wenn sie verärgert sind, treten Eladrin in die Sommerjahreszeit ein, einen brennenden, stürmischen Zustand, der sie in aggressive Krieger verwandelt, die darauf aus sind, ihrem Zorn Luft zu machen. Ihre Magie reagiert auf ihre Wut und verstärkt ihre Fähigkeiten im Kampf, was ihnen dabei hilft, sich mit verblüffender Schnelligkeit zu bewegen und mit erschreckender Kraft zuzuschlagen.

WINTERELADRIN

Wenn Kummer die Eladrin quält, treten sie in die Winterjahreszeit ein und werden zu Gestalten der Melancholie und Verbitterung. Gefrorene Tränen tropfen von ihren Wangen, und sie strahlen Traurigkeit sowie bittere Kälte aus.

WANDELBARE NATUR

Wann immer einer der hier vorgestellten Eladrin eine lange Rast beendet, kann er sich mit einer anderen Jahreszeit assoziieren, vorausgesetzt, er ist nicht kampfunfähig. Wenn der Eladrin diese Veränderung durchführt, benutzt er den Wertekasten der neuen Jahreszeit anstatt seines alten Wertekastens. Jeder Schaden, den der Eladrin in seiner ursprünglichen Gestalt davongetragen hat, gilt auch für die neue Gestalt, genauso wie alle Zustände oder anderen anhaltenden Effekte, die auf ihn wirken.

FRÜHLINGSELADRIN

Mittelgroße Fee (Elf), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Fertigkeiten Täuschen +8, Überzeugen +8

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Eladrin ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Person bezaubern*, *Tashas fürchterlicher Lachanfall*

Jeweils 3/Tag: *Einflüsterung*, *Fesseln*, *Verwirrung*

Jeweils 1/Tag: *Ottos unwiderstehlicher Tanz*, *Scheingelände*

Feenschritt (Aufladung 4–6). Als Bonusaktion kann der Eladrin sich bis zu 9 m weit in einen unbesetzten Bereich teleportieren, den er sehen kann.

Fröhliche Präsenz. Jede Kreatur, die kein Eladrin ist und ihren Zug innerhalb von 18 m um den Eladrin herum beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 1 Minute lang vom Eladrin bezaubert. Bei einem gelungenen Rettungswurf wird die Kreatur 24 Stunden lang immun gegen die Fröhliche Präsenz jedes Eladrin.

Wann immer der Eladrin der bezauberten Kreatur Schaden zufügt, kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Magieresistenz. Der Eladrin hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Eladrin führt zwei Waffenangriffe durch. Er kann anstelle eines dieser Angriffe einen Zauberspruch wirken.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Hiebsschaden, oder 7 (1W10 + 2) Hiebsschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird, plus 4 (1W8) psychischer Schaden.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) psychischer Schaden.

Nicht nur von Emotionen beherrscht, sondern
von ihnen körperlich verändert zu werden?
Lieber gar keine Emotionen haben.

HERBSTELADRIN

Mittelgroße Fee (Elf), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Fertigkeiten Heilkunde +7, Motiv erkennen +7

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zauberverwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Eladrin ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 16). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Cefühle besänftigen, Schlaf*

Jeweils 3/Tag: *Schwache Genesung, Wunden heilen* (als Zauber des 5. Grades)

Jeweils 1/Tag: *Heilung, Tote erwecken, Vollständige Genesung*

Entzückende Präsenz. Jede Kreatur, die kein Eladrin ist und ihren Zug innerhalb von 18 m um den Eladrin herum beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 1 Minute lang vom Eladrin bezaubert. Bei einem gelungenen Rettungswurf wird die Kreatur 24 Stunden lang immun gegen die Entzückende Präsenz jedes Eladrin.

Wann immer der Eladrin der bezauberten Kreatur Schaden zufügt, kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Feenschritt (Aufladung 4–6). Als Bonusaktion kann der Eladrin sich bis zu 9 m weit in einen unbesetzten Bereich teleportieren, den er sehen kann.

Magieresistenz. Der Eladrin hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Hiebschaden, oder 6 (1W10 + 1) Hiebschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird, plus 18 (4W8) psychischer Schaden.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 18 (4W8) psychischer Schaden.

REAKTIONEN

Den Frieden pflegen. Falls eine vom Eladrin bezauberte Kreatur mit einem Angriffswurf trifft, während sie sich innerhalb von 18 m um den Eladrin herum aufhält, lässt der Eladrin den Angriff auf magische Weise danebengehen, vorausgesetzt, dass der Eladrin den Angreifer sehen kann.

SOMMERELADRIN

Mittelgroße Fee (Elf), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	21 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +8

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Furchteinflößende Präsenz. Jede Kreatur, die kein Eladrin ist und ihren Zug innerhalb von 18 m um den Eladrin herum beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 1 Minute lang vom Eladrin verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst. Falls der Rettungswurf einer Kreatur gelingt oder der Effekt für sie endet, ist die Kreatur die nächsten 24 Stunden lang immun gegen die Furchteinflößende Präsenz jedes Eladrin.

Feenschritt (Aufladung 4–6). Als Bonusaktion kann der Eladrin sich bis zu 9 m weit in einen unbesetzten Bereich teleportieren, den er sehen kann.

Magieresistenz. Der Eladrin hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Eladrin führt zwei Waffenangriffe durch.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W8 + 4) Hiebschaden, oder 15 (2W10 + 4) Hiebschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird, plus 4 (1W8) Feuerschaden.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W8 + 5) Stichschaden plus 4 (1W8) Feuerschaden.

REAKTIONEN

Parade. Der Eladrin addiert 3 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Eladrin den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.

WINTERELADRIN

Mittelgroße Fee (Elf), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

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

Beliebig oft: *Nebelwolke*, *Windstoß*

Jeweils 1/Tag: *Eissturm*, *Kältekegel*

Feenschritt (Aufladung 4–6). Als Bonusaktion kann der Eladrin sich bis zu 9 m weit in einen unbesetzten Bereich teleportieren, den er sehen kann.

Kummervolle Präsenz. Jede Kreatur, die kein Eladrin ist und ihren Zug innerhalb von 18 m um den Eladrin herum beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 1 Minute lang vom Eladrin bezaubert. Während sie auf diese Weise bezaubert ist, hat die Kreatur einen Nachteil auf Attributswürfe und Rettungswürfe. Die bezauberte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Falls der Rettungswurf einer Kreatur gelingt oder der Effekt für sie endet, ist die Kreatur die nächsten 24 Stunden lang immun gegen die Kummervolle Präsenz jedes Eladrin.

Wann immer der Eladrin der bezauberten Kreatur Schaden zufügt, kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Magieresistenz. Der Eladrin hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Hiebschaden, oder 5 (1W10) Hiebschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Stichschaden.

REAKTIONEN

Fröstige Zurechtweisung. Wenn der Eladrin durch eine Kreatur Schaden erleidet, die der Eladrin innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann, kann der Eladrin diese Kreatur dazu zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 abzulegen. Bei Misslingen erleidet die Kreatur 11 (2W10) Kälteschaden.

FRÜHLINGSELADRIN



SOMMERELADRIN



WINTERELADRIN

ELEMENTAR-MYRMIDONEN

Elementar-Myrmidonen sind Elementare, die durch Magie beschworen und an rituell erschaffene Ritterrüstungen gebunden wurden. In dieser Gestalt besitzen sie keine Erinnerung an ihre frühere Existenz als freie Elementare. Sie existieren nur zu dem Zweck, die Befehle ihrer Erschaffer auszuführen.



ERDELEMENTAR-MYRMIDONE

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Terral, eine Sprache nach Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Myrmidonen sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidone führt zwei Kriegshammer-Angriffe aus.

Kriegshammer. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Trffer:** 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Donnernder Schlag (Aufladung 6). Der Myrmidone führt einen Kriegshammer-Angriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzlich 16 (3W10) Schallschaden und ihm muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst erleidet es den Zustand liegend.



FEUERELEMENTAR-MYRMIDONE

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 123 (19W8 + 38)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal, eine Sprache nach Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Beleuchtung. Der Myrmidone gibt in einem Radius von 6 m helles Licht und in einem weiteren Radius von 12 m schwaches Licht ab.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Myrmidonen sind magisch.

Wasserempfindlichkeit. Immer nach 1,50 m, die sich der Myrmidone in mindestens 30 cm tiefem Wasser weit bewegt, erleidet er 2 (1W4) Kälteschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidone führt drei Krummsäbel-Angriffe aus.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Trffer:** 7 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Feurige Schläge (Aufladung 6). Der Myrmidone benutzt Mehrfachangriff. Jeder Angriff, der trifft, verursacht zusätzlich 5 (1W10) Feuerschaden.



LUFTELEMENTAR-MYRMIDONE

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 117 (18W8 + 36)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Blitz, Schall; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, eine Sprache nach Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Myrmidonen sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidone führt drei Flegel-Angriffe aus.

Flegel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden.

Blitzschlag (Aufladung 6). Der Myrmidone führt einen Flegel-Angriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzlich 18 (4W8) Blitzschaden und ihm muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet es bis zum Ende des nächsten Zugs des Myrmidonen den Zustand betäubt.

WASSERELEMENTAR-MYRMIDONE

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 12 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Säure; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual, eine Sprache nach Wahl seines Erschaffers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Myrmidonen sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myrmidone führt drei Dreizack-Angriffe aus.

Dreizack. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 7 (1W6 + 4) Stichschaden oder 8 (1W8 + 4) Stichschaden, wenn er mit beiden Händen als Nahkampfwaffe geführt wird.

Ensfrierende Schläge (Aufladung 6). Der Myrmidone benutzt Mehrfachangriff. Jeder Angriff, der trifft, verursacht zusätzlich 5 (1W10) Kälteschaden. Die Bewegungsrate eines Ziels, welches von einem oder mehreren dieser Angriffe getroffen wird, wird bis zum Ende des nächsten Zugs des Myrmidonen um 3 m reduziert.

GIFF

Es ist leicht, Giffs im Raum zu bemerken. Meist treten sie als Gruppe 2,10m großer, nilferdköpfiger Humanoiden auf, gewandet in knallbunte Militäruniformen und mit offen getragenen, glänzenden Pistolen und Musketen. Diese raumfahrenden Söldner sind für ihre Ausbildung in den Kriegskünsten und ihre Liebe zu Explosionen renommier.

Militärische Organisation. Jeder Aspekt der Giff-Gesellschaft wird nach militärischen Leitlinien organisiert. Von der Geburt bis zum Tod hat jeder Giff einen militärischen Rang. Er muss Befehle von denen mit höherem Rang befolgen und kann denen mit niedrigerem Rang Befehle erteilen. Beförderungen hängen nicht vom Alter ab, sondern werden von einem Vorgesetzten als Belohnung für Tapferkeit verliehen. Giff sind ihren Kindern ganz ergeben, obwohl der größte Teil ihrer Ausbildung auf Kampf und Krieg ausgerichtet ist.

Besondere Söldner. Die Nachfrage nach Giff als mietbare Krieger ist hoch, aber sie bestehen darauf, in Einheiten zu dienen, die vollständig aus Giff bestehen; man hat noch nie von einem Giff gehört, der sich alleine anheuern ließe. Giff weigern sich, gegen andere Giff zu kämpfen und werden niemals einem Vertrag zustimmen, solange dieser nicht besagt, dass sie eine Schlacht aussitzen können, anstatt gegen ihre Art Krieg zu führen. Ein Giff wertschätzt den Ruf seiner Einheit mehr als sein eigenes Leben. Das Leben ist vergänglich, aber das Regiment hat über Generationen oder sogar Jahrhunderte Bestand.

Ein Hauch von Schießpulver. Musketen und Granaten sind die Lieblingswaffen eines jeden Giffs. Je größer der Knall, je heller der Blitz und je dichter der Rauch, den sie produziert, desto beliebter ist eine Waffe in unter den Giff. Ihr Geschick mit Schießpulver ist ein weiterer Grund für ihre Beliebtheit als Söldner. Giff lieben es, eine Bombe zu ersinnen, die mächtig genug ist, um eine Befestigungsanlage einzuebrennen. Sie nehmen gerne eine Bezahlung in Schießpulverfässern an und bevorzugen dies gegenüber Gold, Edelsteinen oder anderen Währungen.

Keine Ehre in der Magie. Manche Giff werden Magier, Kleriker oder andere Arten von Zauberwerkern, aber diese sind so dünn gesät, dass die meisten Giff-Söldnereinheiten keine magischen Fähigkeiten haben. Typische Giff sind so klug wie der durchschnittliche Mensch, doch ihr Fokus auf militärisches Training zu Lasten aller anderen Studienrichtungen kann sie für diejenigen mit breiter gefächerten Interessen stumpfsinnig erscheinen lassen.



FASSWEISE SCHIESSPULVER

Neben ihren persönlichen Schießpulverwaffen tragen Giff-Schiffe und -Söldnerkompanien Reserveschießpulver in Fässern bei sich. Im Notfall, oder wann immer eine große Explosion vonnöten ist, kann ein ganzes Fass gesprengt werden. Ein Giff zündet die Lunte am Fass an und kann es dann als Teil derselben Aktion bis zu 4,50 m weit werfen. Das Fass explodiert zu Beginn des nächsten Zugs des Giffs. Jede Kreatur, die sich innerhalb von 6 m um das explodierende Fass befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 24 (7W6) Feuerschaden und den Zustand liegend. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und nicht den Zustand liegend.

Jedes andere Schießpulverfass innerhalb von 6 m um ein explodierendes Fass explodiert mit einer Chance von 50 Prozent ebenfalls. Würfle für jedes Fass nur einmal pro Zug, egal, wie viele andere Fässer darum herum explodieren.

GIFF

Mittelgroßer Humanoider, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)

Trefferpunkte 60 (8W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Sturmangriff mit dem Kopf voran. Der Giff kann versuchen, eine Kreatur zu Boden zu stoßen; wenn der Giff sich mindestens 6 m weit in gerader Linie fortbewegt und diese geradlinige Bewegung innerhalb von 1,50 m um eine große oder kleinere Kreatur herum endet, muss dieser Kreatur ein Stärkerettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst erleidet sie 7 (2W6) Wuchtschaden und den Zustand liegend. Gelingt der Rettungswurf, geschieht nichts.

Wissen über Feuerwaffen. Da der Giff den Umgang mit seinen Waffen gemeistert hat, ist er fähig, die Waffeneigenschaft Laden von Musketen und Pistolen zu ignorieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Giff führt zwei Pistole-Attacken aus.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn es mit beiden Händen geführt wird.

Muskete. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 12/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W12 + 2) Stichschaden.

Pistole. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 12/27 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

Splittergranate (1/Tag). Der Giff wirft eine Granate bis zu 18 m weit. Jede Kreatur innerhalb von 6 m um die Detonation der Granate herum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 17 (5W6) Stichschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

GITH

Die Nachfahren eines uralten Volkes – so alt, dass ihr ursprünglicher Name in Vergessenheit geraten ist – wendeten sich einst gegeneinander und wurden zu erbitterten Feinden, die sich über Sterblichkeit, Daseinszweck und die Machenschaften ihrer Anführer uneins waren. Die kriegerischen Githyanki terrorisieren die Astralebene und überfallen andere Welten, um die Magie und die Reichtümer des Multiversums zu plündern. Die Githzerai leben getrennt vom Rest des Kosmos und sind zufrieden innerhalb der Grenzen ihrer durch das Chaos des Limbus schwebenden Festungen. Obwohl die beiden Gruppen von Gith sich gegenseitig verabscheuen, hält ihr Hass auf die Gedankenschinder an, denen sie entkommen sind, und sowohl Githyanki als auch Githzerai haben sich der Jagd auf die Feinde ihrer Ahnen gewidmet.

GITHYANKI-GISH

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)

Trefferpunkte 123 (19W8 + 38)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +6, Int +7, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Githyanki ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Jeweils 3/Tag: *Nebelschritt*, *Springen*, *Unauffindbarkeit* (nur selbst)
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Telekinese*

Zauberwirken. Der Githyanki ist ein Zauberwirker der 8. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Githyanki hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft*, *Klingenbann*, *Licht*, *Zielsicherer Schlag*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge*, *Magisches Geschoss*, *Rascher Rückzug*, *Schlaf*
2. Grad (3 Plätze): *Verschwimmen*, *Unsichtbarkeit*, *Schweben*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball*, *Gegenzauber*, *Hast*
4. Grad (2 Plätze): *Dimensionstür*

Kriegsmagie. Wenn der Githyanki seine Aktion nutzt, um einen Zauberspruch zu wirken, kann er als Bonusaktion einen Waffenangriff ausführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githyanki führt zwei Langschwert-Attacken aus.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Trffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn es mit beiden Händen geführt wird, plus 18 (4W8) psychischer Schaden.

Was würde aus diesem Multiversum werden, würden nicht Githyanki die Astralebene vor der Bedrohung durch die Illithiden schützen? Zu was würde die Realität werden, würden Wesen aus Gedanken die Ebene der Gedanken beherrschen?

GIHTYANKI-GISH

Ihr scharfer Verstand und ihre psionischen Gaben erlauben es den Githyanki, die Magie zu meistern. Gish verschmelzen ihre magischen Fertigkeiten mit Fechtkunst und werden dadurch in der Schlacht zu gefährlichen Gegnern. Aufgrund ihrer spezialisierten Fähigkeiten sind sie gut geeignet für Attentate, Überfälle und Spionage.

GITHYANKI-KITH'RAK

Die militariserte Kultur der Githyanki weist ihren Bürgern Ränge und Verantwortlichkeiten zu. Gruppen von zehn Krieger folgen den Befehlen der Sarths (Githyanki-Krieger), während zehn Sarths den Befehlen der mächtigen Kith'arak gehorchen. Diese Champions verdienen sich ihren Status durch folterartiges Training und psionische Prüfungen, bis sie sich den Respekt ihrer Untergebenen verschafft haben.

GITHYANKI-KITH'RAK

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 180 (24W8 + 72)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Int +7, Wei +6

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Githyanki ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Jeweils 3/Tag: *Nebelschritt*, *Springen*, *Unauffindbarkeit* (nur selbst), *Verschwimmen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Telekinese*

Die Truppe sammeln. Als Bonusaktion kann der Githyanki auf magische Weise die auf sich selbst sowie auf einer Kreatur seiner Wahl, die er innerhalb von 9 m um sich herum sehen kann, liegenden Zustände bezaubert und verängstigt beenden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githyanki führt drei Zweihandschwert-Attacken aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Trffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden plus 17 (5W6) psychischer Schaden.

REAKTIONEN

Parade. Der Githyanki addiert 4 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Githyanki den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



GITHYANKI- OBERKOMMANDIERENDER

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 187 (22W8 + 88)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +9, Int +8, Wei +8

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +8

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Githyanki ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SC 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Jeweils 3/Tag: *Nebelschritt*, *Schweben* (nur auf sich selbst),

Springen, *Unauffindbarkeit* (nur auf sich selbst)

Jeweils 1/Tag: *Bigbys Hand*, *Ebenenwechsel*, *Massen-Einflüsterung*, *Telekinese*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githyanki führt zwei Zweihandschwert Attacken aus.

Silberzweihandschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W6 + 7)

Hiebsschaden plus 17 (5W6) 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.

REAKTIONEN

Parade. Der Githyanki addiert 5 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Githyanki den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Githyanki kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Githyanki erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff (kostet 2 Aktionen). Der Githyanki führt einen Zweihandschwert-Angriff aus.

Verbündeten befehligen. Der Githyanki wählt einen Verbündeten, den er innerhalb von 9 m um sich herum sehen kann, als Ziel aus. Wenn das Ziel den Githyanki sehen oder hören kann, darf das Ziel einen Nahkampf-Waffenangriff mittels seiner Reaktion ausführen und erhält auf den Angriffswurf einen Vorteil.

Teleportieren. Der Githyanki teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 9 m weit, in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann. Bis zum Beginn seines nächsten Zugs wird er auch substanzlos. Solange er substanzlos ist, kann er sich durch andere Kreaturen und Objekte bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Wenn er seinen Zug innerhalb eines Objekts beendet, erleidet er 16 (3W10) Energieschaden und wird zum nächstgelegenen nicht besetzten Bereich bewegt.

GITHYANKI-OBERKOMMANDIERENDER

Oberkommandierende führen die Githyanki-Armeen an. Jeder kommandiert zehn Kith'raks, die wiederum den Rest ihrer Streitmächte anführen. Die meisten Oberkommandierenden reiten auf Roten Drachen in die Schlacht.

GITHZERAI-ANARCH

Als mächtigste der Githzerai führen die Anarchen Gemeinschaften an und halten die adamantenen Zitadellen instand, die als Stützpunkte in den Ebenen hinter dem Limbus dienen. Sie haben formidable psionische Fertigkeiten und sind fähig, die ungeformte Substanz ihrer Ebene mit ihren Gedanken zu manipulieren. Diese seltenen Githzerai sind Weise und Mystiker, und ihr Wort ist Gesetz.

DER HORT EINES ANARCHEN

Im Limbus erschaffen Githzerai-Anarchen Inseln der Beschaulichkeit in dem ansonsten turbulenten Umfeld. Indem er seine psionische Macht steuert, kann ein Anarch formloser Substanz Form geben und so Berge, Seen und Gebäude jedweder Zusammensetzung erschaffen, um als Fundament für eine Githzerai-Gemeinschaft zu dienen.

Hortaktionen. Ein Anarch kann Hortaktionen nutzen. Bei Initiative 20 (er verliert Initiative-Gleichstände) darf der Anarch eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden magischen Effekte zu auszulösen; der Anarch kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Der Anarch wirkt den Zauber *Blitzschlag* (auf der 5. Stufe), aber der Anarch kann die Schadensart von Blitz zu Feuer, gleißend, Kälte, psychisch oder Schall ändern. Verursacht der Zauber anderen Schaden als Feuer oder Blitz, entzündet er keine brennbaren Objekte.
- Der Anarch wirkt den Zauber *Erschaffung* (als Zauber der 9. Stufe) und nutzt dabei die ungeformte Substanz des Limbus anstelle von Material aus dem Shadowfell. Wird das Objekt im Limbus benutzt, verbleibt es unabhängig von seiner Zusammensetzung, bis die Konzentration des Anarchen gebrochen wird. Bewegt sich der Anarch weiter als 36 m von dem Objekt weg, wird seine Konzentration gebrochen.
- Der Anarch kann ein Objekt, das er innerhalb von 45 m um sich herum sehen kann, auf magische Weise bewegen, indem er einen Weisheitswurf mit Vorteil ablegt. Der SG hängt von der Größe des Objekts ab: SG 5 für winzig, SG 10 für klein, SG 15 für mittelgroß, SG 20 für groß und SG 25 für riesig oder größer.

Regionale Effekte. Die Region, in der sich der Hort eines Anarchen befindet, wird durch seine Anwesenheit verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Im Limbus kann der Anarch 10 Minuten damit verbringen, einen kreisförmigen Bereich von 7,50 km um ihn herum zu stabilisieren. Dabei lässt er die ungeformte Substanz jedwede von ihm gewählte, unbelebte Gestalt annehmen. Während dieses Prozesses bestimmt der Anarch die Form und Zusammensetzung der geschaffenen Gestalten.
- Der Anarch stabilisiert ein beliebiges, im Limbus erschaffenes und auf die Materielle Ebene transportiertes Objekt, so lange der Anarch sich in einem Umkreis von 1,50 km darum befindet (benötigt keine Aktion).

Wenn der Anarch stirbt, enden diese Effekte nach 1W6 Runden. Alle geformte Substanz wird zu einem chaotischen Strudel aus Energie und Materie, der sich in ungeformte Substanz auflöst, welche 1W6 Runden später zerstreut.

Die Githzerai halten die Githyanki und die Illithiden im Zaum. Die Githyanki halten die Githzerai und die Illithiden im Zaum. Demgemäß setzen drei ungleiche Kräfte die Balance durch.

GITHZERAI-ANARCH

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 20

Trefferpunkte 144 (17W8 + 68)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +8, Ges +10, Int +9, Wei +10

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10

Sinne Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Angeborenes Zaubern (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Anarchen ist Weisheit (Zauberrückwurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Jeweils 3/Tag: *Federfall*, *Schild*, *Springen*, *Telekinese*, *Unsichtbares sehen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Kreis der Teleportation*, *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Energiewand*

Psychischer Schutz. Solange der Anarch keine Rüstung trägt und keinen Schild nutzt, wird sein Weisheitsmodifikator in seine RK eingerechnet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Anarch führt drei Waffenlose Angriffe aus.

Waffenloser Angriff. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W6 + 5) Wuchtschaden plus 18 (4W8) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Waffenangriff.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Anarch kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Anarch erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff. Der Anarch führt einen Waffenlosen Angriff aus.

Teleportieren. Der Anarch teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 9 m weit, in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

Schwerkraft ändern (kostet 3 Aktionen). Der Anarch wirkt den Zauber *Schwerkraft umkehren*. Der Zauber hat den normalen Effekt, außer, dass der Anarch den Bereich in jede beliebige Richtung ausrichten kann und Kreaturen und Objekte in Richtung des Endes des Bereichs fallen.

GITHZERAI-ERLEUCHTETER

GITHZERAI-ANARCH



GITHZERAI-ERLEUCHTETER

Githzerai hören niemals auf, zu trainieren. Sie verbringen lange Stunden in Meditation, um die Einschränkungen ihrer Körperlichkeit zu überwinden und die Natur der Realität zu verstehen. Zerths, die die nächste Stufe ihres Trainings abschließen, werden zu einem der als Erleuchtete bekannten Githzerai.

GITHZERAI-ERLEUCHTETER

Mittelgroßer Humanoide (Gith), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 18

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	19 (+4)	13 (+1)

Rettungswürfe Str +6, Ges +8, Int +7, Wei +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Githzerai ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Jeweils 3/Tag: *Federfall*, *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Springen*, *Unsichtbares sehen*, *Verschwimmen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Hast*, *Teleportieren*

Psychischer Schutz. Solange der Githzerai keine Rüstung trägt und keinen Schild nutzt, wird sein Weisheitsmodifikator in seine RK eingerechnet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githzerai führt drei Waffenlose Angriffe aus.

Waffenloser Angriff. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden plus 13 (3W8) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Angriff.

Temporaler Angriff (Aufladung 6). *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden plus 52 (8W12) psychischer Schaden. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, sonst bewegt es sich 1 Runde in der Zeit vorwärts. Ein in der Zeit vorwärtsbewegtes Ziel verschwindet für die Dauer. Wenn der Effekt endet, erscheint das Ziel wieder in dem Bereich, in dem es verschwand. Ist dieser Bereich besetzt, erscheint es im nächstgelegenen nicht besetzten Bereich wieder. Gelingt der Rettungswurf, bewegt das Ziel sich nicht durch die Zeit.

Ich vermute, dass Graue Reißer ihre Existenz den Neogi verdanken, da sie sich oft in deren Gesellschaft befanden. Diejenigen, die in freier Wildbahn auftauchen, sind wahrscheinlich von berforderten Neogi Herrchen ausgesetzt worden.



GRAUER REISSER

Ein merkwürdiger Trieb treibt den Grauen Reißer an. Trotz seiner bulligen Gestalt und seines furchteinflößenden Appetits will er vor allem mit einer intelligenten Kreatur eine Bindung eingehen und, sobald das geschehen ist, diese Kreatur mit seinem Leben beschützen. Große Kraft und eine wilde Natur befähigen Graue Reißer dazu, erbarmungslose Wächter zu sein, aber ihnen fehlt auch nur das kleinste bisschen List.

Eine sich ausbreitende Plage. Graue Reißer vermehren sich, indem sie Knollen auf ihren Körpern ausbilden, welche, sobald sie ausgewachsen sind, abbrechen, um sich dann in junge Graue Reißer zu verwandeln. Diese Monstrositäten fühlen keine Verpflichtung gegenüber ihren Jungen, und sie haben keine Neigung dazu, sich mit Artgenossen zu versammeln.

Chaotische Verbündete. Als Nebenwirkung seiner Fortpflanzungsmethode hat jeder Graue Reißer ein überwältigendes Bedürfnis, mit einer intelligenten Kreatur eine Verbindung einzugehen. Wenn er einem passenden Herrchen begegnet, singt der Reißer für das Herrchen – ein sonderbarer, trillernder Ruf, der durch Kratzen am Erdboden und einer Geste der Unterwerfung begleitet wird. Sobald er die Verbindung eingegangen ist, dient der Reißer seinem Herrchen zu jeder Gelegenheit.

Obwohl diese Verbindung ein großer Vorteil sein kann, sind Reißer von Natur aus chaotisch. Während einer Schlacht kämpft ein Reißer mit all der Wildheit, die er aufbringen kann, aber außerhalb der Schlacht kann ein Grauer Reißer den Gefährten seines Herrchens beträchtliche Schwierigkeiten bereiten. Er wird vielleicht seinem Herrchen folgen, obwohl ihm befohlen wurde, sich nicht vom Fleck zu rühren, oder das Haus seines Herrchens zerstören, Löcher in die Seite eines Schiffs wühlen, angreifen, wenn er eifersüchtig ist, oder anderes. Ein Grauer Reißer mag vielleicht ein nützlicher Begleiter sein, aber er ist auch immer ein unberechenbarer.

Die Tabelle Eigenarten des Grauen Reißers enthält mögliche Eigenarten für Graue Reißer, die zufällig ausgewürfelt oder nach Wunsch ausgewählt werden können.

EIGENARTEN DES GRAUEN REISSERS

W12 Eigenart

- 1 Hasst Pferde und andere Reittiere
- 2 Brüllt laut, wenn seine gebundene Kreatur von einer anderen Kreatur berührt wird
- 3 Kuschelt gerne
- 4 Entwurzelt Bäume und kaut auf ihnen herum
- 5 Hat fürchterliche Blähungen, die einem die Tränen in die Augen treiben
- 6 Bringt seiner gebundenen Kreatur Gaben von Fleisch
- 7 Buddelt zwanghaft im Boden herum
- 8 Greift Kutschen und Karren an, als wären sie schreckliche Monster
- 9 Heult, wenn es regnet
- 10 Jault jämmerlich im Dunkeln
- 11 Vergräbt Schätze, die er findet
- 12 Scheucht Vögel auf und springt in die Luft, um sie zu fangen, ohne Rücksicht auf die Zerstörung, die er verursacht

GRAUER REISSER

Große Monstrosität, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10 + 90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	8 (-1)

Rettungswürfe Str +8, Kon +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W12 + 4) Stichschaden. Ist das Ziel mittelgroß oder kleiner, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 16 gelingen, sonst erleidet es den Zustand liegend. Gelingt der Rettungswurf, erleidet es nur den Schaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W8 + 4) Hiebsschaden, plus 7 (2W6) Wuchtschaden, wenn das Ziel den Zustand liegend hat.

REAKTIONEN

Blutiger Tobsuchtsanfall. Erleidet der Graue Reißer Schaden, führt er einen Angriff gegen eine zufällige Kreatur innerhalb seiner Reichweite aus, die nicht sein Herrchen ist.



Warum singt der Heuler? Der Gesang lässt seine Beute fliehen und Heimlichkeit würde bestimmt für bessere Beute im heulenden Pandämonium sorgen. Es gibt nur eine Antwort: die Kreatur kann Furcht schmecken.

HEULER

Ein weit entferntes Wehklagen geht der Sichtung eines Heulers voran. Selbst aus der Entfernung lässt der Klang den Verstand erschauern und erfüllt ihn mit Schrecken wenn klar wird, dass die Quelle des Geräuschs näherkommt. Wenn Heuler auf die Jagd gehen, reicht Mut nicht aus, um sich ihnen zu stellen, und selbst die geistige Gesundheit ist gefährdet.

Herumtreiber aus dem Pandämonium. Aufgrund der vielen Unholde, die sie einfangen und als Kriegshunde abrichten, können diese im Pandämonium heimischen Alptraumkreaturen auch auf den meisten der Unteren Ebenen angetroffen werden. Heuler können halbwegs domestiziert werden, aber sie sprechen nur auf brutales Training an, während dessen sie gezwungen werden, den Trainer als unangefochtenen Anführer des Rudels anzuerkennen. Ein abgerichtetes Rudel folgt seinem Anführer dann ohne zu zögern. Heulerrudel hetzen über die Schlachtfelder des Blutkriegs und dienen auch bösen Sterblichen, die die Macht und die Wildheit haben, über ihre Loyalität zu gebieten.

Brutale Jäger. Heuler verlassen sich auf ihre Geschwindigkeit, ihre Überzahl und ihr den Verstand betäubendes Heulen, um Beute in die Enge zu treiben, bevor sie sie zerreißen. Das Heulen überflutet den Verstand ihrer Opfer und macht komplexe Gedankengänge unmöglich. Sie können kaum mehr tun, als schreckerfüllt zu starren und auf der Suche nach Schutz auf dem Schlachtfeld herumzustolpern. Jede anspruchsvollere Aufgabe als das ist jenseits ihrer Fähigkeiten. Ganz besonders Unholde schätzen Heuler aus diesem Grund, weil ihr Heulen für ein paar entscheidende Momente in einer Schlacht die Fähigkeit eines Gegners neutralisieren kann, Zaubersprüche und andere Kräfte zu benutzen.

HEULER

Großer Unhold, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 90 (12W10 + 24)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	5 (-3)	20 (+5)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Rudeltaktik. Ein Heuler erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn zumindest einer der Verbündeten des Heulers sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Heuler führt zwei Zerfetzender Biss-Angriffe aus.

Zerfetzender Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Stichschaden, plus 22 (4W10) psychischer Schaden, wenn das Ziel den Zustand verängstigt hat. Dieser Angriff ignoriert Schadensresistenz.

Verstandbrechendes Heulen (Aufladung 6). Der Heuler stößt in einem 18 m langen Kegel ein schrilles Heulen aus. Jeder Kreatur in diesem Bereich, die nicht unter dem Zustand taub leidet, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SC 16 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Ende des nächsten Zugs des Heulers den Zustand verängstigt. Solange eine Kreatur auf diese Art verängstigt ist, wird ihre Bewegungsrate halbiert und sie ist kampfunfähig. Ein Ziel, dessen Rettungswurf gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen das Verstandbrechende Heulen aller Heuler.



KNOCHENKLAUE

Ein Magier, der zu einem Lich werden will und dabei versagt, wird stattdessen möglicherweise zu einer Knochenklaue. Diese abscheulichen gackernden Untoten erhalten einige Merkmale ihrer Wunschform – doch während ein Lich zu einem unsterblichen Meister der arkanen Künste aufsteigt, dienen Knochenklauen der Dunkelheit, dem Hass und dem Schmerz.

Der wichtigste Teil dieses Verwandlungsrituals findet dann statt, wenn die Seele eines LichAnwärters in ein vorbereitetes Seelengefäß wandert. Ist der Zaubermagier magisch oder physisch zu schwach, um die Seele in ihr Gefängnis zu zwingen, sucht sich diese Seele einen neuen Herren – eine humanoide Kreatur im Umkreis von einigen Kilometern, deren Herz von ungewöhnlich viel Hass erfüllt ist. Die Seele verbindet sich mit der bösen Essenz dieser Kreatur, sodass die Knochenklaue für immer an die Wünsche des neuen Herren und seine unterbewussten Launen gebunden ist. Die Kreatur entsteht in der Nähe ihres Herren – oder erscheint manchmal direkt vor dem Herren – und wartet auf Befehle. Möglicherweise will die Knochenklaue ihren Herren aber auch nur informieren, dass ihr Auftrag erfüllt ist.

Begrenzte Unsterblichkeit. Solange ihr Herr lebt, kann die Knochenklaue nicht vernichtet werden. Was immer dem Körper einer Knochenklaue angetan wird, er setzt sich innerhalb weniger Stunden wieder zusammen und kehrt zu ihrem Auftrag zurück.

Knochenklauen können nur dem Bösen dienen. Wird der Herr einer Knochenklaue geläutert oder entsagt er aufrichtig dem Pfad des Bösen, wird die Knochenklaue dauerhaft zerstört.

Gackernde Schlächter. Knochenklauen ergötzen sich am Morden, und nichts erfreut sie mehr als Anderen schreckliche Schmerzen zuzufügen. Wie Spinnen verstecken sich diese Kreaturen im Schatten und warten, bis ein Opfer in die Reichweite ihrer langen knöchernen Gliedmaßen läuft. Dieses Opfer wird erst durchbohrt und dann in die Dunkelheit geschleppt. Dort wird es in Stücke gerissen oder an einen anderen Ort zur Todesfolter teleportiert.

