

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



KRIEG UM DIE
KRONE

SONDERBAND

PIN
DUR
SKI

PATHFINDER

ABENTEUERPfad

IMPRESSUM

Development Leads

Adam Daigle, Crystal Frasier, Ron Lundeen and Joe Pasini

Authors

Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Crystal Malarsky, Patchen Mortimer, F. Wesley Schneider and many, many more!

Cover Artist

Hugh Pindur

Interior Artists

Biagio d'Alessandro, Yanis Cardin, Alberto Dal Lago, Cynthia F.G., David Franco Campos, Michele Giorgi, Miguel Regodón Harkness, Joel Holtzman, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, Yan Kyohara, William Liu, Valeria Luffullina, Irina Nordsol, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Jose Parodi, Roberto Pitturru, Ainur Salimova, Firat Solhan, Anthony Star, Allison Theus and Vicky Yarova

Page Border Design

• Taylor Fischer

Cartographers

• Robert Lazzaretti and Damien Mammoliti

Creative Directors

• James Jacobs, Robert G. McCreary und Sarah E. Robinson

Director of Game Design

• Jason Bulmahn

Managing Developer

• Adam Daigle

Development Coordinator

• Amanda Hamon Kunz

Organized Play Lead Developer

• John Compton

Developers

• Crystal Frasier, Jason Keeley, Ron Lundeen, Joe Pasini, Chris Sims und Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead

• Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer

• Thurston Hillman

Senior Designer

• Stephen Radney-MacFarland

Designers

• Logan Bonner und Mark Seifter

Managing Editor

• Judy Bauer

Senior Editor

• Christopher Carey

Editors

• James Case, Lyz Liddell, Adrian Ng und Lacy Pellazar

Art Director

• Sonja Morris

Senior Graphic Designers

• Emily Crowell und Adam Vick

Franchise Manager

• Mark Moreland

Project Manager

• Gabriel Waluconis

Publisher

• Erik Mona

Paizo CEO

• Lisa Stevens

Chief Operations Officer

• Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer

• John Parrish

Chief Technical Officer

• Vic Wertz

Director of Sales

• Pierce Watters

Sales Associate

• Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing

• Jim Butler

Marketing Manager

• Dan Tharp

Licensing Manager

• Glenn Elliott

Organized Play Manager

• Tonya Woldridge

Accountant

• Christopher Caldwell

Data Entry Clerk

• B. Scott Keim

Director of Technology

• Dean Ludwig

Web Production Manager

• Chris Lambertz

Senior Software Developer

• Gary Teter

Webstore Coordinator

• Rick Kunz

Customer Service Team

• Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie und Diego Valdez

Warehouse Team

• Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood

Website Team

• Brian Bauman, Robert Brandenburg,

Deutsche Fassung

• Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel

• Adventure Path War for the Crown

Übersetzung • Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Rademacher, Mara Reimers und Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat

• Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Stefan Rademacher, Mara Reimers, Klaus Singvogel

Layout

• Nadine Hoffmann

Quellenverweise

Dieser Band nimmt auf verschiedene Pathfinder-Rollenspielquellenbücher Bezug.

Die Abkürzung *MHB* verweist auf das *Monsterhandbuch*, *MHB II* auf das *Monsterhandbuch II* usw.

Die Abkürzung *EXP* verweist auf die *Expertenregeln*, die Abkürzung *ARK* auf das *Ausrüstungskompendium*.

Die Abkürzung *ABR* verweist auf die *Ausbauregeln: Magie*, das Kürzel *ABR II* auf die *Ausbauregeln II: Kampf* usw.

Eine Ausstellung mit weiteren Bandkürzeln findest du zum Download unter

<http://www.ulisses-spiele.de/produkte/140/pathfinder-grundregelwerk/>



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53094
ISBN 978-3-96331-029-4

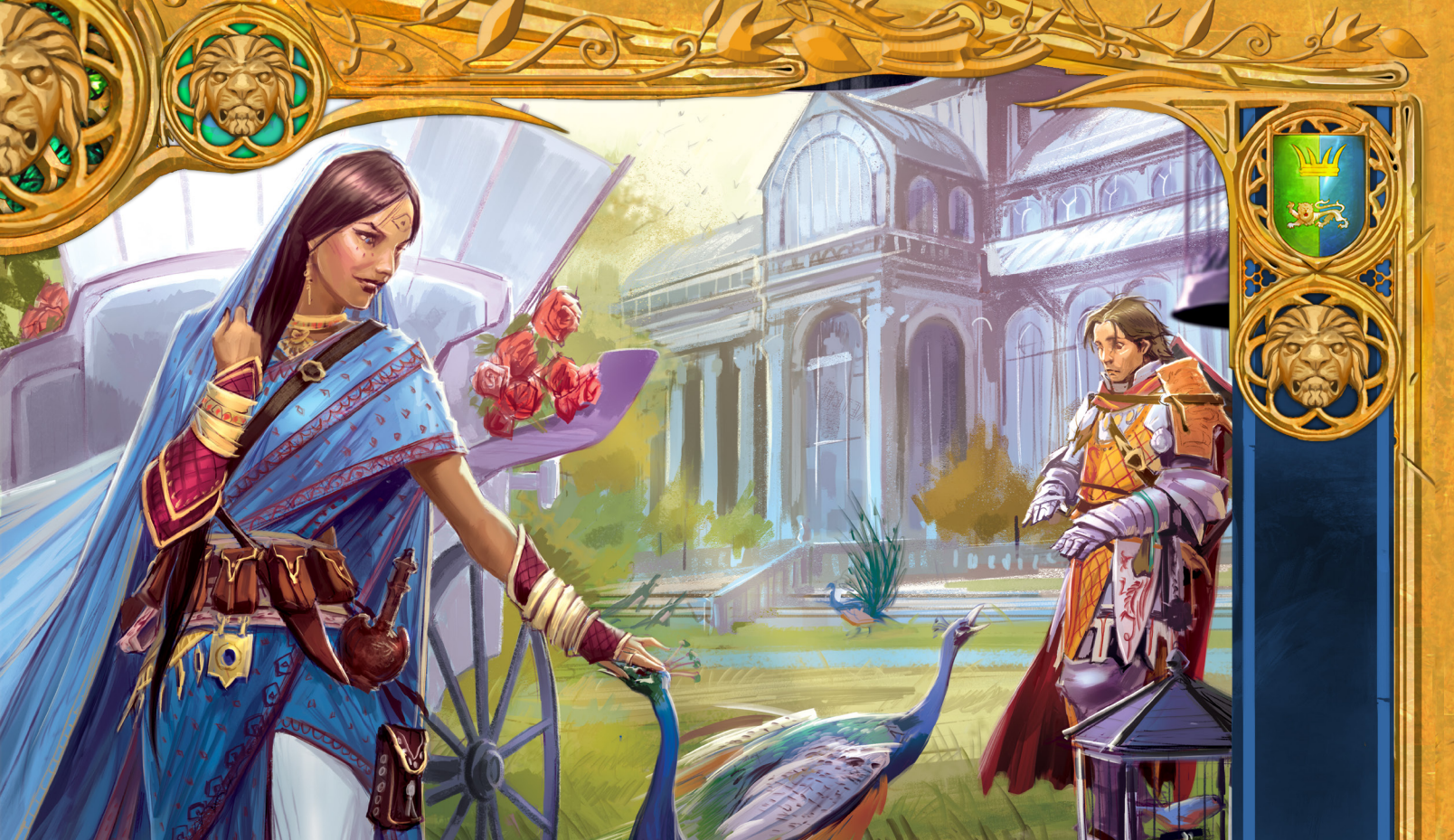


Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



INHALT

Vorwort von Crystal Frasier	{ }
Gesichter des Senats von Eleanor Ferron	{ }
Taldanische Adelshäuser von Crystal Malarsky	{ }
Den Tod betrügen von Patchen Mortimer	{ }
Rakschasa-Bedrohungen von Eleanor Ferron	{ }



Die Lebensweise der Seelenbegleiter
von F. Wesley Schneider

{ }

Thamir Gixx
von Jason Keeley

{ }

Bestiarium

{ }

OGL

{ }



VORWORT

Wenn du dies liest, wurde der Sonderband zum Abenteuerpfad „Krieg um die Krone“ realisiert und wollen wir mit dir Crystal Frasiers Einsichten zur taldanischen Denkweise teilen. Wichtig ist hierbei auch folgende Erkenntnis: Es gibt Taldani und Taldaner. Als Taldani verstehen sich jene Menschen, die ihre Stammbäume bis in die Anfänge des Kaiserreiches – und vielleicht sogar bis zum untergegangenen Azlant – zurückverfolgen können (oder dies zumindest behaupten). Taldaner sind dagegen alle Bürger des Kaiserreiches unabhängig von Stand und Volkszugehörigkeit – auch wenn menschliche Taldaner sich meistens dennoch als wichtiger als ihre nichtmenschlichen Mitbürger betrachten.

Zu den großen Herausforderungen eines Abenteuerpfades in Taldor gehört der Umstand, dass es eigentlich nicht viel Material zum Land gibt, sieht man von dem immer wieder aufgegriffenen Klischee der arroganten, in der Vergangenheit lebenden Teetrinker ab. Taldor war im Grunde immer einer dieser Orte, von denen Charaktere vielleicht kommen, an denen sie aber keine Abenteuer erleben. Es ist daher gar nicht einfach, gegen die Vorstellung anzukämpfen, dass alle Taldaner realitätsfremde Adelige sind, die mit abgespreiztem kleinen Finger ihren Sherry trinken.

ZEHN DINGE, DIE MAN ÜBER TALDANER WISSEN SOLLTE

Als Bürger einer der ältesten Nationen Avistans, deren Tapferkeit und Kampfkönnen ein Imperium schufen und deren Schläue ihnen half, weltweite Handelsnetzwerke aufzubauen, sind Taldaner komplex und vielschichtig. Die amüsante Vorstellung, sie wären alles reiche, elitäre Mistkerle, die auf die unterdrückten Bauern herabsehen, sorgt zwar für den einen oder anderen schnellen Lacher, doch eine Kampagne in Taldor bedeutet, dass man mit allen möglichen Bürgern in Kontakt kommt. Um deinen Blickwinkel zu erweitern, hätten wir daher hier 10 interessante Aspekte des taldanischen Volkes:

10. Taldaner lieben Wortspiele. Als Schöpfer der taldanischen Sprache verstehen die Taldaner die Gemeinsprache in einem Umfang und einer Tiefe, wie es selbst in den ehemaligen Kolonien nicht verbreitet ist. Schnelle Wortgeplänkel und clevere Wahl der Worte sind ein stolzer Teil ihrer Abstammung. Selbst einfache Bauern mögen Metaphern und Wortspiele und ein guter Wortwitz zur rechten Zeit kann selbst den griesgrämigsten Adelligen erheitern.

9. Taldaner lieben Brettspiele. Jeder Taldaner wäre gern ein General, daher befassen sich Taldaner aller Gesellschaftsschichten in ihrer Freizeit gern mit Brett-, Strate-

gie- und Kriegsspielen. Das Glücksspiel dagegen überlässt in den Augen der meisten zu vieles dem Zufall und raubt ihnen die Illusion, die Dinge unter Kontrolle zu haben. Viele Brettspiele – quasi die golarischen Gegenstücke zu Schach, Backgammon u.a. – wurden entweder in Taldor entwickelt oder von den Taldanern übernommen. Sie sind in etwa ebenso beliebt wie Kriegsspiele, die komplexe Regeln und hölzerne Figuren verwenden.

8. Der Erste Kaiser Taldaris ist der Große. Die Taldaner leben und atmen den Patriotismus und die Liebe zur Geschichte. Allerdings gab es bis zum Erscheinen des *Almanachs zu Taldor* keinen Gründungsmythos, wie ihn die meisten großen (und alten) Nationen haben. Dies haben wir endlich nachgeholt. Zu Beginn gab es nur eine Reihe von Stadtstaaten, welche dann aber von einem großen Anführer vereinigt wurden – dem Ersten Kaiser Taldaris, Taldors Romulus oder George Washington. Wie ähnliche Gestalten wird er oft von den Einwohnern verwendet – Politiker beharren darauf zu wissen, wie er Taldor *wirklich* gestalten wollte, Lehrer verwenden ihn in Parabeln über Ehre, Tapferkeit und andere Tugenden und Gasthäuser wollen Reisende mit der Behauptung „Taldaris hat hier übernachtet“ beeindrucken, selbst wenn es kaum noch Bauwerke aus der Zeit des Ersten Kaisers geben dürfte.

7. Haare sind wichtig. Selbst arme Haushalte investieren in hochwertige Bürsten, Scheren und Öle, um gutes Aussehen und Geruch zu wahren. Jede Familie besitzt sogar ein eigenes Geheimrezept für glänzendes, gesundes Haar. Viele Außenstehende sehen hierin nur ein weiteres Beispiel für taldanische Eitelkeit, doch die Wahrheit ist viel komplizierter: Im Laufe der Jahrhunderte haben taldanische Weltreisende alle möglichen Parasiten mit nach Hause gebracht; sauberes Haar ist eine einfache Annehmlichkeit, die zugleich die Gesundheit fördert.

6. Taldaner essen alles. Du kannst kein Flüchtling oder Soldat auf einem Feldzug und zugleich wählerisch beim Essen sein. Seit der Gründung ihrer Nation folgen die Taldaner der Philosophie „Was mich nicht umbringt, macht mich stärker“ – und dies gilt auch für ungewöhnliche und exotische Speisen. Für Adelige bedeutet dies, dass sie nahezu alles essen, was läuft, kriecht, fliegt, schwimmt oder über den Boden gleitet. Für das Gemeine Volk dagegen bedeutet es, seine Mahlzeiten aus dem zusammenzustellen, was die Reichen nicht essen.

5. Taldaner sind kreativ. Schelyn war zu Beginn eines taldanische Gottheit und Taldor verehrt die Künste in allen Formen. „Alles, was den Zeitaufwand wert ist, ist auch der zusätzlichen Mühe wert“, lautet ein Sprichwort im Land und nahezu jeder Bürger des Kaiserreiches geht in seiner Freizeit einer Kunstform nach, insbesondere Musik und Tanz. Die meisten Familien widmen sich seit Generationen bestimmten Fähigkeiten und könnten diese zu ihren Berufen gemacht haben, z.B. Malerei, Weberei oder Holzschnitzerei. Es gibt aber auch genauso viele Bauern, die nach der Arbeit auf der Lyra spielen oder während der Ernte Arien ihrer Lieblingsopern schmettern, damit die Zeit schneller verstreicht. Man liebt beliebter oder illuminierte Bücher und viele Familien schreiben ihre Geschichte in Büchern nieder, die über Generationen vererbt und zum Mal vollgemalt werden.

4. Taldaner lieben Hunde. Taldor behauptet, den ersten Hunde domestiziert zu haben – allerdings behaupten Taldaner von vielen Dingen, sie wären die ersten gewesen. Hunde waren bei den Azlanti zwar selten, dafür aber bei den Kelliden und Garundi weitverbreitet, deren Länder die ersten

Taldaner durchquerten, so dass Hunde zu Gefährten und Arbeitern wurden, benötigte man doch gerade in der Frühphase jede Hand. In den ersten instabilen Jahrhunderten züchtete man zahlreiche spezialisierte Rassen als Hütehunde, Kriegshunde, zur Arbeit, zur Ungezieferkontrolle und sogar als Küchenhelfer. Und als man es sich schließlich leisten konnte, züchtete man auch Hunderassen, die nur als Gefährten dienen sollten.

3. Taldaner lieben Kuchen. Schon ehe die erste Explorationsarmee ausgerückt ist, haben Taldaner ihre Leckerbissen – und gerne auch Reste – in Kuchenteig versiegelt, um sie zu konservieren. Dies machen sie heute noch. Süße Kuchen gehören zum traditionellen Frühstück, während Bauern und Arbeiter ein oder zwei als Mittagsmahl mit sich führen. Taldaner vermischen gern das Süße und das Pikante – ein Beispiel ist der Festtagskuchen, welcher bei fast jedem wichtigen Ereignis serviert wird und Johannisbeeren, Kirschen und Geflügelfleisch enthält.

2. Taldaner sind sehr höflich – bis sie genug haben. Taldaner haben die Politik verinnerlicht und haben dank Zusammenarbeit Erfolg. Manchmal bedeutet dies, freundlich zu lächeln und die Hand desjenigen zu schütteln, der dich letzte Woche töten wollte. Unhöflichkeit ist nicht nur ungehörig, sie ist sogar untaldanisch! Man verbirgt Beleidigung stattdessen hinter sorgsam gewählten Worten wie destruktiver Kritik und nicht so gemeinten Komplimenten wie dem kalten taldanischen „Ihr seid etwas ganz Besonderes“. Wenn Taldaner sich aber entscheiden, alle Höflichkeit fahren zu lassen, sind sie in ihrem Zorn fürchteneinflößend und stoßen Beleidigungen, Schelte, Drohungen und laute Schimpftiraden aus, welche meistens in Duellen enden.

1. Taldaner geben niemals auf. Azlant mag versunken sein, doch die Ahnen der heutigen Taldaner schleppten sich an ein fremdes Ufer und begannen von vorn. Orks griffen an und sie bauten auf, was zerstört worden war. Kellidische Plünderer kamen und sie bauten wieder auf. Sie gründeten ein Königreich und stießen eine natürliche Grenze nach der nächsten, egal ob Berge, Wälder, Flüsse, Wüsten oder noch mehr Orks, nur um diese Grenzen zu überwinden und auf die nächsten zuzustreben. Taldors Ruhm entspringt Tapferkeit und Können, aber in hohem Maße auch dem Umstand, dass Taldaner sich niemals schulterzuckend und mit den Worten „Naja, vielleicht ein anderes Mal“ auf den Lippen von einer Herausforderung abwenden.

Crystal Frasier
Adventure Path Developer
crystal.frasier@paizo.com

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



GESICHTER DES SENATS

Wie im Zensus Eintausendachthundertundsiebenundzwanzig, Revision Strich Zweiundfünfzig, dargestellt, bleibt die großmütige Entscheidung des Senats in dieser Angelegenheit bestehen. Die Ländereien zugehörig eines Teils des Landstrichs Neunundsiebzig in der Präfektur Tandak werden nunmehr auf das erlauchte Ersuchen unseres glorreichen Großfürsten hin als gepfändet erachtet. Abriss und Aushebung werden binnen Wochenfrist beginnen, die Errichtung einer Marmorstatue von Großfürst Stavian III. wird binnen drei Monaten abgeschlossen sein. Sollte die Kirche von Irori weiterhin wünschen, Einspruch gegen die in Kraft gesetzten Maßnahmen zu erheben, kann eine Prüfung anberaumt werden, auch wenn eine Voranhörung im Senat in dieser Angelegenheit nicht vor Ablauf eines Zeitraums von sechs Monaten und zwölf Tagen angesetzt werden kann.

Zum nächsten Punkt der Tagesordnung ...
- Transkription der Senatssitzung Nummer 27.405

Der Senat von Taldor bestimmt die Politik des Landes seit Jahrtausenden sowohl subtil als auch offen. Der Großfürst herrscht zwar weiterhin fast absolut über Taldor, aber der Senat hat die Aufgabe, das Tagesgeschäft des Taldanischen Kaiserreichs zu führen, indem er Entscheidungen fällt und Proklamationen anordnet, welche den Ruhm des Landes mehren und seine Ziele vorantreiben sollen. Die Tradition besagt, dass der Kaiser die 222 Abgeordneten, deren Position vererbbar ist, damit beauftragt, seine Befehle in Gesetzesform zu gießen, sowie Gesetze zu verabschieden, die seiner Beachtung nicht wert sind. Die Bevölkerung Taldors blickt zum Senat als leuchtendes Beispiel für das Gute hinauf, das ein gerechter und wohlmeinender Adel erreichen kann. Bürger mögen sich zwar über einzelne korrupte oder inkompetente Senatoren beschweren, aber die Institution an sich konnte bisher vermeiden, mit der Schmach der Stagnation des Landes in Verbindung gebracht zu werden. Auch wenn Taldor in den vergangenen Jahren nicht in der Lage war, sein Territorium zu erweitern, und das Reich viel seiner ehemaligen Geltung verloren hat, so drehen sich die Räder der Administration doch weiter. Dies ist ein Zeugnis für die andauernde Funktion, die der Senat innerhalb der ruhmreichen Regierung des Landes übernimmt.

Eine sehr große Mehrzahl der Senatorenposten ist vererbbar. Diese Posten gehen in einer natürlichen Ordnung, die keine politische Intervention vorsieht, regelmäßig von Elternteil auf Kind über. Trotz des gesellschaftlichen Fortschritts der letzten Jahre, einschließlich der durch subtile Steuerung von Prinzessin Eutropia und ihren Verbündeten erreichten Erfolge, gibt die traditionelle Erbfolge vor, dass die Position eines Senators, der sich zur Ruhe setzt, an seinen ältesten Sohn fällt. Die meisten Senatoren sind daher Männer.