Ein düsteres Abbild. Nicht alle Herren einer Knochenklaue wollen einen solchen Diener. Manche wissen nicht einmal, dass sie eine Knochenklaue besitzen. Knochenklauen binden sich an Kleinkriminelle, Fieslinge und außerordentliche grausame Kinder. Selbst wenn der Herr nichts von seinem fürchterlichen neuen Bediensteten weiß, wird ihre Umgebung von Vermisstenmeldungen und grausigen Morden heimgesucht. Sie alle führen auf den Neid und Rachedurst des Herren zurück.

Untote Natur. Knochenklauen müssen nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

KNOCHENKLAUE

Großer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W10 + 34)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	9 (–1)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +6, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte, nekrotischer Schaden; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache und die Hauptsprache ihres Herrn

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Erneuerung. Solange ihr Herr am Leben ist, setzt sich eine zerstörte Knochenklaue in einem neuen Körper nach 1W10 Stunden wieder zusammen, und ihre Trefferpunkte werden aufgefüllt. Der neue Körper erscheint in einem Umkreis von 1,50 km von seinem Herrn entfernt.

Schattige Heimlichkeit. Bei schwachen Lichtverhältnissen und in Dunkelheit kann die Knochenklaue die Aktion Verstecken als eine Bonusaktion ausführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Knochenklaue führt zwei Klauenangriffe aus.

Durchstechende Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 20 (3W10 + 4) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, kann die Knochenklaue ihr Ziel bis zu 3 m zu sich heranziehen. Das Ziel wird gepackt (Befreiung SG 14). Die Knochenklaue hat zwei Klauen. Solange die Knochenklaue ein Ziel gepackt hält, kann sie keine andere Ziele angreifen.

Schattensprung. Bei schwachen Lichtverhältnissen und in Dunkelheit muss jede von der Knochenklaue ausgewählte Kreatur im Umkreis von 1,50 m einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf nimmt diese Kreatur 34 (5W12 + 2) nekrotischen Schaden.

Anschließend teleportiert sich die Knochenklaue magisch zu einem unbesetzten Ort, den sie im Umkreis von 18 m sehen kann. Die Knochenklaue kann sich auch mit einer gepackten Kreatur teleportieren und diese zu einem unbesetzten Ort bringen, den es im Umkreis von 1,50 m von ihrem Ziel entfernt sehen kann. Der Zielort der Teleportation muss schwache Lichtverhältnisse haben oder dunkel sein.

REAKTIONEN

Tödliche Reichweite. Als Reaktion auf einen Gegner, der in die Reichweite der Knochenklaue kommt, führt diese einen Klauenangriff gegen die Kreatur aus. Ist der Angriff erfolgreich, kann die Knochenklaue einen weiteren Klauenangriff gegen das Ziel ausführen.

Stell dir einen Ameisenhaufen voller Ameisen vor, die so groß wie Pferde sind, aber diese Ameisen tragen Rüstungen. Dann rotte sie aus.

KRUTHIKS

Kruthiks sind chitinbedeckte Reptilien, die in Rudeln jagen und ihre Nester in weitverzweigten unterirdischen Bauten haben. Sie werden von Wärmequellen angelockt wie beispielsweise Zwergenschmieden und Seen aus geschmolzener Lava, und sie heben ihre Unterschlüpfе so nahe wie möglich an solchen Orten aus. Während sie sich durch die Erde buddeln, hinterlassen sie Tunnel – oft genug die ersten Hinweise darauf, dass sich ein Kruthikhaufen in der Nähe befindet. Kruthiks benutzen auch bereits existierende unterirdische Kammern und bauen sie in ihre Unterschlüpfе ein, wann immer sie können.

Kruthiks kommunizieren mittels einer Reihe von Zisch- und Zwitscherlauten miteinander. Diese Geräusche sind oft schon vor einem Kruthik-Angriff zu hören. Sobald jemand oder etwas in ihren Unterschlupf eindringt, lösen Kruthik-Wächter einen Alarm aus, indem sie mit ihren spitzen Beinen in schneller Folge auf den Steinboden klopfen.

Scharfe Sinne. Zusätzlich zu ihrem ausgeprägten Geruchssinn können Kruthiks im Dunklen sehen und Vibrationen in der Erde um sie herum wahrnehmen. Sie interpretieren den Geruch ihrer eigenen Toten als Warnung und vermeiden Bereiche, in denen viele andere Kruthiks gestorben sind. Eine ausreichende Anzahl von Kruthiks in einem Bereich zu erschlagen, kann vielleicht die verbleibenden Mitglieder des Haufens dazu bringen, sich woanders hinzubegeben.

Schärfere Waffen. Obwohl sie sich von Aas ernähren können, bevorzugen Kruthiks lebendige Beute. Sie töten Feinde, indem sie sie auf ihren stacheligen Gliedmaßen aufspießen und dann das Fleisch und die Knochen mit Mandibeln zerreiben, die stark genug sind, um Felsen zu zerkauen. Wenn mehrere Kruthiks sich gegen einen einzelnen Gegner zusammenrotten, geraten sie in Raserei und werden sogar noch tödlicher.

Gefilterter Unterschlupf. Kruthiks verweilen in der Gesellschaft von Elementaren, Konstrukten, Schlickern und Untoten, und benutzen solche Kreaturen dazu, ihnen beim Bewachen ihres Haufens zu helfen. Kruthiks sind schlau genug, manche Tunnel zu verbarrikadieren und neue zu graben, die ihre Nachbarn von ihren Eiern fernhalten.

JUNGER KRUTHIK

Kruthiks schlüpfen aus Eiern, die von ausgewachsenen Weibchen gelegt werden. Jedes Ei hat in etwa die Größe des Kopfs eines erwachsenen Menschen und schlüpft innerhalb eines Monats. Die winzigen Kruthik-Nestlinge sind harmlos, verirren sich nur selten aus ihrem Nest und ernähren sich vornehmlich von Fleischabfällen und voneinander. Innerhalb eines Monats werden die Überlebenden zu jungen Kruthiks, die groß genug sind, selbst zu jagen und sich selbst zu verteidigen.



JUNGER KRUTHIK

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 9 (2W6 + 2)

Bewegungsrate 9 m, graben 3 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	6 (–2)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Kruthik

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rudeltaktik. Der Kruthik erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn zumindest einer der Verbündeten des Kruthiks sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

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

Tunnelbauer. Der Kruthik kann sich mit seiner halben Graben-Bewegungsrate durch festes Gestein graben und hinterlässt dabei einen Tunnel mit 75 cm Durchmesser.

AKTIONEN

Zustechen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Traffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden.



lere Kreaturen, die in Schwärmen leben, dienen natürlichen Welt einem Zweck. Bienen nisten Blüten. Termiten machen aus Holz Erde. Kontrast dazu töten Kruthiks Gesellschaften. Leicht ist diese Funktion genauso nötig.

AUSGEWACHSENER KRUTHIK

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate 12 m, graben 6 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Kruthik

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Rudeltaktik. Der Kruthik erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn zumindest einer der Verbündeten des Kruthiks sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

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

Tunnelbauer. Der Kruthik kann sich mit seiner halben Graben-Bewegungsrate durch festes Gestein graben und hinterlässt dabei einen Tunnel mit 1,50 m Durchmesser.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Kruthik führt zwei Zustechen-Angriffe oder zwei Stachel-Angriffe aus.

Zustechen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Stachel. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

AUSGEWACHSENER KRUTHIK

Ein junger Kruthik benötigt sechs Monate ständigen Fressens, um Erwachsenengröße zu erreichen. Die natürliche Lebensspanne eines ausgewachsenen Kruthiks liegt bei grob sieben Jahren.

Ausgewachsenen Kruthiks bilden stachelige Fortsätze an ihren Beinen aus, und sie können diese dolchgroßen Stacheln nach Feinden werfen, die sich außerhalb der Reichweite ihrer Klauen befinden.

KRUTHIK-SCHWARMFÜRST

Jeder Kruthikhaufen wird von einem Schwarmfürsten beherrscht. Wenn der Schwarmfürst stirbt, verlassen die überlebenden Mitglieder des Haufens ihren Unterschlupf und suchen nach einem neuen. Wenn sie einen geeigneten Ort gefunden haben, macht der größte Kruthik im Schwarm eine Metamorphose durch, indem er einen Kokon um sich selbst spinnt, und einige Wochen später als Schwarmfürst schlüpft – ein größerer und schlauerer Kruthik mit der Fähigkeit, Verdauungsflüssigkeit aus seinem Schlund zu versprühen. Der Schwarmfürst beansprucht die größte Kammer des Haufens für sich und behält mehrere ausgewachsene Kruthiks als Leibwächter in seiner Nähe.

KRUTHIK-SCHWARMFÜRST

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 102 (12W10 + 36)

Bewegungsrate 12 m, graben 6 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (-0)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Kruthik

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Rudeltaktik. Der Kruthik erhält einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn zumindest einer der Verbündeten des Kruthiks sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

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

Tunnelbauer. Der Kruthik kann sich mit seiner halben Graben-Bewegungsrate durch festes Gestein graben und hinterlässt dabei einen Tunnel mit 3 m Durchmesser.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Kruthik führt zwei Zustechen-Angriffe oder zwei Stachel-Angriffe aus.

Zustechen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W10 + 4) Stichschaden.

Stachel. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Säure versprühen (Aufladung 5–6). Der Kruthik sprüht Säure in einen Kegel von 4,50 m. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 22 (4W10) Säureschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

KUMMERGESCHWORENE

Die durchdringende Melancholie des Shadowfell lässt manchmal fremdartige Verkörperungen der trostlosen Natur der Ebene entstehen. Die Kummergeschworenen verkörpern die Gestalten des Leids, die in der schattigen Landschaft verwurzelt sind, und sie bringen Schrecken über diejenigen, die in ihre Mitte stolpern.

Gestaltgegebene Emotion. Jeder Kummergeschworene personifiziert einen anderen Aspekt von Verzweiflung oder Leid. Manche sind Manifestationen der Wut; andere sind Einsamkeit, der körperliche Gestalt gegeben wurde. Ihre Natur bietet einen Hinweis sowohl zum Verständnis, wie sie mächtiger werden, als auch dazu, wie man sie überwinden kann. Den negativen Emotionen nachzugeben, die die Kummergeschworenen repräsentieren, lässt diese Wesenheiten nur tödlicher werden. Gegen diese Emotionen anzukämpfen, kann sie schwächen und vertreiben.

DIE EINSAMEN

Der Kummer der Isolation quält viele Kreaturen, die im Shadowfell lauern, aber das Bedürfnis nach Gesellschaft wird niemals dramatischer manifestiert, als in den Einsamen. Wenn diese Kummergeschworenen andere Kreaturen bemerken, verspüren sie das brennende Bedürfnis nach Interaktion, und so schießen sie ihre harpunenartigen Arme ab, um ihre Opfer zu sich zu zerren.

DIE ELENEN

Die Elenden, schreckliche kleine Monster, sammeln sich in großen Rudeln, um das Shadowfell nach Beute zu durchforsten. Diese jämmerlichen Wesenheiten ernähren sich von Lebenskraft. Wenn sie also eine Kreatur ausmachen, brausen sie vorwärts, um ihre Fangzähne in ihre Opfer zu schlagen und einen tiefen Zug von ihrer Lebenskraft und ihrer Furcht zu nehmen.

DIE HUNGRIGEN

Diese schreckliche Bestien mit klaffenden Mäulern tun, was immer nötig ist, um ihren Appetit zu stillen. Diese gierigen Verschlinger verzehren alles Leben und alle Energie, der sie begegnen; dabei stopfen sie ihre Schlünde mit Fleisch und trinken die Schreie ihrer Opfer. Wenn sie fertig sind, schwanken die Hungrigen von dannen, während ihre glänzenden Augen die Suche nach etwas anderem wieder aufnehmen, das sie verzehren können.

DIE VERLORENEN

Das Shadowfell lässt Besucher in im Kreis laufen bis sie in seiner verdorbenen Landschaft festsitzen. Die Verlorenen sind Repräsentationen der Angst und der Furcht, die Leute empfinden, wenn sie ihren Weg nicht finden können. Diese Kummergeschworenen erscheinen als verzweifelte und panische Dinge.

Die Verlorenen versuchen, jede Kreatur zu umarmen, die sie erreichen können, und in dieser Berührung Trost zu finden. Abgesehen vom Schrecken, von solch einem Ding umarmt zu werden, verspürt das Opfer eine Flut von Furcht und Panik, während sein Geist unter der Heftigkeit dieses Angriffs nachgibt. Je heftiger die Verbündeten des Opfers um seine Freilassung kämpfen, desto schlimmer wird die Erfahrung.

DIE WÜTENDEN

Da sie sich auf Gewalt verlassen, um ihre Existenz zu erhalten, werden die Wütenden mächtiger, sobald ihre Gegner zurück schlagen. Wenn eine Kreatur sich jedoch entscheidet, nicht anzugreifen, verwirrt das den Wütenden, und seine Angriffe werden schwächer. Jeder der Wütenden hat zwei Köpfe, die miteinander zanken, bis sie etwas anderes finden, woran sie ihren Zorn auslassen können.



DER EINSAME

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit befindet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Psychisches Ausaugen. Zu Beginn jedes Zugs des Einsamen muss jeder Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 Metern um ihn herum befindet, ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie erleidet 10 (2W6) psychischen Schaden.

Gedeiht in Gesellschaft. Der Einsame hat einen Vorteil bei Angriffswürfen, während er sich innerhalb von 9 Metern von mindestens zwei anderen Kreaturen befindet. Ansonsten hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Einsame führt einen Harpunenarm-Angriff aus und benutzt Kummervolle Umarmung.

Harpunenarm. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (4W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG 15 zum Entkommen), wenn es eine große oder kleinere Kreatur ist. Der Einsame hat zwei Harpunenarme und kann bis zu zwei Kreaturen gleichzeitig packen.

Kummervolle Umarmung. Jede Kreatur, die vom Einsamen gepackt wird, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 18 (4W8) psychischen Schaden, oder die Hälfte bei einem gelungenen. In beiden Fällen zerrt der Einsame jede Kreatur, die er gepackt hat, bis zu 10 Meter in gerader Linie zu sich hin.



DER ELENDE

Kleine Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 10 (4W6 – 4)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	12 (+1)	9 (–1)	5 (–3)	6 (–2)	5 (–3)

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit befindet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Elende Rudeltaktik. Der Elende hat einen Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn mindestens einer der Verbündeten des Elenden sich innerhalb von 1,50 Metern um die Kreatur herum befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist. Ansonsten hat der Elende einen Nachteil auf Angriffswürfe.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W10 + 1) Stichschaden, und der Elende verbeißt sich im Ziel. Solange er sich verbeissen hat, kann der Elende nicht angreifen und zu Beginn jedes Zugs des Elenden erleidet das Ziel 6 (1W10 + 1) nekrotischen Schaden.

Der verbeissene Elende bewegt sich mit dem Ziel, wann immer das Ziel sich bewegt; der Elende benötigt dafür keine Bewegungsrate. Der Elende kann loslassen, indem er 1,50 Meter seiner Bewegungsrate bei seinem Zug dafür aufwendet. Eine Kreatur, einschließlich des Ziels, kann seine Aktion dafür nutzen, einen verbeissenen Elenden abzulösen.

DER HUNGRIGE

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 225 (30W8 + 90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	6 (–2)	11 (+0)	6 (–2)

Schadensresistenzen

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Lebenshunger. Wenn eine Kreatur Trefferpunkte zurückerhält, die der Hungerige sehen kann, erhält der Hungerige zwei Vorteile bis zum Ende seines nächsten Zugs: Er hat einen Vorteil bei seinen Angriffswürfen, und sein Biss verursacht bei einem Treffer zusätzlich 22 (4W10) nekrotischen Schaden.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Stichschaden plus 13 (3W8) nekrotischen Schaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (4W6 + 4) Hiebschaden. Ist das Ziel mittelgroß oder kleiner, wird es gepackt (SG 16 zum Entkommen) und festgesetzt, bis der Haltegriff endet. Solange er eine Kreatur gepackt hat, kann der Hungerige nicht mit seinen Klauen angreifen.



DER VERLORENE

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	6 (-2)	7 (-2)	5 (-3)

Fertigkeiten Athletik +6

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit befindet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Verlorene führt zwei Armstachel-Angriffe aus.

Armstachel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W10 + 3) Stichschaden.

Ummarmung. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 25 (4W10 + 3) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG 14 zum Entkommen), wenn es sich um eine mittelgroße oder kleinere Kreatur handelt. Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel verängstigt und erleidet 27 (6W8) psychischen Schaden am Ende jedes seiner Züge. Der Verlorene kann nur eine Kreatur gleichzeitig umarmen.

REAKTIONEN

Einengende Ummarmung. Der Verlorene führt zwei Armstachel-Angriffe aus.

DER WÜTENDE

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 255 (30W8 + 120)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit befindet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Zwei Köpfe. Der Wütende hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, taub und verängstigt.

Wachsender Zorn. Wenn eine andere Kreatur dem Wütenden Schaden zufügt, hat der Wütende einen Vorteil bei seinen Angriffswürfen bis zum Ende seines nächsten Zugs, und das erste Mal, wenn er bei seinem nächsten Zug mit einem Haken-Angriff trifft, erleidet das Ziel des Angriffs zusätzlich 19 (3W12) psychischen Schaden.

Bei seinem Zug hat der Wütende einen Nachteil bei seinen Angriffswürfen, wenn keine andere Kreatur ihm seit dem Ende seines letzten Zugs Schaden zugefügt hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Wütende führt zwei Haken-Angriffe aus.

Haken. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (2W12 + 3) Stichschaden.

Keimlinge einer Leichenblume sind für verschiedene Zwecke nützlich. Töte einfach einen Nekromanten und begrabe ihn. Nach etwa einer Woche kannst du dann mit einer guten Ernte rechnen.

LEICHENBLUME

Leichenblumen wachsen etwa auf Gräbern von bösen Nekromanten oder den Überresten von mächtigen Untoten. Wird ein Keimling dieser Blume nicht herausgerissen und verbrannt, erreicht die Leichenblume eine enorme Größe binnen weniger Wochen. Dann löst sie sich von ihrem Beet und sucht nach humanoiden Leichen auf Schlachtfeldern und Friedhöfen. Dabei nutzt die Pflanze ihre faserigen Ranken, um die Leiche zu verschlingen und sich am Aas zu nähren, um sich selbst zu heilen. Die Pflanze ist bössartig und hasst die Lebenden.

Entsetzlicher Geruch. Leichenblumen dünnen einen Gestank der Verwesung aus – unabhängig davon, ob sie eine Leiche verschlungen haben oder nicht. Dieser Gestank kann die Sinne von anderen Kreaturen in der Nähe überwältigen und Übelkeit verursachen. Der Gestank dient als Verteidigungsmaßnahme und verschwindet nach 2W4 Tagen nach dem Tod der Pflanze.



LEICHENBLUME

Große Pflanze, chaotisch böse.

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 127 (15W10 + 45)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	15 (+2)	3 (-4)

Zustandsimmunitäten Blind, taub

Sinne Blindsight 36 m (blind darüber hinaus),
passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Leichen. Bei der ersten Begegnung hat die Leichenblume 1W6 + 3 verschlungene humanoide Leichen in ihrem Körper. Leichenblumen können bis zu neun tote Humanoiden in sich tragen. Diese Leichen haben volle Deckung gegen Angriffe und andere Effekte außerhalb der Leichenblume. Stirbt die Leichenblume, können die Leichen aus ihrem Inneren geborgen werden.

Solang die Leichenblume mindestens eine Leiche in sich trägt, kann sie als Bonusaktion eine der folgenden Aktionen durchführen:

- Die Leichenblume verdaut eine humanoide Leiche und erhält sofort 11 (2W10) Trefferpunkte. Die Leiche wird dabei vollständig aufgelöst. Danach spuckt die Leichenblume die Ausrüstung der verdauten Leiche in ihrem Feld aus.
- Die Leichenblume belebt einen toten Humanoiden in ihrem Körper und verwandelt ihn in einen Zombie. Der Zombie erscheint auf einem unbesetzten Feld im Umkreis von 1,50 m von

der Leichenblume entfernt und handelt direkt nach ihr gemäß der Initiative. Das Zombie verhält sich wie ein Verbündeter der Leichenblume, wird aber nicht von ihr kontrolliert, zudem düstet es den gleichen Gestank aus wie die Blume (siehe Gestank des Todes).

Spinnenklettern. Leichenblumen können sich auch an schwierigen Oberflächen wie Decken bewegen, ohne einen Wurf ablegen zu müssen.

Gestank des Todes. Jede Kreatur, die ihren Zug im Umkreis von 3 m von der Leichenblume oder einem ihrer Zombies beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, sofern die Kreatur kein Konstrukt oder untot ist. Misslingt der Wurf, wird diese Kreatur bis zum Ende des Zugs kampfunfähig. Kreaturen, die immun gegen Giftschaden oder den Zustand vergiftet sind, legen automatisch einen erfolgreichen Wurf ab. Ist der Rettungswurf erfolgreich, wird die Kreatur immun gegen den Gestank aller Leichenblumen für 24 Stunden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Leichenblume führt drei Tentakelangriffe aus.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden, das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet das Ziel 14 (4W6) Giftschaden.

Tote einsammeln. Die Leichenblume nimmt einen ungesicherten toten Humanoiden im Umkreis von 3 m und verschlingt die Leiche mit sämtlicher Ausrüstung, die sie an oder mit sich trägt. Diese Überreste können für das Merkmal Leichen benutzt werden.

Leichensammler können die Geister jener, die sie nicht selbst getötet haben, nicht beschwören. Auch werden vernichtete Geister nicht zu ihnen zurückkehren. So beraube sie jeglicher Leichen und greife erst an, wenn du dir sicher bist, dass du sie vernichten wirst. Meteoritenschwärm ist dafür gut geeignet.

LEICHENSAMMLER

Die als Leichensammler bekannten Kriegsmaschinen aus Urzeiten durchstreifen ziellos die öden Ebenen Acherons, bis sie von einem Nekromanten, einem General der Hobgoblins oder einem anderen bösen Kriegsherren gerufen werden, um die Ränge einer angreifenden Armee zu stärken. Diese furchtlosen Konstrukte gehorchen ihren Beschwörern, bis sie wieder nach Acheron entlassen werden. Wird der Beschwörer jedoch getötet, könnten die gerufenen Leichensammler jahrhundertlang in der Materiellen Ebene bleiben und dort auf der Suche nach einem Heimweg Leichen sammeln.

Plünderer der Toten. Leichensammler gehorchen dem Ruf der Sterblichen – jedoch nur, wenn sie zu einer kürzlichen, gegenwärtigen oder bevorstehenden Schlacht gerufen werden. Sie hüllen sich in die Rüstung gefallener Krieger und nehmen deren Waffen. Die Leichen dieser Gefallenen werden auf die Lanzen und andere Waffen aufgespießt.

Beschworene Berserker. Die Leichen, die sich an der Rüstung dieser Konstrukte sammeln, dienen nicht nur als makabre Kriegstrophäen. Ein Leichensammler kann die Geister der gefallenen Kreaturen beschwören, die an seiner Seite kämpfen und andere Kreaturen zum Aufspießen lähmen. Zwar sind die einzelnen beschworenen Geister schwach, mit ausreichend Zeit kann ein Leichensammler jedoch eine scheinbar unendliche Anzahl von Leichen beschwören.

Künstliche Natur. Leichensammler müssen nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.



LEICHENSAMMLER

Großes Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10 + 90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (–3)	11 (+0)	8 (–1)

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch, psychisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen.

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht alle Sprachen, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Magische Resistenz. Leichensammler haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Geisterhaftes Abbild (steht dem Leichensammler nach Verwendung erst wieder zur Verfügung, wenn er eine kurze oder lange Rast beendet). Als Bonusaktion kann ein Leichensammler die versklavten Geister seiner getöteten Feinde beschwören; 1W6 Geister (nicht empfindlich gegenüber Sonnenlicht) erscheinen an unbesetzten Orten im Umkreis von 4,50 m um den Leichensammler. Die Geister führen ihre Angriffe nach dem Leichensammler mit derselben Initiative aus und kämpfen bis zu ihrer Vernichtung. Wird der Leichensammler zerstört, lösen sich die Geister auf.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Leichensammler führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 18 (3W8 + 5) Wuchtschaden plus 16 (3W10) nekrotischen Schaden.

Lähmender Atem (5–6 Anwendungen). Der Leichensammler versprüht ein lähmendes Gas in einem 9-m-Kegel. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Beim Scheitern wird diese Kreatur für 1 Minute gelähmt. Eine gelähmte Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jeder Runde. Bei einem Erfolg endet dieser Effekt.



MARUT

Die nahezu unaufhaltsamen Unvermeidlichen dienen einem einzigen Zweck: sie vollstrecken Verträge, die in der Halle der Konkordanz in der Stadt Sigil geschlossen wurden. Primus, der Anführer der Modrons, erschuf Maruts und andere Unvermeidliche, um Ordnung in die Geschäfte zwischen den Bewohnern der Ebenen zu bringen. Viele Kreaturen, Yugoloths eingeschlossen, werden einen Vertrag mit Unvermeidlichen eingehen, wenn sie darum gebeten werden.

Kosmische Vollstrecker. Die Halle der Konkordanz ist eine Botschaft des reinen Gesetzes in Sigil, der Stadt der Türen. In der Halle können zwei Parteien, die sich auf gemeinsame Bedingungen einigen – und die dem Kolyarut das notwendige Gold gezahlt haben, einer mechanischen Maschine der absoluten Jurisprudenz – ihren Vertrag in ein Goldblech ritzen lassen, welches dann auf der Brust eines Marut platziert wird. Von diesem Moment an bis zur Erfüllung des Vertrags, ist der Marut verpflichtet, dessen Bedingungen durchzusetzen und jede Partei zu bestrafen, die sie verletzen. Ein Marut greift nur dann auf tödliche Gewalt zurück, wenn ein Vertrag es erfordert, wenn der Vertrag vollständig gebrochen wird oder wenn der Marut angegriffen wird.

Das Wort ist Gesetz. Unvermeidliche scheren sich nicht um den Geist einer Vereinbarung, nur um den Wortlaut. Ein Marut setzt durch, was geschrieben steht, nicht, was vom Geschriebenen gemeint ist oder daraus verstanden werden soll. Das Kolyarut weist Verträge zurück, die vage, widersprüchliche oder nicht durchsetzbare Bedingungen enthalten. Darüber hinaus kümmert es sich nicht, ob beide Parteien verstehen, worauf sie sich geeinigt haben. Eine kleine Armee von Anwälten wartet vor der Halle der Konkordanz, begierig darauf, ihre Expertise im Aufsetzen und Prüfen von Verträgen zu verkaufen.

Konstruktur. Ein Marut benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

MARUT

Großes Konstrukt, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 432 (32W10 + 256)

Bewegungsrate 12 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	12 (+1)	26 (+8)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +12, Wei +10, Cha +12

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Schall; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, bezaubert, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 20

Sprachen Alle, spricht aber selten

Herausforderungsgrad 25 (75.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Marut ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 20). Er kann den folgenden Zauberspruch angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: **Ebenenwechsel** (nur auf sich selbst)

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

Magieresistenz. Der Marut hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Unveränderliche Gestalt. Der Marut ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Marut führt zwei Unfehlbarer Hieb-Angriffe aus.

Unfehlbarer Hieb. Nahkampfwaffenangriff: automatisches Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 60 Energieschaden, und das Ziel wird bis zu 1,50 m weit vom Marut wegbewegt, falls es riesig oder kleiner ist.

Loderndes Edikt (Ausladung 5–6). Der Marut verströmt aus seiner Brust in einem Würfel mit 18 m Kantenlänge arkane Energie. Jede Kreatur innerhalb dieses Bereichs erleidet 45 gleißenden Schaden. Jeder Kreatur, die irgendetwas von diesem Schaden erleidet, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Ende des nächsten Zugs des Marut den Zustand betäubt.

Legitimieren. Der Marut wählt bis zu zwei Kreaturen als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Jedem Ziel muss ein Charismarettungswurf gegen SG 20 gelingen, sonst wird es zu einem Teleportationskreis in der Halle der Konkordanz in Sigil teleportiert. Der Wurf misslingt automatisch, falls das Ziel kampfunfähig ist. Falls eines der Ziele auf diese Art teleportiert wird, teleportiert sich der Marut mit ihm zu dem Kreis.

Nachdem er auf diese Art teleportiert hat, kann der Marut diese Aktion nicht mehr verwenden, bis er eine kurze oder lange Rast beendet hat.

MAZER

An Orten, wo das Shadowfell gegen die Ufer der Materiellen Ebene spült, hausen die Mazer, abscheuliche Eremiten, die ihre alten Leben hinter sich gelassen haben, um sich in den Schatten der Kontemplation ihres Elends hinzugeben. Nun brennt das Böse in ihren Herzen, und sie hassen jedes Eindringen in ihr Leiden.

Abscheulicher Eremit. Mazer sind alles, was von Personen übrigbleibt, die ins Shadowfell geflohen sind, um ihrer sterblichen Existenz zu entkommen. Die Dunkelheit dort veränderte sie, und ihre Bitterkeit machte sie verschroben und grausam. Nun lungern sie in der Nähe von Shadowfell-Kreuzungen herum, um Reisenden aufzulauern, die sich zu nahe an ihre Unterschlüpfte heranwagen.

Teilen und herrschen. Das Schandmal der Dunkelheit, das für die Existenz der Mazer verantwortlich ist, versah sie mit den magischen Kräften, welche ihnen erlauben, sich mit Leichtigkeit durch die Schatten zu bewegen. Einfach nur in eine Zone der Dunkelheit zu treten erlaubt einen Mazer, sich zu einer anderen dunklen Zone zu bewegen. Sie nutzen dieses Talent, um Kreaturen in den Hinterhalt zu locken, sie mit Würgeschnuren um den Hals zu drangsalieren und wegzutreten. Mazern benutzen diese Taktik ebenfalls, um ihre Opfer an isolierte Orte zu bringen und die ahnungslosen Seelen dann den Plänen beliebiger Schrecken zu überlassen, die dort lauern.

Kreaturen, die von Mazer durch die Schatten gezerrt werden, werden von der unheilvollen Magie der Mazern verflucht. Der Fluch dient als Leuchfeuer; Kummergeschworene, Untote und andere Schrecknisse spüren, wo die Opfer sich aufhalten und stürzen sich auf die Gestrandeten, um sie in Stücke zureißen.



MAZER

Mittelgroßer Humanoid (Mazer), neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 35 (10W8 – 10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	17 (+3)	9 (–1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

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

AKTIONEN

Garrote. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel von der Größe des Mazers oder kleiner.

Treffer: 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden, und das Ziel erleidet den Zustand gepackt (Rettungswurf-SG 13 mit Nachteil zum Entkommen). Bis der Zustand gepackt endet, erleidet das Ziel zu Beginn jedes Zugs des Mazers 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden. Der Mazer kann keine Waffenangriffe ausführen, solange er eine Kreatur so gepackt hält.

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) nekrotischer Schaden.

Schattenteleportation (Aufladung 5–6). Der Mazer, alle Ausrüstungsteile, die er trägt oder in der Hand hält und jede Kreatur, die er gepackt hält, teleportieren zu einem unbesetzten Bereich innerhalb von 150 m um den Mazer herum, vorausgesetzt, dass Start- und Zielpunkt in schwachem Licht oder Dunkelheit liegen. Der Zielpunkt muss ein Ort sein, den der Mazer bereits zuvor gesehen hat, muss aber nicht in direkter Sichtlinie liegen. Falls der Zielbereich besetzt ist, führt die Teleportation zum nächstgelegenen unbesetzten Bereich.

Jede andere Kreatur, die der Mazer teleportiert, wird 1 Stunde lang vom Schatten verflucht. Bis dieser Fluch endet, kann jeder Untote und jede im Shadowfell heimische Kreatur im Umkreis von 90 m um die Kreatur herum sie spüren, was es der Kreatur unmöglich macht, sich vor ihnen zu verstecken.



NACHTSCHREITER

Die Negative Ebene ist ein Ort der Dunkelheit und des Todes, Anathema für alles Lebendige. Dennoch gibt es jene, die ihre furchtbare Macht anzapfen wollen, um ihre Energie für sinistre Zwecke zu benutzen. Meistens merken solche Individuen, dass sie der Aufgabe nicht gewachsen sind, sobald sie mit diesen Energien hantieren. Wer nicht gleich vernichtet wird, wird manchmal in die Ebene gezerrt und durch einen Nachtschreiter ersetzt, schrecklichen untoten Kreaturen, die alles Leben verschlingen, dem sie begegnen.

Mächtiges Gezucht. Man kann die Negative Ebene vom Shadowfell aus auf fast dieselbe Art erreichen, wie man von einem Ort, an dem die Barriere zwischen den Ebenen dünn ist, von der Materiellen Ebene in das Shadowfell treten kann.

In die Negative Ebene zu treten ist gleichbedeutend mit Selbstmord, da die Ebene das Leben und die Seele aus solch dreisten Kreaturen saugt und sie sofort auslöscht. Die wenigen, welche die Anstrengung überleben, tun dies durch reines Glück oder durch die Nutzbarmachung irgendeiner raren Form der Magie, die sie vor der widrigen Atmosphäre beschützt. Sie stellen jedoch schnell fest, dass sie nicht so einfach wieder gehen können, wie sie angekommen sind. Für jede Kreatur, die die Ebene betritt, wird ein Nachtschreiter losgelassen, der ihren Platz einnimmt. Damit die gefangene Kreatur entkommen kann, muss der losgelassene Nachtschreiter in die Negative Ebene zurückgelockt werden, indem man ihm Opfergaben des Lebens zum Verschlingen anbietet. Falls der Nachtschreiter vernichtet wird, bleibt der gefangenen Kreatur keine Hoffnung auf Entkommen.

Wesen aus Anti-Leben. Man kann die Natur von Kreaturen, die in der Negativen Ebene gefangen sind, aus den Orten ableiten, die regelmäßig von Nachtschreibern aufgesucht werden. Im Allgemeinen wird ein Nachtschreiter auf der Materiellen Ebene von Elementen der Welt angezogen, die mit der Kreatur assoziiert werden, die sich für ihre Erschaffung verantwortlich zeichnet. Solches Interesse weist nicht auf eine Bereitschaft hin, mit der Welt in Kontakt zu treten; Nachtschreiter existieren, um Leben auszulöschen, und niemals, um Lebendigem zu dienen.

Untote Natur. Ein Nachtschreiter benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Lebensfresser. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte von durch den Nachtschreiter verursachtem Schaden auf 0 reduziert werden, stirbt und kann auf keinerlei Weise außer einem Zauber *Wunsch* wiederbelebt werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Nachtschreiter benutzt zweimal Entkräftender Fokus, oder er benutzt Entkräftender Fokus und Finger der Verdammnis, wenn verfügbar.

Entkräftender Fokus. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 28 (5W8 + 6) nekrotischer Schaden. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst wird sein Trefferpunktemaximum um die Summe des erlittenen nekrotischen Schadens reduziert. Diese Reduktion hält an, bis das Ziel eine lange Rast beendet.

Finger der Verdammnis (Aufladung 6). Der Nachtschreiter deutet auf eine Kreatur, die er innerhalb von 90 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet es 26 (4W12) nekrotischen Schaden und bis zum Ende des nächsten Zugs des Nachtschreiters den Zustand verängstigt. Während die Kreatur auf diese Art verängstigt ist, ist sie ebenfalls gelähmt. Falls der Rettungswurf des Ziels gelingt, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden gegen den Finger der Verdammnis des Nachtschreiters immun.

NACHTSCHREITER

Riesiger Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 297 (22W12 + 154)

Bewegungsrate 12 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	19 (+4)	24 (+7)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Rettungswürfe Kon +13

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpft, festgesetzt, liegend, gelähmt, gepackt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Auslöschende Aura. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m um den Nachtschreiter herum beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, so erleidet sie 14 (4W6) nekrotischen Schaden, und der Nachtschreiter erhält bis zum Beginn ihres nächsten Zugs einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen die Kreatur. Untote sind gegen diese Aura immun.



NAGPA

Vor langer Zeit verfluchte die Rabenkönigin eine Gruppe von dreizehn intrigierenden, mächtigen Magiern für deren Einmischung in ein Ritual, das beim Abwenden eines Krieges zwischen den Göttern geholfen hätte. Sie nahm ihnen ihre Schönheit und verwandelte sie in schorfige, vogelartige Monstrositäten. Die Nagpas schmieden nun ihre Ränke, wie sie es immer taten, doch jetzt streben sie danach, schreckliche, welterschütternde Katastrophen herbeizuführen, so dass sie aus den Trümmern, die ihre Verschwörungen verursachen, Geheimnisse und Macht herauspressen können.