Gelegentlich hinterlässt ein Senatsmitglied seinen Posten, ohne dass ihn jemand besetzt, entweder weil ein Erbe fehlt oder er einen katastrophalen politischen Fehler begeht, der seine Karriere zerstört. In einem solchen Fall wird die Neubesetzung von Senat und Großfürst politisch ausgehandelt. Offene Positionen können beliebig lang – von Stunden bis zu Jahrzehnten – unbesetzt bleiben. Dies hängt ganz vom aktuellen Zusammenhalt des Senats und dem Interesse des herrschenden Großfürsten ab. Großfürst Stavian III. wendet seine Macht zum Füllen von Senatssitzen nur selten an, sieht man von ein paar Ausnahmen ab. Aus diesem Grund gibt es derzeit einige offene Stellen im Senat, die nur auf eifrige und willige Adlige warten.

Die Rolle des Senats im Abenteuerpfad *Krieg um die Krone* bleibt in erster Linie auf das erste Abenteuer beschränkt. Es bleibt dir überlassen, Aktionen und Rolle der verschiedenen Senatoren im Verlauf des übrigen Abenteuerpfads festzulegen. Am Ende der Kampagne sollte Taldor einen neuen Kaiser oder eine neue Kaiserin und der Senat wieder seine Stellung als effektive Regierungsinstitution eingenommen haben. Der Einbau einzelner Senatoren und ihrer Interessen in den Abenteuerpfad kann seine Glaubhaftigkeit erhöhen und die Möglichkeit für die SC schaffen, an seinem Ende die Rollen von einflussreichen Senatoren zu übernehmen.

Die Integration des Senats: In diesem Artikel werden zwölf einzigartige Senatoren vorgestellt. Diese NSC sind dafür gedacht, dass man sie im Verlauf der ganzen Kampagne benutzt. Jeder von ihnen gewährt bestimmte

Dienste, außerdem öffnet er zusätzliche Handlungspfade. Die Senatoren bilden ein breites Spektrum von traditionsbewussten Konservativen bis hin zu ausgefalleneren Persönlichkeiten ab. Jeder hat das Potenzial, die Aufmerksamkeit der SC zu erregen. Fühle dich dazu ermutigt, einen oder mehrere dieser NSC in Teil 1 von „Kaisertod“ zu verwenden. Damit du sie besser in die Kampagne einfügen kannst, werden die Senatoren mit gekürzten gesellschaftlichen Spielwerten präsentiert, die ihre persönlichen Vorlieben und einen möglichen Vorteil einschließen, den sie einem von ihnen geachteten SC gewähren können. Mehr Informationen über gesellschaftliche Spielwerte findest du in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen*.

Jeder der unten vorgestellten Senatoren eignet sich dafür, dass du sie in Teil 1 des Abenteuers einbaust. Du kannst ihre gesellschaftlichen Spielwerte abrunden, indem du die Einfluss-SG und die nötigen Erfolge der existierenden Senatoren verwendest. Beachte dabei, dass es schwieriger wird, die existierenden NSC zu beeinflussen, wenn du mehr als einen neuen Senator einfügst. Deshalb solltest du die Anzahl der den SC zur Verfügung stehenden Gesellschaftsrunden in Teil 1 erhöhen. Zwei Runden pro jedem zusätzlichen NSC dürften ausreichen, solange die Spielwerte der NSC keine ausufernd hohen Einfluss-SG oder eine hohe Anzahl von nötigen Erfolgen beinhalten.

Möchtest du später im Abenteuerpfad eigene gesellschaftliche Begegnungen mit diesen NSC erstellen, sieh dir die Richtlinien in Kapitel 4 der *Ausbauregeln VII: Intrigen* an, insbesondere Tabelle 4-1: Ad-Hoc-Fertigkeitswürfe nach Stufe auf Seite 171. Damit kannst du die Werte der NSC modifizieren, so dass sie eine passende Herausforderung für SC jeder Stufe bieten. Gleichermaßen stellen die Regeln für soziale Konflikte und verbale Duelle eine exzellente Ergänzung dar, wenn die SC starke Beziehungen zu oder Rivalitäten mit den NSC aus diesem Artikel (oder selbsterstellten) aufbauen.

Die auf den folgenden Seiten beschriebenen NSC beinhalten außerdem Klassen, allerdings ohne Stufenangabe. Dies erlaubt es dir, wenn nötig den Charakteren mehr Leben einzuhauchen. Wenn einer dieser NSC später zum Beispiel zum primären Antagonisten oder einem feindlichen Kombattanten werden sollte, ist es nachvollziehbar, ihm eine hohe Zahl von Klassenstufen zu geben, damit er eine angemessene Bedrohung für die NSC darstellt. Zum Erstellen grundlegender Spielwerte für weniger kampforientierte Zwecke kannst du stattdessen die Regeln zur Erschaffung von NSC im *Pathfinder Grundregelwerk* benutzen.

KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



GROSSHERZOG AVERNATHUS

RB Menschlicher Adliger/Kampfmagus^{ABR}

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Personen, die die Rolle des Glücks in Bezug auf politischen Wandel anerkennen, sowie jene, die sich für die Grundlagen der Magie interessieren.

Abneigungen

Personen, die sein angebotenes Wissen

ablehnen, sowie jene, die ihre Fähigkeiten im Kampf und der Magie nicht ausgleichen können.

Vorteil Großherzog Avernathus besitzt eine große Anzahl von Kontakten in der Gemeinschaft der Zauberkundigen. Er kann ohne Probleme ein Treffen zwischen den SC und einigen der mächtigsten Hexenmeister und Magier, sowie der angesehensten Alchemisten der Inneren See arrangieren.

Der bereits über 60 Jahre alte Großherzog Avernathus ist einer von Taldors nominellen Großherzögen, die zwar den höchsten Titel des Landes besitzen, aber nur wenig wahre Macht ausüben. Senatssitz und Titel von Avernathus sind an die Porthmosschlucht im Osten von Taldor geknüpft; Positionen, die Großfürst Stavian III. ihm aus mysteriösen Gründen verliert. Die Ernennung verärgerte viele andere Senatsmitglieder, denn sie verstanden nicht, wieso ein Angehöriger des niederen Adels wie Avernathus solch eine prestigeträchtige, wenn auch machtlose, Rolle erhalten konnte. Das am weitesten verbreitete Gerücht darüber erzählt die bedrückende Geschichte eines ambitionierten, jungen Adligen, der seine Kinder für den Zugang zu uralter Magie eintauschte, welche unter der Porthmosschlucht begraben lag. Der junge Avernathus benutzte diesem Gerücht nach seine neuerworbene Macht dazu, sich seine Stellung zu erzwingen.

In Wahrheit hat der Senator nur wenig Interesse an dem unwirtlichen Gebiet, über das er herrscht. Noch weniger will er sich mit Großherzog Thestro Dornenschmied anlegen, dem skrupellosen Diktator der Präfektur Porthmos. Da Avernathus keine Familie hat und mit seinem öden, gefährlichen Territorium nichts anzufangen weiß, konzentriert er sich darauf, seinen Wissensschatz an die nächsten Generationen von Taldanern weiterzugeben. Trotz seiner Arroganz und seiner schroffen Persönlichkeit liegt ihm die Zukunft der Jugend Taldors wirklich am Herzen. Er ist bereit, Lehrlinge auszubilden, obwohl seine Mixtur aus kriegerischen Fähigkeiten und Zauberkunde bedeutet, dass er sich auf keinem der beiden Gebiete spezialisiert hat. Die vielen Kontakte des Großherzogs im Umkreis der Inneren See sind wesentlich wertvoller als seine Bereitschaft, als Mentor zu agieren. Avernathus kennt viele der renommiertesten hochstufigen Zauberkundigen und ist in der Lage, die SC an viele Tutoren und mögliche Verbündete weiter zu verweisen.



BARONET DURANIS CICATO

RN Menschlicher Adliger/Kämpfer

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Das Aufrechterhalten von Ordnung sowie die Option, die Staatsgewalt nötigenfalls mit Nachdruck durchsetzen zu können.

Abneigungen Anzeichen von Schwäche im Gespräch sowie die

Bereitschaft, wiederholt mit Kompromissen vom eigenen Standpunkt abzurücken.

Vorteile

Baronet Cicato besitzt unzählige Kontakte entlang Taldors Küste, insbesondere in der Gegend rund um Cassomir. Daher kann er in diesen Gebieten verbesserte Transportmöglichkeiten für die SC bereitstellen.

Duranis Cicato ist ein kampferfahrener Soldat, der in den Ländereien südlich von Cassomir viele Aufständische und andere Bedrohungen bekämpft hat. In der Schlacht gegen einen Kult von Urgathoa an Taldors südlichster Küste handelte er sich diese grässliche Narbe quer über sein Gesicht ein. Der Kult wurde aber besiegt, was zu einigen Jahren wirtschaftlicher Blüte in der Region führte. Als Duranis nach diesem Konflikt zum Anwesen seiner Familie zurückkehrte, fand er seine Mutter auf dem Todeslager vor. Nach ihrem Ableben ersuchte er um eine ehrenvolle Entlassung aus der Armee und nahm den Sitz im Senat ein, den sie ihm hinterlassen hatte.

Cicato steht hartnäckig eine Neubelebung des taldanischen Militärs ein, denn er hält es trotz seiner beträchtlichen Finanzierung für geschwächt. Er legt besonderen Wert darauf, Innovationen in eine Armee einzuführen, von der er befürchtet, dass sie hinter denen anderer Länder hinterherhinkt. Der Hohe Stratege Maxillar Pythareus teilt diese Bedenken zwar teilweise, aber die beiden Männer sind sich oft nicht darüber einig, wie eine Reform des Militärs zu bewerkstelligen sei. Cicatos Bereitschaft, Eutropia als seine künftige Kaiserin zu akzeptieren, ist der wahrscheinlich stärkste Grund für die Kluft zwischen ihm und Pythareus.

Man muss sich mit Nachdruck der kontinuierlichen Verteidigung Taldors verschrieben haben, um Einfluss auf Duranis Cicato nehmen zu können. Der Senator reagiert nicht allzu gut auf Drohungen und er zieht es vor, sich mit Personen zu beschäftigen, die deutlich seiner Überzeugung zustimmen, dass Taldors Militär gestärkt werden müsse. Eine Allianz mit dem Baronet brächte den SC Zugang zu den Handelsrouten an Land entlang der Inneren See. Wie sich das in der Kampagne auswirkt, bleibt dir überlassen, aber es sollte den SC entlang dieser Routen wenigstens den Zugriff auf Ausrüstung erleichtern.



DIE EDLE ZARIYA CLEMENT

NG Menschliche Adelige
VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Schickliche Diskussionen über kontroverse Themen sowie eine akribische Liebe zum Detail.

Abneigungen Personen, die andere aufgrund ihres Aussehens beurteilen, sowie jene, die die Validität von Zariyahs Rang anzweifeln.

Vorteile Zariyah kann sowohl den SC als auch verbündeten NSC ein sicheres Haus fern der Hauptstadt und von anderen dicht besiedelten Gebieten Taldors anbieten, sollte die Notwendigkeit bestehen, damit sie sich verstecken und im Geheimen Pläne schmieden müssen.

Zariyah Clements Vorfahren wanderten nach dem Abschluss der desaströsen Expedition der Sechsten Explorationsarmee in das Mwangi-Becken nach Taldor ein. Sie hatten der taldanischen Armee als Führer gedient und Seite an Seite mit ihr die Raubzüge des Gorillakönigs bekämpft. Nach Jahrzehnten engagiertem Einsatzes und politischer Ehen gewann die Familie einen taldanischen Adelstitel mit samt einem Sitz im Senat, den sie in den nachfolgenden Jahrhunderten gewissenhaft zu bewahren pflegte. Zariyah steht ihrem eigenen Haushalt vor, wobei sie die Verwaltung eines vergleichsweise kleinen Anwesens an der Nordostgrenze des Verdurawalles mit ihren Pflichten im Senat in Einklang bringen muss.

In Anbetracht des derzeitigen politischen Klimas in Taldor tut Clement ihr Bestes, um die Stellung ihrer Familie zu bewahren. Sie unterstützt Prinzessin Eutropias Anspruch auf den Thron, hat dies jedoch noch nicht öffentlich gemacht. Sie weiß, dass im Falle eines Fehlschlags der Rest des Senats sie ächten würde. In guter Gesellschaft gibt sich die Senatorin kultiviert und legt tadellose Manieren an den Tag. Sie bedenkt jedoch ohne Fehl solche Personen mit scharfen Worten, die sie oder ihre Verbündeten kränken. Die Edle Clement hegt die größte Abneigung aber gegenüber Leuten, die ihr ohne Umschweife Fragen über die Heimat ihrer Vorfahren stellen oder ihre Abstammung zum Thema machen. Solche Ansprachen weist sie oft ab, indem sie kurz angebunden antwortet: „Ich bin Taldanerin. Ich komme aus Taldor“.

Sollte es den SC gelingen, die anspruchsvolle Adlige zu beeindrucken, können sich wahrscheinlich Einlass in ihre persönliche Villa nahe des Verdurawalles gewinnen, die weit von Taldors politischen Wirren entfernt liegt. Senatorin Clement bietet ihr Anwesen an, damit sich die SC dort sammeln und ausruhen können, sollten diese dazu gezwungen sein, aus Oppara oder einer der anderen Städte des Reichs zu fliehen.



MARKGRÄFIN CHARLOTTE DESCHAMPS

CN Menschliche Schurkin/Schattentänzerin
VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Gewagter, trockener Humor sowie eine Neigung zu den schönen Dingen im Leben (exquisite Kleidung, Kaviar und ähnliches)

Abneigungen Gespräche über banale

Themen sowie unsensible Bitten.

Vorteil Charlotte Deschamps unterhält verschiedene Kontakte in der Gesellschaft der Kundschafter, einschließlich Agenten und Gegenstände, die sich in gehobener Gesellschaft nicht geziemen würden. Sie kann diese Ressourcen den SC zur Verfügung stellen, wenn sich diese als würdig erweisen.

Charlotte Deschamps stammt aus Oppara und ist die Tochter gewöhnlicher Bürger. Sie hat jedoch jede Gelegenheit ergriffen, die soziale Leiter hinaufzuklettern. Dabei schreckte sie sogar nicht davor zurück, sich als Page verkleidet in adlige Haushalte einzuschleichen, um die Gebräuche der oberen Zehntausend zu erlernen. Nachdem einer dieser Ausflüge schiefging, floh Charlotte aus Oppara und trat der Kundschaftergesellschaft bei. Im Laufe ihrer Abenteuer erwiesen sich ihre Fähigkeiten der Gesellschaft als nützlich und sie wurde zu einer angesehenen Agentin mit einer Neigung dazu, die Feinde der Organisation zu neutralisieren. Dabei zog sie die Aufmerksamkeit zweier wichtiger Kundschafter auf sich: Aurelius Cato und der Edlen Gloriana Morilla (mehr Informationen über Morillas Verbindung zu Taldor findest du im *Pathfinder Almanach der Kundschafter II*).

Über ihre lange Beziehung mit dem in Ungnade gefallenen Aurelius Cato wurde Charlotte in seine Familie aufgenommen und erlangte so endlich den Adelstitel, den sie sich so lange gewünscht hatte. Dank des beträchtlichen Einflusses der Edlen Morilla und von Prinzessin Eutropia hat Deschamps vor Kurzem einen leeren Senatsitz eingenommen, um die Interessen von Haus Cato zu wahren. Die Markgräfin erkannte die Vorzüge von Eutropias Zielen, noch bevor ihre Ernennung in die Wege geleitet wurde. Deschamps benutzt jetzt ihre Stellung, um das Ende der Primogenitur einzuläuten und den Ruhm des Adels zu erneuern.

Markgräfin Deschamps verabscheut farbenfrohe Kleidung und kleidet sich immer in schwarz. Ihre Fähigkeiten mit kurzen Klingen sind beinahe unerreicht. Sie hat einen schattenhaften Kompagnon in ihren Diensten, über den nur wenig bekannt ist und der ihr dabei hilft, all jene aus dem Weg zu räumen, die Prinzessin Eutropias Thronbesteigung verhindern wollen.



KRIEG UM DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelshäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrüger

Rakschasa-Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

LANDGRAF OGVAI JARLBJÖRN



CN Menschlicher Barbar

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Demonstrationen der Körperkraft sowie die nachgewiesene Bereitschaft, sich einer Sache zu verpflichten, insbesondere einer mit wenig Aussicht auf Gelingen.

Abneigungen Sexismus in aller Form, körperliche

Schwäche sowie alles, was er als „Hexenkraft“ ansieht.

Vorteil Ogvai Jarlbjörn hat viele Verbindungen in die Ulfenwache und kann SC, die ihm helfen, wertvolle Informationen über die Organisation geben.

Vor zehn Jahren näherte sich mitten in der Nacht ein vom Regen durchnässter Ulfe dem Palast von Großfürst Stavian III. Er stellte sich als Obvai Jarlbjörn vor, wurde von der Ulfenwache zum K begleitet und verkündete, dass Taldor bald von den Frostriesen in den Nebelgipfeln bedroht werden würde. Stavian verwarf die Warnung des Ulfen und schalt seine Leibgarde für die Störung. Später sollte er jedoch erfahren, dass die Riesen tatsächlich mehrere Dörfer südlich der Nebelgipfel angegriffen hatten – und dass die Invasoren nicht unmaßgeblich durch Jarlbjörns Anwesenheit zurückgeworfen werden konnten. Stavian verlieh dem Ulfen den Titel eines Landgrafen und beauftragte ihn mit dem Schutz der Ländereien, die er vor dem Angriff bewahrt hatte. Oberflächlich betrachtet war dies eine naheliegende Belohnung für an Taldor geleistete Dienste, doch Stavian wollte mit Jarlbjörns Ernennung unzweifelhaft politischen Schaden reparieren, den der Vorfall möglicherweise an seinem Ansehen in der Ulfenwache verursacht hatte.

Ogvai erwies sich rasch als pragmatischer, effizienter Fürst für seine kleine Grafschaft und verdiente sich den Respekt der kläglichen Bevölkerung. Als die Kunde über die Fähigkeiten des Landgrafen – und die neidische Missgunst in den benachbarten Regionen darüber – das Ohr des Großfürsten erreichte, „beförderte“ Stavian Ogvai auf einen leeren Senatsposten. Der Ulfe nahm den Befehl nur widerstrebend an, verbrachte aber bald immer mehr Zeit in Oppara als in den Ausläufern der Nebelgipfel, die er geschworen hatte zu beschützen. Aufgrund dieser erzwungenen Trennung hegt er mittlerweile einen Groll gegenüber dem Senat und hofft, dass Prinzessin Eutropia bald den Thron besteigt, da er glaubt, sie schätze Pragmatismus mehr als Politik.

Du kannst Ogvai verwenden, um in diesem sonst sehr Intrigen lastigen Abenteuerpfad Ablenkungen einzubauen. Jarlbjörn könnte zum Beispiel die SC um Hilfe gegen einen Angriff der Frostriesen aus den Nebelgipfeln bitten.

EDLER REMILLIARD KASTNER



RG Menschlicher Paladin
des Ragathiel

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Glauben an die Macht der Erlösung sowie der Wille zum Kampf gegen das Böse.

Abneigungen Gespräche über das moderne Cheliox oder über Teufelsanbetung.

Vorteil Remilliard stellt ein leuchtendes Beispiel für seinen Zweig der Familie Kastner dar. Kirchen gut gesinnter Gottheiten in ganz Taldor haben von seinen guten Taten gehört. Die Unterstützung des Senators kann Zugang zu den Diensten mächtiger Kleriker zu verringertem Preis gewähren.

Das Geschlecht der Kastners führt seine Abstammung auf die früheste Zeit des taldanischen Kaiserreichs zurück. In Anbetracht dieser langen Geschichte ist die tiefe Spaltung der Familie ein relativ junges Ereignis. Als Cheliox sich von Taldor löste, blieb ein Fünftel des Hauses Kastner Taldor gegenüber loyal und hielt die Zuwendung der Mehrheit der Familie zu Cheliox für falsch. Nachdem Licht auf die langanhaltende Teufelsanbetung der chelischen Kastners im vom Haus Thrune regierten Cheliox fiel, fühlte sich der taldanischen Zweig noch mehr im Recht und erlangte einen winzigen Teil seines Ansehens im Reich zurück.

Remilliard Kastner ist der neueste Abkömmling der taldanischen Kastners, der seinem Haus vorsteht. Als ergebener Paladin von Ragathiel führt er die Bewegung an, welche das von Teufeln gefangene Cheliox bekämpfen und dessen Volk vom infernalischen Joch des Hauses Thrune befreien will. Seine Berufung in den Senat führt die generationenlange Präsenz seiner Familie in der Administration Taldors fort, die nur nach der Abspaltung von Cheliox kurzfristig unterbrochen war. Remilliard verwendet seinen Posten regelmäßig dafür, fortschrittliche Reformen in Taldor anzustoßen, aber er es lehnt ab, über eine möglicherweise friedvolle Zukunft mit Cheliox nachzudenken.

Sollten die SC bei Kastner einen guten Eindruck hinterlassen, können sie damit rechnen, dass er in ihren Anstrengungen, Prinzessin Eutropia zum Thron zu verhelfen, sowie im Kampf gegen die bösen Mächte im Verlauf des Abenteuerpfades ein treuer Verbündeter sein wird.