Die Nagpas fürchten die Rabenkönigin und tun ihr Bestes, ihr und ihren Agenten aus dem Weg zu gehen. Wenn das unmöglich ist, werden sie zu kriecherischen, katzbuckelnden Kreaturen, die unbedingt gefallen wollen und dadurch dem kalten Blick des Wesens entkommen wollen, das sie so tief hat sinken lassen. Alle der ursprünglichen dreizehn sind noch am Leben, dank ihrer List und ihrer Bereitschaft, alles zu tun, was notwendig ist, um zu überleben.

Plünderer der Zivilisation. Der Fluch, den die Rabenkönigin auf die Nagpas gelegt hat, beschränkt die Arten, auf die sie neues Wissen und magische Machterlangen können. Er schneidet sie von jeder Quelle ab, außer von den Ruinen, die von untergegangenen Zivilisationen und großen Katastrophen hinterlassen wurden. Aus diesem Grund widmen Nagpas ihre Anstrengungen dem Herbeiführen solcher Untergänge, so dass sie die Bibliotheken ausräubern, die Tresore plündern und die Geheimnisse arkanen Wissens aus den Trümmern aufsammeln können.

Strippenzieher. Nagpas arbeiten in den Schatten und manipulieren Ereignisse, um den Ruin herbeizuführen. Als versierte Magienutzer können sie ein Arsenal von Zaubersprüchen einsetzen, um andere Kreaturen zu ihren Agenten zu machen, deren Entscheidungen auf subtile Art beeinflussen, und sie so zu Opfern ihrer eigenen Zerstörung machen. Nagpas zeigen große Geduld bei ihren Ränkespielen und lassen mehrere Pläne gleichzeitig laufen, jeder davon in einem anderen Abschlussstadium, so dass sie, falls ein Plan schiefgeht, ihren Fokus auf einen anderen legen können. Typischerweise offenbaren Nagpas ihr Handwerk erst dann und treten aus den Schatten heraus, wenn sie einen letzten Schlag ausführen. Dann suhlen sie sich in der großen Verwüstung, die ihre Intrigen herbeigeführt haben.

Nagpas können nicht von dem lernen, was nicht zerstört ist. Stell dir vor, wie verwirrend und erschreckend eine von Leben erfüllte Stadt für sie sein muss. Ist es also ein Wunder, dass sie solche Orte in den Ruin stürzen wollen?

NAGPA

Mittelgroßer Humanoid (Nagpa), neutral böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 187 (34W8 + 34)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	21 (+5)

Rettungswürfe Int +12, Wei +10, Cha +11

Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Geschichte +12,

Motiv erkennen +10, Täuschen +11, Wahrnehmung +10

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gemeinsprache plus bis zu fünf andere Sprachen

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Korruption. Als Bonusaktion wählt der Nagpa eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 27 m um sich herum sehen kann. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf gegen SG 20 ablegen. Eine böse Kreatur legt den Rettungswurf mit Nachteil ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel des Nagpas bis zum Ende des nächsten Zugs des Nagpas bezaubert. Bei einem gelungenen Rettungswurf wird das Ziel für die nächsten 24 Stunden gegen die Korruption des Nagpas immun.

Paralyse (Aufladung 6). Als Bonusaktion zwingt der Nagpa jede Kreatur, die er innerhalb von 9 m um ihn herum sehen kann, dazu, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 abzulegen. Misslingt der Wurf, erleidet sie 1 Minute lang den Zustand gelähmt. Ein gelähmtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst. Untote und Konstrukte sind gegen diesen Effekt immun.

Zauberwirken. Der Nagpa ist ein Zauberwirker der 15. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Nagpa hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): Botschaft, Einfache Illusion, Feuerpeil, Kalte Hand, Magierhand

1. Grad (4 Plätze): Hexenpeil, Magie entdecken, Person bezaubern, Schutz vor Gut und Böse
2. Grad (3 Plätze): Einflüsterung, Person festhalten, Schwächestrahle
3. Grad (3 Plätze): Feuerball, Fliegen, Gegenzauber
4. Grad (3 Plätze): Feuerwand, Scheingelände, Verwirrung
5. Grad (2 Plätze): Geas, Person beherrschen, Traum
6. Grad (1 Platz): Auflösung, Todeskreis
7. Grad (1 Platz): Ätherische Gestalten, Regenbogenspiel
8. Grad (1 Platz): Schwachsinn

AKTIONEN

Stecken. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 9 (2W6 + 2) Hiebsschaden.

Gedankenschinder lassen alle Arten widerwärtiger Experimente auf die Ebenen los, ohne jeden Gedanken an die Konsequenzen. Hier jedoch vermute ich einen anderen Einfluss: Jubilex.

OBLEX

Durch das Experimentieren an Schleimen, Gallerten und Blobs, welche die Tiefen des Underdark befallen haben, erschufen Gedankenschinder eine besondere Schlickzüchtung, den Oblex – einen Schleim mit der Fähigkeit, den Verstand anderer Kreaturen zu attackieren. Als listige Jäger stellen diese Geleepfüten ihrer Beute nach und suchen nach den Erinnerungen, die sie so verzweifelt begehren. Wenn Oblexe sich an erbeuteten Gedanken nähren und dabei manchmal ihre Opfer töten, können sie seltsame Kopien ihrer Beute formen, welche ihnen dabei helfen, noch mehr Opfer für ihre dunklen Herren zu ernten.

Erinnerungsfresser. Oblexe ernähren sich von Gedanken und Erinnerungen. Je schärfer der Verstand, desto besser die Mahlzeit, also jagen Oblexe offensichtlich intelligente Ziele wie Magier und andere Zauberkrieger. Wenn angemessene Kost in Reichweite kommt, richtet ein Oblex seinen Körper auf, um sein Opfer zu verschlingen. Während er sich zurückzieht, plündert er den Verstand seines Opfers und lässt seine Beute benebelt und verwirrt zurück.

Schlicknatur. Ein Oblex benötigt keinen Schlaf.

OBLEXGEZÜCHT

Ein Oblex verzehrt Gedanken nicht nur, um seine Existenz zu sichern, sondern auch, um neue Oblexe zu brüten. Jedes Mal, wenn er die Erinnerungen eines Opfers vollständig leert, erhält er die Persönlichkeit der Kreatur – nun verzerrt durch die abscheuliche Natur des Oblex. Je mehr Erinnerungen ein Oblex stiehlt, desto größer wird er, bis er eine von ihm absorbierte Persönlichkeit abwerfen muss, denn sonst wird er wahnsinnig. Dieser Akt bringt einen neuen Oblex hervor.

AUSGEWACHSENE UND ÄLTESTE OBLEXE

Frisch geformten Oblexen fehlen die Fähigkeiten ihrer älteren Artgenossen. Sie trachten nur danach, sich an Erinnerungen zu nähren und zu wachsen, bis sie ihre Opfer verkörpern können.

Ältere Oblexe, Ausgewachsene und Älteste genannt, haben so viele Erinnerungen gefressen, dass sie aus der Substanz ihrer Körper Duplikate der Kreaturen formen können, die sie verzehrt haben. Diese schicken sie aus, um ihnen Beute in die Klauen zu locken, während sie mit langen, schmierigen Fasern an dem Schleim angeleimt bleiben. Diese duplizierten Kreaturen sind nicht von den Opfern des Oblex zu unterscheiden, mit Ausnahme eines schwachen schwefeligen Geruchs. Oblexe benutzen diese Duplikate, um Beute in Gefahr zu locken oder Siedlungen zu infiltrieren, so dass sie sich von besseren Opfern ernähren können.



OBLEXGEZÜCHT

Winziger Schlick, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 18 (4W4 + 8)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Int +4, Cha +2

Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, liegend, taub, verzaubert
Sinne Blindsight 18 m (über diese Entfernung hinaus blind),
passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Abneigung gegen Feuer. Wenn der Oblex Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen.

Amorph. Der Oblex kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,50 cm ist, ohne sich quetschen zu müssen.

AKTIONEN

Scheinfuß. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden plus 2 (1W4) psychischer Schaden.

Ein Oblax will Erinnerungen, aber nicht, um irgendeinem selbst gewählten Zweck zu dienen. Oblaxe hungern nach Erinnerungen und Persönlichkeiten, weil sie ohne solche Nahrung leer sind. Auf diese Weise dienen sie ihren Schöpfern, den Mithiden. Ein Oblax in Reichweite des Einflusses eines Ältestengehirns liefert alles, was für die Gedankenschinder nötig ist, um erstklassige Opfer zu finden.



AUSGEWACHSENER OBLEX

Mittelgroßer Schlick, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 75 (10W8 + 30)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Int +7, Cha +5

Fertigkeiten Täuschen +5, Wahrnehmung +4 plus eine der Folgenden: Arkane Kunde +7, Geschichte +7, Naturkunde +7 oder Religion +7

Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, liegend, taub, verzaubert

Sinne Blindsight 18 m (über diese Entfernung hinaus blind), passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache plus zwei weitere Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Abneigung gegen Feuer. Wenn der Oblax Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen.

Amorph. Der Oblax kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,50 cm ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Angeborenes Zauberverwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Oblax ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Jeweils 3/Tag: *Gedanken wahrnehmen*, *Person bezaubern* (als Zauberspruch der 5. Grades), *Person festhalten* (als Zauberspruch des 3. Grades), *Sprühende Farben*

Schweifige Verkörperung. Als eine Bonusaktion kann der Oblax einen Teil seiner selbst ausstülpen, welcher das Erscheinungsbild einer mittelgroßen oder kleineren Kreatur annimmt, dessen Erinnerungen der Oblax gestohlen hat. Dieses Simulakrum

erscheint, fühlt sich an und klingt exakt so wie die Kreatur, die es verkörpert, obwohl es leicht nach Schwefel riecht. Der Oblax kann 1W4 +1 verschiedene Kreaturen verkörpern, von denen jede durch einen Strang aus Schleim an seinen Körper angeleint ist, der sich bis zu einer Entfernung von 36 m erstrecken kann. Für alle praktischen Zwecke ist das Simulakrum der Oblax, was bedeutet, dass der Oblax seinen eigenen Bereich und den des Simulakrums gleichzeitig besetzt. Die schleimige Halteleine ist immun gegen Schaden, wird aber abgetrennt, falls sich zwischen dem Hauptkörper des Oblax und dem Simulakrum keine Öffnung von mindestens 2,50 cm Breite befindet. Das Simulakrum verschwindet, falls die Halteleine abgetrennt wird.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Oblax führt einen Scheinfuß-Angriff aus und benutzt Erinnerungen fressen.

Scheinfuß, Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden plus 5 (2W4) psychischer Schaden.

Erinnerungen fressen. Der Oblax wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 1,50 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet es 18 (4W8) psychischen Schaden und einen Erinnerungsschwund, bis es eine kurze oder lange Rast beendet hat oder von einem Zauber *Vollständige Genesung* oder *Heilung* profitiert. Konstrukten, Pflanzen, Schlickern und Untoten gelingt der Rettungswurf automatisch.

Solange es am Erinnerungsschwund leidet, muss das Ziel mit einem W4 würfeln und die Augenzahl von jedem Fertigkeitswurf oder Angriffswurf abziehen, den es ablegt. Jedes weitere Mal, wenn das Ziel vom Erinnerungsschwund befallen wird, erhöht sich die Würfelgröße um 1: der W4 wird ein W6, der W6 ein W8 und so weiter, bis der Würfel zum W20 wird. An diesem Punkt wird das Opfer 1 Stunde lang bewusstlos. Der Effekt endet dann.

Wenn ein Oblax einem Ziel einen Erinnerungsschwund zufügt, erlernt der Oblax alle Sprachen, die das Opfer beherrscht, und erhält all seine Übungen außer denen in Rettungswürfen.

ÄLTESTER OBLEX

Riesiger Schlick, rechtschaffnen böse

Rüstungsklasse 16

Trefferpunkte 115 (10W/12 + 50)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +10, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +10, Geschichte +10, Naturkunde +10, Religion +10, Täuschen +8, Wahrnehmung +5

Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, liegend, taub, verzaubert

Sinne Blindsight 18 m (über diese Entfernung hinaus blind),

passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache plus sechs weitere

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Abneigung gegen Feuer. Wenn der Oblex Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen.

Amorph. Der Oblex kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,50 cm ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Oblex ist Intelligenz (Zauberrettungswurf: SG 18). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Person bezaubern* (als Zauberspruch der 5. Grades), *Person festhalten* (als Zauberspruch der 5. Grades)

Jeweils 3/Tag: *Dimensionstür*, *Furcht*, *Hypnotisches Muster*, *Person beherrschen*, *Scheingelände*, *Telekinese*, *Verwirrung*

Schweifige Verkörperung. Als Bonusaktion kann der Oblex einen Teil seiner selbst ausstülpen, welcher das Erscheinungsbild einer mittelgroßen oder kleineren Kreatur annimmt, dessen Erinnerungen der Oblex gestohlen hat. Dieses Simulakrum erscheint, fühlt sich an und klingt exakt so wie die Kreatur, die es verkörpert, obwohl es leicht nach Schwefel riecht. Der Oblex kann 2W6+1 verschiedene Kreaturen verkörpern, von denen jede durch einen Strang aus Schleim an seinen Körper angeleitet ist, der sich bis zu einer Entfernung von 36 m erstrecken kann. Für alle praktischen Zwecke ist das Simulakrum der Oblex, was bedeutet, dass der Oblex seinen eigenen Bereich und den des Simulakrums gleichzeitig besetzt. Die schleimige Halteleine ist immun gegen Schaden, wird aber abgetrennt, falls sich zwischen dem Hauptkörper des Oblex und dem Simulakrum keine Öffnung von mindestens 2,50 cm Breite befindet. Das Simulakrum verschwindet, falls die Halteleine abgetrennt wird.



AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Älteste Oblix führt einen Scheinfuß-Angriff aus und benutzt Erinnerungen fressen.

Scheinfuß. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (4W6 + 3) Wuchtschaden plus 7 (2W6) psychischer Schaden.

Erinnerungen fressen. Der Oblex wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 1,50 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst erleidet es 18 (4W8) psychischen Schaden und einen Erinnerungsschwund, bis es eine kurze oder lange Rast beendet hat oder von einem Zauber *Vollständige Genesung* oder *Heilung* profitiert. Konstrukten, Pflanzen, Schlickern und Untoten gelingt der Rettungswurf automatisch.

Solange es am Erinnerungsschwund leidet, muss das Ziel mit einem W4 würfeln und die Augenzahl von jedem Fertigkeitswurf oder Angriffswurf abziehen, den es ablegt. Jedes weitere Mal, wenn das Ziel vom Erinnerungsschwund befallen wird, erhöht sich die Würfelgröße um eins: der W4 wird ein W6, der W6 ein W8 und so weiter, bis der Würfel zum W20 wird. An diesem Punkt wird das Opfer 1 Stunde lang bewusstlos. Der Effekt endet dann.

Wenn ein Oblix einem Ziel einen Erinnerungsschwund zufügt, erlernt der Oblix alle Sprachen, die das Opfer beherrscht, und erhält all seine Übungen außer denen in Rettungswürfen.

OGER

Oger sind für ihre Dämlichkeit berüchtigt, doch mit genügend Zeit und Geduld können manche von ihnen abgerichtet werden, in der Schlacht spezialisierte Missionen auszuführen. Die Namen, die ihnen gegeben werden – der Rammbock, der Bolzenwerfer, die Kettenbestie und die Houdah – spiegeln ihre besonderen Funktionen wider. Diese Aufgaben sind simpel, sind jedoch darauf zugeschnitten, aus den Stärken eines Ogers einen Vorteil zu ziehen.

OGER-BOLZENWERFER

Ein Bolzenwerfer trägt eine gigantische Armbrust – so groß, dass sie im Prinzip eine von einem Oger getragene Balliste ist. Ein Oger-Bolzenwerfer kann diese immense Waffe so schnell laden und ihr tödliches Geschoss abfeuern, wie ein Zwerg eine Armbrust bedient. Die Bolzen sind so groß, dass nur wenige Oger mehr als ein halbes Dutzend gleichzeitig tragen können. Jedoch sind Bolzenwerfer bekannt, die kleine Bäume entwurzelt oder Balken aus Gebäuden gerissen und diese abgefeuert haben, wenn ihnen die Munition ausgegangen war.

OGER-HOUDAH

Als ungewöhnlichster der spezialisierten Oger trägt der Houdah ein hölzernes Fort mit Palisaden auf seinem Rücken herum. Das Fort ist groß genug, um für bis zu vier kleine Humanoiden als Kampfplattform zu dienen. Oger Houdahs sind am häufigsten zu sehen, wie sie mit Bögen und Speeren ausgestattete Goblins in die Schlacht tragen, aber sie könnten genauso einfach Kobolde, Tiefengnome oder andere Humanoide ähnlicher Größe transportieren.



OGER-HOUDAH

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (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)

Houdah. Der Oger trägt ein kompaktes Fort auf seinem Rücken. Bis zu vier kleine Kreaturen können in dem Fort reiten, ohne sich quetschen zu müssen. Um einen Nahkampf-Angriff gegen ein Ziel innerhalb von 1,50 m um den Oger herum auszuführen, müssen sie Speere oder Waffen mit Reichweite benutzen. Kreaturen im Fort haben Dreivierteldeckung gegen Angriffe und Effekte von außerhalb des Forts. Falls der Oger stirbt, werden Kreaturen im Fort in unbesetzten Bereichen innerhalb von 1,50 m um den Oger herum platziert.

AKTIONEN

Streitkolben. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

OGER-BOLZENWERFER

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 2 (400 EP)

AKTIONEN

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W4 + 4) Wuchtschaden.

Bolzenwerfer. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (3W10 + 1) Stichschaden.

widerwärtig und gewalttätig sie auch
mögen, können Oger doch für jene,
sich nicht fürchten, brutale Herzen
sein, fügsame Scherzen abgeben. Ich
vorzuziehe jedoch Riesen.

OGER-KETTENBESTIE

Eine Oger-Kettenbestie führt eine große, dornenbesetzte Kette. Sie schwingt ihre Kette mit beiden Händen in einem weiten Kreis um sich selbst, um Gegner von den Füßen zu hauen. Alternativ kann sie die Kette in einem zerschmetternden Hieb über ihrem Kopf schwingen, der beinahe unmöglich zu blocken oder abzulenken ist.

OGER-RAMMBOCK

Ein Oger-Rammbock trägt einen enormen Knüppel, der hauptsächlich dazu benutzt wird, Tore zu Kleinholz zu verarbeiten, der aber auch gut dazu verwendet werden kann, Gegner zu zerquetschen. Diese Oger sind auf zwei simple Aufgaben gedrillt: vorstürmen und feindliche Befestigungen zerschmettern, und ihre Waffen dazu zu benutzen, einen vorrückenden Feind zum Halten zu zwingen.



OGER-KETTENBESTIE

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 3 (700 EP)

AKTIONEN

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Tröffer:** 9 (2W4 + 4) Wuchtschaden.

Kettenfeger. Der Oger schwingt seine Kette, und jede Kreatur innerhalb von 3 m um ihn herum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden und den Zustand liegend. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und erhält nicht den Zustand liegend.

Kettenschlag (Aufladung 6). Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Tröffer:** 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst erleidet es 1 Minute lang den Zustand bewusstlos. Das bewusstlose Ziel wiederholt den Rettungswurf, falls es Schaden erleidet und am Ende jedes seiner Züge, und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

OGER-RAMMBOCK

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (Ringpanzer)

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 4 (1.100 EP)

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

AKTIONEN

Ramme. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Tröffer:** 15 (2W10 + 4) Wuchtschaden, und der Oger kann das Ziel 1,50 m weit wegdrücken, falls das Ziel riesig oder kleiner ist.

Den Weg blockieren. Bis zum Beginn des nächsten Zugs des Ogers haben Angriffswürfe gegen den Oger einen Nachteil, er hat einen Vorteil auf den Angriffswurf, den er für einen Gelegenheitsangriff würfelt, und dieser Angriff verursacht zusätzlich 16 (3W10) Wuchtschaden bei einem Treffer. Zudem muss jedem Feind, der versucht, sich ohne zu teleportieren aus der Reichweite des Ogers herauszubewegen, ein Stärkerettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst wird seine Bewegungsrate bis zum Beginn der nächsten Runde des Ogers auf 0 reduziert.

SCHÄDELFÜRST

Die Schädelfürsten haben weite Regionen des Shadowfell als ihre Domäne beansprucht. Von diesen verwüsteten Landen aus führen sie Krieg gegen ihre Rivalen und befehligen Horden der Untoten, mit dem Ziel, eine Vormachtstellung zu etablieren. Dennoch erweisen sich Schädelfürsten oft als ihre eigenen schlimmsten Feinde; als ein kombiniertes Wesen, das aus drei hasserfüllten Individuen geboren wird, verschwören sie sich andauernd gegen sich selbst.

Kreaturen des Verrats. Interne Machtkämpfe und Verrat haben den Schädelfürsten ihre Existenz gebracht. Die ersten von ihnen erschienen im Nachgang von Vecnas Versuch, die Welt Greyhawk zu erobern, nachdem der Vampir Kas Vecna verriet und ihm sein Auge und seine Hand nahm. In der Verwirrung, die sich aus dieser Entwicklung der Ereignisse ergab, wandten Vecnas Kriegsfürsten sich gegeneinander, und die Pläne des Finsteren wurden durchkreuzt. Im Zorn sammelte Vecna seine Generäle und Hauptmänner ein und band sie in Dreiergruppen zusammen, er verschmolz sie zu untoten Scheusalen, die dazu verflucht waren, sich auf ewig untereinander zu bekämpfen. Seit die ersten Schädelfürsten in den Schatten verstoßen wurden, haben sich ihnen andere angeschlossen, typischerweise, nachdem sie aus anderen Anführern geschaffen wurden, die ihre Herren verraten hatten.

Untote Natur. Ein Schädelfürst braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.



SCHÄDELFÜRST

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 105 (14W8 + 42)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Fertigkeiten Athletik +7, Geschichte +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Blind, betäubt, bewusstlos, bezaubert, erschöpft, taub, verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 22

Sprachen Alle Sprachen, die er im Leben kannte

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

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

Meister des Grabes. Solange er sich innerhalb von 9 m um den Schädelfürsten herum befindet, legt jeder untote Verbündete des Schädelfürsten Rettungswürfe mit Vorteil ab, und dieser Verbündete erhält 1W6 Trefferpunkte zurück, wann immer er seinen Zug dort beginnt.

Ausweichmanöver. Wird der Schädelfürst einem Effekt unterworfen, der es ihm erlaubt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf abzulegen, um nur den halben Schaden zu erleiden, erleidet der Schädelfürst stattdessen bei einem gelungenen Rettungswurf gar keinen Schaden, und nur halben Schaden, wenn er misslingt.

Zauberwirken. Der Schädelfürst ist ein Zauberwirker der 13. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma

(Zauberrettungswurf SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Schädelfürst kennt die folgenden Zaubererzaubersprüche:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Gift versprühen, Kalte Hand, Kältestrahl, Magierhand, Schockgriff*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Magisches Geschoss, Rascher Rückzug*

2. Grad (3 Plätze): *Sengender Strahl, Spiegelbilder*

3. Grad (3 Plätze): *Furcht, Hast*

4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Eissturm*

5. Grad (2 Plätze): *Kältekegel, Todeswolke*

6. Grad (1 Platz): *Böser Blick*

7. Grad (1 Platz): *Finger des Todes*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schädelfürst führt drei Angriffe mit seinem Knochen-Zauberstecken aus.

Knochen-Zauberstecken. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden plus 14 (4W6) nekrotischer Schaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Schädelfürst kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Schädelfürst erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Knochen-Zauberstecken. Der Schädelfürst führt einen Angriff mit seinem Knochen-Zauberstecken aus.

Zaubertrick. Der Schädelfürst wirkt einen Zaubertrick.

Bewegen. Der Schädelfürst bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Untote beschwören (kostet 3 Aktionen). Bis zu fünf Skelette oder Zombies erscheinen in nicht besetzten Bereichen innerhalb von 9 Metern um den Schädelfürst herum und bleiben, bis sie vernichtet werden. Auf diese Weise beschworene Untote würfeln Initiative und handeln beim nächsten verfügbaren Zug. Der Schädelfürst kann bis zu fünf durch diese Fähigkeit beschworene Untote gleichzeitig haben.



SALAMANDER, FROST

Frostsalamander sind in der Ebene des Eises heimisch, auch das Frostfell genannt, welche zwischen der Ebene der Luft und der Ebene des Wassers ruht. Frostsalamander lieben es besonders, warmblütige Kreaturen zu jagen. Sie reisen manchmal zu eisigen Gefilden auf der Materiellen Ebene, indem sie durch planare Tore wandern.

Verschlinger der Wärme. Der aggressive Appetit der Frostsalamander auf jegliche Wärmequelle bringt sie dazu, Siedlungen anzugreifen, an denen sie vorbeikommen. Sie könnten das Feuer einer Schmiede oder ein Lagerfeuer mit einer großen, schmackhaften Mahlzeit verwechseln, was sie dazu verleiten kann, Expeditionen und Siedlungen anzugreifen, die von anderen Raubtieren gemieden würden. Manchmal wagen sich Azer ins Frostfell vor, wo sie große Feuer benutzen, um Frostsalamander in Fallen zu locken, sie zu töten und ihre Häute und Reißzähne für die Verarbeitung zu Waffen und Rüstungen zu sammeln.

Trügerische Zuflucht. Obwohl Frostsalamander ihren Weg durch lockere Erde buddeln können, bevorzugen sie es, sich ins Eis zu graben. Sie suhlen sich in Haufen zerbrochener Eisklumpen; dies erlaubt ihnen, sich den Rücken zu kratzen, während sie die Klumpen zermahlen. Diese Angewohnheit führt dazu, dass sie weitläufige Netzwerke aus Eishöhlen erschaffen, die immer größer werden, während sie frische Eisklumpen aus den Wänden ihrer Bauten kratzen.

Ein Frostsalamander, der eine Weile lang in einem Bau lebt, gräbt genügend Raum, um einer kleinen Armee zu erlauben, darin zu kampieren. Unerfahrene Reisende, die über diese Höhlen stolpern, sehen sie als einen willkommenen Unterschlupf, obwohl sie alles andere sind. Frostsalamander verschlingen gierig jede Beute, die tollkühn genug ist, um zu versuchen, in ihren Bauten zu schlafen.

Bei seltenen Gelegenheiten fangen und zähmen Frostriesen diese Kreaturen und benutzen sie dazu, sich ins Eis zu graben, um beim Bau von Außenposten und Festungen zu helfen.

FROSTSALAMANDER

Riesiger Elementar, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W12 + 64)

Bewegungsrate 18 m, graben 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	7 (–2)	11 (+0)	7 (–2)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +4

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Urtümlich

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Brennende Wut. Wenn der Salamander Feuerschaden erleidet, lädt sich sein eisiger Atem automatisch wieder auf.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Salamander führt fünf Angriffe aus: vier mit seinen Klauen und einen mit seinem Biss.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Trffer:* 8 (1W6 + 5) Stichschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Trffer:* 9 (1W8 + 5) Stichschaden und (1W10) Kälteschaden.

Eisiger Atem (Aufladung 6). Der Salamander atmet frostigen Wind in einen Kegel von 18 m aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 44 (8W10) Kälteschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.





IM SHADOWFELL UND AN ANDEREN ORTEN DES MULTIVERSUMS
DROHT DER FLUCH DES UNTODES ALLES LEBEN AUSZULÖSCHEN.

TORTEL

Tortel sind allesfressende, schildkrötenartige Humanoide mit Panzern, die den größten Teil ihrer Körper bedecken. Tortel haben eine Redensart: „Wir tragen unsere Heime auf unseren Rücken.“ Dementsprechend fühlen Tortel kaum die Notwendigkeit, lange Zeit an einem Ort zu bleiben.

Eine ausgewachsene Tortel ist etwa 1,80 m groß und wiegt zwischen 450 und 500 Pfund. Männchen und Weibchen sind nahezu identisch in Größe und Erscheinungsbild.

Zeitweilige Städte. Eine Siedlung von Tortel wird vornehmlich als Versammlungsort genutzt, an dem Tortel zusammenkommen und mit Fremden Handel treiben können. Tortel sehen diese Siedlungen nicht als etwas an, was es wert wäre, es mit ihrem Leben zu verteidigen, und sie geben eine Siedlung auf, wenn sie nicht länger ihren Bedürfnissen dient.

Ein Leben auf Wanderschaft. Die meisten Tortel sehen gerne, wie andere Kreaturen leben und entdecken gerne neue Bräuche. Der Drang, sich fortzupflanzen setzt nicht vor dem Ende des Lebens einer Tortel ein, und eine Tortel kann Jahrzehnte außerhalb ihres Heimatlands verbringen, ohne Heimweh zu haben.

Tortel sehen die Welt als einen Ort alltäglicher Wunder an. Sie leben für die Chance, einen sanften Wind durch Palmen wehen zu hören, einen Frosch auf einem Lilienblatt quaken zu hören, oder auf einem vielbewölkerten Marktplatz zu stehen.

TORTEL

Mittelgroßer Humanoid (Tortel), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Athletik +4, Überlebenskunst +3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Atem anhalten. Die Tortel kann für 1 Stunde den Atem anhalten.

AKTIONEN

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden oder 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird.

Leichte Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Stichschaden.

Panzerverteidigung. Die Tortel zieht sich in ihren Panzer zurück. Bis sie wieder herauskommt, erhält sie einen RK-Bonus von +4 und hat einen Vorteil bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen. Solange sie sich in ihrem Panzer befindet, hat die Schildkröte den Zustand liegend, ihre Bewegungsrate ist 0 und kann nicht höher werden, sie kann keine Reaktionen durchführen, und die einzige Aktion, die sie durchführen kann, ist eine Bonusaktion, um herauszukommen.



TORTEL-DRUIDE

Mittelgroßer Humanoid (Tortel), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate 9 m

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

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +4, Naturkunde +2, Überlebenskunst +4

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Atem anhalten. Die Tortel kann für 1 Stunde den Atem anhalten.

Zauberwirken. Die Tortel ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Ihr Attribut zum Zauber wirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Druidenzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Druidenkunst, Flammen erzeugen, Göttliche Führung*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Mit Tieren sprechen, Tierfreundschaft, Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Dunkelsicht, Person festhalten*

AKTIONEN

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden oder 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird.

Panzerverteidigung. Die Tortel zieht sich in ihren Panzer zurück. Bis sie wieder herauskommt, erhält sie einen RK-Bonus von +4 und hat einen Vorteil bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen. Solange sie sich in ihrem Panzer befindet, hat die Schildkröte den Zustand liegend, ihre Bewegungsrate ist 0 und kann nicht höher werden, sie kann keine Reaktionen durchführen, und die einzige Aktion, die sie durchführen kann, ist eine Bonusaktion, um herauszukommen.

SCHWERTTODESALB

Wenn ein ruhmbeessener Krieger in der Schlacht fällt, ohne sich die Ehre zu verdienen, die er so verzweifelt gesucht hat, mag sein nach Kühnheit hungernder Geist das Schlachtfeld als ein Schwerttodesalb heimsuchen.

Grübelnde Geister. Die wahrscheinlichsten Flecken, an denen man Schwerttodesalben begegnen kann, sind die Schauplätze uralter Hinterhalte, Schlachtfelder, auf denen Soldaten ohne die Chance gefällt wurden, sich zur Wehr zu setzen, und Orte, an denen Feinde eingekesselt und schonungslos abgeschlachtet wurden.

Ehre über alles. Schwerttodesalben verfallen in Raserei, wenn irgendjemand ihre Tapferkeit in Frage stellt. Auf der anderen Seite lassen sie sich leicht durch Lob beschwichtigen. Nur wenig gefällt ihnen mehr, als eine Ballade zu hören, die zu ihren Ehren vorgetragen wird. Städte, die in der Nähe uralter Schlachtfelder gelegen sind, halten jährliche Erinnerungsfestlichkeiten ab, um die Schwerttodesalben dort bei Laune zu halten.

Untote Natur. Ein Schwerttodesalb benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

SCHWERTTODESALBEN-BEFEHLSHABER

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Brustplatte, Schild)

Trefferpunkte 127 (15W8 + 60)

Bewegungsrate 9 m

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

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Die Sprachen, die er zu Lebzeiten beherrschte

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Kämpferischer Zorn. Der Schwerttodesalb kann als Bonusaktion einen Waffenangriff durchführen, der bei einem Treffer zusätzlich 9 (2W8) nekrotischen Schaden verursacht. Wenn er dies tut, haben gegen ihn durchgeführte Angriffswürfe einen Vorteil bis zum Beginn seines nächsten Zugs.

Trutz gegen Vertreibung. Der Schwerttodesalb und alle Schwerttodesalben innerhalb von 9 m um ihn herum haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schwerttodesalb führt zwei Waffenangriffe durch.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W8 + 4) Hiebschaden oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn es mit beiden Händen geführt wird.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Ruf zur Ehre (1/Tag). Um diese Aktion zu benutzen, muss der Schwerttodesalb während des gegenwärtigen Kampfes Schaden erlitten haben. Wenn der Schwerttodesalb diese Aktion benutzen kann, verleiht er sich selbst einen Vorteil bei Angriffswürfen bis zum Ende seines nächsten Zuges, und 1W4 + 1 Schwerttodesalben-Krieger erscheinen in nicht besetzten Bereichen innerhalb von 9 m um ihn herum. Die Krieger verbleiben, bis ihre Trefferpunkte auf 0 fallen, und sie führen ihre Züge unmittelbar nach den Zügen des Befehlshabers zum selben Initiativwert aus.



SCHWERTTODESALBEN-KRIEGER

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Die Sprachen, die er zu Lebzeiten beherrschte

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Kämpferischer Zorn. Der Schwerttodesalb kann als eine Bonusaktion einen Waffenangriff durchführen. Wenn er dies tut, haben gegen ihn durchgeführte Angriffswürfe einen Vorteil bis zum Beginn seines nächsten Zugs.

AKTIONEN

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W8 + 4) Hiebschaden oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn es mit beiden Händen geführt wird.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

SCHADAR-KAI

In der ewigen Düsternis des Shadowfell lebt eine Gesellschaft, die der Rabenkönigin dient. Sie wurde in uralten Zeiten in dieses dämmrige Reich gebracht, vor so langer Zeit, dass sie nun perfekt an diese freudlose Umwelt angepasst ist, sowohl körperlich als auch geistig.

Seelenhüter. Schadar-Kai wachen sowohl über das Shadowfell als auch über die Materielle Welt und spüren dabei ausgewählte Seelen und Tragödien auf, die ihrer Gottheit gefallen könnten. Gerüchten zufolge sind sie fähig, tragische Ereignisse in der Welt der Sterblichen zum Amusement der Rabenkönigin zu beschwören. Die Rabenkönigin ist jedoch selbst unter ihren devotesten Anhängern für ihre Rätselhaftigkeit berühmt. Die Bemühungen der Schadar-Kai werden nur mit vagen Omen belohnt, die sie interpretieren, so gut es geht.

Verdorbene Elfen. Schadar-Kai waren einst Elfen, aber die Äonen, die sie dem schwächenden Einfluss des Shadowfell ausgesetzt waren, haben sie freudlos und traurig werden lassen. In diesem Reich haben sie das Aussehen von verwelkten Elfen: bleiches Haar, faltige graue Haut und geschwollene Gelenke geben ihnen eine leichengleiche Erscheinung. Sie erscheinen jugendlicher, solange sie sich auf anderen Ebenen befinden, aber ihre Haut behält stets ihre tödliche Blässe. Sie kleiden sich in dunkle Mäntel und schwere Schleier, verabscheuen Spiegel und meiden Dinge, die sie an ihr Alter erinnern.

DÜSTERNISWEBER

Obwohl er ein ernstzunehmender Kämpfer ist, ist ein Düsternisweber oft damit zufrieden, sich in den Schatten zu verstecken und hingerissen zu beobachten, wie sich seine schlichte Gegenwart auf seine Opfer auswirkt. Seine dunkle Energie macht das Herz schwer und lässt diejenigen innerhalb seiner bedrückenden Aura die Ankunft des Todes spüren. Diese Folter alleine ist schon genug, um seine Herrin, die Rabenkönigin, zufriedenzustellen, sollte er aber entdeckt werden, benutzt ein Düsternisweber seine Schattenmagie, um seine Feinde zu gässlichen Leichnamen zu reduzieren.