BURGGRÄFIN OCTAVIA NICODEMIUS

RN Menschliche Okkultistin
ABR VII

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Okkultes Wissen, Spekulationen über den möglichen Inhalt verschwundener Bücher sowie das Sammeln (und Verbreiten) von geheimen Informationen.

Abneigungen Die Meinung, dass Wissen

geheim bleiben sollte, der Geschmack von Gemüse sowie alles, was die Zahl Sieben betrifft.

Vorteil Burggräfin Nicodemius pflegt einen Hort des Wissens, den man als das Unendliche Archiv kennt. Zugang dazu steht jedem frei, aber sie bietet nur jenen Personen persönliche Führungen und Ausleihen an, welche ihr Vertrauen verdient haben. Informationen sowie magische Gegenstände und Schriftrollen sind nur einige der möglichen Schätze, die die SC mit Octavias Unterstützung im Unendlichen Archiv finden können.

Octavia Nicodemius ist bereits über 90 Jahre alt, womit sie eines von Taldors ältesten und am längsten dienenden Senatsmitgliedern ist. Dieser Tage trennt sie sich nur selten von ihrem Lebenswerk: eine mysteriöse Sammlung aus Objekten und Informationen bekannt als das Unendliche Archiv. Burggräfin Nicodemius reist nur noch zu einer Handvoll Gelegenheiten im Jahr nach Oppara, was einerseits an ihrem hohen Alter liegt. Andererseits möchte sie die Katalogisierung ihres Archivs beenden, ehe sie einen Nachfolger für ihren Senatssitz auswählt, der möglicherweise auch die Verwaltung ihrer Sammlung übernehmen soll. Das Unendliche Archiv liegt in West-Porthmos, aber du kannst entscheiden, dass in allen größeren Städten dorthin führende Portale existieren.

Burggräfin Nicodemius kann dabei helfen, die okkulten Mysterien dieses Abenteuerpfads zu ergründen. Sie kann als wichtige Verbündete (oder als langfristige Antagonistin) für SC agieren, die Stufen in einer der okkulten Klassen aus den *Ausbauregeln VII: Okkultes* aufsteigen. Für nicht-okkulte Charaktere besteht die Möglichkeit, dass Octavia Wissen aus einem lebenslang gesammelten Hort weitergibt. Ihre Sammlung von esoterischen Informationen dürfte insbesondere in späteren Abenteuern von Nutzen sein, zum Beispiel in „Der Erste Löwe“ und „Der Löwenthron“, welche beide extraplanare, historische und sogar okkulte Elemente enthalten. Octavia eignet sich auch dafür, Gegenstände für die SC herzustellen, sollten diese auf die Auswahl entsprechender Fähigkeiten verzichten. Wenn die Charaktere die Hochachtung der Burggräfin gewinnen, stellt sie ihnen ihre Fähigkeit zur Herstellung der meisten magischer Gegenstände zur Verfügung, mit der ausdrücklichen Ausnahme von Waffen und Rüstungen.



MARKGRÄFIN TANASCHA STERNENKIND

CG Gnomische Adelige/
Hexenmeisterin

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Übertriebene Zurschaustellungen von Magie sowie pure Freudenbekundungen.

Abneigungen Pessimismus, langatmige Reden, langweilige Zeiträume des Nichtstuns sowie Politik.

Vorteil Markgräfin Sternenkind repräsentiert die Interessen der Gnome von Wispil und der Feen des Verdurawalds. Ihre Möglichkeiten, echte Veränderungen im Senat zu erreichen, sind zwar begrenzt, aber sie unterhält enge Verbindungen mit den Feen. SC, die ihre Aufmerksamkeit erregen, können sicheres Geleit durch den Verdurawald sowie unter Umständen Gefälligkeiten von Feenwesen erhalten.

Tanascha Sternenkind's Positionen im Senat und im Adel gehören zu den wenigen, die nicht vererbbar sind. Die Gnome von Wispil - einer Stadt im Verdurawald, die einen großen Teil von Taldors Nutzholz liefert - wählen einen Vertreter, der diese Stellung einnimmt. Dies geschieht meist dann, wenn die derzeitige Senatorin die eintönige Arbeit nicht mehr aushält. Markgräfin Sternenkind ist eine energiegeladene Gnomin, welche die Position vor ungefähr 20 Jahren übernahm, aber die Monotonie und das Brimborium, die ihre Pflichten im Senat mit sich bringen, machen ihr inzwischen zu schaffen. Daher versucht sie alles, um ihr von Routine beherrschtes Leben in Oppara aufzupeppen, wobei sie auch ihren seriöseren Kollegen auf den Geist geht.

Obwohl die Markgräfin regelmäßig Wispil besucht, muss sie immer damit leben, dass Oppara sie aus dem einen oder anderen Grund immer wieder zurückruft. Da sie ihre Pflichten gerne erfüllen möchte und von ihren Kollegen nicht als unhöflich erachtet werden will, nimmt sie immer wieder an gesellschaftlichen Ereignissen im ganzen Land teil. Tanascha ist sich dabei sehr bewusst, dass die anderen Senatorinnen sie in erster Linie zu diesen Treffen einladen, weil sie sie als Kuriosum oder amüsante Ablenkung ansehen, und nicht, weil sie sie oder ihre Stellung respektieren. Viele derselben Senatoren sind entsetzt über Tanaschas entschiedene und oft geäußerte Absicht, sowohl das Ende der Primogenitur als auch die Thronbesteigung von Prinzessin Eutropia zu unterstützen. Dass sie mit dem Verunsichern ihrer Kollegen auch die Bleiche - eine schwächende Krankheit, an der gelangweilte Gnome leiden - fernhalten kann, stellt einen weiteren Vorteil dar.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



HERZOG GEORGI BACKUS TALBOT II.

RN Menschlicher
Adeliger

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Diskussionen über internationale Handelspolitik und Handel allgemein sowie Personen, die ihm beim Ausbau seines persönlichen Imperiums helfen.

Abneigungen Gespräche über Familien (insbesondere über seine eigene) sowie über Abenteurer und ihre Taten.

Vorteil Talbots Handelsimperium erstreckt sich weit über die Grenzen Taldors hinaus bis nach Varisia. SC, die Talbots Gunst gewinnen, können Waren (sowohl gewöhnliche als auch magische) aus Städten jenseits von Taldor mit einem beträchtlichen Preisnachlass beziehen.

Herzog Georgi Backus Talbot II. führt zwei Leben. Sein erstes ist das eines Senators und Akteurs in den politischen Mühlen des Taldanischen Kaiserreichs. Sein zweites – in welches er die meiste Energie investiert – ist das eines Wirtschaftsmagnaten. Talbot unterhält ein riesiges Handelsimperium, das in ganz Taldor und der Region der Inneren See mit allen Arten von gewöhnlichen und magischen Waren handelt. Er benutzt seine Position im Senat, um Lobbyarbeit für immer weiterreichende Reformen in der Handelspolitik zu betreiben, die ihm besseren Zugang zu ehemaligen taldanischen Territorien wie Andoran, Cheliox und Galt gewähren würden.

Georgi ist in seinen Fünfzigern und hat eine Glatze. Seine größte Schande ist seine Familie. Sein Sohn, Howell Backus Talbot III., trat schon früh der Kirche von Abadar bei. Bald darauf reiste er auf Befehl der Kirche nach Varisia, um sich dort als Abenteurer zu betätigen. Georgi fühlt sich von Howell in der Ausübung seiner Arbeit im Senat und als Unternehmer im Stich gelassen, was er seinem Sohn nie vergeben hat. Aus diesem Grund weigert er sich, über seine Familie zu reden, und hasst es, etwas über die Erfolge von Abenteurern zu hören.

Personen, die Talbots Gunst gewinnen möchten, müssen erst beweisen, dass sie ihm wirtschaftlich nutzen können. Dies kann über die Ausführung persönlicher Gefallen oder über Methoden geschehen, die das Prestige und den Reichtum seines Handelsimperiums erhöhen würden. Die Belohnung ist der Zugang zu einem großen Sortiment von Ausrüstung aus der Region der Inneren See und darüber hinaus. Der Transport solcher Waren könnte zusätzliche Abmachungen beinhalten (vor allem mit Graf Orlundo Zespír, siehe unten). Die kombinierten Vorteile sollten jedoch sicherstellen, dass SC mit solchen Verbindungen nur selten in die Verlegenheit kommen, lange nach besserer Ausrüstung suchen zu müssen.



GRAF GAHEZ VARIMA

N Menschlicher Adeli-
ger/Barde

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Langanhaltende Kompromisse, politische Stabilität sowie Unterstützung für den Import von Waren aus fernen Ländern.

Abneigungen Öffentliche Blamage, unnötige, persönliche Aggression und Kriegsführung

sowie Personen, die religiöse Freiheiten einschränken wollen.

Vorteil Anders als viele Adlige in Taldor unterhält Gahez eine einigermaßen freundliche Beziehung mit dem Padischahreich von Kelesch. Er kann Treffen zwischen den SC und keleschitischen Kontakten arrangieren, die insbesondere im vierten Abenteuer „Das Auge des Löwen“ nützlich sein könnten.

Gahez Varima behauptet, ein direkter Nachfahre der ersten vudrischen Einwanderer nach Taldor zu sein. Er repräsentiert die bergige Region nordöstlich von Zimar, nachdem er seinen Senatssitz von seinem in die Jahre gekommenen Vater übernahm, der der Institution jahrzehntelang gedient hatte. Zur gleichen Zeit lehrte er Gahez die Feinheiten taldanischer Politik und flößte ihm eine anhaltende Zuneigung zu Vudra sowie den Wunsch nach engeren Beziehungen zu diesem Land ein.

Graf Varima spricht häufig vom Heimatland seiner Vorfahren. Er hat die Unfassbaren Reiche bereits zweimal besucht, beide Male in offizieller Kapazität als taldanischer Botschafter. Jedes Mal erwähnte Großfürst Stavian III. diese Besuche öffentlich, womit er unter der Hand mitteilte, dass er von den Reisen des Senators formelle Annäherungen von Vudra erwartet.

Varima schätzt seine Beziehungen zu Vudra zwar sehr, aber er verbringt die meiste Zeit damit, sich über die stets bestehende Bedrohung eines Kriegs mit Qadira und dem Padischareich von Kelesch zu sorgen. Deshalb unterhält er viele Kontakte in Qadira und ist inzwischen der Hauptbefürworter des Friedens zwischen den beiden Reichen.

Man benötigt gesellschaftliche Umgangsformen und den Wunsch nach friedlichen Beziehungen zwischen Taldor und seinen Nachbarn (wozu auch seine ehemaligen Besitzungen gehören), um sich Graf Varimas Gunst zu sichern. Der Graf engagiert sich eifrig in der Deeskalation aller problematischen oder möglicherweise kriegsauslösenden Situationen, die man ihm mitteilt. Er hat außerdem Zugang zu zahllosen Verbündeten in und im Umkreis von Zimar, welche die SC auf ihren Abenteuern gut gebrauchen können.



GRAF CALHADON VERNISANT

NB Menschlicher Ritter^{EXP}

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Diskussionen über seine stolze Familiengeschichte oder die Vernichtung politischer Gegner sowie Personen, die Taldor zu altem Glanz verhelfen wollen.

Abneigungen Personen, die Prinzessin Eutropias Ambitionen auf den Thron unterstützen, sowie jene mit der Überzeugung, dass Abstammung und Familiengeschichte in Bezug auf Führerschaft unerheblich sind.

Vorteil Calhadon Vernisant stellt einen mächtigen politischen Verbündeten dar, aber er ist auch gefährlich. Er kann „unglückliche Umstände“ für politische Rivalen arrangieren, aber die Bitte darum ist eine böse Handlung. Eine Allianz mit Vernisant bedeutet auch, dass man auf eine Verbindung mit Prinzessin Eutropia verzichten – oder dies vortäuschen – muss.

Calhadon Vernisant ist ein stolzer Mann in seiner dritten Dekade. Er wurde als Fürst über Groß-Ridonport eingesetzt und hat seinen Senatsposten geerbt. Seine politischen Ambitionen sind beträchtlich, aber er hat seit der brutalen Zerstückelung von Großherzog Forath Bozbeyli, dem ehemaligen Fürsten der Präfektur Tandak, seinen Kopf aus der Schusslinie gehalten. Nachdem Stavian III. vor kurzer Zeit zahllose Beamte entließ, glaubt Calhadon, dass seine Chance bald kommen wird, einer der engsten Berater des Großfürsten zu werden. Er betont seine direkte Abstammung von General Arnisant, um seine Stellung zu verbessern, und hat diesen Umstand benutzt, um andere Adlige an die Wand zu drängen, indem er ihre Angst ausnutzte, unpatriotisch zu erscheinen.

Calhadon benutzt diese Methode in den zehn Jahren, seit er das Familienoberhaupt geworden ist, mit steigender Offenheit. Er hat herausgefunden, dass die meisten Taldaner bereit sind, ihren Blick abzuwenden, wenn sie es mit einem entfernten Nachkommen eines so berühmten Generals zu tun haben. Das galt sogar, als der Graf begann, diesen Schild zur Förderung krimineller Aktivitäten zu seinem Nutzen zu verwenden. Er hat sogar angefangen, Ausstellungstücke aus dem unterfinanzierten Museum von Arnisant in Ridonport mit Erbstücken zu ersetzen, die besser zu seinen Plänen passen.



GRAF ORLUNDO ZESPIR

RN Menschlicher Draufgänger^{ABR VI}

VORLIEBEN UND ABNEIGUNGEN

Vorlieben Beharrlichkeit und Kompetenz bei wenig verfügbaren Ressourcen, Kooperation über politische Gräben hinweg sowie ein echtes Interesse an der Flotte.

Abneigungen Unnötige Beschwerden, die ausschließliche Benutzung politischer Macht zum eigenen Nutzen sowie machtlose Angeberei.

Vorteil Graf Zespír besitzt Verbindungen, die von Taldor bis in den Flusskönigreiche reichen. SC erhalten durch eine Allianz mit dem Grafen Zugriff auf diese Kontakte, die Handel auf den Wasserstraßen in ganz Taldor sowie in Ländern ermöglichen, die an den Sellen angrenzen.

Orlundo erlernte die Grundlagen der Regierungsarbeit von seinen Eltern und Onkeln, obwohl er als drittgeborener Sohn nicht darauf hoffen konnte, mehr als nur einen Titel zu erben. Er verpflichtete sich als Soldat in der taldanischen Armee und reiste viel, erst als Leibwächter für einen Botschafter und später als Anführer einer Einheit von Piratenjägern entlang der Sägezahnküste, dem trügerischsten Küstenstreifen Taldors. Befehle, einen besonders bösartigen Piraten zu verfolgen und gefangen zu nehmen, führten ihn bis in die Flusskönigreiche. Diese Hartnäckigkeit und seine offensichtliche Befähigung brachten ihm den Spitznamen „der Eiserne Hecht“ ein. Die Expedition machte ihn in seiner Heimat außerdem zu einem kleinen Helden, worauf Großfürst Stavian III. ihm einen leeren Posten im Senat verlieh, wo Orlundo die Interessen von Zentral-Tandak vertritt.

Graf Zespír wird weithin als eines der fähigeren Regierungsmitglieder Taldors betrachtet, auch wenn ihm sowohl Ressourcen als auch die Unterstützung von Graf Calhadon Vernisant fehlen. Die offensichtliche Nachlässigkeit Vernisants hat dazu geführt, dass die Piraterie auf den Kanälen im südlichen Tandak angestiegen ist. Zu Zespírs Ärger fallen die Rohmaterialien, die er über die Kanäle nach Ridonport schickt, oft diesen Piraten zum Opfer, nur um auf den Märkten der Stadt wiederaufzutauchen. Zespír glaubt, dass Vernisant zumindest für den schlechten Zustand der Kanäle verantwortlich ist, auch wenn er mit den Überfällen nichts direkt zu tun haben sollte.



KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelshäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thamír Gíxx

Bestiarium



TALDANISCHE ADELSHÄUSER

Ausländer stellen uns gern als vertrottelte Witzfiguren gar, vergessen dabei aber, wer wir sind. Sie vergessen, was wir getan haben. Wir sind die Nation, welche einen Kontinent unterworfen und das größte Reich in der Geschichte Golarions geschmiedet hat. Unsere Sprache ist die Gemeinsprache. Unsere Kultur ist das Fundament, auf dem andere Nationen errichtet wurden.

Das Blut von Eroberern, Entdeckern und Helden fließt durch unsere Adern. Wir werden vom Ruhm unserer Vergangenheit geformt und auch wenn manche vielleicht behaupten, wir wären nur noch Geister dieser Vergangenheit, so weiß ich doch die Wahrheit: Diese Größe lebt immer noch in uns weiter! Sollen sie darüber höhnen, dass wir auf unser Erbe stolz sind, schließlich ist es leicht zu verlachen, was man nicht versteht. Kein Bürger und niemand aus dem gemeinen Volk kann uns verstehen, weil wir uns völlig von ihnen unterscheiden. Ein taldanischer Adeliger zu sein, bedeutet, der Triumphierende zu sein – und ich sehe keinen Makel darin, darauf stolz zu sein.“

- Aus den Briefen des Herzogs Ambrosius Xantrain VI.

Nichts ist für Taldors Adelige so wichtig wie ein beeindruckender Stammbaum. Angesichts Taldors verwirrender und verworrener Hierarchie ist eine sorgfältige Dokumentation der Abstammung essentiell für ambitionierte Angehörige der Oberen Zehntausend, welche erst ihre Stellung etablieren und sich dann in der Hackordnung nach oben arbeiten wollen. Dabei ist es wichtig, seinen Stammbaum auch belegen zu können, da kaum ein Adelige allein den Worten eines angeblich adeligen Fremden glauben würde.

Die hierzu bedeutsamen Dinge wie umfangreiche Abstammungsunterlagen, offizielle Proklamationen und Urkunden zu verliehenen Titeln werden oft sicher im Familienarchiv verwahrt und von einem vertrauenswürdigen Haushofmeister betreut und organisiert. Diese Ernennung wird als große Ehre betrachtet und erfolgt meistens auf Lebenszeit – in manchen Fällen wird die Position innerhalb der Familie weitervererbt und so entstehen Familienlinien, welche die Adelshäuser widerspiegeln, denen sie dienen. Die besten Haushofmeister verfügen über ein enzyklopädisches Wissen über alle Belege für die Geschichte der Familie, der sie dienen, und die Einzelheiten dieser Familiengeschichte. Ebenso wissen sie, wie man Lücken in der Familiengeschichte überspielt (oder mittels Fälschungen schließt), sollten hierfür keine Belege vorliegen. Viele Adelsfamilien scheuen keine Kosten, um ihre Archive mit Fallen und Wachen zu schützen, da die Vernichtung der dort lagernden Materialien ihre althergebrachten Rechte und Ansprüche gefährden könnte.

Neben diesen aufs Ordentlichste betreuten Archiven unterhält jeder Adelsitz wenigstens einen Raum oder Korridor, in dem der Besitzer seine bedeutendsten und/oder berühmtesten Familienangehörigen präsentiert. Diese Zurschaustellungen sind meistens Gemälde, es könnte sich aber auch um Erbwaffen oder verzierte Wandteppiche handeln, welche einen Familienstammbaum tragen. Im Gegensatz zu privaten Archiven werden diese Schätze für Besucher ausgestellt und dies zuweilen auf opulente Weise. Jene Adelshäuser, die behaupten, mit der kaiserlichen Linie blutsverwandt zu sein, machen daraus kein Geheimnis und könnten persönliche Gegenstände wie Urkunden zu Eheschließungen oder auch skandalöse Briefwechsel zur Schau stellen, um ihre Abstammung zu dokumentieren.

Junge Adelige werden von Kindesbeinen an in ihrer Ahnenreihe unterwiesen. Man erwartet von ihnen, lange, spezifische Details zu ihren Familienlinien rezitieren zu können. Für viele Außenstehende wirken diese Gedächtnisübungen und Wiedergaben absurd oder ermüdend, doch für die adelige Etikette sind diese Informationen von äußerster Bedeutung. Jeder Adelige – selbst ein Heranwachsender –, der nicht rasch auf Aufforderung hin Einzelheiten seiner Abstammung aufzählen kann, ist eine peinliche Schande. Diese Fakten existieren zudem nicht losgelöst von allem anderem; sie belegen die Bündnisse von Familien untereinander, wer wem gram ist oder auch, wer wem ein Versprechen gegeben hat, so dass ein Adelige rasch bestimmen kann, in welchem Verhältnis er zu einem anderen steht.