SCHATTENTÄNZER

Diejenigen, die gegen Schattentänzer gekämpft haben, beschreiben die Erfahrung als ähnlich dem Kampf gegen eine lebende Dunkelheit. Jeder schummrige Alkoven und verdunkelte Winkel ist ein Ort, aus dem die geschmeidigen und akrobatischen Schattentänzer hervorbrechen können, um ihrer Beute in den Rücken zu fallen. Mittels dieser Taktik greifen sie ihre Feinde aus allen Richtungen mit einem Hagel verstrickender Ketten an, die diese festhalten und deren Fleisch verderben. Wenn ihre Beute hilflos ist, stoßen andere dazu, um das Opfer zur Strecke zu bringen. Dann berauben sie den Leichnam aller Schmuckstücke sowie alles Bunten und Farbigen, um es anzustarren, nachdem sie in die Düsternis des Shadowfell zurückgekehrt sind.

SELENKRÄMER

Von Verzweiflung über den Verlust der Erinnerungen an eine heitere Zeit zerfressen, begehren Seelenkrämer nun die Vitalität Anderer. Die schmerzende Leere in einem Seelenkrämer strahlt nach außen und manifestiert sich als ein unerträgliches Gewicht, welches einem Jeden die Tatkraft entzieht, der das Pech hat, sich in seiner Gesellschaft zu befinden. Diejenigen, die der Attacke eines Seelenkrämers entkommen sind, können nur schwerlich die Erinnerung an das Geräusch abschütteln, das er macht – das Klagen einer gefolterten Seele, verloren in einem bodenlosen Brunnenschacht der Verzweiflung.

DÜSTERNISWEBER

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral

Rüstungsklasse 14 (17 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 104 (16W8 + 32)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +6

Schadensimmunitäten Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Elfsch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Angeborenes Zauberkirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Düsternisweber ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Arkanes Auge*, *Magierrüstung*, *Mit Toten sprechen*
Jeweils 1/Tag: *Arkanes Tor*, *Verderben*, *Verwirrung*,
Wahrer Blick, *Zwang*

Feenblut. Der Düsternisweber hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Last der Zeit. Tiere und Humanoide, außer Schadar-Kai, haben einen Nachteil bei Rettungswürfen, solange sie sich innerhalb von 3 m um den Düsternisweber herum aufhalten.

Zauberkirken. Der Düsternisweber ist ein Zauberkirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberkirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast beendet. Er kennt die folgenden Hexenmeisterzaubersprüche:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Kalte Hand* (3W8 Schaden), *Schauriger Strahl* (3 Strahlen, +4 Bonus für jeden Schadenswurf), *Taschenspielerei*
1.–5. Grad (3 Plätze des 5. Grades): *Dunkelheit*, *Dürre*, *Furcht*, *Hexenpeil*, *Hypnotisches Muster*, *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Mächtiges Trugbild*, *Rüstung von Agathys*, *Traum*, *Unsichtbarkeit*, *Vampirgriff*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Düsternisweber führt zwei Speer-Angriffe aus und wirkt einen Zauberspruch, der 1 Aktion zum Wirken benötigt.

Schattenspeer. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 8 (1W8 + 4) Stichschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird, plus 26 (4W12) nekrotischer Schaden.

REAKTIONEN

Nebliche Flucht (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Wenn der Düsternisweber Schaden erleidet, macht er sich unsichtbar und teleportiert sich bis zu 18 m weit in einen unbesetzten Bereich, den er sehen kann. Er bleibt bis zum Beginn seines nächsten Zugs unsichtbar, oder bis er angreift oder einen Zauber wirkt.



SCHATTENTÄNZER

DÜSTERNISWEBER

SELENKRÄMER

SCHATTENTÄNZER

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 71 (13W8 + 13)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +6, Cha +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Schadensimmunitäten Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Feenblut. Der Schattentänzer hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Schattensprung. Als Bonusaktion kann der Schattentänzer sich bis zu 10 m weit in einen unbesetzten Bereich teleportieren, den er sehen kann. Sowohl der Bereich, von dem er sich weg-, als auch der Bereich in den er sich hineinteleportiert müssen in dämmrigem Licht oder Dunkelheit liegen. Der Schattentänzer kann dieses Merkmal zwischen den Waffenangriffen einer anderen Aktion benutzen, die er durchführt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schattentänzer führt drei Dornenkettengriffe aus.

Dornenkette. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst erleidet es einen zusätzlichen Effekt nach Wahl des Schattentänzers:

- Das Ziel wird gepackt (SG 14 zum Entkommen), falls es eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist. Bis der Zustand gepackt endet, ist das Ziel festgesetzt und der Schattentänzer kann kein anderes Ziel packen.
- Das Ziel erleidet den Zustand liegend.
- Das Ziel erleidet 22 (4W10) nekrotischen Schaden.

SEELENKRÄMER

Mittelgroßer Humanoid (Elf), neutral

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 123 (19W8 + 38)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +7, Wei +7, Cha +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Nekrotisch, psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Seelenkrämer ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Gift versprühen* (3W12 Schaden),

Kalte Hand (3W8 Schaden)

Jeweils 1/Tag: *Äußerlichkeiten*, *Finger des Todes*, *Fluch*,

Gasförmige Gestalt, *Kugelblitz*, *Tödliches Phantom*

Feenblut. Der Seelenkrämer hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Gewicht der Zeitalter. Die Bewegungsrate jedes Tiers oder Humanoiden, außer einem Schadar-Kai, das oder der seinen Zug innerhalb von 1,50 m um den Seelenkrämer herum beginnt, wird bis zum Beginn des nächsten Zugs dieser Kreatur um 6 m reduziert.

Magieresistenz. Der Seelenkrämer hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Seelendurst. Wenn der Seelenkrämer die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 reduziert, kann der Seelenkrämer temporäre Trefferpunkte in Höhe des halben Trefferpunktemaximums der Kreatur gewinnen. Während der Seelenkrämer Trefferpunkte aus diesem Merkmal besitzt, hat er einen Vorteil bei Angriffswürfen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Seelenkrämer führt zwei Phantomdolch-Angriffe aus.

Phantomdolch. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (4W4 + 3) Stichschaden plus 19 (3W12) nekrotischer Schaden, und das Ziel hat bis zum Beginn des nächsten Zugs des Seelenkrämers einen Nachteil bei Rettungswürfen.

Woge der Müdigkeit (Aufladung 4–6). Der Seelenkrämer strahlt in einem Würfel mit 18 m Kantenlänge Müdigkeit aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 45 (10W8) psychischen Schaden und 1 Stufe Erschöpfung. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet sie 22 (5W8) psychischen Schaden.



GEBIET DER RABENKÖNIGIN



SKULK

Skulks sind die seelenlosen Hüllen von Reisenden, die sich im Shadowfell verirrt haben und nun durch seine graue Einöde wandern, bis sie jegliches Bewusstsein für sich selbst verloren haben. Sie sind derart identitätslos, dass sie dauerhaft unsichtbar geworden sind. Nur Kinder können einen Skulk ohne die Hilfe eines Spiegels oder einer besonderen Kerze sehen. Zu den seltenen Gelegenheiten, bei denen ein Skulk sichtbar ist, erscheint er als trister, haarloser Humanoid ohne jede Besonderheit.

Beschworene Diener. Ein Skulk kann mithilfe eines Rituals aus dem Shadowfell beschworen werden. Falls der Kreatur ein Teil der Identität des Beschwörers geschenkt wird, ist der Skulk 30 Tage lang verpflichtet, den Befehlen des Beschwörers zu gehorchen. Falls ein Skulk sichtbar ist, könnte ein scharfsinniger Beobachter herleiten, wer ihn beschworen hat, denn ein Skulk nimmt eine vage Ähnlichkeit zu seinem Meister an.

Skulks sind grausam und chaotisch, und führen ihre Befehle auf die gewalttätigste Weise aus. Ein beschworener Skulk kann nicht ins Shadowfell zurückkehren, bevor er stirbt, daher hat er jede Motivation, sich ins Verursachen von Blutvergießen und Tumult zu stürzen.

Inhaltsleere Leben. Nachdem er in der Materiellen Welt eine Person getötet hat, imitiert ein Skulk manchmal das Leben dieser Person. In extremen Fällen sind Skulks in Dörfer eingedrungen, haben alle Bewohner getötet und die Orte in scheinbare Geisterstädte verwandelt, in denen täglich nach nichts schmeckendes Essen zubereitet wird, farblose Kleidung zum Trocknen aufgehängt und Vieh von Pferch zu Pferch getrieben wird, bis es verhungert.

Manche Kinder haben imaginäre Freunde, die ihre Eltern nicht sehen können. Manchmal sind diese unsichtbaren Freunde nicht imaginär.

SKULK

Mittelgroßer Humanoid, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)	1 (-5)

Rettungswürfe Kon +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +8

Schadensimmunitäten Gleißend

Zustandsimmunitäten Blind

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen versteht Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Fährtenlos. Der Skulk hinterlässt keine Fährten, die verraten würden, wo er war oder wo er hingeht.

Fehlbare Unsichtbarkeit. Der Skulk ist unsichtbar. Diese Unsichtbarkeit kann von drei Dingen umgangen werden:

- Der Skulk erscheint als ein trister, glatthäutiger Humanoid, falls sein Spiegelbild in einem Spiegel oder einer anderen Oberfläche gesehen werden kann.
- Der Skulk erscheint als verschwommene, durchscheinende Gestalt im Licht einer Kerze, die aus dem ausgelassenen Fett eines Leichnams gezogen wurde, dessen Identität unbekannt ist.
- Humanoide Kinder von 10 Jahren oder jünger können diese Unsichtbarkeit durchschauen.

AKTIONEN

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W4 + 4) Hiebsschaden. Falls der Skulk einen Vorteil beim Angriffswurf hat, erleidet das Ziel ebenfalls 7 (2W6) nekrotischen Schaden.

SPINNROSSE

Spinnrosse sind riesige Jagdspinnen, welche die Tiefen des Underdark durchstreifen. Den meisten Spinnrossen begegnet man in der Gesellschaft von Duergar.

Weibliche Dominanz. Weibliche Spinnrosse werden größer und stärker als die Männchen, und das Weibchen verschlingt nach der Paarung oft das Männchen. In Gefangenschaft werden die Männchen als Zugtiere genutzt, während die Weibchen als Reittiere in der Schlacht dienen.

Einsame Raubtiere. Spinnrosse erachten andere Spinnrosse als Feinde und versuchen, die vermeintlichen Bedrohungen zu zerreißen. Ihre Duergar-Treiber müssen Spinnrosse in getrennten Ställen unterbringen und ihnen bei der Arbeit Scheuklappen anlegen, um sie davon abzuhalten, sich gegenseitig zu attackieren.

Geringe Schläue. Spinnrosse sind intelligent genug, um einfache Handsignale und gesprochene Befehle zu erlernen, aber selbst ein domestiziertes Spinnross kann sich gegen seinen Treiber wenden. Für das Abrichten dieser Bestien muss ein Reiter eine Bindung mit dem Spinnross eingehen, ein Prozess, der kurz nach dem Schlüpfen dieser Kreaturen beginnt. Der Reiter bleibt bei dem Spinnross, während es zu seiner vollen Größe heranwächst, und arbeitet die ganze Zeit daran, die Raubtierinstinkte der Bestie zu kanalisieren.

Tödliche Jäger. Anstatt Spinnweben zu knüpfen, sondern Spinnrosse eine zähflüssige Substanz aus ihren Beinen ab. Diese Schmiere erlaubt ihnen, an Wänden und Decken entlang zu krabbeln und Beute niederzuringen.

Spinnrosse gleichen Spinnen so sehr wie Wölfe Wölfen gleichen. Die Kreaturen mögen ähnlich erscheinen, aber Spinnrosse sind mehr als nur Ungeziefer.



WEIBLICHES SPINNROSS

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 30 (4W10 + 8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Spinnenklettern. Das Spinnross kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Außergewöhnlicher Sprung. Die Distanz der Weitsprünge des Spinnrosses wird verdreifacht; jeder Meter seiner Bewegungsrate, die es auf den Sprung verwendet, erlaubt ihm eine Bewegung von 3 m.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Klebriges Bein. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur.

Treffer: Das Ziel klebt am Bein des Spinnrosses fest und wird gepackt, bis es entkommt (SG zum Entkommen 12). Das Spinnross kann nur eine Kreatur auf einmal gepackt halten.

MÄNNLICHES SPINNROSS

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Spinnenklettern. Das Spinnross kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Außergewöhnlicher Sprung. Die Distanz der Weitsprünge des Spinnrosses wird verdreifacht; jeder Meter seiner Bewegungsrate, die es auf den Sprung verwendet, erlaubt ihm eine Bewegung von 3 m.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Klebriges Bein. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine kleine oder winzige Kreatur.

Treffer: Das Ziel klebt am Bein des Spinnrosses fest und wird gepackt, bis es entkommt (SG zum Entkommen 12). Das Spinnross kann nur eine Kreatur auf einmal gepackt halten.

STAHLPRÄDATOR

Ein Stahlprädatör ist eine gnadenlose Maschine mit einem einzigen Zweck: ihr Ziel ohne Rücksicht auf Distanz und Hindernisse aufzuspüren und zu töten.

Modron-Ingenieurskunst. Stahlprädatoren werden von einem bestimmten Hexton-Modron mittels einer Maschine erschaffen, die sich in der Stadt Sigil befindet. Er hatte jedoch nicht immer sein Hauptquartier in der Stadt der Tore. In seiner ursprünglichen Heimat, der Ebene Mechanus, wurde der einflussreiche Hexton für seine Erfindung gerühmt – bis er seine Kreationen auf seine Vorgesetzten losließ. Stahlprädatoren

STAHLPRÄDATOR

Großes Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 207 (18 W10 + 108)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	17 (+3)	22 (+6)	4 (–3)	14 (+2)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Kälte, nekrotisch, Schall

Schadensimmunitäten Gift, psychisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 18 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Versteht Modron und die Sprache seines Eigentümers, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Stahlprädatör ist Weisheit. Der Stahlprädatör kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten notwendig sind:

Jeweils 3/Tag: **Dimensionstür** (nur selbst), **Ebenenwechsel** (nur auf sich selbst)

Magieresistenz. Der Stahlprädatör hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Stahlprädatörs sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Stahlprädatör führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seiner Klaue.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W6 + 7) Stichschaden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (2W8 + 7) Hiebsschaden.

Betäubendes Brüllen (Aufladung 5–6). Der Stahlprädatör stößt in einem Kegel von 18 m ein Brüllen aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 27 (5W10) Schallschaden, lässt alles fallen, was sie in der Hand hält und erleidet 1 Minute lang den Zustand betäubt. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur den halben Schaden. Die betäubte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

verheerten die Modron-Hierarchie, bis der abtrünnige Hexton gefangen und ins Exil geschickt wurde. Jetzt betreibt er ein Geschäft in Sigil wo jeder für einen gepfefferten Preis die Anfertigung eines Stahlprädatörs in Auftrag geben kann.

Attentäter auf Bestellung. Um einen Stahlprädatör zu erschaffen, muss die Maschine des Hexton mit etwas gefüttert werden, was das Ziel des Prädatörs identifiziert, wie etwa eine Haarlocke, ein lange getragener Handschuh oder eine vielbenutzte Waffe. In dem Moment, in dem der frisch angefertigte Stahlprädatör herauskommt, springt er auf der Suche nach seiner Beute davon. Er spürt den Aufenthaltsort seines Ziels über Ebenengrenzen hinaus, jedoch ist dieses Ausfindigmachen nur bis auf ein paar Tausend Meter genau; um die verbleibende Distanz zu schließen, findet der Stahlprädatör seine Beute durch Sicht und Geruch.

Sobald die Schlacht begonnen hat, ignoriert der Prädatör beim Angriff auf sein Ziel jede andere Bedrohung, solange ihn nicht andere Kreaturen davon abhalten, das Ziel zu erreichen. In diesem Fall tut er, was immer er tun muss, um seinen Auftrag zu erfüllen.

Abtrünnige Killer. Wenn alles nach Plan verläuft, reißt ein Stahlprädatör sein Ziel und kehrt dann freiwillig nach Sigil zurück, wo er in Einzelteile zerlegt wird, die für einen anderen Stahlprädatör verwendet werden können. Kampfschäden können diesen Instinkt jedoch versagen lassen, was den Stahlprädatör in der Gegend verbleiben lässt, wo er andere Kreaturen jagt und tötet, die seinem Ziel ähneln, auf die die ungefähre Beschreibung des Ziels passt oder die einfach nur in der Nähe leben. Solche Abtrünnigen werden die gefährlichsten aller Prädatoren.

Konstruktur. Ein Stahlprädatör braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.





STEINVERFLUCHTER

Die Steinverfluchten werden durch ein widerliches alchemistisches Ritual erzeugt, das an einem Humanoiden durchgeführt wird, der zu Stein verwandelt worden ist. Das Ritual, das ein Gemisch von Basiliskenblut und der Asche von verbrannten Federn eines Schreckhahns benötigt, ruft das schwache Echo des Geistes des versteinerten Opfers, erweckt die Statue zum Leben und verwandelt sie in einen nützlichen Wächter.

Zurückbleibende Geister. Die Steinverfluchten besitzen einen böswilligen Trieb, die Lebenden zu erschlagen, aber dennoch sind sie vollkommen loyal gegenüber demjenigen, der das Ritual durchgeführt hat, welches sie zum Leben erweckt hat, und sie befolgen die Befehle dieses Wesens so gut sie können.

Im Kampffahren aus den Fingern eines Steinverfluchten steinerne Klauen aus, die vor dickem grauem Schlick tröpfen. Dieser alchemistische Schlick verwandelt diejenigen, die von den Klauen aufgeschlitzt werden, in Statuen.

Eine sonderbare Ernte. Als Teil des Rituals, das zur Erschaffung eines Steinverfluchten benutzt wird, bildet sich ein faustgroßer Obsidianschädel innerhalb des Oberkörpers der Kreatur. Der Schädel ist nicht sichtbar, während der Steinverfluchte aktiv ist, aber wenn er erschlagen wird, zerbröckelt die Statue und der Schädel klappert zu Boden. Weil er der Nexus für die Alchemie ist, mittels derer diese Schrecken erschaffen werden, halbt ein schwaches Echo der Erinnerungen des ursprünglichen Opfers in dem Schädel wider. Ein fähiger Magienutzer kann versuchen, Erinnerungen daraus zu extrahieren um Einsichten in die Vergangenheit des Opfers zu erlangen oder altes Wissen zu finden, das ansonsten verloren wäre.

Konstruktatur. Ein Steinverfluchter benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

KRYPTISCHES FLÜSTERN

Obwohl Kreaturen schon lange tot sind, die in Steinverfluchte verwandelt werden, lebt ein vages Flüstern ihrer Erinnerungen in dem Obsidianschädel weiter, der im Körper des Steinverfluchten eingebettet ist. Am Ende einer kurzen Rast kann ein Charakter einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 ablegen, um zu versuchen, eine Erinnerung aus dem Schädel zu extrahieren – eine Erinnerung, die eine Antwort auf eine ausgesprochene Frage ist, die der Charakter dem Schädel gestellt hat. Sobald dieser Wurf abgelegt wurde, egal ob er gelungen oder misslungen ist, kann der Schädel nicht mehr auf diese Weise verwendet werden.

STEINVERFLUCHTER

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W8 + 4)

Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)	8 (-1)	7 (-2)

Schadensempfindlichkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Die Sprachen, die er zu Lebzeiten beherrschte

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Listiger Opportunist. Der Steinverfluchte hat einen Vorteil bei Angriffswürfen für Gelegenheitsangriffe.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Steinverfluchte bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer normalen Statue zu unterscheiden.

AKTIONEN

Versteinernde Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W10 + 3) Hiebschaden oder 14 (2W10 + 3) Hiebschaden, wenn der Angriffswurf einen Vorteil hatte. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst beginnt sie, sich in Stein zu verwandeln und ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs festgesetzt, zu welchem Zeitpunkt sie den Rettungswurf wiederholen muss. Der Effekt endet, wenn der zweite Rettungswurf gelingt; ansonsten wird das Ziel 24 Stunden lang versteinert.

STERNENGEZÜCHT

Die Materielle Ebene repräsentiert nur einen kleinen Teil des Multiversums. Hinter den am besten bekannten Ebenen der Existenz liegen Reiche, die für sterbliches Leben tödlich sind. Manche sind so feindselig, dass selbst ein nur einen Moment andauernder Kontakt mit solch einem Ort ausreicht, um einen sterblichen Geist in den Wahnsinn zu treiben. Dennoch existieren Wesen, die in diesen Reichen beheimatet sind: Wesen, die in alle Ewigkeit hungern, suchen, Krieg führen, manchmal träumen. Diese Ältesten Übel sind weit älter als die meisten sterblichen Völker und immer schrecklich für humanoide Geister.

Wie sehr sie auch begehren mögen, die Materielle Ebene zu betreten und zu beherrschen, die Ältesten Übel sind unfähig oder nicht gewillt, ihre Reiche zu verlassen. Manche sind in ihren Dimensionen von äußeren Mächten eingesperrt worden, andere sind untrennbar an ihre Heimatrealitäten gebunden, und andere können schlicht keinen Weg heraus finden.

Herolde des Verderbens. Die als Sternengezücht bekannten Kreaturen sind die Herolde, Diener, Fußsoldaten und Statthalter der Ältesten Übel, sie sind fähig, Gestalten anzunehmen, die zur Materiellen Ebene reisen können. Sie kommen meist im Gefolge eines Kometen an – oder vielleicht signalisiert solch ein Phänomen nur, dass Sternengezücht in der Nähe und zur Kommunikation verfügbar ist. Wenn die Zeichen richtig stehen, versammeln sich Hexenmeister und Kultisten eilig, lesen ihre blasphemischen Schriften vor und halten die den Geist versengenden Rituale ab, die dem lodernen Sternengezücht den Weg in die Welt weisen.

STERNENGEZÜCHT-GRUE

Der ewig grinsende Gruespringt irrsinnig starrend, mit Fangzähnen und ohne Lippen, auf spindeldürren Beinen und langen Armen herum. Borsten und Dornen ragen aus merkwürdigen Flecken auf seiner blassen Haut hervor, und seine langen Finger enden in brüchigen und dreckigen Nägeln. Grues sind die schwächsten des Sternengezüchts. Typischerweise begleitet eine Armee sich windender,

STERNENGEZÜCHT-GRUE

Kleine Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 17 (5W6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Psychisch
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Tiefensprache
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aura des Wahnsinns. Kreaturen, die sich innerhalb von 6 m um den Grue herum befinden und keine Aberrationen sind, haben einen Nachteil bei Rettungswürfen und ebenfalls bei Angriffswürfen gegen Kreaturen, die keine Sternengezücht-Grue sind.

AKTIONEN

Verwirrender Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst haben Angriffswürfe gegen das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zugs des Grue einen Vorteil.

herumkrabbelnder Grues mächtigeres Sternengezücht. Ihr andauerndes Zwitschern und Kreischen produziert disharmonische psychische Energie, die die Gedankenmuster anderer Kreaturen unterbricht. Intelligente Kreaturen erleben blitzende Farben, Halluzinationen, Orientierungslosigkeit und Wellen der Hoffnungslosigkeit, wenn sie sich in der Nähe einer Gruppe von Sternengezücht-Grues wiederfinden.

STERNENGEZÜCHT-KOLOSS

Der Koloss ist das größte bekannte Sternengezücht. Obwohl er in seiner Statur dem Oger ähnelt, gibt die glänzende, durchscheinende Haut des Kolosses den Blick auf eine muskulöse Gestalt ohne das Fett eines Ogers frei. Bleiche und scheinbar lidlose Augen starren unheilvoll aus einem Gesicht, das von zu vielen Zähnen und zu wenig Nase verzerrt ist.

Kolossen begegnet man selten, ohne dass sich ein Seher in der Nähe befindet, der sie kommandiert. Ein Koloss scheint nur wenig eigenen Willen zu besitzen, außer dem, seinen Herren zu beschützen.

STERNENGEZÜCHT-LARVENMAGIER

Ein Larvenmagier ist eine alptraumhafte Kombination eines sterblichen Körpers und andersweltlicher Substanz. Wenn ein mächtiger Kultist einer wurmartigen Wesenheit wie zum Bei-

STERNENGEZÜCHT-KOLOSS

Große Aberration, neutral böse

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

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	8 (-1)	21 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Rettungswürfe Ges +3, Wei +5
Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Tiefensprache
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Psychischer Spiegel. Wenn der Koloss psychischen Schaden erleidet, erleidet stattdessen jede Kreatur innerhalb von 3 m um den Koloss herum diesen Schaden; der Koloss erleidet nichts von diesem Schaden. Zusätzlich können die Gedanken und der Aufenthaltsort des Kolosses nicht durch Magie herausgefunden werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Koloss führt zwei Hieb-Angriffe durch. Wenn beide Angriffe das selbe Ziel treffen, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) psychischen Schaden und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei Misslingen erleidet das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zugs den Zustand betäubt.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden.

Mähende Arme (Aufladung 5–6). Der Koloss führt einen separaten Hieb-Angriff gegen jede Kreatur durch, die sich innerhalb von 3 m um ihn herum befindet. Jeder Kreatur, die getroffen wird, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst erleidet sie den Zustand liegend.

spiel Kyuss oder Kezef – üblicherweise ein Hexenmeister oder anderer Zauberwirker – den kometengetragenen Abgesandten eines Ältesten Übels kontaktiert, kann der Abgesandte sich mit einem sterblichen Bewusstsein verschmelzen, um einen Larvenmagier zu erschaffen. Nichts von der Persönlichkeit des ursprünglichen Kultisten überlebt die Transformation, also ist das, was daraus entsteht, vollkommen fremdartig.

STERNENGEZÜCHT-SEHER

Ein Sternengezücht-Seher tritt häufig als Anführer eines Kultes in Erscheinung, der eines oder mehrere der Ältesten Übel anbetet. Üblicherweise ist der Seher das einzige Mitglied des Kultes, welches das volle Ausmaß des Schreckens begreift, den der Kult verehrt.

STERNENGEZÜCHT-LARVENMAGIER

Mittelgroße Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W8 + 96)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +6, Cha +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Tiefensprache

Herausförderungsgrad 16 (15.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Larvenmagier ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Unheimlicher Strahl* (3 Strahlen, Bonus von +3 auf jeden Angriffswurf)

3/Tag: *Monster beherrschen*

1/Tag: *Todeskreis*

Zurück zu den Würmern. Werden die Trefferpunkte des Larvenmagiers auf 0 reduziert, zerfällt er zu einem **Schwarm von Insekten** im selben Bereich. Solange der Schwarm nicht vernichtet wird, bildet sich der Larvenmagus 24 Stunden später aus ihm zurück.

AKTIONEN

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Trffer:** 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 gelingen, sonst erleidet es bis zum Ende seines nächsten Zugs den Zustand vergiftet.

Würmerplage (Aufladung 6). Jeder Kreatur außer Sternengezücht innerhalb von 3 m um den Larvenmagier herum muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 gelingen, sonst erleidet sie 22 (5W8) nekrotischen Schaden sowie die Zustände blind und festgesetzt durch schwärmende Würmer. Die betroffene Kreatur erleidet zu Beginn jedes Zugs des Larvenmagus 22 (5W8) nekrotischen Schaden. Die Kreatur kann den Rettungswurf zum Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf ihr selbst.

Die Kultisten, welche die Realität lästern, indem sie die Ältesten Übel anrufen, sprechen oft von einem Fernen Reich, aus dem diese Wesenheiten stammen. In Wahrheit gibt es nicht nur einen einzigen Ort oder Raum, aus dem sie kommen. Es gibt das Multiversum der Dinge die sind, und es gibt das Multiversum der Dinge die nicht sein sollten.



REAKTIONEN

An Schwäche nähren. Wenn einer Kreatur innerhalb von 6 m um den Larvenmagus herum ein Rettungswurf misslingt, erhält der Larvenmagus 10 temporäre Trefferpunkte.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Schädelfürst kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Schädelfürst erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Zaubertrick (kostet 2 Aktionen). Der Larvenmagus wirkt einen Zaubertrick.

Hieb (kostet 2 Aktionen). Der Larvenmagus führt einen Hieb-Angriff aus.

Nähren (kostet 3 Aktionen). Jede Kreatur, die von der Würmerplage des Larvenmagus festgesetzt ist, erleidet 13 (3W8) nekrotischen Schaden, und der Larvenmagus erhält 6 temporäre Trefferpunkte.

Diese Kreaturen werden nicht von Sternen in die Welt gesetzt. Solch wunderschönen Lichtern sollte nicht die Schuld für solche Garstigkeit gegeben werden.

STERNENGEZÜCHT-SEHER

Mitteltgroße Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 153 (18W8 + 72)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Int +11, Wei +9, Cha +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefsprache

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Phasenverschobene Bewegung. Der Seher kann sich durch andere Kreaturen und Objekte bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Jede Kreatur, durch die er sich bewegt, erleidet 5 (1W10) psychischen Schaden; keine Kreatur kann diesen Schaden öfter als einmal pro Zug erleiden. Der Seher erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug innerhalb eines Objekts beendet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Seher führt zwei Kometen-Zauberstecken-Angriffe durch oder benutzt Psychische Kugel zweimal.

Kometen-Zauberstecken. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W6 + 6) Wuchtschaden oder 10 (1W8 + 6), wenn er mit zwei Händen geführt wird, plus 18 (4W8) psychischen Schaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 gelingen, sonst wird es bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig.

Psychische Kugel. Fernkampf-Zauberangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (5W10) psychischer Schaden.

Entfernung falten (Aufladung 6). Der Seher krümmt den Raum um eine Kreatur, die er innerhalb von 10 m um sich herum sehen kann. Diese Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, wird das Ziel zusammen mit aller Ausrüstung, die es trägt oder in der Hand hält, auf magische Weise zu einem nicht besetzten Bereich teleportiert, den der Seher sehen kann, und alle anderen Kreaturen innerhalb von 3 m um den ursprünglichen Bereich des Ziels erleiden jeweils 39 (6W12) psychischen Schaden. Gelingt der Rettungswurf, erleidet das Ziel 19 (3W12) psychischen Schaden.

REAKTIONEN

Raum biegen. Würde der Seher von einem Angriff getroffen werden, teleportiert er sich davon und tauscht die Position mit einem anderen Sternengezücht, das er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Das andere Sternengezücht wird statt ihm von dem Angriff getroffen.

Eine Wesenheit, die als Sternengezücht-Seher auf der Materiellen Ebene erscheint, kommt üblicherweise als etwas Anderes an – etwas Körperloses. Wenn ein Hexenmeister oder anderer Zauberwyrker mit ihm in Kontakt tritt, übernimmt die Seher-Wesenheit die Kontrolle über die Gestalt und den Geist des Sterblichen, und verwandelt ihn in einen Sternengezücht-Seher. Wer auch immer der Seher einst war, verschwindet unter der korpulenten Masse geschwulstiger Haut, die sich in fremdartigen Windungen über den ganzen Körper des Sehers ausbreitet. Hände werden zu massigen, flossenartigen Gliedmaßen, die fähig sind, ihre fremdartigen Zauberstecken zu greifen – welche aus einer Mischung aus Fleisch, Knochen und Sternensstoff geformt sind – jedoch unpraktisch und schmerzhaft sind, wenn sie zum Umgang mit anderen Dingen benutzt werden.

Ein Sternengezücht-Seher wird fast immer von einem oder mehreren Sternengezücht-Kolosse begleitet. Obwohl der Koloss selbst schon ein ernstzunehmender Kämpfer ist, ist er auch ein unerlässlicher Bestandteil einer Taktik, die oft

STERNENGEZÜCHT-VERSTÜMMLER

Mitteltgroße Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 71 (13W8 + 13)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, liegend, verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Tiefsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Hinterhalt. In der ersten Runde jedes Kampfes hat der Verstümmler einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, die noch keinen Zug ausgeführt hat.

Heimlicher Schatten. Solange sich der Verstümmler in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet, kann er die Verstecken-Aktion als Bonusaktion verwenden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Verstümmler führt zwei Klauen-Angriffe durch.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Hiebsschaden. Wenn der Angriffswurf einen Vorteil hat, erleidet das Ziel ebenfalls 7 (2W6) psychischen Schaden.

Klauenwirbel (Aufladung 4–6). Der Verstümmler führt sechs Klauenangriffe gegen ein Ziel durch. Entweder vor oder nach diesen Angriffen kann er sich als Bonusaktion bis zu seiner Bewegungsrate weit bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

von den Sehern genutzt wird. Wenn ein Seher einem Koloss psychischen Schaden zufügt, wird der Koloss nicht verletzt, während der Schaden vom Koloss abprallt und sich ausbreitet, um andere Kreaturen anzugreifen.

Das Ziel des Sehers ist es, die Energiequellen anzuzapfen und die Riten zu meistern, die ihn befähigen, eine Brücke zwischen der verletzlichen geistigen Gesundheit der Materiellen Ebene und dem sich windenden Wahnsinn des Gefängnisses eines Ältesten Übels zu schlagen.

STERNENGEZÜCHT-VERSTÜMMLER

Ein Verstümmler ist ein am Boden kriechender Schrecken mit mehreren schlaksigen Armen. Ein Verstümmler hat meistens sechs Arme, kann aber auch von vier bis acht Armen aufweisen. Verstümmler kriechen den Boden oder die Wände entlang und halten sich im Schatten, sie verstecken sich an Orten, die zu flach oder gut ausgeleuchtet erscheinen, um irgendetwas zu verbergen. Sie erscheinen dank ihrer vornübergebeugten Pose und ihres ausgemergelten Körperbaus kleiner als sie in Wahrheit sind. Kultisten beschwören diese Kreaturen, um als Wächter und Attentäter zu dienen. Zwei Rollen, in denen sie brillieren.

SEGNUNGEN DER ÄLTESTEN ÜBEL

Nach Generationen des Studiums und praktischer Anwendung finsterner Handlungen haben die Jünger einiger Ältester Übel die Fähigkeit gemeistert, übernatürliche Gaben an Schergen zu verleihen, die sie für dieses Privileg vorgesehen haben. Jegliche Kreatur, die einem Kult des Ältesten Übels dient (einschließlich Sternengezücht), kann eine dieser Belohnungen erhalten – üblicherweise als Entlohnung für treue Dienste, aber manchmal auch als Chance, Buße zu tun, nachdem man die Gesetze des Kults gebrochen hat. Die folgenden Kräfte kommen nur bei spezifischen Kulten vor, und typischerweise hat eine Kreatur nicht mehr als eine davon.

KULT VON BOREM VOM SEE DES SIEDENDEN SCHLAMMS

Borems Umarmung (1/Tag). Der Kultist berührt eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um ihn herum. Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst wird es von klebrigem, dampfendem Schlamm überzogen. Solange das Ziel derart überzogen ist, wird seine Bewegungsrate halbiert, es kann keine Reaktionen benutzen, und es erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 10 (3W6) Feuerschaden. Der Effekt hält für 1 Minute an, bis der Kultist kampfunfähig oder getötet wird, oder bis er ins Wasser springt oder hineingetaucht wird.

KULT VON ATROPUS DER TOTGEBORENEN WELT

Blick der Verderbtheit (Aufladung 6). Der Kultist wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 10 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder es erleidet 16 (3W10) nekrotischen Schaden und für 1 Minute den Zustand vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

KULT VON HAASK DER STIMME DES HARGUT

Haasks Präsenz (1/Tag). Der Kultist verwandelt sich in ein winziges, blutegelartiges Wesen und teleportiert sich auf die Schulter eines Humanoiden, den er innerhalb von 10 m um sich herum sehen kann. Dem als Ziel gewählten Humanoiden muss ein Charismarettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet er den Zustand bezaubert. Solange das Ziel bezaubert ist, hat der Kultist während des nächsten Zugs die Kontrolle über das Ziel. Am Ende dieses Zugs teleportiert der Kultist sich in einen nicht besetzten Bereich, den er innerhalb von 10 m um sich herum sehen kann, und nimmt wieder seine normale Gestalt an. Der Kultist kann nicht

direkt als Ziel für einen beliebigen Angriff oder anderen Effekt gewählt werden, während er sich in der egelartigen Form befindet, ist aber Wirkungsbereichen ganz normal unterworfen.

KULT VON TYRANTHRAXUS DEM GEFLÄMMTEN

Gleißende Flammen (1/Tag). Vielfarbige Flammen umgeben den Kultisten für 1 Minute, bis er kampfunfähig wird oder stirbt, oder bis der Kultist die Flammen löscht (benötigt keine Aktion). Solange er in Flammen steht, besitzt der Kultist Telepathie mit einer Reichweite von 10 m, und kann sich als Bonusaktion bis zu 10 m weit zu einem nicht besetzten Bereich teleportieren, den er sehen kann. Zusätzlich muss jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um den Kultisten herum beginnt, ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 16 (3W10) gleißenden Schaden oder halb so viel Schaden bei einem gelungenen.

KULT VON THARIZDUN DEM GOTT IN KETTEN

Tharizduns Funke (Aufladung 6). Als Bonusaktion berührt der Kultist eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe oder eine natürliche Waffe, so er eine besitzt. Der nächsten Kreatur, die von der berührten Waffe getroffen wird, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst leidet sie 10 Minuten lang an kurzfristigem Wahnsinn. Schläge in der Tabelle Kurzfristiger Wahnsinn nach (siehe „Auswirkungen des Wahnsinns“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), um die Art des Wahnsinns zu bestimmen. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jeder Minute wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

ÄLTESTE ÜBEL

Wer oder was genau die Ältesten Übel sind, bleibt in den seltenen Quellen des Wissens über sie umstritten. Wenige Kreaturen im Multiversum sind sich dieser Wesen überhaupt bewusst, und niemand kann behaupten, sie alle zu kennen.

Manche Ältesten Übel werden Götter, Elementarmächte oder Unholde genannt. Dennoch bestehen manche in den esoterischen Mysterien bewanderte Gelehrte darauf, dass es sich bei ihnen um nichts davon handelt, sondern dass sie tatsächlich Wesen sind, die sich von dem abheben, was Sterbliche als Realität ansehen. Manchen Ältesten Übeln wird nachgesagt, dass sie Kreaturen des Fernen Reichs sind, während von anderen gedacht wird, dass sie in einer bestimmten Ebene oder Welt gefangen sind, oder irgendwie von Wandelsternen in Schach gehalten werden und in der Weite des Nachthimmels eingesperrt sind.

Die Namen, die diesen fürchterlichen Wesenheiten gegeben werden, umfassen so merkwürdige Beschreibungen wie Ilyak-Ortheel der Elfenfresser, Dendar die Nachtschlange, Borem vom See des siedenden Schlamms, Kezef der Chaoshund, Zargon der Wiederkehrer, Camnod der Ungesehene, Holashner der Hunger in der Tiefe, Piscaethces die Blutkönigin, Shothotugg der Verschlinger der Welten, Y'chak die violette Flamme, Bolothamogg der von Jenseits der Sterne beobachtet, Hargut mit der Grauen Pestilenz, Haask die Stimme des Hargut, Ragnorra die Mutter der Monster, die Kolosse von Zoretha, Kyuss der Wurm der Läufe, Tharizdun der Gott in Ketten, Atropus die totgeborene Welt, Pandorym die vollständige Auslöschung, Hamnathuun der Blutfürst, Maram mit dem großen Speer, Tyranthraxus der Geblämmte, die ungenannte Königin des Chaos und Vater Llymic der fleischgewordene fremdartige Gedanke.

Das Ausmaß variiert, in dem diese Wesen Macht über ihre Heimatwelt hinaus besitzen, genauso wie Ansichten über ihre relative Stärke. Aber sie alle sind Mächte der Verderbnis und des Bösen. Nichts Gutes kann aus ihrem Einfluss erwachsen. Kein mit ihnen eingegangener Handel endet in irgendetwas anderem als Wahnsinn, Krankheit, Tod oder Schlimmerem.

TEUFEL

Teufel intrigieren und kämpfen, um die Spitze der infernaln Hierarchy der Neun Höllen zu erreichen. Hier werden mehrere Teufel vorgestellt, von denen manche einen Platz in der sozialen Ordnung haben und andere außerhalb dieser Ordnung stehen.

ABISHAI

Jeder Abishai war einst ein Sterblicher, der irgendwie vor seinem Tod die Gunst von Tiamat gewonnen hat. Zur Belohnung fand seine Seele sich in einen abscheulichen Teufel verwandelt wieder, der Tiamat nach ihrem Belieben dient.

Abgesandte der Verdammnis. Tiamat schickt Abishai als Gesandte aus, um in den Höllen und im ganzen Multiversum ihre Interessen zu vertreten. Manche haben simple Aufgaben, wie zum Beispiel eine Botschaft an Kultisten zu übermitteln oder für Anbeter Verantwortung zu übernehmen, die eine heikle Mission ausführen sollen. Andere haben größere Zuständigkeiten, so zum Beispiel das Anführen großer Gruppen, das Verüben von Attentaten auf Ziele, und den Dienst in Armeen. In allen Fällen sind Abishai Tiamat gegenüber fanatisch loyal und bereit, wenn nötig ihre Leben zu geben.

Außenseiter in der Hölle. Abishai stehen abseits der normalen Hierarchie der Neuen Höllen, sie haben ihre eigenen Befehlskette und gehorchen letzten Endes Tiamat (und Asmodeus, wenn der Dunkle Fürst entscheidet, sich ihrer zu bedienen). Andere Erzteufel können Abishai befehlen, für sie zu arbeiten, doch die meisten Erzteufel tun dies nur selten, da niemals klar ist, ob ein Abishai den Befehlen Tiamats oder Asmodeus' folgt. Es liegt ein inhärentes Risiko darin, einen von Tiamat gegebenen Befehl zu widerrufen, doch Asmodeus' Pläne zu stören, fordert die sichere Vernichtung heraus.

BLAUER ABISHAI

Als Sucher vergessenen alten Wissens und verlorener Relikte sind Blaue Abishai die listigsten und gelehrtesten ihrer Art. Ihr

Tiamat ist eine Macht des Chaos, die an einen Ort des Gesetzes gebunden ist. Sind Abishai ihre Diener oder ihre Gefängniswärter?



BLAUER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (26W8 + 78)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	23 (+6)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +12, Wei +12

Fertigkeiten Arkane Kunde +12

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Infernalisches, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Magieresistenz. Der Abishai hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Abishai sind magisch.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishai nicht.

Zauberwirken. Der Abishai ist ein Zauberwirker der 13. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): Botschaft, Einfache Illusion, Freundschaft, Magierhand, Schockgriff

1. Grad (4 Plätze): Chromatische Kugel, Donnerwoge, Magisches Geschoss, Person bezaubern, Rascher Rückzug, Selbstverkleidung
2. Grad (3 Plätze): Dunkelheit, Nebelschritt, Spiegelbilder
3. Grad (3 Plätze): Blitz, Furcht, Magie bannen
4. Grad (3 Plätze): Dimensionstür, Eissturm, Mächtige Unsichtbarkeit
5. Grad (2 Plätze): Energiewand, Kältekegel
6. Grad (1 Platz): Kugelblitz
7. Grad (1 Platz): Teleportieren

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Abishai führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Kampfstab und einen mit seinem Biss.

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden, oder 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 13 (2W10 + 2) Stichschaden plus 14 (4W6) Blitzschaden.

GRÜNER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 187 (25W8 + 75)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	19 (+4)

Rettungswürfe Int +8, Cha +9

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Infernalisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Abishai ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Gestalt verändern, Mächtiges Trugbild*

Jeweils 3/Tag: *Furcht, Gedanken wahrnehmen, Person bezaubern*

Jeweils 1/Tag: *Massen-Einflüsterung, Person beherrschen, Verwirrung*

Magieresistenz. Der Abishai hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Abishai sind magisch.

Taufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishai nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Abishai führt zwei Angriffe durch: einen mit seinen Klauen und einen mit seinem Langstab, oder er wirkt einen Zauberspruch aus seinem Merkmal Angeborenes Zaubern und führt einen Klauen-Angriff aus.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Hiebsschaden, oder 6 (1W10 + 1) Hiebsschaden, wenn es mit beiden Händen geführt wird.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W8 + 3) Stichschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, sonst erleidet sie 11 (2W10) Giftschaden und 1 Minute lang den Zustand vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

ROTER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 255 (30W8 + 120)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Str +12, Kon +10, Wei +8

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Drakonisch, Infernalisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Magieresistenz. Der Abishai hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Abishai sind magisch.

Taufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishai nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Abishai kann seine Furchterregende Präsenz benutzen. Er führt außerdem drei Angriffe durch: einen mit seinem Morgenstern, einen mit seiner Klaue und einen mit seinem Biss.

Morgenstern. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (1W8 + 6) Stichschaden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W10 + 6) Hiebsschaden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (5W10 + 6) Stichschaden plus 38 (7W10) Feuerschaden.

Furchterregende Präsenz. Jeder Kreatur nach Wahl des Abishai, die sich innerhalb von 36 m um ihn herum aufhält und sich seiner bewusst ist, muss eine Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst wird sie von ihm 1 Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Falls der Rettungswurf einer Kreatur erfolgreich ist oder der Effekt für sie endet, ist die Kreatur die nächsten 24 Stunden lang immun gegen die Furchterregende Präsenz des Abishai.

Fanatismus anstacheln. Der Abishai wählt bis zu vier seiner Verbündeten innerhalb von 18 m um ihn herum aus, die er sehen kann. 1 Minute lang würfelt jeder dieser Verbündeten Angriffswürfe mit Vorteil und kann nicht verängstigt werden.

Macht der Drachenkönigin. Der Abishai wählt einen Drachen innerhalb von 26 m um sich herum als Ziel aus, den er sehen kann. Der Drache muss einen Charismarettungswurf gegen SG 18 ablegen. Ein Chromatischer Drache legt diesen Rettungswurf mit Nachteil ab. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist das Ziel 1 Stunde lang immun gegen die Macht der Drachenkönigin des Abishai. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Ziel vom Abishai 1 Stunde lang bezaubert. Solange es auf diese Weise bezaubert ist, betrachtet das Ziel den Abishai als einen vertrauenswürdigen Freund, auf den es zu hören und den es zu beschützen gilt. Dieser Effekt endet, falls der Abishai oder seine Begleiter dem Ziel Schaden zufügen.

mühevoll aus quer durch das Multiversum geplünderten Folianten und Grimoires zusammengetragenem okkulten Wissen befähigt sie, versierte Zauberwirker zu werden. Sie benutzen ihre Magie, um die Feinde ihrer Herrin völlig zu vernichten.

GRÜNER ABISHAI

Als die Gesandten von Tiamats Armeen repräsentieren Grüne Abishai die Interessen der Göttin in den Neun Höllen und darüber hinaus. Ihre scharfen Sinne verleihen ihnen ein Geschick dafür, Geheimnisse und andere heikle Informationen zu entdecken, während ihre diplomatischen Fertigkeiten und ihre Magie sicherstellen, dass sie selbst die gewieftesten Gegenspieler manipulieren können.

ROTER ABISHAI

Rote Abishai suchen ihresgleichen unter den Abishai, wenn es um Führungsqualität und pure Macht geht. Sie können sich auf Tiamats Autorität berufen, um selbst Drachen ihrem Willen zu beugen. Rote Abishai führen andere Teufel in die Schlacht oder übernehmen bei lästigen Kulte die Verantwortung, um sicherzustellen, dass sie weiterhin Tiamats Befehle ausführen. Der Rote Abishai gibt eine furchterregende Gestalt ab, und dieser Anblick kann für die Verbündeten des Abishai inspirierend sein und sie mit einer fanatischen Bereitschaft zum Kämpfen erfüllen.

SCHWARZER ABISHAI

Als talentierte Attentäter und Infiltratoren können Schwarze Abishai Schatten flechten, um ihre Anwesenheit zu verdecken. Dies erlaubt es ihnen, Örtlichkeiten zu erreichen, von denen aussie einen tödlichen Schlag gegen ihre Ziele ausführen.

WEISSER ABISHAI

Obwohl sie die Geringsten ihrer Art sind, kämpfen Weiße Abishai mit waghalsiger Wut, was sie ideal dazu befähigt, die Ränge von Tiamats Armeen zu verstärken. Weiße Abishai kämpfen ohne Furcht und werden auf dem Schlachtfeld zu Wirbelwinden der Zerstörung.



SCHWARZER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Infernalisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

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

Magieresistenz. Der Abishai hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Abishai sind magisch.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishai nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Abishai führt drei Angriffe durch: zwei mit seinem Krummsäbel und einen mit seinem Biss.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W10 + 3) Stichschaden plus 9 (2W8) Säureschaden.

Kriechende Dunkelheit (Aufladung 6). Der Abishai wirkt Dunkelheit an einem Punkt innerhalb von 36 m um ihn herum und benötigt dabei keine Komponenten. Für diesen Zauberspruch ist Weisheit sein Attribut zum Zaubern. Solange der Zauber anhält, kann der Abishai den Bereich der Dunkelheit als eine Bonusaktion bis zu 18 m weit bewegen.



WEISSER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W8 + 32)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Rettungswürfe Str +6, Kon +7

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Infernalisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Magieresistenz. Der Abishai hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Abishai sind magisch.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishai nicht.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zugs kann der Abishai einen Vorteil bei allen Würfeln für Nahkampf-Waffenangriffe während dieses Zugs erlangen. Jedoch haben Angriffswürfe gegen ihn einen Vorteil bis zum Beginn seines nächsten Zugs.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Abishai führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Langschwert und einen mit seiner Klaue.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden.

REAKTIONEN

Brutale Vergeltung. Wenn er Schaden erleidet, führt der Abishai als Antwort einen Biss-Angriff gegen eine zufällige Kreatur innerhalb von 1,50 m um ihn herum durch. Falls keine Kreatur in Reichweite ist, bewegt sich der Abishai bis zu seiner halben Bewegungsrate weit auf einen Feind zu, den er sehen kann, und provoziert dabei keine Gelegenheitsangriffe.

AMNIZU

Amnizus führen die infernalen Legionen in die Schlacht und befehligen die Wächter an den Torwegen zu den Höllen. Amnizus sind arrogant, tyrannisch und ruchlos, doch sie sind auch hochintelligente Taktiker und unnachgiebig loyal – Qualitäten, welche die höllischen Erzherzöge schätzen.

Bewachen den Fluss Styx. Manche Amnizus leisten die kritische Aufgabe, den Styx aus Festungen entlang der verdorbenen Ufer des Flusses aus zu bewachen, wo er durch Dis und Stygia fließt. Seelen, die in der Gestalt von Lemuren ankommen, haben keine Persönlichkeiten oder Erinnerungen; sie werden nur vom Verlangen angetrieben, Böses zu tun. Die Amnizus, die hier patrouillieren, bläuen die Regeln der Neuen Höllen in die erbärmlichen Hirne der Neuankömmlinge ein und mobilisieren die Lemuren in Legionen.

VARIANTE: TEUFEL BESCHWÖREN

Manche Amnizus haben eine Aktion, die es ihnen erlaubt, andere Teufel zu beschwören.

Teufel beschwören (1/Tag). Der Amnizu beschwört 2W4Barteufel oder 1W4Klingenteufel. Ein beschworener Teufel erscheint in einem unbesetzten Bereich innerhalb von 18 m um den Amnizu herum, handelt wie ein Verbündeter des Amnizu, und kann keine anderen Teufel beschwören. Er verbleibt 1 Minute lang, bis der Amnizu stirbt, oder bis sein Beschwörer ihn als eine Aktion fortschickt.



AMNIZU

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 202 (27W8 + 81)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +9, Wei +7, Cha +10

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Telepathie 300 m

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Amnizu ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 19, +11 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Begehr, Person bezaubern*

Jeweils 3/Tag: *Feuerball, Person beherrschen*

Jeweils 1/Tag: *Monster beherrschen, Schwachsinn*

Magieresistenz. Der Amnizu hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Tafelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Amnizus nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Amnizu benutzt Verstand vergiften. Er führt auch zwei Angriffe aus: einen mit einer Peitsche und einen mit seiner Beeinträchtigenden Berührung.

Aufseherpeitsche. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W4 + 5) Hiebsschaden plus 33 (6W10) Energieschaden.

Beeinträchtigende Berührung. Nahkampf-Zauberangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 44 (8W10) nekrotischer Schaden.

Verstand vergiften. Der Amnizu wählt eine oder zwei Kreaturen als Ziele aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Jedem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 gelingen, sonst erleidet es 26 (4W12) nekrotischen Schaden und hat bis zum Beginn des nächsten Zugs des Amnizu den Zustand blind.

Vergesslichkeit (Aufladung 6). Der Amnizu wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Dieser Kreatur muss ein Intelligenzrettungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst erleidet sie 1 Minute lang den Zustand betäubt. Eine betäubte Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst. Falls das Ziel die ganze Minute lang betäubt ist, vergisst es alles, was es während der letzten 5 Stunden gespürt, erlebt und gelernt hat.

REAKTIONEN

Instinktive Bezauberung. Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 m um den Amnizu herum gegen ihn einen Angriffswurf würfelt und sich eine andere Kreatur innerhalb der Reichweite des Angriffs aufhält, muss der Angreifer einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf muss der Angreifer die Kreatur als Zielauswählen, die sich ihm am nächsten aufhält. Dies beinhaltet nicht den Amnizu oder ihn selbst. Wenn mehrere Kreaturen sich am nächsten aufhalten, entscheidet der Angreifer, wen er als Ziel auswählt. Falls der Rettungswurf gelingt, ist der Angreifer 24 Stunden lang immun gegen die Instinktive Bezauberung des Amnizu.

HÖLLENFEUERMASCHINE

Höllenfeuermaschinen sind halbautomatische Überbringer der Zerstörung. Amnizus und andere teuflische Generäle halten sie in Reserve, bis sie gebraucht werden, um einen Einfall von Dämonen oder einen Kreuzzug von Sterblichen zurückzuwerfen. Doch gelegentlich reißt einer dieser mechanisch-magischen Hybriden aus, zum Ausrasten getrieben von seinem Bedürfnis nach Zerstörung.

Viele Gestalten, ein Zweck. Höllenfeuermaschinen gibt es in vielen Formen, doch alle von ihnen haben nur einen Zweck: Feinde in Wellen niederzumähen. Sie sind der Subtilität oder List unfähig, aber ihre zerstörerischen Fähigkeiten sind immens.

Seelenfang. Sterbliche Kreaturen, die von Höllenfeuermaschinen erschlagen wurden, sind dazu verdammt, sich den infernalischen Legionen innerhalb weniger Stunden anzuschließen, solange keine mächtigen Magienutzer zu ihren Gunsten eingreifen. Den Erzherzögen wäre nichts lieber, als diese Magie so zu modifizieren, dass sie auch gegen Dämonen wirkt, doch diese Entdeckung hat sich ihnen bislang versagt.

Konstruktur. Eine Höllenfeuermaschine benötigt weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.



HÖLLENFEUERMASCHINE

Riesiges Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 216 (16 W12 + 112)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Rettungswürfe Ges +8, Wei +5, Cha +0

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Kälte, psychisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, bezaubert, erschöpft, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Infernalisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Magieresistenz. Die Höllenfeuermaschine hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Unveränderliche Gestalt. Die Höllenfeuermaschine ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

AKTIONEN

Fleischzerquetschendes Schreiten. Die Höllenfeuermaschine bewegt sich in gerader Linie bis zu ihrer Bewegungsrate weit. Während dieser Bewegung kann sie den Bereich großer oder kleinerer Kreaturen betreten. Eine Kreatur, deren Bereich die Höllenfeuermaschine betritt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf wird die Kreatur 1,50 m weit in den nächsten Bereich gedrückt, der nicht im Weg der Höllenfeuermaschine liegt. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur den Zustand liegend und 28 (8W6) Wuchtschaden.

Falls die Höllenfeuermaschine im Bereich der liegenden Kreatur verbleibt, wird die Kreatur außerdem festgesetzt, bis sie sich nicht

mehr in demselben Bereich wie die Höllenfeuermaschine befindet. Solange sie auf diese Weise festgesetzt ist, kann die Kreatur, oder eine andere Kreatur innerhalb von 1,50 m um sie herum, einen Stärkewurf gegen SG 18 ablegen. Bei Gelingen wird die Kreatur in einen unbesetzten Bereich ihrer Wahl innerhalb von 1,50 m um die Höllenfeuermaschine herum geschoben und ist nicht länger festgesetzt.

Höllenfeuerwaffen. Die Höllenfeuermaschine benutzt eine der folgenden Optionen:

Knochenschmelz-Zerstäuber. Die Höllenfeuermaschine speit in einem Kegel von 18 m Säureflammen. Jede Kreatur im Kegel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 11 (2W10) Feuerschaden plus 18 (4W8) Säureschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Kreaturen, denen der Rettungswurf misslingt, werden von brennender Säure durchnässt und erleiden am Ende ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden plus 9 (2W8) Säureschaden. Eine betroffene Kreatur oder eine andere Kreatur innerhalb von 1,50 m um sie herum kann eine Aktion verwenden, um den entzündeten Brennstoff abzukratzen.

Blitzflegel. **Nahkampf-Waffenangriff:** +11 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 18 (8W8 + 5) Wuchtschaden plus 22 (5W8) Blitzschaden. Bis zu drei andere Kreaturen nach Wahl der Höllenfeuermaschine, die sie innerhalb von 9 m um sich herum sehen kann, müssen jeweils einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (5W8) Blitzschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Donnerkanone. Die Höllenfeuermaschine wählt einen Punkt als Ziel aus, den sie innerhalb von 36 m um sich herum sehen kann. Jede Kreatur innerhalb von 9 m um diesen Punkt herum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 27 (5W10) Wuchtschaden plus 13 (2W12) Schallschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Falls die gewählte Option eine Kreatur tötet, erhebt sich die Seele der Kreatur innerhalb von 1W4 Stunden als eine Lemure aus dem Fluss Styx in Avernus. Falls die Kreatur nicht vorher wiederbelebt wird, kann nur ein Zauber *Wunsch* die Kreatur ins Leben zurückrufen. Ansonsten muss die Lemure getötet und *Wahre Auferstehung* auf die ursprüngliche Leiche der Kreatur gewirkt werden. Konstrukte und Teufel sind gegen diesen Effekt immun.



Merregons können nicht sprechen und ihre Telepathie funktioniert nur vom einem zum anderen. Ihre geordneten Linien lassen sich leicht durcheinanderbringen, wenn man ihre Befehlenden Herren erschlägt.

MERREGON

Die Seelen gefallener Soldaten, Söldner und Leibwächter, die vorbehaltlos dem Bösen gedient haben, finden oft als Merregons in immerwährender Knechtschaft in den Neun Höllen. Diese gesichtslosen Fußsoldaten sind die Legionäre der Höllen und damit betraut, das Reich und seine Herrscher vor Eindringlingen zu beschützen.

Masken der Gleichförmigkeit. Merregons haben keinerlei Individualität, und daher keinen Bedarf für Gesichter. Jeder Merregon-Legionär hat eine Metallmaske an seinem Kopf verbolzt. Markierungen auf der Maske weisen auf die einzigen Elemente der Identität des Trägers hin, die eine Bedeutung haben: seinen Befehlshaber und die Schicht der Neun Höllen, welcher er dient.

Furchtloser Gehorsam. Aufgrund ihrer unerschütterlichen Loyalität bilden Merregons das Rückgrat der beschützenden Gefolge vieler Teufel. Sie schrecken vor keiner Aufgabe zurück, egal wie gefährlich. Solange ihnen nicht befohlen wird, zurückzuweichen, ziehen sie sich aus keinem Kampf zurück.

MERREGON

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Infernalis, kann aber nicht sprechen, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Magieresistenz. Der Merregon hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Merregons nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Merregon führt zwei Hellebarde-Angriffe aus, oder falls sich ein verbündeter Unhold mit einem Herausforderungsgrad von 6 oder höher innerhalb von 18 m um ihn herum aufhält, führt der Merregon drei Hellebarde-Angriffe aus.

Hellebarde. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W10 + 4) Hiebsschaden.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

REAKTIONEN

Loyal der Leibwächter. Wenn ein anderer Unhold innerhalb von 1,50 m um den Merregon herum von einem Angriff getroffen wird, lässt sich der Merregon stattdessen selbst treffen.

NARZUGON

Paladine, die Pakte mit Teufeln eingehen und ihren verdrehten Sinn für Ehre ins Leben nach dem Tod hinübertragen, sind besonders wertvoll für die Erzherzöge der Neun Höllen. Diese wollen bedingungslos gehorchende Verfechter ihrer Sache, um

NARZUGON

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung, Schild)

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +8, Cha +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Kälte, Säure; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Diabolisches Gespür. Der Narzugon hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die abgelegt werden, um Kreaturen guter Gesinnung wahrzunehmen.

Infernales Zaumzeug. Der Narzugon trägt Sporen, die Teil eines *Infernalens Zaumzeugs* sind, und welche ihm erlauben, seinen Nachtmahr-Gefährten zu beschwören.

Magieresistenz. Der Narzugon hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Narzugon benutzt seinen Infernal Befehl oder seinen Furchtbaren Befehl. Er führt auch drei Höllenfeuerlanze-Angriffe durch.

Höllenfeuerlanze. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W12 + 5) Stichschaden plus 16 (3W10) Feuerschaden. Falls dieser Schaden eine Kreatur tötet, erhebt sich die Seele der Kreatur innerhalb von 1W4 Stunden als eine Lemure aus dem Fluss Styx in Avernus. Falls die Kreatur nicht vorher wiederbelebt wird, kann nur ein Zauber *Wunsch* die Kreatur ins Leben zurückrufen. Ansonsten kann nur die Lemure getötet und *Wahre Auferstehung* auf die ursprüngliche Leiche der Kreatur gewirkt werden. Konstrukte und Teufel sind gegen diesen Effekt immun.

Infernal Befehl. Jeder Verbündete des Narzugons innerhalb von 18 m um ihn herum kann bis zum Ende des nächsten Zugs des Narzugons nicht bezaubert oder verängstigt werden.

Furchtbarer Befehl. Jede Kreatur, die kein Unhold ist und ihren Zug innerhalb von 18 m um den Narzugon herum beginnt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 17 ablegen, sonst wird sie 1 Minute lang von dem Narzugon verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst. Eine Kreatur, die einen gelungenen Rettungswurf ablegt, ist 24 Stunden lang immun gegen den Furchtbaren Befehl dieses Narzugons.

Heilung (1/Tag). Der Narzugon oder eine Kreatur, die er berührt, erhält bis zu 100 Trefferpunkte zurück.



ihre Legionen im Krieg zu führen. Diese Narzugons, die Lanzen aus Höllenfeuer führen und auf Nachtmahr-Rossen reiten wie grauenhafte Perversionen fahrender Ritter, ziehen durch die infernalischen Schichten und anderen Ebenen, um den Willen ihrer Herren auszuführen.

MAGISCHER GEGENSTAND: INFERNAL ZAUENZEUG

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur böser Gesinnung)

Ein Narzugon bindet einen Nachtmahr mit *Infernalem Zaumzeug* in seine Dienste, welches aus einem Zaum, einer Trense, Zügeln, Sattel, Steigbügeln und Sporen besteht. Ein mit *Infernalem Zaumzeug* ausgerüsteter Nachtmahr muss jedem dienen, der die Sporen trägt, bis der Träger stirbt oder das Zaumzeug entfernt wird.

Du kannst eine Aktion aufwenden, um einen mit *Infernalem Zaumzeug* ausgerüsteten Nachtmahr herbeizurufen, indem du die Sporen zusammenschlägst oder mit ihnen durch Blut kratzt. Der Nachtmahr erscheint zu Beginn deines nächsten Zugs, innerhalb von 6 Metern um dich herum. Er handelt als dein Verbündeter und führt seinen Zug bei deiner Initiative aus. Er verbleibt 1 Tag lang, bis du stirbst oder er es tut, oder bis du ihn als eine Aktion entlässt. Falls der Nachtmahr stirbt, nimmt er innerhalb von 24 Stunden in den Neun Höllen wieder Gestalt an, woraufhin du ihn wieder beschwören kannst.

Das Zaumzeug zaubert einen Nachtmahr nicht aus der Luft herbei; zuerst muss einer gebändigt werden, so dass ihm das Zaumzeug angelegt werden kann. Kein Nachtmahr akzeptiert diese erzwungene Knechtschaft bereitwillig, doch manche bilden letztlich starke Loyalitäten zu ihren Herren aus und werden zu wahren Partnern im Bösen.

Tod im Höllenfeuer. Die Lanzen eines Narzugons wurden im Höllenfeuer geschmiedet. Die Seele eines jeden, der durch solch eine Lanze getötet wird, wird zur Wiedergeburt als eine Lemure in den Fluss Styx verstoßen. Jede Lanze ist ein Unikat und trägt sowohl die Zeichen ihres Narzugon-Eigentümers als auch seines Herren.

Nachtmahrreiter. Jeder Narzugon beansprucht einen Nachtmahr als sein Reittier. Diese Nachtmahre sind durch *Infernales Zaumzeug* gebunden (siehe der Textkasten) und muss Beschwörungen und Befehlen des Trägers der Sporen gehorchen.

NUPPERIBO

Keine Seele wird von den Neun Höllen abgewiesen, doch die wahrhaftig wertlosen – diejenigen, deren böse Taten im Leben mehr als alles andere aus Leichtsinns und Faulheit erwachsen – sind nur dazu geeignet, Nupperibos zu werden. Diese erbärmlichen Kreaturen schlurften gedankenlos durch die Landschaft: sie sind blind, aufgebläht vor nicht zu stillendem Hunger und tasten nach allen Fetzen übelriechender Substanz oder schwärmenden Ungeziefers, die sie nur in ihre ächzenden Mäuler schaufeln können.

Übelkeiterregende Leibesfülle. Individuell sind Nupperibos erbärmlich, doch sie sind nur selten alleine und können gefährlich sein, wenn sie sich in Rudeln versammelt haben. Sie drängen sich in Scharen zusammen, die eine lebenswichtige Passage oder ein ganzes Tal verstopfen kann. Wolken stechen der Insekten, Blutmücken und anderen Ungeziefers umgeben sie wie eine furchteinflößende, stinkende Hülle, die jeden Nichtteufel quält, der sich ihnen nähert.

Nie endender Hunger. Ein Nupperibo kennt nichts außer dem Hunger, der ihn auf eine blinde Queste nach irgendetwas treibt, das er verschlingen kann. Sobald er eine potentielle Mahlzeit gewittert hat, verfolgt er diese Beute unermüdlich, bis die Nahrung verzehrt ist, der Nupperibo erschlagen wurde oder irgendein anderer Happen den Pfad des Unholds kreuzt und ihn ablenkt.

Sklavischer Gehorsam. Da sie kein eigenes Interesse über das Bedürfnis hinaus besitzen, alles zu verzehren, gehorcht ein Nupperibo ohne nachzudenken jedweden Befehl, den er telepathisch von einem anderen Teufel erhält. Diese blinde Loyalität macht sie zu den in der Schlacht am einfachsten zu führenden infernalischen Truppen, doch ihre Anwesenheit in einer Legion tut nichts dazu, die Stellung ihres Generals zu erhöhen.

Ein Lemure entsteht dem Styx mit getilgten Erinnerungen, und doch bleiben die Muster des Bösen, die er im Leben begangen hat, unauslöschlich in seine Seele eingebrannt. Diejenigen, welchen der Ehrgeiz fehlte, können die hierarchische Leiter der Höllen nicht erklimmen. Stattdessen steigen sie ab und werden Nupperibos.



NUPPERIBO

Mittelgroßer Unhold (Tafel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Schadensresistenzen Kälte, Säure; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, verängstigt, vergiftet

Sinne Blindsight 3 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Infernalisches, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Hungergetrieben. In den Neun Höllen können die Nupperibos jeder Kreatur einwandfrei nachspüren, die innerhalb der vergangenen 24 Stunden durch die Wolke von Ungeziefer eines Nupperibos Schaden erlitten hat.

Wolke von Ungeziefer. Jede Kreatur, außer einem Teufel, die ihren Zug innerhalb von 6 m um einen Nupperibo herum beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Eine Kreatur, die sich in den Bereichen zweier oder mehr Nupperibos aufhält, legt den Rettungswurf mit Nachteil ab. Bei Misslingen erleidet die Kreatur 2 (1W4) Stichschaden.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: + 5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

ORTHON

Wenn ein Erzherzog der Neun Höllen wünscht, dass einer Kreatur nachgespürt, sie gefunden und entweder um die Ecke gebracht oder gefangen genommen wird, fällt die Aufgabe üblicherweise an einen Orthon. Orthons sind infernale Kopf-geld-jäger, unermüdlich auf der Jagd nach ihrer Beute durch das ganze Multiversum.

Ungesehen und Allsehend. Orthons sind berüchtigt für ihre scharfen Sinne. Weil ein Orthon nach Belieben unsichtbar werden kann, ist seiner Beute oft nicht bewusst, dass sie gejagt wird, bevor der Orthon zuschlägt. Die Unsichtbarkeit des Orthons kann jedoch unterbrochen werden, wenn der Teufel angegriffen wird, und so ist ein starker Gegenangriff oft die beste Verteidigung gegen ihn.

Eine sportliche Chance. Orthons schätzen die Herausforderung der Jagd und den Nervenkitzel des Zweikampfs über alles. Die erste Loyalität eines Orthons gilt seinem Erzherzog, doch falls er keinen anstehenden Auftrag hat, könnte ein Orthon für jeden arbeiten, der ihm die Aussicht auf einen ihm würdigen Kampf gegen einen tödlichen Feind anbietet. Weil sie weitreist sind, sind Orthons unübertroffen als Führer durch die Schichten der Neun Höllen.



ORTHON

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)

Trefferpunkte 105 (10W10 + 50)

Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +9, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Wahrer Blick 10 m, passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Magieresistenz. Der Orthon hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Unsichtbarkeitsfeld. Der Orthon kann eine Bonusaktion benutzen, um unsichtbar zu werden. Alle Ausrüstungsgegenstände, die der Orthon trägt oder in der Hand hält, werden ebenfalls unsichtbar, solange sich die Ausrüstung an seiner Person befindet. Diese Unsichtbarkeit endet augenblicklich, nachdem der Orthon einen Angriffswurf wirft oder von einem Angriff getroffen wird.

AKTIONEN

Infernal Dolch. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W4 + 6) Hiebschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 22 (4W10) Giftschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Bei Misslingen erleidet das Ziel auch 1 Minute lang den Zustand vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf zum Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

Messingarmbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W10 + 3) Stichschaden plus einer der folgenden Effekte:

- 1. Blindheit (1/Tag).** Das Ziel erleidet 5 (1W10) gleißenden Schaden. Zusätzlich muss dem Ziel und allen anderen Kreaturen innerhalb von 6 m um das Ziel herum jeweils ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst werden sie bis zum Beginn des nächsten Zugs des Orthons geblendet.
- 2. Gehirnerschütterung.** Das Ziel und jede Kreatur innerhalb von 6 m um das Ziel herum muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei misslungenen Rettungswürfen erleiden sie 13 (2W12) Schallschaden oder den halben Schaden bei gelungenen.
- 3. Lähmung (1/Tag).** Das Ziel erleidet 22 (4W10) Blitzschaden und muss einen gelungenen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, sonst erleidet es 1 Minute lang den Zustand gelähmt. Das gelähmte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.
- 4. Säure.** Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es zusätzlich 17 (5W6) Säureschaden, oder den halben Schaden bei einem gelungenen.
- 5. Verfolgung.** Die nächsten 24 Stunden lang kennt der Orthon die Richtung und Entfernung zum Ziel, so lange es sich auf derselben Existenzebene aufhält. Falls das Ziel sich auf einer anderen Ebene befindet, weiß der Orthon, auf welcher, aber nicht den exakten Aufenthaltsort dort.
- 6. Verheddern.** Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, sonst wird es 1 Stunde lang von Fasern eines klebrigen Netzgewebes festgesetzt. Eine festgesetzte Kreatur kann entkommen, indem sie eine Aktion aufwendet, um einen gelungenen Wurf auf Geschicklichkeit oder Stärke gegen SG 17 abzulegen. Jede Kreatur außer einem Orthon, welche die festgesetzte Kreatur berührt, muss einen gelungenen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, sonst wird sie ähnlich festgesetzt.

REAKTIONEN

Explosive Vergeltung. Werden seine Trefferpunkte auf 15 oder weniger reduziert, lässt der Orthon sich selbst explodieren. Alle anderen Kreaturen innerhalb von 9 m um ihn herum müssen jeweils einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie jeweils 9 (2W8) Feuerschaden plus 9 (2W8) Schallschaden, oder halb so viel Schaden bei einem gelungenen. Diese Explosion vernichtet den Orthon, seinen infernal Dolch und seine Messingarmbrust.

TEUFEL: ERZTEUFEL

An der Spitze der Hierarchie der Neun Höllen stehen die Erzteufel, eine boshafte und lästerliche Gruppe, die aus den Eliteteufeln der Hölle zusammengesetzt ist. Sie beinhaltet die verschiedenen Fürsten, die Adligen, die ihnen Lehnstreue schulden, und ein paar Verbannte und Ausgestoßene, die in Ungnade gefallen sind. Besagte Gnade in den Neun Höllen wechselt wie der Wind, und das Glück der Großen und Mächtigen steigt und fällt mit den Launen ihrer Gebieter. Viele gefürchtete Namen stehen in den Listen der Erzteufel; die wenigen, die hier beschrieben sind, befinden sich unter jenen, auf die Abenteurer am ehesten treffen werden.