Taldanische Adelshäuser nutzen jedes eine Reihe heraldischer Symbole, darunter Wappen, Siegel, bestimmte Farben und Muster. Die meisten symbolisieren wichtige Punkte der Familiengeschichte, doch bei den ältesten Häusern könnten Streitigkeiten oder Unklarheiten zu den Ursprüngen der allerersten Symbole bestehen. Diese Wappen, Fahnen und sonstigen Symbole eines Hauses findet man an allen möglichen Stellen wieder, sei es auf der Kleidung der

Bediensteten, auf den Mauern der Häuser oder auch in den Stein ihrer Anwesen gehauen. Das am leichtesten und häufigste mitgeführte Symbol ist ein Siegelring, ohne den sich kein richtiger taldanischer Adelige sehen lassen würde. Jedes vom Adel genutzte Symbol ist im Kaiserlichen Archiv von Oppara zu finden. Da es aber eine atemberaubende Menge an Symbolen und zudem noch viele Variationen gibt, ist es weitaus einfacher, ein Symbol – oder eine vollständige Identität als Adelige – zu erfinden, als es der Adel Taldors gerne glaubt.

Die Angehörigen der Adelsschicht kommen regelmäßig zu großen Jagden, pompösen Zeremonien, Festen und opulenten Bällen zusammen. Dabei legen sie ihre edelsten und prächtigsten Kleider an mit der Absicht, einander zu übertrumpfen und alle anderen in den Schatten zu stellen. Der taldanische Drang zu opulentester Mode war schon mehrfach der Grund für kleine Katastrophen – es gibt so manche Berichte über Stürze und Knochenbrüche aufgrund zu hoher Absätze, Betrunkene, die sich mit den eigenen Halskrausen stranguliert haben, und gewaltige Perücken, die an Kerzenhaltern oder sogar Kronleuchtern Feuer gefangen haben. Das einfache Volk scherzt oft, dass die Liebe eines Adelligen zur Mode die einzige Gefahr für ihn darstelle, die größer ist als seine intriganten Standesgenossen.

Der vorliegende Abenteuerpfad bietet den SC eine Chance, direkt mit dem Adel von Taldor zu interagieren; du kannst die folgenden Handlungsaufhänger nutzen, um die Intrigen des Adels stärker in deine Kampagne zu integrieren:

Attentäter demaskieren: Eine Adelige wendet sich an die SC, damit sie in einer delikaten Angelegenheit für sie ermitteln. Sie hat Gerüchte vernommen, dass ein rivalisierendes Adelshaus die Ermordung eines jüngeren Angehörigen ihrer Familie plane. Die Adelige bittet die SC, dem nachzugehen und in Erfahrung zu bringen, welches Haus den Meuchler ausgeschickt hat. Die Rettung des Mordopfers ist nicht Teil des Auftrages.

Verdächtige Bekannte: Ein lokaler Adelige sorgt sich um seinen Erben und bittet die SC um Hilfe. Er behauptet, dass sein Sohn seit kurzem ständig das nahe Anwesen eines anderen Adelligen besuche. Zwar ist er froh, dass sein Sohn die „richtigen“ gesellschaftlichen Kontakte knüpft, jedoch haben die Dienerinnen berichtet, dass die Kleidung des jungen Mannes nach jedem Besuch Blutflecken aufweisen. Der Adelige bittet die SC, diskret herauszufinden, was sein Sohn auf dem anderen Anwesen anstellt.

Verlorene Verwandte: Ein Ehepaar trifft auf dem Anwesen einer Adelsfamilie ein. Die beiden können die richtigen Belege vorweisen, dass sie mit der Familie verwandt sind, allerdings kennt sie niemand vor Ort. Schlimmer noch, das Archiv des Anwesens wurde vor kurzem ausgeraubt und die Dokumente, welche die Abstammung der Besucher belegen oder verneinen könnten, fehlen – sonst wurde aber nichts entfernt. Die SC werden gebeten, dem Paar nachzuspionieren, um ihre wahren Motive und Identitäten herauszufinden.

ADELSHÄUSER

Auf den folgenden Seiten werden acht der ältesten und prominentesten Adelsfamilien von Taldor vorgestellt. Neben den Informationen zur jeweiligen Familie enthält jeder Eintrag ein Questtalent für einen SC, der mit dieser Familie assoziiert ist. Die vollständigen Regeln zu Questtalenten findest du in den *Ausbauregeln IV: Kampagnen*. Die als Voraussetzungen aufgeführten Hintergründe findest du ebenfalls in diesem Band.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



HAUS CORCINA

Familiensitz Tandak-Präfektur
Familienoberhaupt Herzog Quintus Avellius Corcina
Haupteinnahmequelle Auslandshandel
Verbündete Haus Fahlspär
Feinde Haus Kastner

Die ambitionierten Angehörigen des Hauses Corcina traten erstmals zur Zeit der Zweiten Explorationsarmee in Erscheinung. Der Gründer Phaedrus Corcina leistete einen großen Beitrag zur Ausdehnung der Macht Taldors; dies brachte ihm nicht nur Titel und Lehen, sondern auch eine Braut aus der kaiserlichen Familie. Haus Corcina leistete fortan bei jeder Explorationsarmee einen Beitrag und erlangte einen Ruf als tapfere Entdecker und ruchlose Eroberer. Durch die Tätigkeit im Ausland erweiterten sie ihre Besitzungen und ihren Einfluss in der Region der Inneren See. Die Corcinas nutzten diesen Einfluss, um zahlreiche Handelsgilden und Handelsrouten zu begründen. Auf dem Höhepunkt ihres Glanzes gehörten sie zu den reichsten taldanischen Adelshäusern.

Während der Eroberungen des Glattzügigen verlor das Haus seine Hauptoperationsbasis in Galt und zog sich nach Süden in die Tandak-Präfektur zurück, während es hart am Erhalt ihrer Auslandsbeziehungen arbeitete. Unter der verschlagenen Leitung des Herzogs Quintus Corcina wächst das Haus heute nicht nur, sondern gedeiht auch dank seiner auswärtigen Handelsverbindungen. Die Handelsrouten der Corcinas erstrecken sich über ganz Avistan, allerdings will der Herzog sie noch weiter ausbauen und plant eine mutige Expansion nach Tian Xia.

STOLZ UND WOHLSTAND [QUEST]

Deine Familie hat Städte gegründet und den Handel gemeistert. Du planst, in die Fußstapfen deiner Ahnen zu treten.

Voraussetzungen: Angehöriger von Haus Corcina oder der Hintergrund Erbschaft, Freund mit vielen Kontakten, Perfektionist oder Weltveränderer

Vorteil: In Ortschaften der Kategorie Großes Dorf oder größer erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Schätzen. Solltest du über 10 oder mehr Ränge in einer dieser Fertigkeiten verfügen, steigt der entsprechende Bonus auf +4.

Ziel: Deine Taten müssen das Wachstum einer Ortschaft zur nächsten Größenkategorie antreiben (siehe auch *Spielleiterhandbuch*); dies umfasst in der Regel das nachdrückliche Besiegen eines herausfordernden Gegners oder einer entsprechenden Anzahl an Gegnern, welche die Ortschaft z.B. ausrauben oder ihre Bewohner einträchtigen.

Abschlussverdienst: Du lehrst andere, wie sie aus ihrer Ausrüstung das Maximum herausziehen können. Du kannst drei Mal am Tag als Standard-Aktion den Rüstungsbonus einer nichtmagischen Rüstung, den Situationsbonus eines Werkzeuges oder Zubehörs für Fertigkeiten^{ARK} auf Fertigkeitwürfe oder den Schildbonus eines nichtmagischen Schildes um 1 erhöhen. Dieser Bonus währt 1 Stunde und ist nicht mit sich selbst kumulativ.



HAUS DARAHAN

Familiensitz Weißmark-Präfektur
Familienoberhaupt Großherzogin Vivexis Darahan
Haupteinnahmequelle Steinbrüche
Verbündete Haus Kastner
Feinde Haus Heskillar

Haus Darahan genießt einen prestigeträchtigen Ruf als Familie aus Rittern und Monsterjägern. Demnach zählt es zu den tapfersten und furchtlosesten Häusern, verhält sich allerdings zuweilen auch tollkühn auf dem Schlachtfeld. Die Darahans wurden in der Frühzeit Taldors vom Helden Soratio Darahan gegründet, welcher eine mächtige Medusa tötete, ihr Haupt als Familiensymbol übernahm und die Jagd auf böse Monster zum Daseinszweck seines Hauses erklärte.

Die Angehörigen von Haus Darahan haben sich viele Male im Kampf gegen Taldors Feinde hervorgetan. Unter ihren Siegen sind keine besser bekannt als jene gegen die Streitkräfte des Wispernden Tyrannen während des Kreuzzuges des Lichts. Die Familie verfügt immer noch über Besitzungen in Finismur und viele Darahans, Großherzogin Vivexis Darahan eingeschlossen, haben in Finismur Militärdienstzeiten abgeleistet und sich gegen die Mächte des Bösen gestellt, die dort an den Landesgrenzen lauern.

Darahans sind formidable Krieger und oftmals die Favoriten beim Lanzenreiten und anderen Turnierformen. Auch wenn Haus Darahan aufgrund seiner Kriegskunst berühmt ist, gewinnt es den Gutteil seines Einkommens aus Minen und Steinbrüchen. Granit und Marmor sind ihre Haupteinnahmequellen, dazu kommt eine produktive Silbermine, welche Großherzogin Vivexis Darahan wachsam vor intriganten Feinden schützt, die die Mine begehren.

WIR SIND DER SCHUTZWALL [QUEST]

Du bist das jüngste Mitglied in den Reihen der legendären Monsterjäger deiner Familie.

Voraussetzungen: Angehöriger von Haus Darahan oder der Hintergrund Pflicht, Räuber oder Volksheld

Vorteil: Du kannst drei Mal am Tag als Bewegungsaktion einen Drachen, eine Magische Bestie oder einen Monströsen Humanoiden innerhalb von 15 m Entfernung und deiner Sichtlinie zu deinem Ziel erklären. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen gegen dein Ziel. Diese Boni währen 1 Minute oder aber sie enden vorzeitig, solltest du innerhalb dieser Zeit ein neues Ziel wählen oder dein Ziel sterben. Nachdem du eine Kreatur zu deinem Ziel erklärt hast, kannst du dieselbe Kreatur innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht erneut zu deinem Ziel erklären.

Ziel: Beschütze eine Ortschaft, in der du wenigstens 1 Jahr lang gelebt hast, vor einer Invasionsmacht aus einer passenden Anzahl an Drachen, Magischer Bestien oder Monströser Humanoider.

Abschlussverdienst: Der Bonus, den du gegen dein Ziel erhältst, steigt um +1 pro 4 Charakterstufen (maximal +5).