Wunscherfüllung. Alle Teufel streben nach Kontrolle über sterbliche Seelen, daher versuchen sie Sterbliche dazu zu verlocken, einen unklugen Handel abzuschließen. Erzteufel, die die wahre Macht der Neun Höllen besitzen, können beinahe jede geäußerte Begierde (innerhalb der Grenzen eines Zaubers *Wunsch*) der Sterblichen erfüllen, welche sie an ihre infernalischen Verträge binden. Erzteufel erfüllen den Wunsch immer buchstabengetreu und belohnen Sterbliche mit einer verdrehten Interpretation ihrer Begierden. Im Austausch für dieses Geschenk erwartet und erhält der Teufel vollständige Macht über eine Seele und fordert sie beim Tod des Sterblichen ein. Ein Erzteufel kann seine eigenen Wünsche nicht erfüllen.

Bael, Geryon, Itutidschin, Moloch – sie sind Bauern. Selbst die Fürsten der Schichten wie zum Beispiel Lazel und Mammon sind einfach nur mächtigere Schachfiguren. Erztaufel spielen vielleicht dramatische Züge, aber es ist Asmodeus, der das Spiel am besten beherrscht.



BAEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 189 (18 W10 + 90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +11, Int +11, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Überzeugen +13, Wahrnehmung +13

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 23

Sprachen alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Bael ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 21, +13 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Gestalt verändern* (kann mittelgroß werden, wenn er sein Erscheinungsbild verändert), *Mächtiges Trugbild*, *Magie entdecken*, *Person bezaubern*, *Tote beleben*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst), *Wunden zufügen* (als Zauber des 8. Grades)
jeweils 3/Tag: *Einflüsterung*, *Feuerwand*, *Fliegen*, *Gegenzauber*, *Magie bannen*
jeweils 1/Tag: *Monster beherrschen*, *Symbol* (nur Betäubung)

Grässlich. Bael kann eine Bonusaktion benutzen, um bis zum Beginn seines nächsten Zugs grässlich zu erscheinen. Jeder Kreatur, die kein Teufel ist und ihren Zug innerhalb von 3 m um Bael herum beginnt, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 22 gelingen, sonst erleidet die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs den Zustand verängstigt.

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

Magieresistenz. Bael hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Bails sind magisch.

Regeneration. Bael erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Falls er Kälteschaden oder gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Bael stirbt nur, falls er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Bael führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Höllischer Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8 + 7) Stichschaden plus 13 (3W8) nekrotischer Schaden.

Infernal Befehl. Jeder Verbündete Bails innerhalb von 18 m um ihn herum kann bis zum Ende von Bails nächstem Zug nicht bezaubert oder verängstigt werden.

Teleportieren. Bael teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 36 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Bael kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Bael erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff (kostet 2 Aktionen). Bael greift einmal mit seinem Höllischen Morgenstern an.

Gier erwecken. Bael wirkt *Person bezaubern* oder *Mächtiges Trugbild*.

Infernal Befehl. Bael benutzt seine Aktion Infernal Befehl.

Teleportieren. Bael benutzt seine Aktion Teleportieren.



BAEL

Da der Blutkrieg nun schon äonenlang wütet und kein Ende in Sicht ist, gibt es massenhaft Gelegenheit für ehrgeizige Erzteufel, im fortdauernden Kampf gegen die Dämonen Ruhm, Ehre und Macht zu gewinnen. Herzog Bael, einer von Mammons wichtigsten Vasallen, hat Ruhm und Anerkennung für seine Siege gewonnen. Bael wurde damit betraut, sechsundsechzig Kompanien von Klingenteufeln anzuführen, hat sich als taktisches Genie erwiesen und als Resultat zahlreicher Siege über die abyssische Heerschar hohes Ansehen für sich und seinen Herren verdient. Mammon verlässt sich aufgrund Baels Scharfsinns in der Schlacht darauf, dass dieser seine Besitztümer sichert. Mammon konnte seinen Platz in einer Zeit behaupten, als viele Erzteufel ihre Positionen verloren haben, was von Baals Können auf dem Schlachtfeld zeugt.

Für seine Leistungen und den Farbton seiner Haut wurde Bael der Titel des Bronzenen Generals verliehen. Ungeachtet seiner Auszeichnungen hatte Bael Schwierigkeiten dabei, den Morast der infernaln Politik zu verstehen. Seine Kritiker nennen ihn naiv, wenn auch niemals von Angesicht zu Angesicht. Sein vornehmliches Interesse war es schon immer, Soldaten in der Schlacht zu führen, daher findet er es frustrierend, dass sein Ehrgeiz, zu einem höheren Rang aufzusteigen, von politisch gewieften Rivalen blockiert wird.

Bael zieht es vor, Diener aus seinen Gegnern zu machen, und in seinen Dienst gefesselte Sterbliche verdienen sich ihre

elende Stellung dadurch, dass sie Baels überlegenen Kriegslisten zum Opfer fielen. Bael verschont freudig die Leben derer, die er besiegt, aber nur, falls sie ihm ihre Seelen schenken und ihre Dienste geloben. Obwohl er bereit ist, fast alle Wesen zu korrumpieren, die ihm im Weg stehen, vernichtet er ausnahmslos die von ihm besiegten Dämonen.

Bael heißt auch Sterbliche in seinen Diensten willkommen, wenn sie ihm einen Vorteil bei seinem politischen Handeln verschaffen können. Er rekrutiert ausgebuffte Individuen und verlässt sich darauf, dass sie seine Interessen bei Mammons Hof vertreten, was Bael die Muße lässt, sich seiner Kampfeslust zu widmen.

Trotz seines Mangels an Interesse in Angelegenheiten außerhalb von Schlachten, oder vielleicht genau deswegen, hat Bael eine kleine Gefolgschaft von Kultisten erlangt. Diejenigen, die vor seinem Altar beten, nennen ihn den König der Hölle, und die gestörtesten von ihnen glauben, er wäre der Fürst aller Teufel. In arkanen Kreisen besagen gewisse Schriften, zum Beispiel das gefürchtete *Buch des Feuers*, dass Bael der Welt den Zauberspruch *Unsichtbarkeit* enthüllt habe, obwohl manche Gelehrte der Magie solche Behauptungen auf Schärfe zurückweisen. Bael wird manchmal als Kröte dargestellt, als Katze, als männlicher Mensch oder als eine Kombination dieser Gestalten, obwohl keines dieser Bilder seine wahre Erscheinung widerspiegelt.



GERYON

Geryon steckt in einem endlosen Kampf mit Levistus um die Kontrolle über Stygia fest. Die beiden haben sich schon jahrhundertlang bekämpft, und jeder hat den anderen unzählige Male verdrängt. Derzeit besetzt Geryon eine merkwürdige Position in der infernalen Hierarchie. Obwohl Levistus immer noch die Herrschaft über Stygia beansprucht, wurde er auf Anordnung von Asmodeus in einem enormen Eisblock gefangengesetzt. Geryon seinerseits zieht seine Gefolgsleute zusammen und strebt danach, die Mittel zu finden, um seinen verhassten Rivalen zu ersetzen.

Unter den Erzteufeln sind Geryon und Zariel besonders für ihr kriegerisches Talent bekannt. Geryon ist ein wilder Jäger und unerbittlicher Fährtensucher. Andere Teufel befehligen Legionen und gebieten ihren Gefolgsleuten, ihre Feinde zu bekämpfen. Geryon liebt das Gefühl, wenn Fleisch und Stahl von seinen Klauen zerrissen werden und den Geschmack des Bluts seiner Feinde.

Seine Wildheit leistet ihm im gefrorenen Ödland von Stygia gute Dienste, hat aber auch seine Fähigkeit eingeschränkt, Seelen zu sammeln und eine effektive Hierarchie zu schmieden. Weise, die die Neun Höllen studieren, glauben, dass die Schlacht um die Kontrolle über Stygia eine von Asmodeus in der Hoffnung eingefädelte Prüfung ist, sowohl Geryon als auch Levistus von ihren schlimmsten Trieben zu reinigen, oder zu-

mindest das Tor für einen kompetenten, aus den Rängen aufsteigenden Ersatz für beide öffnen soll.

GERYONS HORT

Geryon hat kürzlich seine uralte Festung Kaltstahl zurückerobert, einen weitläufigen Komplex, der sich im Zentrum Stygias aus dem allgegenwärtigen Schnee und Eis erhebt. Er durchwandert die Gänge dieses Orts, zerstreut die Eisteufel und Minotaurensklaven, die er von Baphomet übernommen hat, und wütet gegen Asmodeus' Verrat, während er Vergeltungsschwüre spuckt und irre Komplote schmiedet, um sein Ansehen von Levistus zurückzuerobern.

Hortaktionen. Bei Initiative 20 (wobei er alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Geryon eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Geryon lässt an einem Punkt, den er innerhalb von 36 m um sich herum sehen kann, einen kalten Luftstoß aus dem Boden brechen. Die Kälte füllt einen Würfel mit 3 m Kantenlänge und der Mitte an diesem Punkt aus. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet sie 28 (8W6) Kälteschaden.
- Geryon wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet es 1 Minute lang den Zustand festgesetzt. Das Ziel kann den

Was ist der Unwert der Erntepflanz, die eine Schicht anführt, während er in einem Eisblock gefangen ist, oder der Erntepflanz, der einen eingefrorenen Gajner nicht ausmanövrieren kann?

Effekt auf sich selbst beenden, falls es einem oder mehreren seiner Verbündeten irgendwelchen Schaden zufügt.

- Geryon wirkt den Zauber *Verbannung*.

Regionale Effekte. Die Region, die Geryons Hort enthält, wird von seiner Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Intelligente Kreaturen, die sich innerhalb von 1,50 km um den Hort herum aufhalten, sehen regelmäßig schimmernde Portale, die an Orte führen, die sie für sicher erachten. Durch eines der Portale zu treten, setzt einen Reisenden immer irgendwo in Stygia ab.
- Eiskalte starke Winde heulen in einem Bereich von 1,50 km um den Hort herum.
- Geheul und Schreie erfüllen die Luft innerhalb von 1,50 km um den Hort herum. Jeder Kreatur, die eine kurze oder lange Rast in diesem Bereich beendet, muss ein Weisheits-

rettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst zieht sie keinen Nutzen aus der Rast.

Falls Geryon stirbt, verblasen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

VARIANTE: INS HORN STOSSEN

Geryon kann eine Aktion haben, die es ihm erlaubt, versklavte Minotauren herbeizurufen.

Ins Horn stoßen (1/Tag). Geryon bläst in sein Horn, was 5W4 Minotauren in unbesetzten Bereichen seiner Wahl erscheinen lässt, die er innerhalb von 180 m um sich herum sehen kann. Die Minotauren würfeln ihre Initiative aus, wenn sie erscheinen. Sie bleiben, bis sie sterben oder Geryon eine Aktion benutzt, um eine beliebige Anzahl von ihnen wegschickt.

GERYON

Riesiger Unhold (Taufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 300 (24W12 + 144)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +13, Wei +10, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Überzeugen +13, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 20

Sprachen alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Geryon ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 21). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Einsflüsterung*, *Eissturm*, *Eiswand*, *Geas*, *Gegenstand aufspüren*, *Gestalt verändern* (kann mittelgroß werden, wenn er sein Erscheinungsbild verändert), *Magie entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

Jeweils 1/Tag: *Göttliches Wort*, *Symbol* (nur Schmerz)

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

Magieresistenz. Geryon hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Geryons sind magisch.

Regeneration. Geryon erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Falls er gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Geryon

stirbt nur, falls er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Geryon führt zwei Nahkampfangriffe durch: einen mit seinen Klauen und einen mit seinem Stachel.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 23 (4W6 + 9) Hiebschaden. Falls das Ziel groß oder kleiner ist, erleidet es die Zustände gepackt (SG 24) und festgesetzt, bis der Zustand gepackt endet. Geryon kann nur eine Kreatur gleichzeitig packen. Falls das Ziel bereits von Geryon gepackt ist, erleidet es zusätzliche 27 (6W8) Hiebschaden.

Stachel. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (2W4 + 9) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet es 13 (2W12) Giftschaden und den Status vergiftet, bis es eine kurze oder lange Rast beendet. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um den halben Betrag des Giftschadens reduziert, den es erleidet. Falls sein Trefferpunktemaximum auf 0 fällt, stirbt es. Diese Reduktion hält an, bis der Zustand vergiftet entfernt wird.

Teleportieren. Geryon teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 36 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Geryon kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Geryon erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Infernales Starren. Geryon wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Falls das Ziel Geryon sehen kann, muss der Kreatur ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Ende ihres nächsten Zugs den Zustand verängstigt vor Geryon.

Flinker Stich (kostet 2 Aktionen). Geryon greift mit seinem Stachel an. **Teleportieren.** Geryon benutzt seine Aktion Teleportieren.



Welchen Preis würdest Du Deinem Leben
amessen? Welchen dann Deiner Seele?
Handle mit Hutidschin, und es wird Dich
beide kosten. Ich hoffe, das ist es wert.

HUTIDSCHIN

Die Politik in den Neun Höllen ist alles andere als vorhersehbar. Allianzen bilden sich zwar andauernd, aber die meisten enden aufgrund von Verrat. Nichtsdestoweniger zeigen die Teufel, trotz all ihres Lästerns und ihrer Treulosigkeit, gelegentlich Loyalität und entbieten ihren Herren unerschütterliche Dienste. Ein solches Beispiel ist Hutidschin, ein Herzog von Cania und loyaler Diener des Mephistopheles.

Überall in den Höllen erfüllt Hutidschins Name die geringeren Teufel mit Furcht und Abscheu, denn dieser Herzog kommandiert zwei Kompanien von Höllenschlundteufeln, aus welchen Canias Aristokratie besteht. Mit solchen Soldaten unter seinem Kommando kann Hutidschin leicht jeden Rivalen vernichtend schlagen, der ihm in den Weg kommt, während er ebenfalls Mephistopheles Sicherheit gegen Armeen bieten kann, die danach streben könnten, seine Herrschaft anzufechten. Hutidschin hat genügend Macht angehäuft, um den Fürsten von Cania herauszufordern, doch er hat niemals in der Unterstützung seines Herren geschwankt – was vielleicht darauf schließen ließe, dass Mephistopheles ihn doch irgendwie in der Hand hat.

Außerhalb der Neun Höllen ist Hutidschin eine relativ obskure Gestalt, die nur den beschlagendsten der Gelehrten

des Infernalen bekannt ist. Er hat keine eigenen Kulte, und seine Diener sind nicht sehr zahlreich. Der Grund ist einfach: Hutidschin hasst Sterbliche. Wird er aus den Neun Höllen beschworen, zahlt er das dem Initiator mit einem langen und qualvollen Tod heim.

Mephistopheles verbietet Hutidschin, zu viele Vorstöße in die Materielle Ebene zu unternehmen, da die Abwesenheit des Herzogs ihn seinen Feinden gegenüber verwundbar zurücklässt. Andere Erzteufel wissen, wie sehr Hutidschin Sterbliche verabscheut und haben in der Hoffnung, den Erzteufel lange genug abzulenken, um Mephistopheles anzugreifen zu können, insgeheim die Mittel verbreitet, ihn aus den Neun Höllen herbeizurufen. Hutidschin sendet Teufel zur Materiellen Ebene aus, um Erwähnungen seines Namens auszustradieren und diejenigen zu vernichten, die von ihm erfahren haben, doch seine Beschwörungen kommen immer noch vor. Wenn er von seinem Posten herbeigerufen wird, verhandelt er, so schnell er kann, und trifft üblicherweise einen Handel mit geringen Kosten für den Beschwörer. Sobald der Handel jedoch abgeschlossen ist, zahlt er die Unterbrechung mit dem Tod zurück.

HUTIDSCHIN

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W10 + 112)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	15 (+2)	25 (+7)	23 (+6)	19 (+4)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +14, Wei +11

Fertigkeiten Einschüchtern +14, Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Hutidschin ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 22). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Blitz*, *Einflüsterung*, *Feuerwand*, *Gestalt verändern* (kann mittelgroß werden, wenn er sein Erscheinungsbild verändert), *Magie entdecken*, *Monster festhalten*, *Tote beleben*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

Jeweils 3/Tag: *Magie bannen*

Jeweils 1/Tag: *Heilung*, *Symbol* (nur Hoffnungslosigkeit)

Infernale Verzweiflung. Jede Kreatur innerhalb von 4,50 m um Hutidschin herum, die kein Teufel ist, würfelt Rettungswürfe mit Nachteil.

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

Magieresistenz. Hutidschin hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Hutidschins sind magisch.

Regeneration. Hutidschin erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Falls er gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Hutidschin stirbt nur, falls er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Hutidschin führt vier Nahkampfangriffe durch: einen mit seinem Biss, einen mit seiner Klaue, einen mit seinem Streitkolben und einen mit seinem Schwanz.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W6 + 8) Stichschaden. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 22 gelingen, sonst erleidet es den Zustand vergiftet. Solange es auf diese Art vergiftet ist, kann das Ziel keine Trefferpunkte zurückerlangen, und zu Beginn jedes seiner Züge erleidet es 10 (3W6) Giftschaden. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W8 + 8) Hiebschaden.

Streitkolben. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (2W10 + 8) Wuchtschaden.

Teleportieren. Hutidschin teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 36 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

REAKTIONEN

Fürchterliche Stimme (Aufladung 5–6). Nimmt Hutidschin Schaden, äußert er ein schreckliches Wort der Macht. Jeder Kreatur innerhalb von 10 m um ihn herum, die kein Teufel ist, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 22 gelingen, sonst erleidet sie 1 Minute lang den Zustand verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gegen diesen Effekt ablegt, ist 24 Stunden lang immun gegen Hutidschins Fürchterliche Stimme.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Hutidschin kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Hutidschin erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff. Hutidschin greift ein Mal mit seinem Streitkolben an.

Gewittersturm (kostet 2 Aktionen). Hutidschin lässt innerhalb eines Radius von 6 m Blitze los. Jede andere Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 18 (4W8) Blitzschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Teleportieren. Hutidschin benutzt seine Aktion Teleportieren.



MOLOCH

Moloch wurde aus den Neun Höllen verbannt und würde alles dafür tun, seine Stellung wiederzuerlangen. Vor langer Zeit verdiente sich Moloch seinen Platz unter den anderen Erzteufeln durch den Ruhm, den er beim Vertreiben von Dämonen aus den Neun Höllen gewonnen hatte. Asmodeus belohnte ihn, indem er Moloch zur Herrschaft über Malbolge erhob.

Für Äonen beherrschte Moloch seine Domäne und wetteiferte mit den anderen Erzteufeln, während er nach immer größerer Macht strebte. Diese Feindseligkeit verlief zugunsten von Asmodeus, da Asmodeus wusste, dass Molochs Intrigieren dabei half, die anderen Erzteufel im Zaum zu halten. Das Arrangement begann sich jedoch aufzulösen, als Moloch eine Nachtvettel namens Malagard zu seiner Beraterin machte. Ihre Worte waren Gift, und allmählich überredete sie Moloch, seine Anstrengungen darauf auszurichten, Asmodeus zu stürzen. Obwohl die Verschwörung beinahe gelang, wurde sie vereitelt. Moloch wurde seiner Stellung enthoben und zum Tod verurteilt – und nur die rechtzeitige Nutzung eines planaren Portals erlaubte ihm die Flucht.

Moloch verschwendete keine Zeit damit, sich auf seine Rückkehr vorzubereiten. Er zog eine Armee aus Teufeln und Monstern zusammen und verließ sie, um die letzten Vorbereitungen für eine Invasion der Neun Höllen zu treffen. In der Hoffnung, dort ein Artefakt zu finden, das seinen Erfolg garantieren konnte, stieß er in eine entfernte Materielle Ebene vor. Dort wurde er während seines Aufenthalts eingeschlossen

und setzte seine Armeen der Willkür seiner Feinde aus. In kurzer Zeit waren sie aufgerieben.

Nun ist Moloch nach seinem letzten Scheitern beinahe machtlos geworden. Er plant endlos Wege, um zu seiner früheren Stellung zurückzukehren, aber jedes Mal, wenn er die Neun Höllen betritt, wird er zum Teufelchen degradiert und kann seine normalen Kräfte nicht wiedererlangen, bevor er wieder geht. Daher lebt er eine gesplante Existenz. Manchmal intrigiert er in Malbolge oder anderen Schichten der Höllen, und zu anderen Zeiten durchwandert er die Ebenen und sucht nach magischer Macht oder Geheimnissen, die ihm dabei helfen könnten, seinen Titel zurückzugewinnen.

Gerüchte lassen vermuten, dass er oft in Sigil anzutreffen ist, wo er mit Yugoloths darüber verhandelt, noch eine Armee aufzubauen, mit der er in Malbolge einfallen und Glasys den Thron entreißen könnte. Da er auf Hilfe angewiesen ist, kann er nur wenig im Austausch anbieten. Deswegen könnte er mit Sterblichen aushandeln, dass sie ihm im Austausch für Wissen über die Neun Höllen und die anderen Ebenen bei der Beschaffung von Geld, Juwelen und anderen Reichtümern helfen.

Die meisten von Molochs Kultisten haben mittlerweile einem der anderen Erzteufel die Treue geschworen, aber in tiefen Gewölben stehen noch immer zu seinen Ehren errichtete Götzenbilder. Deren juwelenbesetzte Augen und die Reste der Macht, die sie enthalten, locken monströse Gläubige und unkluge Abenteurer an Orte, an denen sein finsterer Einfluss weiterbesteht.

MOLOCH

Großer Unhold (Taufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 253 (22 W10 + 132)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	19 (+4)	22 (+6)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +13, Wei +11, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Täuschen +13, Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Kälte, Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Moloch ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 21). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Brennende Hände* (als Zauber des 7. Grades), *Einflüsterung*, *Feuerwand*, *Fliegen*, *Geas*, *Gestalt verändern* (kann mittelgroß werden, wenn er sein Erscheinungsbild verändert), *Mächtiges Trugbild*, *Magie entdecken*, *Stinkende Wolke*, *Tote beleben*, *Verwirrung*

Jeweils 1/Tag: *Flammenschlag*, *Symbol* (nur Betäubung)

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

Magieresistenz. Moloch hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Molochs sind magisch.

Regeneration. Moloch erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Falls er gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Moloch stirbt nur, falls er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Moloch führt drei Nahkampfangriffe durch: einen mit seinem Biss, einen mit seiner Klaue und einen mit seiner Peitsche.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 26 (4W8 + 8) Stichschaden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W8 + 8) Hiebschaden.

Vielschwänzige Peitsche. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W4 + 8) Hiebschaden plus 11 (2W10) Blitzschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 24 gelingen, sonst wird es in gerader Linie bis zu 9 m weit auf Moloch zu gezerrt.

Atem der Verzweiflung (Aufladung 5–6). Moloch atmet in einen Würfel mit 9 m Kantenlänge aus. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst erleidet sie 27 (5W10) psychischen Schaden, lässt alles fallen, was sie in der Hand hält, und erleidet 1 Minute lang den Zustand verängstigt. Während sie auf diese Weise verängstigt ist, muss eine Kreatur die Spurt-Aktion durchführen und sich bei jedem ihrer Züge auf der gefahrlosesten verfügbaren Route von Moloch wegbewegen, außer, sie kann sich nirgendwohin bewegen, in welchem Fall sie die Spurt-Aktion nicht durchführen muss. Falls die Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, wo sie keine direkte Sicht auf Moloch hat, kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Bei Gelingen endet der Effekt.

Teleportieren. Moloch teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 36 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Moloch kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Moloch erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Stinkende Wolke. Moloch wirkt *Stinkende Wolke*.

Teleportieren. Moloch benutzt seine Aktion Teleportieren.

Peitsche. Moloch führt einen Angriff mit seiner Peitsche aus.

Moloch verrennt sich in die Macht,
die er verloren hat, anstatt an die
Macht zu denken, die er woanders in
den Ebenen erlangen könnte.
Welch Schande, dass er sein
Potential derart verschwendet.





TITIVILUS

Der düstere Fürst der Zweiten, Dispater, herrscht von seinem eisernen Palast aus, scheinbar um sich in dessen labyrinthartigen Korridoren, hinter eisernen Mauern, diabolischen Fallen und monströsen Bediensteten einzuigeln. Seine Paranoia ist derart intensiv, dass er fast nie weiter reist als bis zur weitläufigen Stadt, die außerhalb seines prachtvollen Palastes liegt. Dispater weiß, dass er auf allen Seiten Feinde hat – Feinde, die ihm das antun würden, was er Geryon, Moloch und so vielen anderen ihresgleichen angetan hat.

Dispater fürchtet sich zu Recht, aber die wahre Bedrohung kommt nicht von Außen. Der große Fehler des Fürsten war es, sich von Titivilus verführen zu lassen, der sich durch Betörungen den Posten als oberster Berater an Dispaters Hof verschaffte.

Obwohl er verglichen mit anderen Erzteufeln an körperlicher Kraft und Macht unterlegen ist, gleicht Titivilus das mit List aus. Als gewiefter und berechnender Politiker hat er sich seinen Weg durch die Ränge nach oben gekrallt und ist nun der zweitmächtigste Unhold in Dis, ausschließlich dadurch, dass er genau das Richtige zur richtigen Zeit sagte, um zu bekommen, was er wollte. Charmant und freundlich ist er ein Meister des Handelns und fähig, Worte auf eine Art zu verdrehen, dass seine Opfer verwirrt dastehen und glauben, dass sie in Titivilus einen Freund gefunden hätten. Durch diese Fähigkeiten hat Titivilus jeden entlang seines Wegs zur Macht

manipuliert, entweder, um ihn für seine Sache zu gewinnen, oder um ihn als Bedrohung zu entfernen.

Seit er seine Stellung gewonnen hat, hat Titivilus Dispater davon überzeugt, dass zahllose Pläne gegen ihn ausgebrütet würden und dass Asmodeus selbst danach strebe, Dispater von der Macht zu entfernen. Als Antwort hat Dispater sich in seinen Palast zurückgezogen, Titivilus das Tagesgeschäft überlassen und ihn autorisiert, Sterblichen zu antworten, die versuchen, Dispater zu beschwören, und mit ihnen Abmachungen auszuhandeln. Titivilus repräsentiert seinen Herren nun und spricht mit seiner Stimme, eine Entwicklung der Geschehnisse, die manche dazu führt, zu flüstern, dass Titivilus entweder ein verkleideter Dispater ist oder dass Titivilus den Erzherzog entfernt und ihn vollständig ersetzt hat.

Titivilus hat die die inhärent prekäre Situation seiner Stellung erkannt. Immerhin kann Dispaters Zustimmung zu seinen Plänen und seinem Rat nur eine gewisse Zeit lang halten, bevor irgendein anderer Intrigant einschreitet und die Wahrheit enthüllt. Als Versicherung hat Titivilus damit begonnen, Außenstehende dazu anzuheuern, sich um die Probleme zu kümmern, sich selbst gegen Kritik abzusichern und vor allem Komplikationen zu erzeugen, die er dann lösen kann, um seinen Wert in den Augen seines Herren zu bekräftigen. Titivilus sieht Abenteurer als gut für die Aufgaben geeignet, die er erledigt wissen muss, rekrutiert sie direkt oder durch Mittelsmänner und verheißt sie später, wenn seine Pläne das erfordern.



TITIVILUS

Mittelgroßer Unhold (Tafel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)

Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	22 (+6)	17 (+3)	24 (+7)	22 (+6)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +8, Wei +11, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Motiv erkennen +11, Täuschen +13, Überzeugen +13

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Titivilus ist Charisma (Zauberrettungswurf: SG 21). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Einflüsterung*, *Erinnerung verändern*, *Fluch*, *Gestalt verändern*, *Mächtiges Trugbild*, *Tote beleben*, *Unauffindbarkeit*, *Verständigung*, *Verwirrung*

Jeweils 3/Tag: *Ablenkung*, *Mächtige Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Jeweils 1/Tag: *Schwachsinn*, *Symbol* (nur Schlaf oder Zwietracht)

Bauchrednerei. Wann immer Titivilus spricht, kann er einen Punkt innerhalb von 18 m um sich herum auswählen; seine Stimme ertönt dann von diesem Punkt aus.

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

Magieresistenz. Titivilus hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe Titivilus' sind magisch.

Regeneration. Titivilus erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Falls er Kälte- oder gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Titivilus stirbt nur, falls er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Titivilus führt einen Schwertangriff aus und benutzt einmal sein Entsetzliches Wort.

Silberschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 +4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 +4) Hiebschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird, plus 16 (3W10) nekrotischer Schaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, wird ihr Trefferpunktemaximum um den halben Betrag des Schadens reduziert, den sie erleidet.

Entsetzliches Wort. Titivilus wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 3 m um ihn herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst ist es 1 Minute lang vor ihm verängstigt. Während es auf diese Weise verängstigt ist, muss das Ziel die Spurt-Aktion durchführen und sich bei jedem ihrer Züge auf der gefährlosesten verfügbaren Route von Titivilus wegbewegen, außer, sie kann sich nirgendwohin bewegen, in welchem Fall sie die Spurt-Aktion nicht durchführen muss. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

Teleportieren. Titivilus teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 36 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

Verdrehende Worte. Titivilus wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um ihn herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Charismarettungswurf gegen SG 21 gelingen, sonst ist es 1 Minute lang von Titivilus bezaubert. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf wiederholen, falls Titivilus ihm irgendwelchen Schaden zufügt. Eine Kreatur, welcher der Rettungswurf gelingt, ist 24 Stunden lang immun gegen Titivilus' Verdrehende Worte.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Titivilus kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Titivilus erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Ansturm (kostet 2 Aktionen). Titivilus greift mit seinem Silberschwert an oder benutzt sein Entsetzliches Wort.

Korrumpierende Anleitung. Titivilus benutzt Verdrehende Worte. Alternativ wählt er eine von ihm bezauberte Kreatur aus, die sich innerhalb von 18 m um ihn herum aufhält; dieses bezauberte Ziel muss einen Charismarettungswurf gegen SG 21 ablegen. Bei Misslingen entscheidet Titivilus, wie das Ziel während seinem nächsten Zug handelt.

Teleportieren. Titivilus benutzt seine Aktion Teleportieren.

ZARIEL

Zariel regiert Avernus, die erste Schicht der Neun Höllen. Einst ein mächtiger Engel, damit beauftragt, den wogenden Blutkrieg zu beobachten, verfiel sie dem verderblichen Einfluss der Ebene und fiel in Unnade. Sie gewann kürzlich ihre Stellung als Erzteufelin von Avernus zurück, nachdem der vorsichtige Bel sich als unfähig erwiesen hatte, seine Kräfte zum Beginn von Offensiven gegen die anrückenden Dämonen zu mobilisieren. Nun berät Bel sie und hilft ihr, den Krieg zu führen, obwohl viele flüstern, dass ihre wahre Agenda darin besteht, Rache an Asmodeus zu üben, und ihn aus den Neun Höllen zu vertreiben.

Jeder, der die Neun Höllen betritt und verlässt, muss Avernus durchqueren, daher sammeln sich die infernaln Armeen auf dieser Schicht. Hier bewachen die Amnizus die den Fluss Styx überblickenden Zitadellen, ein großer Teil der Kämpfe im Blutkrieg findet hier statt, und Teufel versammeln sich, um in den Abyss einzufallen. Wer auch immer hofft, die unteren Schichten zu erreichen, muss sich zuerst gegen die Dunkelheit dieser dünnen Schicht und ihre unzähligen Bedrohungen behaupten. Zariel steuert all das und hat das letzte Wort darüber, wer kommt und wer geht.

ZARIEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 580 (40W10 + 360)

Bewegungsrate 15 m, fliegen 45 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Rettungswürfe Int +16, Wei +16, Cha +18

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Wahrnehmung +16

Schadensresistenzen Feuer, gleißend, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, der nicht von versilberten Waffen verursacht wird

Schadensimmunitäten Nekrotisch, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 26

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Zariel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 26). Sie kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Feuerball*, *Feuerwand*, *Gestalt verändern* (kann mittelgroß werden, wenn sie ihr Erscheinungsbild verändert),

Gutes und Böses entdecken, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Jeweils 3/Tag: *Finger des Todes*, *Gutes und Böses bannen*, *Klingenbarriere*

Feurige Waffen. Die Waffenangriffe Zariels sind magisch. Wenn sie mit einer beliebigen Waffe trifft, verursacht die Waffe zusätzlich 36 (8W8) Feuerschaden (in den untenstehenden Waffenangriffen bereits berücksichtigt).

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

Magieresistenz. Zariel hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Regeneration. Zariel erhält zu Beginn ihres Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Falls sie gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn ihres nächsten Zugs nicht. Zariel stirbt nur, falls sie ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

Angesichts ihrer Rolle im Blutkrieg hat Zariel ein starkes Interesse daran, die Seelen der größten Krieger auf der Materiellen Ebene zu sammeln und sich deren Loyalität zu sichern. Sie verhandelt hart, und Sterbliche kommen bei Geschäften mit ihr schlecht weg, da sie alle Karten in der Hand hält. Ein Handel mit Zariel gilt ewig; es gibt wenig Hoffnung, sich herauszuwinden. Jedoch erwartet sie das Beste von ihren Dienern, und so erlaubt sie ihren sterblichen Gefolgsleuten, ihre Leben zu Ende zu leben und dabei immer weiter an ihren Talenten zu feilen, damit sie diese bestmöglich einsetzen kann, wenn sie schlussendlich ihre Schulden einfordert. Als Ergebnis sind Zariels Diener durch die Bank effektiv, diszipliniert und gefährlich.

ZARIELS HORT

Zariel hat ihren Hort in einer Basaltzitadelle eingerichtet, die sich in Avernus erhebt. Bereits in einer Entfernung von fast 1,50 Kilometern kann man das Schreien und Stöhnen hören, das von den an die Mauern des Bollwerks geketteten, verbrannten Opfern kommt, den sterbenden Überresten jener, welche die Erzteufelin nicht beeindruckten konnten. Das Bollwerk, welches 7,50 Quadratkilometer bedeckt, ist von Mauern

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht Zariels nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Zariel greift zweimal mit ihrem Langschwert oder mit ihren Wurfspieren an. Sie kann einen dieser Angriffe durch Grauensvolle Berührung ersetzen.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W8 + 8) Hiebschaden, oder 19 (2W10 + 8) Hiebschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird, plus 36 (8W8) Feuerschaden.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 10/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W6 + 8) Stichschaden plus 36 (8W8) Feuerschaden.

Grauensvolle Berührung (Aufladung 5–6). Zariel berührt eine Kreatur, die nicht mehr als 3 Meter entfernt von ihr stehen darf. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 1 Minute lang den Zustand vergiftet. Solange es auf diese Art vergiftet ist, erleidet das Ziel ebenfalls die Zustände blind und taub. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

Teleportieren. Zariel 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.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Zariel kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Sie kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Zariel erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zugs zurück.

Brandopfer-Starren (kostet 2 Aktionen). Zariel richtet ihren magischen Blick auf eine Kreatur, die sie innerhalb von 36 m um sich herum sehen kann, und befiehlt ihr, zu verbrennen. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 26 gelingen, sonst erleidet es 22 (4W10) Feuerschaden.

Teleportieren. Zariel benutzt ihre Aktion Teleportieren.

umgeben, die mit hohen Türmen verstärkt sind. Teufel aller Arten krabbeln über die Bauten und stellen sicher, dass keine Eindringlinge ihre Verteidigung durchbrechen.

Hortaktionen. Bei Initiative 20 (wobei sie alle Initiative-Gleichstände verliert), kann Zariel eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; sie kann denselben Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden benutzen:

- Zariel wirkt viermal *Mächtiges Trugbild* auf seinem niedrigsten Grad und wählt dabei verschiedene Bereiche als Ziel des Zaubers aus. Eindringlinge narrt sie vorzugsweise durch Trugbilder geliebter Personen, die gerade bei lebendigem Leib verbrannt werden. Zariel muss sich nicht auf die Zauberkonzentrationen, welche bei Initiative 20 der nächsten Runde enden. Jeder Kreatur, die diese Illusionen sehen kann, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 26 gelingen, sonst wird sie von der Illusion 1 Minute lang verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.
- Zariel wirkt ihren angeborenen Zauber *Feuerhall*.

Regionale Effekte. Die Region, die Zariels Hort enthält, wird von ihrer Magie verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte verursacht:

- Der Bereich innerhalb von 14 km um den Hort herum wird von schreienden Stimmen und dem Gestank brennenden Fleisches erfüllt.
- Innerhalb von 1,50 km um den Hort herum erheben sich alle 20 m einmal 3 m hohe Flammenlöcher aus dem Boden. Kreaturen oder Objekte, welche die Flammen berühren, erleiden 7 (2W6) Feuerschaden, allerdings können sie diesen Schaden nicht öfter als einmal pro Runde erleiden.
- Die Zone innerhalb von 3 km, aber nicht näher als 150 m um den Hort herum ist von Rauch erfüllt, wodurch der Bereich komplett verschleiert wird. Der Rauch kann nicht aufgelöst werden.

Falls Zariel stirbt, verblassen diese Effekte im Lauf von 1W10 Tagen.

Bedauere nicht den gefallenen Engel
Gefallene Engel überleben ihren Sturz
Wie viele andere Seelen hat Zariel
mit ihr zusammen zu Fall gebracht?



TOTENMEISTER

Einen Pakt zwischen einem Hexenmeister und seinem Schutzherrn zu schließen ist – zumindest für den Ersteren – keineswegs eine Kleinigkeit. Gegen einen solchen Pakt zu verstoßen, kann schwerwiegende und manchmal auch tödliche Konsequenzen nach sich ziehen. Ein Hexenmeister, der seinen Teil des Paktes mit einem bösen Schutzherrn nicht erfüllt, kann als ein Totenmeister von den Toten auferstehen. Die bösen Untoten dienen ihrem außerweltlichen Vorbild auch über das sterbliche Leben hinaus.

Ein besonders mächtiger Nekromant könnte ebenfalls die dunklen Geheimnisse zur Erschaffung von Totenmeistern entschlüsseln und sie sich als Schutzherr untertan machen.

Beflissen und Besessen. Der Verstand eines erwachten Totenmeisters wird von einem überwältigenden Bedürfnis angetrieben, seinem Schutzherrn zu dienen. Alle Ziele und Ambitionen, die ein Totenmeister zu Lebzeiten hatte, verschwinden, sofern sie dem Schutzherrn nicht gefallen. Stattdessen wird der Totenmeister von den Wünschen seines

TOTENMEISTER

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 36 (8W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA						
11	(+0)	15	(+2)	10	(+0)	14	(+2)	12	(+1)	16	(+3)

Rettungswürfe INT +4, CHA +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4

Schadensresistenzen nekrotischer; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Silber bestehen.

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Sprachen, die der Totenmeister im Leben kannte.

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für das angeborene Zauberwirken des Totenmeisters ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 13). Totenmeister können die folgenden angeborenen Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Willentlich: *Magie entdecken, Selbstverkleidung, Magierrüstung*

Zauberwirken. Totenmeister sind Zauberwirker der Stufe 5. Ihr Attribut für das Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 13 + 5 zum Treffen durch Zauberangriffe). Die Zauber stehen dem Totenmeister nach Verwendung wieder zur Verfügung, wenn er eine kurze oder lange Rast beendet. Totenmeister kennen die folgenden Hexenmeister-Zauber:

Zaubertricks (willentlich): *Kalte Hand, Magierhand, Schauriger Strahl*

Stufe 1-3 (2 Plätze der Stufe 3): *Arme von Hadar, Hunger von Hadar, Magie bannen, Person festhalten, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit*

Resistenz gegen Vertreiben. Totenmeister haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben.

AKTIONEN

Tödliche Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) nekrotischer Schaden.



Meisters getrieben. Die Kreatur beginnt sofort, den Willen ihres Schutzherrn zu erfüllen. Dabei könnte die Erfüllung eines schwierigen Ziels bedeuten, dass der Totenmeister einer anderen mächtigen Kreatur dienen oder gar eigene Diener an sich binden muss.

Unabhängig von dem spezifischen Ziel verfolgt er aber immer die Interessen seines Schutzherrn – seien es geringe Belange oder Angelegenheiten kosmischen Ausmaßes. So könnten Totenmeister im Dienste eines Unholds versuchen, einen bestimmten Tempel einer guten Gottheit zu zerstören, während ein Totenmeister, der einem Großen Alten dient, auf der Suche nach Materialien zur Beschwörung einer fürchterlichen Kreatur sein könnte.

Untote Natur. Totenmeister müssen nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

ZAUBER DER SCHUTZHERREN

Einige – oder auch alle – Zauber eines Totenmeisters können mit den Zaubern seines Schutzherrn ersetzt werden. Nachfolgend sind einige Beispiele aufgeführt.

Totenmeister

Erzfee-Schutzherr: *Faenfeuer, Flimmern, Hunger von Hadar, Hypnotisches Muster, Macht der Vorstellungskraft, Schlaf*
Unhold-Schutzherr: *Blindheit/Taubheit, Befehl, Brennende Hände, Feuerball, Höllischer Tadel, Sengender Strahl*
Großer Alter-Schutzherr: *Dissonantes Flüstern, Gedanken wahrnehmen, Hunger von Hadar, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Macht der Vorstellungskraft, Rüstung von Agathys*

Totenmeister-Strategie

Erzfee-Schutzherr: *Außerlichkeiten, Faenfeuer, Flimmern, Hunger von Hadar, Hypnotisches Muster, Macht der Vorstellungskraft, Mächtige Unsichtbarkeit, Person beherrschen, Schlaf, Tier beherrschen*
Unhold-Schutzherr: *Befehl, Blindheit/Taubheit, Brennende Hände, Feuerball, Feuerschild, Feuerwand, Flammenschlag, Höllischer Tadel, Sengender Strahl, Stinkende Wolke*
Großer Alter-Schutzpatron: *Dissonantes Flüstern, Evards Schwarze Tentakel, Gedanken wahrnehmen, Hellsehen, Hunger von Hadar, Macht der Vorstellungskraft, Person beherrschen, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Telekinese, Verständigung*



TOTENMEISTER-GRUFTSCHRECKEN

Ein Totenmeister-Gruftschrecken hat einen großen Teil seiner Magie eingebüßt und existiert in einem Mischzustand zwischen seinem früheren Dasein als Hexenmeister und der toten Existenz eines Gruftschreckens. Eine solche Existenz ist eine Strafe, die von bestimmten Schutzherren und Nekromanten auferlegt werden kann.

TOTENMEISTER-STRATEGIE

Zwar existieren Totenmeister nur, um ihren Schutzherren zu dienen, doch sie behalten ein gewisses Maß an freiem Willen, wenn es um Einzelheiten der Umsetzung ihrer Pläne geht. Mächtige Totenmeister rekrutieren schwächere Kreaturen, um ihre Aufträge auszuführen. So werden sie sozusagen zu Stra-

tegen weitreichender Verschwörungen und Intrigen, die schließlich in bösen Taten resultieren sollen.

TOTENMEISTER-GRUFTSCHRECKEN

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 37 (5W8 + 15)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Nekrotischer; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Sprachen, die der Totenmeister im Leben kannte.

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für das angeborene Zauberwirken des Totenmeister-Gruftschreckens ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 13). Totenmeister-Gruftschrecken können die folgenden angeborenen Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig: *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*
Je 1/Tag: *Furcht*, *Person festhalten*, *Nebelschritt*

Lichtempfindlichkeit. Im Sonnenlicht erhalten Totenmeister-Gruftschrecken einen Nachteil bei Angriffswürfen und Weisheitswürfen (Wahrnehmung), sofern diese auf Sicht basieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Gruftschrecken greift zweimal mit dem Grabesbolzen an.

Grabesbolzen. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 36 m, eine Kreatur. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) nekrotischer Schaden.

Lebensentzug. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt der Wurf, sinken seine maximalen Trefferpunkte um die Anzahl der erlittenen Schadenspunkte. Diese Reduzierung endet, nachdem das Ziel eine lange Rast beendet. Sinkt seine maximale Trefferpunktzahl auf 0, stirbt das Ziel.

Humanoide Kreaturen, die durch diesen Angriff getötet werden, werden 24 Stunden später zu Zombies, die von dem Gruftschrecken kontrolliert werden, sofern die Kreatur nicht zuvor wiederbelebt oder ihr Körper vernichtet wird. Ein Gruftschrecken kann höchstens zwölf Zombies gleichzeitig kontrollieren.

TOTENMEISTER-STRATEGIE

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 110 (20W8 + 20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Int +5, Cha +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Nekrotischer; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Silber bestehen.

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (einschließlich magische Dunkelheit), passive Wahrnehmung 14

Sprachen Sprachen, die der Totenmeister im Leben kannte.

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut für das angeborene Zauberwirken des Totenmeisters ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 14). Totenmeister können die folgenden angeborenen Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Willentlich: *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*

Zauberwirken. Totenmeister sind Zauberwirker der Stufe 10. Ihr Attribut für das Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 14, +6 zum Treffen durch Zauberangriffe). Die Zauber stehen dem Totenmeister nach Verwendung wieder zur Verfügung, wenn er eine kurze oder lange Rast beendet. Totenmeister kennen die folgenden Hexenmeister-Zauber:

Zaubertricks (willentlich): *Einfache Illusion*, *Gift versprühen*, *Kalte Hand*

Stufe 1-5 (2 Plätze der Stufe 5): *Arme von Hadar*, *Dimensionstür*, *Dürre*, *Dunkelheit*, *Fliegen*, *Gegenzauber*, *Krone des Wahnsinns*, *Magie bannen*, *Monster festhalten*, *Unsichtbarkeit*

Resistenz gegen Vertreiben. Totenmeister haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben.

AKTIONEN

Tödliche Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 13 (3W6 + 3) nekrotischen Schaden.

Grabesbolzen. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36m, eine oder zwei Kreaturen. **Treffer:** 18 (4W8) nekrotischen Schaden. Ist das Ziel eine Große Kreatur oder kleiner, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 16 ablegen. Misslingt der Wurf, wird es von schattigen Tentakeln umschlungen und für 1 Minute festgesetzt. Ein festgesetztes Ziel kann seine Aktion nutzen, um einen wiederholten Rettungswurf abzulegen. Ist der Wurf erfolgreich, endet dieser Effekt.

TROLLE

Trolle, die durch Schaden beinahe vernichtet wurden, sich jedoch aus kaum mehr als Fleischfetzen regenerierten, können nach diesem Erlebnis bizarre Mutationen aufweisen. Besonders wahrscheinlich tritt einer dieser entarteten Trolle auf, wenn die Kreatur sich in der Anwesenheit von magischen Emanationen, planarer Energie, Krankheit oder Tod in gewaltigem Ausmaß regeneriert, oder wenn ihr Körper durch elementare Kräfte geschädigt wurde. Diese mutierten Gestalten können auch durch die Ritualmagie böser Zaubermagier hervorgebracht und geformt werden.

FÄULNISTROLL

Ein Troll, der von Wellen nekrotischer Energie durchdrungen wird, während er regeneriert, kann eine symbiotische Beziehung mit dieser tödlichen Macht entwickeln. Der Körper des Trolls verwelkt und sein Fleisch fällt genauso schnell vom Körper wieder ab, wie es sich bildet. Irgendwann verliert ein Fäulnistroll die Fähigkeit, zu regenerieren, obwohl er weiterhin normal heilt. Die Kreatur wird von nekrotischer Energie durchströmt, die aus ihrer verwelkten Gestalt herausfließt. Einfach nur neben einem Fäulnistroll zu stehen, setzt andere Kreaturen schon seinen tödlichen Ausdünstungen aus.

GEISTERTROLL

Ein mit psychischer Energie beschossener Troll kann eine nicht-körperliche Gestalt annehmen, wenn er sich regeneriert. Seine Psyche überlebt, aber der Körper eines Geistertrolls ist so substanzlos wie ein Schatten. Der Troll ist sich des Übergangs vielleicht gar nicht bewusst – er bewegt sich und greift mit Zähnen und Klauen an, wie er es schon immer getan hat – aber nun schlägt er nach dem Verstand seines Opfers.



FÄULNISTROLL

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W10 + 72)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	22 (+6)	5 (-3)	8 (-1)	4 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 33

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Ranzige Degeneration. Am Ende jedes Zugs des Trolls erleidet jede Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um ihn herum befindet, 11 (2W10) nekrotischen Schaden, solange der Troll seit dem Ende seines letzten Zugs keinen Säure- oder Feuerschaden erlitten hat.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 16 (3W10) nekrotischer Schaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Hiebschaden plus 5 (1W10) nekrotischer Schaden.

VAPRAK DER ZERSTÖRER

Obwohl Trolle nicht gerade fromm sind und selten über spirituelle Fragen sinnieren, fürchten und verehren sie die Wesenheit, die als Vaprak der Zerstörer bekannt ist. Wie bei vielen niederen Göttern ist Vapraks wahre Natur ein Geheimnis, doch wird die Gottheit immer als eine furchtbare, missgestaltete, grünliche Kreatur dargestellt, die stark einem Troll ähnelt. Vaprak neigt zu Anfällen sinnloser Zerstörungswut und ist andauernd paranoid bezüglich der Komplotte und Ambitionen anderer Gottheiten.

Unter den Trollen ist der Glaube verbreitet, dass Vaprak diejenigen verschlingt, die an der Schwelle des Todes stehen, aber nur, wenn der Troll bereits gekocht oder verdaut wurde (durch Feuer oder Säure umgebracht). Ansonsten spuckt der Gott die Seele in die Welt zurück, auf dass sie einen neuen Körper regeneriere, egal, wie wenig von ihrer vormaligen Gestalt übrig blieb. Daher bleiben nur Trolle tot, die durch Säure oder Feuer umgebracht wurden, weil nur diese von Vaprak verzehrt werden.

GIFTTROLL

Ein durch Gift zerstörter Troll kann zu einem Gifttroll mutieren. Verbleibendes Gift durchtränkt sein Blut und Gewebe, Gift tritt aus seinen Poren aus und benetzt seine Reißzähne und Klauen. Diese Kreaturen sind im Nahkampf besonders gefährlich, weil Gift von ihrem Fleisch tropft und aus jeder Wunde heraussprüht, die sie erleiden.

SCHRECKENTROLL

Trolle töten und fressen beinahe alles – einschließlich, in seltenen Fällen, andere Trolle. Dieser Kannibalismus hat den

Effekt, dass der Troll zu einer ungewöhnlichen Größe heranwächst. Schreckenstrolle gelüftet es nach mehr und mehr Trollfleisch, um ihr fortgesetztes Wachstum zu befeuern.

Schreckenstrolle vergrößern sich auch dadurch, dass sie Fleisch und Organe auf sich selbst verpflanzen. Wenn ein Stück zuckendes Trollfleisch auf eine frische Wunde am Schreckenstroll gebunden wird, vereinigt seine regenerative Kapazität die neue Masse mit seiner eigenen Muskulatur. Sogar noch fürchterlicher sind die vielfältigen Arme, Augen, Klauen und anderen Organe, die ein Schreckenstroll seinen Opfern ausreißt und auf sich selbst verpflanzt. Mit der Zeit können diese Kreaturen viele Gliedmaßen ansammeln.

GEISTERTROLL

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 97 (15W10 + 15)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall

Schadensimmunitäten Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Körperlose Bewegung. Der Troll 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.

Regeneration. Der Troll erhält zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll psychischen Schaden oder Energieschaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines 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 aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 19 (3W10 + 3) psychischer Schaden, und dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst ist es 1 Minute lang betäubt. Das betäubte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und beendet bei Gelingen den Effekt auf sich selbst.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 14 (2W10 + 3) psychischer Schaden.

GIFTTROLL

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 94 (9W10 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

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

Giftspritzer. Erleidet der Troll Schaden irgendeiner Art außer psychischen Schadens, erleidet jede Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Troll herum 9 (2W8) Giftschaden.

Regeneration. Der Troll erhält zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Säure- oder Feuerschaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten

Zugs nicht. Der Troll stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden, und die Kreatur erleidet bis zum Beginn des nächsten Zugs des Trolls den Zustand vergiftet.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Hiebschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Sprühgift (Aufladung 6). Der Troll schlitzt sich selbst mit einer Klaue auf und versprüht einen Nebel aus Gift in einem Würfel von 4,50 m Kantenlänge. Der Troll erleidet 7 (2W6) Hiebschaden (dieser Schaden kann auf keine Weise verringert werden). Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 18 (4W8) Giftschaden und 1 Minute lang den Zustand vergiftet. Bei einem gelungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht vergiftet. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.



GIFTTROLL



SCHRECKENTROLL



GEISTERTROLL

SCHRECKENTROLL

Riesiger Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 172 (15W12 + 75)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	9 (–1)	11 (+0)	5 (–3)

Rettungswürfe Wei +5, Cha +2

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Zustandsimmunitäten Verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Scharfe Sinne. Der Troll hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Geruchssinn oder Sicht zusammenhängen.

Regeneration. Der Troll erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Säureschaden oder Feuerschaden erleidet, erhält er zu Beginn seines nächsten Zugs nur 5 Trefferpunkte zurück. Der Troll stirbt nur, wenn er von einem Angriff getroffen wird, der 10 oder mehr Säure- oder Feuerschaden verursacht, während der Troll 0 Trefferpunkte hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Troll führt fünf Angriffe aus: einen mit seinem Biss und vier mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (1W8 + 6) Stichschaden plus 5 (1W10) Giftschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (3W6 + 6) Hiebschaden.

Wirbelwind aus Klauen (Aufladung 5–6). Jede Kreatur innerhalb von 3 m um den Troll herum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 44 (8W10) Hiebschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

UHRWERKE

Die Versuche der Gnome, magische und mechanische Geräte zu erfinden und zu verbessern, endeten in vielen gescheiterten Experimenten. Andererseits brachten sie auch deutliche Erfolge, wie etwa die Uhrwerke, hervor. Seit ihrer Erfindung haben die Gnome das Geheimnis zur Herstellung von Uhrwerken von Gemeinde zu Gemeinde und von Generation zu Generation weitergereicht.

Künstliche Natur. Uhrwerke müssen nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

BRONZESPÄHER

Bronzespäher lugen hin und wieder aus dem Untergrund und können Feinde mit ihren Teleskop-Augenstielen aus nächster Nähe beobachten, ohne ihren in Abschnitte unterteilten wurmähnlichen Körper zeigen zu müssen. Wird ein Bronzespäher entdeckt, sendet er einen elektrischen Schock durch den Boden aus und flüchtet.

EICHENBALLISTE

Eichenballisten sind ganz außergewöhnliche Vertreter ihrer Art, die auf große Entfernungen schießen können. Abgefeuerte Bolzen können das Fleisch der Feinde zerreißen, ihre Rüstung zerstören oder die Feinde mit einer Nahkampfvorrichtung in eine Falle treiben. Auf kurze Entfernung können sie sogar explodieren.

EISENKOBRA

Eisenkobras sind genau das, was ihr Name vermuten lässt – giftige Schlangen aus Metall. Zusätzlich zu ihrem Standard-Gift haben die Gnome diese Uhrwerke mit alchemistischen Mixturen ausgestattet, die den Körper von anderen Kreaturen mit Gift und ihren Verstand mit Paranoia lähmen können.

STEINVERTEIDIGER

Die dicken Steinplatten des Steinverteidigers bieten diesen Konstrukten hervorragenden Schutz und verleihen ihnen zudem die Tarnung als eine steinerne Oberfläche. Ihre Hauptaufgabe ist jedoch nicht der Angriff, vielmehr kommt ihnen die Rolle von Leibwächtern der Gnome und anderer Uhrwerke zuteil.

EIGENE ENTWÜRFE

Begabte Gnome schätzen ein ganz nach ihren Wünschen gebautes Uhrwerk höher als ein gut funktionierendes, doch zu sehr an andere Werke angelehntes Exemplar. Daher sind selbst standardisierte Uhrwerke nur selten identisch mit den nachfolgend aufgeführten Modellen.

Der Werteblock eines Uhrwerks kann mit einem der folgenden Verbesserungen und einer möglichen Schwäche ausgestattet werden. Diese Verbesserungen können zufällig oder entsprechend dem Charakter des Herstellers ausgewählt werden.

VERBESSERUNGEN FÜR UHRWERKE

W10 Verbesserung

- 1 **Getarnt.** Sofern das Uhrwerk nicht ohnehin schon Heimlichkeit einsetzen kann, erhält es diese Fertigkeit. Das Uhrwerk ist nicht von einem ausgeschalteten Mechanismus zu unterscheiden, solange es sich nicht bewegt.
- 2 **Sensoren.** Die Reichweite der Dunkelsicht des Uhrwerks wird auf 36 m erhöht, sofern diese nicht bereits höher ist, und es erhält die Fertigkeit Wahrnehmung, falls es diese nicht bereits besitzt.

W10 Verbesserung

- 3 **Verbesserte Rüstung.** Die RK des Uhrwerks steigt um 2.
- 4 **Verbesserte Bewegungsrate.** Die Bewegungsrate des Uhrwerks steigt um 3 m.
- 5 **Verbesserte Bauweise.** Das Uhrwerk wird resistent gegen Energie-, Blitz- und Schallschaden.
- 6 **Selbstreparatur.** Beginnt das Uhrwerk seinen Zug mit mindestens 1 Trefferpunkt, erhält es 5 Trefferpunkte. Diese Fähigkeit setzt nicht zu Beginn seines nächsten Zugs ein, wenn es zuvor Blitzschaden erhält.
- 7 **Robustes Gehäuse.** Die maximale Anzahl der Trefferpunkte des Uhrwerks steigt um die Anzahl seiner Trefferwürfel.
- 8 **Saugkraft.** Das Uhrwerk erhält beim Klettern eine Bewegungsrate von 9 m.
- 9 **Stimmgerät.** Das Uhrwerk erhält die Fähigkeit, einfache Gemeinsprache oder Gnomisch (nach Wahl des Herstellers) zu sprechen.
- 10 **Wasserantriebssystem.** Das Uhrwerk erhält beim Schwimmen eine Bewegungsrate von 9 m.

SCHWÄCHEN FÜR UHRWERKE

W10 Schwäche

- 1 **Beschädigte Sensoren.** Würfle 1W6 zu Beginn des Zugs des Uhrwerks. Ist das Ergebnis 1, wird das Uhrwerk bis zum Ende seines Zugs geblendet.
- 2 **Mangelhafte Zielerfassung.** Würfle 1W6 zu Beginn des Zugs des Uhrwerks. Ist das Ergebnis 1, erhält das Uhrwerk einen Nachteil bei seinen Angriffswürfen bis zum Ende seines Zugs.
- 3 **Schlecht geerdet.** Das Uhrwerk ist anfällig für Blitzangriffe.
- 4 **Gedächtnislücke.** Würfle 1W6 zu Beginn des Zugs des Uhrwerks. Ist das Ergebnis 1, denkt das Uhrwerk, dass eine Kreatur im Umkreis von 9 m, die es sehen kann, sein Hersteller ist. Das Uhrwerk wird diese Kreatur 1 Minute lang nicht bewusst verletzen, es sei denn, diese Kreatur greift es an oder beschädigt es.
- 5 **Ölleck.** Würfle 1W6 zu Beginn des Zugs des Uhrwerks. Ist das Ergebnis 1, erhält das Uhrwerk 1 Stufe Erschöpfung, gegen die es nicht immun ist.
- 6 **Beschränktes Lenkvermögen.** Das Uhrwerk kann sich nur geradeaus bewegen. Es kann sich um bis zu 90 Grad drehen, bevor es sich bewegt, und noch einmal, wenn es die Hälfte seiner Bewegungsaktion erreicht hat. Es kann sich nicht freidrehen, ohne eine Bewegungsaktion aufzuwenden.
- 7 **Überempfindliches Selbsterhaltungssystem.** Hat das Uhrwerk zu Beginn seines Zugs die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger, würfle 1W6. Ist das Ergebnis 1, verlässt das Uhrwerk den Kampf. Ist ein Rückzug nicht möglich, kämpft es weiter.
- 8 **Überhitzung.** Würfle 1W6 zu Beginn des Zugs des Uhrwerks. Ist das Ergebnis 1, wird das Uhrwerk bis zum Ende seines Zugs kampfunfähig.
- 9 **Rostige Zahnräder.** Das Uhrwerk erhält einen Nachteil bei Initiativwürfen, und seine Bewegungsrate sinkt um 3 m.
- 10 **Schwache Rüstung.** Das Uhrwerk ist nicht immun gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen.



Du kannst dich niemals auf etwas verlassen, das ein Gnom gebaut hat. Dafür kannst du dich immer darauf verlassen, dass ein Gnom eine gute Idee unpraktisch umsetzt.



EICHENBALLISTE

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Schadensimmunitäten Gift-, Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht eine Sprache seines Herstellers, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Magische Resistenz. Eichenballisten haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Eichenballiste führt wahlweise zwei Bolzenangriffe oder einen Bolzen- und einen Harpunenangriff aus.

Bolzenangriff. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff. +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 30/120 m, eine Kreatur. **Treffer:** 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

Harpune. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 15/60 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W10 + 4) Stichschaden, das Ziel wird gepackt (Befreiung SG 12). Die Bewegungsrate einer gepackten Kreatur wird dadurch nicht reduziert, sie kann sich jedoch in die Richtungen bewegen, die sie der Eichenballiste näher bringen. Wenn die Kreatur versucht, sich zu befreien, erleidet sie 5 (1W10) Hiebsschaden, unabhängig davon, ob der Versuch erfolgreich ist. Die Eichenballiste kann als Bonusaktion die gepackte Kreatur 6 m heranziehen. Die Eichenballiste kann nur eine Kreatur gleichzeitig packen.

Explosiver Bolzen (5–6 Anwendungen). Die Eichenballiste schießt einen explosiven Bolzen im Umkreis von 36 m. Jede Kreatur im Umkreis von 6 m um das Uhrwerk muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, nimmt die jeweilige Kreatur 17 (5W6) Feuerschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert.



BRONZESPÄHER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 9 m, graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Gift-, Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht eine Sprache seines Herstellers, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Erde als Rüstung. Bronzespäher verursachen beim Graben keine Gelegenheitsangriffe.

Magische Resistenz. Bronzespäher haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Blitzleiter (steht dem Uhrwerk nach Verwendung erst wieder zur Verfügung, wenn es eine kurze oder lange Rast beendet). Jede Kreatur, die im Umkreis von 4,50 m auf dem Boden steht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt der Wurf, nimmt die jeweilige Kreatur 14 (4W6) Blitzschaden. Bei einem erfolgreichen Wurf wird der Schaden halbiert.



EISENKOBRA

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 45 (7W8 + 14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Schadensimmunitäten Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

Zustandsimmunitäten bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht eine Sprache seines Herstellers, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Magische Resistenz. Eisenkobras haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss diese einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet das Ziel einen zufälligen Gifteffekt wie nachfolgend beschrieben.

1. **Giftschaden:** Das Ziel erleidet 13 (3W8) Giftschaden.
2. **Verwirrung:** Bei ihrem nächsten Zug muss das Ziel einen Angriffswurf gegen eine zufällige Kreatur ausführen, die es im Umkreis von 9 m sehen kann. Dazu benutzt es die Waffe, die es gerade in der Hand hält. Wenn nötig, führt es zuvor eine Bewegungsaktion aus. Hält das Ziel keine Waffe, führt es einen unbewaffneten Angriff aus. Ist in einem Umkreis von 9 m keine Kreatur sichtbar, führt es eine Spurt-Aktion zur nächsten Kreatur aus.
3. **Lähmung:** Bis zum Ende seines nächsten Zugs ist das Ziel gelähmt.



STEINVERTEIDIGER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8 + 21)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Schadensimmunitäten Gift-, Hieb-, Stich- und Wuchtschaden aus nicht-magischen Angriffen, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht eine Sprache seines Herstellers, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Trügerisches Aussehen. Solange der Steinverteidiger sich nicht bewegt und sich an einer unebenen Erd- oder Steinfläche befindet, ist es nicht von der Umgebung zu unterscheiden.

Magische Resistenz. Steinverteidiger haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden. Ist das Ziel eine Große Kreatur oder kleiner, erhält es den Zustand liegend.

REAKTIONEN

Angriff abwehren. Wird eine andere Kreatur im Umkreis von 1,50 m von einem erfolgreichen Angriffswurf getroffen, gibt der Steinverteidiger dieser Kreatur einen Bonus von +5 auf ihre RK, sodass der Angriff möglicherweise fehlschlägt. Um diese Fähigkeit nutzen zu können, muss der Steinverteidiger sowohl die getroffene Kreatur als auch den Angreifer sehen können.



VAMPIRISCHER NEBEL

In wabernden Dunstwolken lauern Vampirische Nebel, die elenden Überreste von Vampiren, die davon abgehalten wurden, Ruhe zu finden. Sie sind von den Nebeln, in denen sie lauern, nicht zu unterscheiden und schlagen unesehen und unbemerkt zu, wenn sie ihre Opfer ausbluten.

Ehemalige Vampire. Vampirische Nebel, manchmal auch Blutrote Nebel genannt, sind alles, was von Vampiren übrig bleibt, die nicht zum Ort ihrer Bestattung zurückkehren konnten, nachdem sie besiegt wurden oder ihnen ein Missgeschick widerfahren ist. Die heilende Wirkung dieser Orte bleibt ihnen versagt und so lösen sich die Körper der Vampire in Nebel auf. Die Verwandlung beraubt sie ihrer Intelligenz und Persönlichkeit, bis nur noch ein unheiliger, unstillbarer Durst nach Blut übrig bleibt.

Blutdieb. Außer dem von ihm verströmten Leichengestank ist er von Nebel nicht zu unterscheiden, und so fällt ein Vampirischer Nebel über eine Kreatur her und lässt das Blut in ihrem Körper durch die Poren der Kreatur sickern oder aus ihren Augen, ihrer Nase und ihrem Mund herausströmen. Dieses Blut wabert aus dem Opfer heraus wie blutroter Rauch, welchen der Nebel dann verzehrt. Das Nahren verursacht dem Opfer weder Schmerz noch Beschwerden, daher können Vampirische Nebel sich von Schlafenden nähren, ohne sie zu wecken. Je mehr ein Nebel sich nährt, desto roter wird er, so dass er zuerst einen rosafarbenen, dann roten und schließlich tief scharlachroten Farbton annimmt, und wo immer er sich hinbewegt, rote Bluttröpfchen regnet.

Von Blut angezogen. Wie Haie im Wasser können Vampirische Nebel Blut aus bis zu 1,50 Kilometern Entfernung riechen. Jedwede Verletzung, egal, wie klein, kann ihre Aufmerksamkeit auf sich ziehen und sie in die Richtung ihrer Opfer locken. Im Kampf konzentriert ein Nebel seine Angriffe auf verletzte Ziele, da offene Wunden eine schnellere Blutquelle sind.

Untote Natur. Ein Vampirischer Nebel benötigt weder Luft noch Schlaf.

VAMPIRISCHER NEBEL

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 30 (4W8 + 12)

Bewegungsrate 0 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Rettungswürfe Wei +3

Schadensresistenzen Säure, Kälte, Blitz, nekrotisch, Schall; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Lebensgefühl. Der Nebel kann den Aufenthaltsort jeder Kreatur innerhalb von 18 m um ihn herum spüren, solange der Typ dieser Kreatur nicht Konstrukt oder Untoter ist.

Verbot. Der Nebel kann keinen Wohnsitz betreten, ohne eine Einladung von einem der Bewohner erhalten zu haben.

Nebelige Gestalt. Der Nebel kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Wenn außerdem Luft einen Bereich durchströmen kann, kann der Nebel ihn durchqueren, ohne sich quetschen zu müssen. Jeder Meter Bewegungsrate in Wasser kostet ihn zusätzliche 2 m anstatt zusätzlich 1 m. Der Nebel kann keine Objekte auf irgendeine Art bewegen, die Finger oder Geschicklichkeit mit den Händen erfordert.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Nebel erleidet 10 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange er sich im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

AKTIONEN

Lebensentzug. Der Nebel berührt eine Kreatur in seinem Bereich. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen (Untote und Konstrukte gelingt er automatisch), sonst erleidet sie 10 (2W6 + 3) nekrotischen Schaden, der Nebel erhält 10 Trefferpunkte zurück und das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um den erlittenen nekrotischen Schaden reduziert. Diese Reduzierung hält an, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Das Ziel stirbt, wenn sein Trefferpunktemaximum auf 0 reduziert wird. Gelingt der Rettungswurf, geschieht nichts.



Die Würger sind feige und dumme Kreaturen. Als Wachen sind sie nutzlos, als Diener einfach furchtbar. Einem eher kurz geratenen Magier kann eine dieser Kreaturen als Vertrauter jedoch zumindest eine Leiter ersetzen.

WÜRGER

Würger sind unterirdische Raubtiere. Zwar würden es weder ihre Größe, noch die welligen, gummiartigen Gliedmaßen vermuten lassen, doch ihr Erscheinungsbild täuscht stark über die Gefahr, die von ihnen ausgeht, hinweg.

Würger haben kein Knochenskelett und bestehen stattdessen aus Knorpelgewebe. Ihre flexible innere Struktur erlaubt es ihnen, sich leicht in einen engen Raum wie Risse und Nischen der von ihnen bewohnten Gewölbe hinein zu zwängen. Sie bleiben still und unsichtbar in ihrem Versteck und warten, bis ihre Beute vorbei kommt.

Gelenkige Fänger. Normalerweise jagen die Würger ihre Beute, indem sie ihren letzten Fang direkt vor ihrem Versteck platzieren. Bekommt der Würger Hunger, verzehrt er nach und nach das tote Fleisch. Gleichzeitig weckt die Leiche die Neugier anderer humanoider Kreaturen wie Drow, Duergar und natürlich der Goblins – ihrer Lieblingsbeute.

Wenn das Opfer näher kommt, schießen die sternförmigen Hände des Würgers aus dem Riss, schlingen sich um den Hals der Beute, pressen sie gegen die Felswand und würgen sie zu Tode. Dank seiner starken Arme kann ein Würger dabei in seinem Versteck außerhalb der Reichweite für andere bleiben.

Einzelgänger. In der Regel jagen die Würger ihre Beute allein und bilden keine Rudel. Wo eine dieser Kreaturen ist, werden andere aber wohl nicht weit sein. Sie kommunizieren über anhaltendes unheimliches Heulen, das sogar Gestein durchdringen und auf große Entfernungen wahrnehmbar ist. In einem typischen Gewölbe ist die Quelle dieser Geräusche vor lauter Echos schwer zu bestimmen.

WÜRGER

Große Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 13 (3W6 + 3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Tiefsprache

Herausforderungsgrad 1 (100 EP)

Andersweltliche Schnelligkeit (verfügbar nach kurzer oder langer Rast). Würger können während ihres Zugs eine zusätzliche Aktion ausführen.

Knochenlos. Würger können sich mühelos durch bis zu 10 cm enge Räume bewegen.

Spinnenklettern. Würger können sich auch an schwierigen Oberflächen wie Decken bewegen, ohne einen Wurf ablegen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Würger greift mit zwei Tentakeln an.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Stichschaden. Ist das Ziel eine große Kreatur oder kleiner, wird sie gepackt (Befreiung SG 15). Bis das Ziel nicht mehr gepackt ist, gilt diese Kreatur als festgesetzt, und der Würger kann diesen Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen. Der Würger hat zwei Tentakel. Fügt der Angriff kritischen Schaden zu, kann das Ziel zudem nicht atmen oder sprechen, bis es nicht mehr gepackt ist.



YUGOLOTHS

Als Söldner, die ihrem Gewerbe überall in den Unteren Ebenen nachgehen, haben Yugoloths ein Renommee für Effektivität, der nur ihrem Verlangen nach immer mehr Reichtum gleichkommt. Obwohl Yugoloths nicht sonderlich loyal sind und üblicherweise versuchen, jedes potentielle Schlupfloch in einem Vertrag auszunutzen, führen sie jede Aufgabe aus, für die sie angeheuert werden, egal, wie verabscheuungswürdig. Es gibt Yugoloths in einer breiten Vielfalt von Gestalten, einschließlich derer, die im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) beschrieben werden und der sechs Kreaturen, die hier vorgestellt werden.

CANOLOTH

Canoloths ziehen es vor, Verträge zur Bewachung von Schätzen und wichtigen Orten einzugehen. Sie tun immer genau das, worum sie gebeten werden – niemals mehr, niemals weniger.

Mit ausreichend scharfen Sinnen, um die Aufenthaltsorte von unsichtbaren Kreaturen in der Nähe haargenau festzustellen, reagieren Canoloths unfehlbar auf Bedrohungen für die Dinge in ihrer Obhut. Darüber hinaus geben sie ein magisches Verzerrungsfeld ab, das Kreaturen in ihrer Nähe vom Teleportieren abhält.

Canoloths stellen sich Eindringlingen mit flinker und schrecklicher Macht entgegen. Dabei lassen sie lange, stachelige Zungen vorschnellen, um ihre Gegner zu ergreifen und an sich heranzuziehen. Was als nächstes passiert, hängt vom Vertrag ab. Solange er nicht zu töten instruiert ist, hält der Canoloth seinen Gefangenen einfach nur fest, aber wenn er den Befehl dazu hat, reißt er seine Beute in Stücke.

Canoloths sind fundamental faule Kreaturen. Wird ihnen kein Grund zum Angriff gegeben, lassen sie sich selten ködern.

CANOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 120 (16W8 + 48)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	5 (–3)	17 (+3)	12 (+1)

Fertigkeiten Nachforschungen +3, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Dimensionsschloss. Andere Kreaturen können sich nicht in einen Bereich innerhalb von 18 m um den Canoloth herum oder aus dem Bereich herausteleportieren. Jeder Versuch, dies zu tun, ist vergeblich.

Magieresistenz. Der Canoloth hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Canoloths sind magisch.

Unheimliches Gespür. Der Canoloth kann nicht überrascht werden, solange er nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Canoloth führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Zunge oder seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 25 (6W6 + 4) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W10 + 4) Hiebschaden.

Zunge. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W12 + 4) Stichschaden. Ist das Ziel mittelgroß oder kleiner, wird es gepackt (SG 15 zum Entkommen), bis zu 9 m weit an den Canoloth herangezogen, und bis zum Ende des Haltegriffs festgesetzt. Der Canoloth kann mit seiner Zunge immer nur ein Ziel zur gleichen Zeit packen.



Der Kopf eines Dhergoloth dreht sich nicht zusammen mit seinem wild herumwirbelnden Torso, und sein Torso kann in eine andere Richtung rotieren als seine tanzenden Beine. Irgendwann würde ich gerne mal einen vivisezieren, um herauszufinden, wie das sein kann.

DHERGOLOTH

Dhergoloths stürzen sich wie Wirbelwinde der Zerstörung in die Schlacht, und schlagen dabei mit fünf Klauensätzen um sich, die aus ihren gedrunenen, fassförmigen Körpern hervorragen. Sie schließen Verträge zur Niederschlagung von Aufständen, der Vertreibung von Pöbel und der Eliminierung von Spähern und Plänklern. Sie ergötzen sich an dem Gemetzel, das sie anrichten, und ihr gestörtes Lachen übertönt die Schreie ihrer Opfer.

Da Dhergoloths nicht viel mehr als stumpfe Rohlinge sind, müssen Auftraggeber Vorsicht walten lassen, wenn sie diesen Unholde Befehle erteilen. Wenn ihnen irgendetwas Komplexes zu tun gegeben wird, vergessen sie entweder, was ihnen aufgetragen wurde, oder sie hören erst gar nicht zu und versammeln die Aufgabe, die ihnen gestellt wurde.

DHERGOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 119 (14W8 + 56)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Rettungswürfe Str +6

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Dhergoloth ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 10). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Furcht*

3/Tag: *Schlaf*

Magieresistenz. Der Dhergoloth hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Dhergoloth sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Dhergoloth führt zwei Klauen-Angriffe aus.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W8 + 3) Hiebschaden.

Fuchtelnde Klauen (Aufladung 5–6). Der Dhergoloth bewegt sich bis zu seiner Schrittbewegungsrate weit in gerader Linie und wählt jede Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um seine Bewegungslinie herum befindet, als Ziel aus. Jedem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst erleidet es 22 (3W12 + 3) Hiebschaden. Gelingt der Rettungswurf, geschieht nichts.

Teleport. Der Dhergoloth teleportiert sich auf magische Weise zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

HYDROLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 135 (18W8 + 54)

Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	21 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Amphibisch. Der Hydroloth kann Luft und Wasser atmen.

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

Beliebig oft: *Auf Wasser gehen, Dunkelheit, Magie entdecken, Magie bannen, Unsichtbarkeit* (nur selbst)

3/Tag: *Einflüsterung, Furcht, Krone des Wahnsinns, Tödliches Phantom, Wasser kontrollieren*

Magieresistenz. Der Hydroloth hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Hydroloths sind magisch.

Sicheres Gedächtnis. Der Hydroloth ist genauso immun gegen die Wasser des Flusses Styx wie gegen jeglichen Effekt, der seine Erinnerungen stehlen oder verändern oder seine Gedanken lesen würde.

Wässriger Vorteil. Während er in einer Flüssigkeit untergetaucht ist, hat der Hydroloth einen Vorteil bei Angriffswürfen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Hydroloth führt zwei Nahkampfangriffe aus. Anstelle eines dieser Angriffe kann er einen Zauber wirken, der 1 Aktion zum Wirken benötigt.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Stichschaden.

Erinnerung stehlen (1/Tag). Der Hydroloth wählt ein Ziel aus, das er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf wird das Ziel für 24 Stunden gegen die Aktion Erinnerung stehlen dieses Hydroloths immun. Bei einem misslungenen Rettungswurf verliert das Ziel alle Übungen, es kann keine Zauber wirken, es kann keine Sprachen verstehen und wenn seine Intelligenz- und Charismawerte höher als 5 sind, werden sie auf 5 reduziert. Das Ziel kann jedes Mal, wenn es eine lange Rast beendet, den Rettungswurf wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden. Ein Zauber *Vollständige Genesung* oder *Fluch brechen* beendet diesen Effekt sofort.

Teleport. Der Hydroloth teleportiert sich auf magische Weise zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.



HYDROLOTH

Wie die gedankenstehlenden Wasser des Flusses Styx, den sie bewohnen, rauben Hydroloths die Erinnerungen der Kreaturen, die sie angreifen, und stehlen ihre Gedanken für jedweden Meister, dem sie gerade dienen. Hydroloths sind geschickt darin, verlorene Dinge wiederzufinden, besonders diejenigen, die von den Tiefen verschluckt wurden.

Unter den Yugoloths haben Hydroloths niemanden, der ihnen bei amphibischen Angriffen oder Konflikten das Wasser reichen könnte. Manchmal verkaufen sie ihre Dienste, um Schiffe zu attackieren und zu versenken, und um Küstensiedlungen zu überfallen.

MERRENOLOTH

Als grimmige, hagere Kapitäne der Fähren auf dem Fluss Styx haben die Merrenoloths absolute Befehlsgewalt über ihre Fahrzeuge, und stellen sicher, dass ihre Passagiere sicher ihre Ziele erreichen. Manchmal können Merrenoloths von den Unteren Ebenen weglockt werden, um andere Wasserfahrzeuge zu kommandieren und diesen Schiffen und Besatzungen so denselben Schutz zu bieten.

Wann immer ein Merrenoloth einen Vertrag annimmt, ein Schiff zu kommandieren, geht er mit dem Fahrzeug eine Verbindung ein, um sicherzustellen, dass während der Reise nichts damit schiefgeht. Ein Merrenoloth kann sein Schiff gefahrlos durch die schlimmsten Stürme navigieren, er bleibt immer auf Kurs und kommt niemals den unzähligen Fähren

nissen in die Quere, die schlechteren Kapitänen den Tag ruinieren können.

Ein Merrenoloth kann sich durchaus seiner eigenen Haut erwehren, bevorzugt es aber wenn möglich, einen Kampf zu vermeiden. Tatsächlich spezifiziert er typischerweise in seinen Verträgen, dass er unter keinerlei Verpflichtung steht, zu kämpfen. Die oberste Pflicht eines Merrenoloths gilt immer seinem Schiff.

HORTAKTIONEN

Jedes Schiff, das ein Merrenoloth laut Vertrag kommandiert, wird zum Hort der Kreatur. Wenn er auf dem Schiff kämpft, kann der Merrenoloth sein Merkmal nutzen, Hortaktionen durchzuführen. Bei Initiative 20 (er verliert Initiative-Gleichstände), kann der Merrenoloth eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden Effekte auszulösen; er kann denselben Effekt nicht in zwei Runden hintereinander benutzen:

- Das Schiff gewinnt 22 (4W10) Trefferpunkte zurück.
- Ein starker Wind treibt das Schiff voran und erhöht seine Bewegungsrate bis Initiative 20 der nächsten Runde um 9 m.
- Die Luft innerhalb von 18 m um das Schiff herum wird von einem heulenden Wind erfüllt. Bis Initiative 20 der nächsten Runde gilt dieser Bereich als schwieriges Gelände, und wenn eine mittelgroße oder kleinere Kreatur in diesen Bereich hineinfliegt oder ihren Zug dort fliegend beginnt, muss ihr ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, oder sie erleidet den Zustand liegend.

REGIONALE EFFEKTE

Ein Merrenoloth erfüllt sein Schiff mit mächtiger Magie, die einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Das Schiff sinkt selbst dann nicht, wenn der Rumpf leckgeschlagen ist.
- Das Schiff bleibt immer auf Kurs zu dem Ziel, das der Merrenoloth benennt.
- Den Kreaturen, die der Merrenoloth an Bord zu nehmen geruht, bereiten Wind und Wetter keine Unannehmlichkeiten, doch dieser Effektschutz nicht gegen Schaden.

Wenn der Merrenoloth stirbt, verblasen diese Effekte im Verlauf von 1W6 Stunden.



MERRENOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 40 (9W8)

Bewegungsrate 9 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +5, Int +5

Fertigkeiten Geschichte +5, Naturkunde +5, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Infernisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Angeborenes Zauberverwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Merrenoloth ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: Dunkelheit, Magie bannen, Magie entdecken, Person bezaubern, Windstoß

3/Tag: Wasser kontrollieren

1/Tag: Wetterkontrolle

Magieresistenz. Der Merrenoloth hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Merrenoloths sind magisch.

Teleport. Als Bonusaktion teleportiert sich der Merrenoloth auf magische Weise zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Merrenoloth benutzt einmal Furchtblick und führt einen Ruder-Angriff durch.

Ruder. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W4 + 3) Hiebschaden.

Furchtblick. Der Merrenoloth wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erhält es 1 Minute lang dem Merrenoloth gegenüber den Zustand verängstigt. Das verängstigte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Gelingen den Effekt auf sich selbst beenden.

OINOLOTH

Als grimmige Schreckgespenster des Todes bringen Oinoloths Pestilenz, wo immer sie hingehen. Bei Armeen, die ihre furchtbaren Gestalten erkennen, lässt alleine schon ihr Erscheinungsbild die Soldaten aus dem Glied scheren und fliehen, damit sie nicht einer der scheußlichen Plagen erliegen, welche die Oinoloths loslassen.

Oinoloths liefern die endgültige Lösung heikler Probleme, üblicherweise dadurch, alle Beteiligten zu töten. Sie werden als letzter Ausweg angeheuert, wenn eine Belagerung sich zu lange hingezogen oder eine Armee als zu stark erwiesen hat, um überwunden zu werden. Einmal beschworen, pirschen Oinoloths über den Kampfschauplatz, vergiften den Boden und machen Kreaturen krank, denen sie begegnen. Manchmal werden sie vielleicht auch angeheuert, um genau die Plagen zu beenden, die sie verbreiten, aber der Preis für solche Arbeit ist hoch, und die Anstrengung verwandelt die Kreaturen, welche sie retten, in entkräftete Wracks.

OINOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 126 (12W10 + 60)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +7

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Täuschen +8, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und

Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Pestbringer (Aufladung 5–6). Als eine Bonusaktion kann der Oinoloth den Bereich innerhalb von 9 m um ihn herum verpesten. Der Pesthauch dauert 24 Stunden lang an. Solange der Bereich verpestet ist, verwelken und sterben alle Pflanzen darin, und die Anzahl der Trefferpunkte wird halbiert, die einer Kreatur in diesem Bereich durch einen Zauber zurückgegeben werden.

Wenn sich darüber hinaus eine Kreatur in den verpesteten Bereich hineinbewegt oder ihren Zug dort beginnt, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden immun gegen das Merkmal Pestbringer des Oinoloths. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 14 (4W6) nekrotischen Schaden und den Zustand vergiftet.

Die vergiftete Kreatur kann keine Trefferpunkte zurückerhalten. Immer nach 24 verstrichenen Stunden kann die vergiftete Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird das Trefferpunktemaximum der Kreatur um 5 (1W10) reduziert. Diese Reduktion hält an, bis das Gift seine Wirkung verliert, und das Ziel stirbt, wenn sein Trefferpunktemaximum auf 0 reduziert wird. Das Gift verliert seine Wirkung, nachdem der Kreatur dreimal ein Rettungswurf dagegen gelungen ist.

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Oinoloth ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

1/Tag: *Eiswand*, *Feuerwand*, *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Schwachsinn*

Magieresistenz. Der Oinoloth hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Oinoloths sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Oinoloth benutzt seinen Bohrenden Blick und führt zwei Klauen-Angriffe durch.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (3W6 + 4) Hiebschaden plus 22 (4W10) nekrotischer Schaden.

Verdorbene Heilung (Aufladung 6). Der Oinoloth berührt eine bereitwillige Kreatur, die er innerhalb von 1,50 m um sich herum sehen kann. Das Ziel erhält alle seine Trefferpunkte zurück. Zusätzlich kann der Oinoloth eine Krankheit beenden, an der das Ziel leidet, oder einen der folgenden Zustände vom Ziel entfernen: blind, gelähmt, taub oder vergiftet. Das Ziel erhält dann 1 Stufe Erschöpfung, und sein Trefferpunktemaximum wird um 7 (2W6) reduziert. Diese Reduzierung kann nur mittels eines Zaubers *Wunsch* entfernt werden, oder indem man dreimal innerhalb einer Stunde den Zauber *Vollständige Genesung* auf das Ziel wirkt. Das Ziel stirbt, wenn sein Trefferpunktemaximum auf 0 reduziert wird.

Teleport. Der Oinoloth teleportiert sich auf magische Weise zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

Bohrender Blick. Der Oinoloth wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 9 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, sonst wird es bis zum Ende der nächsten Runde des Oinoloths bezaubert. Solange es auf diese Art bezaubert ist, ist das Ziel festgesetzt. Gelingt der Rettungswurf des Ziels, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Blick des Oinoloths.



Yagnoloths schreiben genauso verschlagene Verträge wie der nächstbeste Teufel, aber Yagnoloths halten ihren Teil des Handels nicht immer ein.

YAGNOLOTH

Wer auch immer einen Yagnoloth für eine Aufgabe unter Vertrag nehmen will, wird üblicherweise bei den Verhandlungen an einen Yagnoloth geraten. Als schlaue Unterhändler erledigen diese seltsamen Unholde das Aufsetzen von Verträgen für alle ihrer Art. Ist ein Yagnoloth einmal angeheuert, vermittelt er die Wünsche seines Arbeitgebers an die Unholde, die er befehligt.

Obwohl ihnen die Führung niederer Yagnoloths anvertraut ist, erhalten Yagnoloths letztendlich ihre Befehle von Arcanoloths und Ultroloths. Abgesehen von ihren eigenen Vorgesetzten haben Yagnoloths die vollständige Autorität über die Unholde unter ihrem Kommando und erwarten Gehorsam von ihnen. Ein Yagnoloth befolgt die Vorschriften in einem Vertrag, den er ausgehandelt hat, hat aber sicherlich ein Schlupfloch eingebaut, um seinen Verpflichtungen zu entkommen, wenn es die Situation rechtfertigt.

Ein Yagnoloth hat einen Arm in menschlicher Größe und einen in Riesengröße, und er bedeckt immer einen davon mit einem langen Umhang. Während seiner Verhandlungen enthüllt der Yagnoloth seinen menschlichen Arm und benutzt ihn dazu, Verträge zu entwerfen und zu unterschreiben. Ist eine Machtdemonstration nötig oder tritt er in einen Kampf ein, rückt er seinen Umhang zurecht, um den Blick auf seine brutal mächtige Riesengliedmaßen freizugeben.



YAGNOLOTH

Großer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 147 (14W10 + 70)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +6, Int +7, Wei +6, Cha +8

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +8, Überzeugen +8, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Yagnoloth ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 16). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Einsflüsterung*, *Magie bannen*,

Magie entdecken, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

3/Tag: *Blitz*

Magieresistenz. Der Yagnoloth hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubersprüche und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Yagnoloths sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Yagnoloth führt entweder einen Massiver Arm-Angriff und einen Elektrifizierte Berührung-Angriff durch oder er führt einen Massiver Arm-Angriff durch und teleportiert sich vor oder nach dem Angriff.

Elektrifizierte Berührung, Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (6W8) Blitzschaden.

Massiver Arm, Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 23 (3W12 + 4) Wuchtschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, sonst erleidet sie bis zum Ende des nächsten Zugs des Yagnoloth den Zustand betäubt.

Leben aussaugen. Der Yagnoloth berührt eine kampfunfähige Kreatur, die sich innerhalb von 4,50 m um ihn herum befindet. Das Ziel erleidet 36 (7W8 + 4) nekrotischen Schaden, und der Yagnoloth erhält die Hälfte des Betrags des angerichteten Schadens an temporären Trefferpunkten. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, sonst wird sein Trefferpunktemaximum um den Betrag des erlittenen Schadens reduziert. Diese Reduktion hält an, bis das Ziel eine lange Rast beendet, und das Ziel stirbt, wenn sein Trefferpunktemaximum auf 0 reduziert wird.

Schlachtfeldlist (Aufladung 4–6). Bis zu zwei verbündete Yagnoloths, die sich innerhalb von 18 m um den Yagnoloth herum aufhalten und ihn hören können, dürfen ihre Reaktionen benutzen, um jeweils einen Nahkampfangriff durchzuführen.

Teleport. Der Yagnoloth teleportiert sich auf magische Weise zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

ANHANG: MONSTERLISTEN

WERTEKÄSTEN NACH KREATURENTYP

Aberrationen

Balhannoth	123
Berbalang	124
Sternengezücht-Grue	211
Sternengezücht-Koloss	211
Sternengezücht-Larvenmagus	212
Sternengezücht-Verstümmler	213
Sternengezücht-Seher	213
Würger	246

Konstrukte

Bronzespäher	243
Dämonischer Nimrod	153
Eichenballiste	243
Eisenkobra	244
Geheiligte Statue	168
Höllengefeuersmaschine	220
Leichensammler	188
Marut	189
Stahlprädatör	209
Steinverfluchter	210
Steinverteidiger	244

Elementare

Ältester Sturmwind	117
Erdelementar-Myrmidone	172
Feuer-elementar-Myrmidone	172
Frostsalamander	199
Leviathan	118
Luft-elementar-Myrmidone	173
Phoenix	119
Wasserelementar-Myrmidone	173
Zaratan	120

Feenwesen

Frühlingseladrin	169
Herbsteladrin	170
Sommereladrin	170
Wintereladrin	171

Unholde

Alkilith	125
Amnizu	219
Armanit	126
Bael	225
Baphomet	138
Blauer Abishai	215
Bulezau	126
Canoloth	247
Demogorgon	139
Dhergoloth	248
Dybbuk	127
Elender des Abyss	131
Fraz-Urb'luu	141
Geryon	228
Graz'zt	144
Grüner Abishai	216
Heuler	180
Hutidschin	230
Hydroloth	249

Juiblex	146
Maurezhi	128
Merregon	221
Merrenoloth	250
Moloch	232
Molydeus	129
Nabassu	130
Narzugon	222
Nupperibo	223
Oinoloth	251
Orcus	148
Orthon	224
Roter Abishai	216
Rutterkin	131
Schwarzer Abishai	217
Sibriex	132
Titivilus	234
Wastrilith	136
Weißer Abishai	218
Yagnoloth	252
Yeenoghu	150
Zariel	235
Zuggtmoy	152

Riesen

Fäulnistroll	239
Geistertroll	240
Gifftroll	240
Oger-Rammbock	197
Oger-Bolzenwerfer	196
Oger-Kettenbestie	197
Oger-Houdah	196
Schreckenstroll	241

Humanoide

Derro	154
DerroWissender	155
Drow-Hauptmann des Hauses	157
Drow-Inquisitorin	157
Drow-Matronenmutter	159
Drow-Schattenklinge	160
Drow-Vorzugsgemahl	161
Duergar-Despot	162
Duergar-Gedankenmeister	163
Duergar-Hämmerer	163
Duergar-Kavalrachni	164
Duergar-Kriegsherr	164
Duergar-Schreier	165
Duergar-Seelenklinge	165
Duergar-Steinwache	166
Duergar-Xarxorn	167
Giff	174
Githyanki-Gish	175
Githyanki-Kith'rak	175
Githyanki-Oberkommandierender	176
Githzerai-Anarch	177
Githzerai-Erleuchteter	178
Düsternisweber	204
Mazer	190

Nagpa	192
Schattentänzer	205
Seelenkrämer	206
Skulk	207
Tortel	202
Tortel-Druide	202

Monstrositäten

Astralschlächter	121
Ausgewachsener Kruthik	183
Der Einsame	184
Der Elende	185
Der Hungrige	185
Der Verlorene	186
Der Wütende	168
Grauer Reißer	179
Junger Kruthik	182
Kruthik-Schwarmfürst	183
Männliches Spinnross	208
Weibliches Spinnross	208

Schäcke

Ältester Oblex	195
Ausgewachsener Oblex	194
Oblexgezücht	193

Pflanzen

Leichenblume	187
--------------------	-----

Untote

Allip	116
Eidolon	168
Knochenklaue	181
Nachtschreier	191
Schädelfürst	198
Schwerttodesalben-Befehlshaber	203
Schwerttodesalben-Krieger	203
Totenmeister	237
Totenmeister-Gruftschrecken	238
Totenmeister-Stratege	238
Vampirischer Nebel	245



WERTEKÄSTEN NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Junger Kruthik	182
----------------------	-----

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Der Elende	185
Derro	154
Elender des Abyss	131
Männliches Spinnross	208
Oblexgezucht	193
Sternengezucht-Grue	211
Tortel	202

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Nupperibo	223
Skulk	207

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Bronzespäher	243
Duergar-Seelenklinge	165
Mazer	190
Steinverfluchter	210
Weibliches Spinnross	208
Würger	246

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Ausgewachsener Kruthik	183
Berbalang	124
Duergar-Gedankenmeister	163
Duergar-Hämmerer	163
Duergar-Kavalrachni	164
Duergar-Steinwache	166
Duergar-Karrorn	167
Oger-Bolzenwerfer	196
Oger-Houdah	196
Rutterkin	131
Tortel-Druide	202

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Bulezau	126
Giff	174
Derro-Wissender	155
Duergar-Schreier	165
Merrenoloth	250
Oger-Kettenbestie	197
Schwerttodesalben-Krieger	203
Totenmeister-Grufschrecken	238
Vampirischer Nebel	245

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Eisenkobra	244
Dybbuk	127
Merregon	221
Oger-Rammbock	197
Steinverteidiger	244
Totenmeister	237

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Allip	116
Ausgewachsener Oblex	194
Eichenballiste	243
Kruthik-Schwarmfürst	183
Sternengezucht-Verstümmelter	213

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Duergar-Kriegsherr	164
Weißer Abishai	218

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Armanit	126
Der Verlorene	186
Dhergoloth	248
Erdelementar-Myrmidone	172
Feuelementar-Myrmidone	172
Gifftroll	240
Luftelementar-Myrmidone	173
Maurezhi	128
Schattentänzer	205
Schwarzer Abishai	217
Wasserelementar-Myrmidone	173

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Canoloth	247
Heuler	180
Leichenblume	187
Schwerttodesalben-Befehlshaber	203
Totenmeister-Strategie	238

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Der Einsame	184
Drow-Hauptmann des Hauses	157
Düsternisweber	204
Fäulnistroll	239
Frostsalamander	199
Hydroloth	249

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Ältester Oblex	195
Frühlingseladrin	169
Githyanki-Gish	175
Githzerai-Erleuchteter	178
Herbsteladrin	170
Orthon	224
Sommereladrin	170
Sternengezucht-Koloss	211
Wintereladrin	171

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Alkolith	125
Balhannoth	123
Der Hungrige	185
Drow-Schattenklinge	160
Geistertroll	240
Seelenkrämer	206
Yagnoloth	252

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Duergar-Despot	162
Eidolon	168
Githyanki-Kith'rak	175
Grauer Reißer	179
Knochenklaue	181
Oinoloth	251

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Der Wütende	186
Drow-Arachnomant	156
Narzugon	222
Schreckenstroll	241
Sternengezucht-Seher	213
Wastrilith	136

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Dämonischer Nimrod	153
Drow-Inquisitorin	157
Githyanki-Oberkommandierender	176
Leichensammler	188

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Grüner Abishai	216
Nabassu	130
Schädelfürst	198

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Githzerai-Anarch	177
Höllenfeuermaschine	220
Phoenix	119
Stahlprädatoren	209
Sternengezucht-Larvenmagier	212
Titivilus	234

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Blauer Abishai	215
Nagpa	192

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Amnizu	219
Drow-Vorzugsgemahl	161
Sibriex	132

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Bael	225
Roter Abishai	216

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Drow-Matronenmutter	159
Leviathan	118
Nachtschreiter	191

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Astralschlächter	121
Hutidschin	230
Moloch	232
Molydeus	129

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Geryon	228
Zaratan	120

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Ältester Sturmwind	117
Baphomet	138
Fraz-Urb'luu	141
Juiblex	146
Zuggtmoy	152

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Graz'zt	144
Yeenoghu	150

Herausforderungsgrad 25 (75.000 EP)

Marut	189
-------------	-----

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Demogorgon	139
Orcus	148
Zariel	235

KREATUREN NACH UMWELT

ARKTISCHE KREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Der Verlorene	7 (2.900 EP)
Frostsalamander	9 (5.000 EP)
Wintereladrin	10 (5.900 EP)
Knochenklaue	12 (8.400 EP)
Schreckenstroll	13 (10.000 EP)
Nachtschreiter	20 (25.000 EP)
Ältester Sturmwind	23 (50.000 EP)

KÜSTENKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Tortel	1/4 (50 EP)
Skulk	1/2 (100 EP)
Tortel-Druide	2 (450 EP)
Merrenoloth, Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Canoloth	8 (3.900 EP)
Der Einsame	9 (5.000 EP)
Balhannoth, Geister troll	11 (7.200 EP)
Eidolon	12 (8.400 EP)
Wastrilith	13 (10.000 EP)
Blauer Abishai, Nagpa	17 (18.000 EP)
Leviathan	20 (25.000 EP)
Ältester Sturmwind	23 (50.000 EP)

WÜSTENKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Junger Kruthik	1/8 (25 EP)
Mazer, Steinverfluchter	1 (200 EP)
Ausgewachsener Kruthik, Berbalang	2 (450 EP)
Dybbuk	4 (1.100 EP)
Kruthik-Schwarmfürst	5 (1.800 EP)
Der Verlorene	7 (2.900 EP)
Heuler	8 (3.900 EP)
Fäulnistroll, der Einsame	9 (5.000 EP)
Githyanki-Gish, Githzerai-Erleuchteter, Orthon, Sommereladrin	10 (5.900 EP)
Knochenklaue, Eidolon, Githyanki-Kith'rak, Oinoloth	12 (8.400 EP)
Githyanki-Oberkommandierender, Dämonischer Nimrod	14 (11.500 EP)
Schädelfürst	15 (13.000 EP)
Phoenix	16 (15.000 EP)
Nagpa	17 (18.000 EP)
Nachtschreiter	20 (25.000 EP)
Zaratan	22 (41.000 EP)

WALDKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Skulk	1/2 (100 EP)
Bronzespäher, Würger, Mazer	1 (200 EP)
Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Eisenkobra, Steinverteidiger	4 (1.100 EP)
Eichenballiste	5 (1.800 EP)
Schattentänzer, der Verlorene, Giftroll	7 (2.900 EP)

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Leichenblume	8 (3.900 EP)
Fäulnistroll	9 (5.000 EP)
Herbsteladrin, Frühlingseladrin, Sommereladrin, Wintereladrin	10 (5.900 EP)
Geister troll, der Hungrige	11 (7.200 EP)
Eidolon, Grauer Reißer	12 (8.400 EP)
Schreckenstroll	13 (10.000 EP)
Dämonischer Nimrod	14 (11.500 EP)
Nagpa	17 (18.000 EP)
Zaratan	22 (41.000 EP)

GRASLANDKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Bronzespäher, Mazer	1 (200 EP)
Oger-Bolzenwerfer, Oger-Houdah	2 (450 EP)
Oger-Kettenbestie, Schwerttodesalben-Krieger, Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Eisenkobra, Oger-Rammbock, Steinverteidiger	4 (1.100 EP)
Eichenballiste	5 (1.800 EP)
Heuler, Schwerttodesalben-Befehlshaber	8 (3.900 EP)
Frühlingseladrin	10 (5.900 EP)
Eidolon	12 (8.400 EP)
Leichensammler	14 (11.500 EP)
Zaratan	22 (41.000 EP)
Ältester Sturmwind	23 (50.000 EP)

HÜGELLANDKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Bronzespäher, Mazer	1 (200 EP)
Oger-Bolzenwerfer, Oger-Houdah	2 (450 EP)
Oger-Kettenbestie	3 (700 EP)
Eisenkobra, Oger-Rammbock, Steinverteidiger	4 (1.100 EP)
Eichenläufer	5 (1.800 EP)
Heuler	8 (3.900 EP)
Grauer Reißer	12 (8.400 EP)
Schreckenstroll	13 (10.000 EP)
Zaratan	22 (41.000 EP)
Ältester Sturmwind	23 (50.000 EP)

GEBIRGSKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Junger Kruthik	1/8 (25 EP)
Derro, Sternengezücht-Grue	1/4 (50 EP)
Bronzespäher, Würger, Duergar-Seelenklinge, Mazer, Steinverfluchter	1 (200 EP)
Ausgewachsener Kruthik, Duergar-Hämmerer, Duergar-Kavalrachni, Duergar-Gedankenmeister, Duergar-Steinwache, Duergar-Xarxorn, Oger-Bolzenwerfer, Oger-Houdah	2 (450 EP)



Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Duergar-Schreier, Oger-Kettenbestie, Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Eisenkobra, Oger-Rammbock, Steinverteidiger	4 (1.100 EP)
Kruthik-Schwarmfürst, Eichenballiste	5 (1.800 EP)
Duergar-Kriegsfürst	6 (2.300 EP)
Der Verlorene	7 (2.900 EP)
Der Einsame	9 (5.000 EP)
Githyanki-Gish, Githzerai-Erleuchteter	10 (5.900 EP)
Balhannoth	11 (7.200 EP)
Duergar-Despot, Eidolon, Githyanki-Kith'rak	12 (8.400 EP)
Schreckenstroll, Sternengezücht-Seher	13 (10.000 EP)
Githyanki-Oberkommandierender	14 (11.500 EP)
Phoenix, Sternengezücht-Larvenmagus	16 (15.000 EP)
Roter Abishai	19 (22.000 EP)
Zaratan	22 (41.000 EP)
Ältester Sturmwind	23 (50.000 EP)

SUMPFKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Oblexgezücht, Sternengezücht-Grue, der Elende	1/4 (50 EP)
Skulk	1/2 (100 EP)
Mazer	1 (200 EP)
Schwerttodesalben-Krieger, Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Ausgewachsener Oblex, Allip	5 (1.800 EP)
Maurezhi, der Verlorene, Gifttroll	7 (2.900 EP)
Leichenblume	8 (3.900 EP)
Fäulnistroll	9 (5.000 EP)
Ältester Oblex, Schwerttodesalben-Befehlshaber	10 (5.900 EP)
Geistertroll	11 (7.200 EP)
Sternengezücht-Seher, Wastrilith	13 (10.000 EP)
Nabassu, Schädelfürst	15 (13.000 EP)
Nagpa	17 (18.000 EP)
Nachtschreiter	20 (25.000 EP)

UNDERDARK-KREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Junger Kruthik	1/8 (25 EP)
Derro, Männliches Spinnross, Oblexgezücht, der Elende	1/4 (50 EP)
Skulk	1/2 (100 EP)
Würger, Duergar-Seelenklinge, Weibliches Spinnross, Mazer	1 (200 EP)
Ausgewachsener Kruthik, Duergar-Hämmerer, Duergar-Kavalrachni, Duergar-Gedankenmeister, Duergar-Steinwache, Duergar-Xarrorn	2 (450 EP)
Derro-Wissender, Duergar-Schreier, Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Ausgewachsener Oblex, Kruthik-Schwarmfürst	5 (1.800 EP)
Duergar-Kriegsherr	6 (2.300 EP)

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Armanit, Dhergoloth, Schattentänzer, der Verlorene, Gifttroll	7 (2.900 EP)
Canoloth, Heuler	8 (3.900 EP)
Drow-Hauptmann des Hauses, Düsternisweber, Fäulnistroll, der Einsame	9 (5.000 EP)
Ältester Oblex, Orthon	10 (5.900 EP)
Alkith, Balhannoth, Drow-Schattenklinge, Seelenkrämer, Geistertroll, der Hungrige	11 (7.200 EP)
Duergar-Despot, Oinoloth	12 (8.400 EP)
Schreckenstroll, Drow-Arachnomant, der Wütende, Wastrilith	13 (10.000 EP)
Drow-Inquisitorin, Dämonischer Nimrod	14 (11.500 EP)
Nabassu, Schädelfürst	15 (13.000 EP)
Nagpa	17 (18.000 EP)
Drow-Vorzugsgemahl, Sibriex	18 (20.000 EP)
Drow-Matronenmutter, Nachtschreiter	20 (25.000 EP)
Zaratan	22 (41.000 EP)

UNTERWASSERKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Wastrilith	13 (10.000 EP)
Leviathan	20 (25.000 EP)

STADTKREATUREN

Kreaturen	Herausforderungsgrad (EP)
Oblexgezücht, der Elende	1/4 (50 EP)
Skulk	1/2 (100 EP)
Mazer, Steinverfluchter	1 (200 EP)
Giff, Vampirischer Nebel	3 (700 EP)
Totenmeister, Dybbuk	4 (1.100 EP)
Ausgewachsener Oblex, Allip	5 (1.800 EP)
Weißer Abishai	6 (2.300 EP)
Schwarzer Abishai, Maurezhi, Schattentänzer, der Verlorene	7 (2.900 EP)
Canoloth, Leichenblume, Totenmeister-Stratege	8 (3.900 EP)
Düsternisweber, der Einsame	9 (5.000 EP)
Ältester Oblex, Githyanki-Gish, Githzerai-Erleuchteter, Orthon	10 (5.900 EP)
Alkith, Seelenkrämer, der Hungrige, Yagnoloth	11 (7.200 EP)
Knochenklaue, Eidolon, Githyanki-Kith'rak	12 (8.400 EP)
Sternengezücht-Seher, der Wütende	13 (10.000 EP)
Githyanki-Oberkommandierender	14 (11.500 EP)
Grüner Abishai, Nabassu	15 (13.000 EP)
Stahlprädator	16 (15.000 EP)
Blauer Abishai, Nagpa	17 (18.000 EP)
Roter Abishai	19 (22.000 EP)



DIE LEHREN DES GRÖSSTEN MAGUS ALLER ZEITEN

Warum hassen sich Zwerge und Duergar gegenseitig?
Warum gibt es so viele verschiedene Arten von Elfen?
Was befindet sich im Herzen des Blutkriegs, der großen kosmischen Auseinandersetzung zwischen Dämonen und Teufeln, welcher die Existenz aller Dinge bedroht, sollte je eine Seite siegreich sein.

Mordenkainen kennt diese und weitere Antworten – und nun kannst du sie auch erfahren.

Dieses Buch baut auf den Schriften des berühmten Zauberers aus der Welt von Greyhawk auf, zusammengetragen während eines Lebens, das allein der Forschung und Lehre verschrieben war. Auf seinen Reisen in andere Welten und Ebenen der Existenz hat er viele Freundschaften geschlossen und genauso oft sein Leben riskiert, um seinen Wissensdurst zu stillen.

Die ersten fünf Kapitel enthalten Informationen für den Spielleiter, um die beschriebenen kosmischen Konflikte mit Leben und Inhalt zu füllen. Spieler finden ebenfalls neues Material, darunter auch neue Spielerrassen.

Zusätzlich zu Mordenkainens Wissen über die endlosen Kriege des Multiversums enthält dieses Buch Spielwerte für Dutzende neuer Monster, darunter neue Dämonen und Teufel, neue Varianten für Elfen und Duergar, sowie eine Vielzahl neuer Kreaturen aus den verschiedenen Existenzebenen.

Für den Gebrauch mit der fünften Edition des *Player's Handbook* (Spielerhandbuch), dem *Monster Manual* (Monsterhandbuch) und dem *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch).



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



GIVE US
PDFs !