HAUS DENZARNI

Familiensitz Kazuhn-Präfektur
Familienoberhaupt Großherzogin Mellea Denzarni
Haupteinnahmequelle Landwirtschaft
Verbündete Haus Merrosett
Feinde Haus Fahlspar

Haus Denzarni leitet seine Ursprünge auf die Eheschließung zwischen der Tochter von Großfürst Urios II. und dem Erben eines Stammesführers zurück, welcher angeblich azlantischer Abstammung war. Egal ob diese Behauptung erfunden war oder nicht, die Denzarni sind auf ihre angebliche Abstammung stolz und lehren ihre Kinder die kulturellen Traditionen der Azlanti. Diese bestehen in Wahrheit allerdings aus bruchstückhaften Geschichtslektionen, Spekulationen und persönlichen Neigungen. Unter den weitergegebenen Lehren ist der Glaube an den uralten Gott Scal. Diese zerstörerische Gottheit gilt als tot und vergessen, wird aber dennoch von den Denzarnis verehrt – wenn auch nicht aus wahrer Treue, sondern als Ausrede, um sich liederlichen Exzessen hinzugeben. Sie treffen sich regelmäßig im Verborgenen mit anderen Mächtigen unter dem Vorwand, ihre Körper und Seelen von finsternen Impulsen reinigen zu wollen. Doch in Wirklichkeit sind diese Treffen kaum mehr als irrsinnige Orgien voller Gewalt und Lust. Um sicherzustellen, dass sie selbst keine Opfer dieser Zusammenkünfte werden, versorgen die wenigen eingeweihten Bediensteten ihre Herren eifrig mit Opfergaben und helfen bei der Beseitigung der Beweise.

Großherzogin Mellea Denzarni geht ganz in dieser hedonistischen Freizeitgestaltung auf und überlässt es ihren Verwaltern, sich um die blühenden Obstgärten und Plantagen der Familie zu kümmern – zum Glück sind diese Verwalter fähig und arbeiten hart. Gegenwärtig haben die Denzarnis unerwartete Einnahmen dank eines Gärtners, welcher mehrere Obstsorten miteinander gekreuzt und besonders schmackhafte Ergebnisse hervorgebracht hat.

UNSERE ERNTE, UNSER RUHM [QUEST]

Du kannst Entbehrungen ignorieren und deine Gefühle darauf konzentrieren, dich auf eine künftige Ernte vorzubereiten.

Voraussetzungen: Angehöriger von Haus Denzarni oder der Hintergrund Blutdurst, Gärtner, Unkonventioneller Lehrmeister oder Vorzeichen

Vorteil: Du addierst 1 Tag auf den Zeitraum, den du ohne Nahrung oder Wasser auskommst, ehe du Konstitutionswürfe ablegen musst, und addierst einen Bonus von +4 auf Konstitutionswürfe gegen die Effekte von Hunger und Durst.

Ziel: Du musst dich deinen Gefühlen ergeben und siegreich sein. Besiege eine passende Anzahl an Gegnern, während du unter einem Effekt der Kategorie Gefühl^{ABR} stehst, z.B. *Wut*.

Abschlussverdienst: Du kannst ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Heldenmahl* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe einsetzen; dies verleiht dir aber nicht die Effekte von *Gift neutralisieren* oder *Krankheit kurieren*.



HAUS FAHLSPAR

Familiensitz Nord-Tandak-Präfektur
Familienoberhaupt Großherzogin Breateeza Fahlspar
Haupteinnahmequelle Holz
Verbündete Haus Corcina
Feinde Haus Denzarni

Haus Fahlspar gehört zu den ersten Adelshäusern, die nach Entstehung Taldors begründet wurden. Es ist nach seinem Gründer, dem Anführer eines kleinen Stammes kellidischer Jäger und Druiden benannt. Im Gegenzug dafür, dass Commaric Fahlspar Taldor die Treue schwor, erhielt er einen Adelstitel und eine Baronie zum Lehen. Was Fahlspars Freunde als Verrat betrachteten, war für ihn eine pragmatische Entscheidung, um für das Überleben seines Volkes zu sorgen.

Die Fahlspars vermischten sich mit den Taldani und pflanzten Bäume, um diese später abzuholzen und Bauholz zu gewinnen. Allerdings ließen Glück und Einkommen des Hauses nach, je mehr man von dem alten Wissen der Familie vergaß. Mehrere Generationen nach Gründung der Familie gab Baronin Cressida Fahlspar ihren Titel und ihre Ländereien auf, um mit den Druiden des Wildwaldheims zu trainieren. Als sie schließlich zurückkehrte, hatte sie die vergessenen Geheimnisse der Holzkunde zurückerlangt, so dass sie die Ressourcen ihrer Familie erneuern konnte. Zudem halfen ihre neuen Kontakte beim Abschluss des Wildwaldvertrages zwischen den Druiden und Großfürst Adavarin II. Zum Lohn wurden die Fahlspars zu den Herren der Nord-Tandak-Präfektur erhoben. Die Familie unterhält ausgedehnte Besitzungen im Vorgebirge der Nebelgipfel. Der Urwald, welcher einst ihre Ländereien bedeckt hat, ist weitestgehend verschwunden, doch das ertragreiche Abholzen ihrer gepflegten Wälder hält die Schatzkammern der Familie gefüllt.

Großherzogin Breateeza Fahlspar ist das Oberhaupt der Familie, bevorzugt aber einsame Jagdausflüge der Politik bei Hofe. Sie äußert sich zunehmend lauter und positiver über die Vorteile der andoranischen Freiheitsrechte und negativ über den verschwindenden kellidischen Lebensstil – der Rest ihrer Familie wünscht sich dagegen, sie möge zu diesen Themen lieber den Mund halten, da sie die Position des Hauses gefährden.

UNGEBEUGT [QUEST]

Du kannst auf die Traditionen deiner Familie zurückgreifen, indem du einige Merkmale von Pflanzen annimmst.

Voraussetzungen: Angehöriger von Haus Fahlspar oder der Hintergrund Gärtner, Jäger oder Natur.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag als Bewegungsaktion für 1 Minute einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte erhalten.

Ziel: Schwöre, eine natürliche Stätte wenigstens ein Jahr lang zu beschützen und zu verteidigen, und besiege eine angemessene Anzahl an Eindringlingen oder Schändern endgültig.

Abschlussverdienst: Du kannst den oben genannten Vorteil nun drei Mal am Tag nutzen; der Vorteil findet nun auch auf Rettungswürfe gegen Betäubungseffekte, Gestaltwandel, Gift, Lähmung und Schlaf Anwendung.

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



HAUS HESKILLAR

Familiensitz Krearis-Präfektur
Familienoberhaupt Großherzog Borand Heskillar
Haupteinnahmequelle Bergbau (Metalle)
Verbündete Haus Zespír
Feinde Haus Darahan

In einer Nation, in welcher das Drachentöten eine stolze Tradition besitzt und die Erinnerungen an die verheerende Drachenplage lange nachhallen, besteht Haus Heskillar seltsamerweise darauf, dass sich unter seinen Gründern eine Große Bronzedrachin befunden hat. Ihrer Legende nach forderte die Drachendame als umherziehender Ritter verkleidet den Neffen des Großfürsten heraus – sollte sie verlieren, so würde sie seine Frau werden, sollte sie aber gewinnen, würde ihr dies ein ausgedehntes Lehen einbringen. Der Kampf endet unentschieden; so gewann der Neffe eine Braut und die Drachin ihr Land und zusammen begründeten sie Haus Heskillar. Die meisten tun diese Legende als Märchen ab, doch die Heskillars erzählen sie mit leidenschaftlicher Ehrlichkeit, zudem werden ihnen beachtlich viele Kinder geboren, welche über drachenblütige Kräfte verfügen.

Die gegenwärtigen Angehörigen des Hauses verlassen sich nicht auf Legenden, um ihren Wert zu beweisen. Haus Heskillar fördert eine weite Vielfalt an Metallen und arbeitet eng mit Taldors Reichsschmieden und der Münzanstalt zusammen. Großherzog Herzog Borand Heskillar ist ein fähiger Verwalter, allerdings sorgt seine kürzliche Heirat mit einer zwergischen Adelige für Spannungen zwischen seinem Haus und traditionelleren Adeligen Taldors.

NIEMALS BESIEGT, AUF EWIG GEFÜRCHTET [QUEST]

Du ziehst unverzagt in den Kampf und in deinen Adern fließt ehrfurchtgebietende Macht.

Voraussetzungen: Angehöriger von Haus Heskillar oder der Hintergrund Stolz Erbe, Von Drachen adoptiert oder Weg des Gerechten Zorns

Vorteil: Dein erstes Auftreten verleiht dir einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern; solltest du in Einschüchtern über 10 oder mehr Ränge verfügen, steigt dieser Bonus auf +4. Du erlangst zudem einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Lähmung und Schlafeffekte.

Ziel: Du musst eigenhändig eine passende Anzahl signifikanter Gegner in Folge töten, ohne dich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Abschlussverdienst: Du kannst als Freie Aktion deine beeindruckende Präsenz zur Schau stellen, wenn du eine offensive Handlung wie einen Angriff oder einen Sturmangriff ausführst. Gegner innerhalb von 9 m Entfernung müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + deinen Charismamodifikator ablegen. Misslingt einem Gegner dieser Rettungswurf, erhält er den Zustand Erschüttert für 3W6 Runden. Diese Fähigkeit versetzt keine bereits erschütterten Gegner in den Zustand Verängstigt. Gegner mit mehr Trefferwürfeln als du über Klassenstufen verfügst, sind gegen diesen Effekt immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.



HAUS KASTNER

Familiensitz Opparos-Präfektur
Familienoberhaupt (Taldor) Fürst Remilliard Kastner
Haupteinnahmequelle Handwerker-gilden
Verbündete Haus Darahan
Feinde Haus Corcina

Ursprünglich waren die Kastners die Oberhäupter eines wichtigen Netzwerkes von Handwerker-gilden, bis sie in den Adel einheirateten und sich schnell die politische Leiter hinaufarbeiteten. Als Cheliox sich im Rahmen der Eroberungszüge des Glatzüngigen von Taldor löste, schlossen sich die meisten Kastners den Separatisten an und verlegten ihre Besitzungen in den Westen. Dazu kamen Gerüchte, dass die Kastners in Cheliox das Familienvermögen mittels Spionage und Diabolismus fütterten. Diese Berichte sorgten dafür, dass die taldanischen Kastners sich beeilten, ihren befleckten Ruf zu retten und sich von ihren chelioxianischen Verwandten zu distanzieren.

Fürst Remilliard Kastner, das gegenwärtige Oberhaupt des taldanischen Hauses Kastner, ist ein gläubiger Anhänger Ragathiels, welcher versucht, den Ruf seiner Familie mit Glauben und Integrität zurückzugewinnen. Nicht alle Kastners sind so gläubig wie Remilliard. – Bei Hofe wispert man, dass es selbst unter den taldanischen Kastners verborgene Teufelsverehrer gäbe, und sogar, dass Remilliards Glaube nur Schau wäre. Dies Gerüchte basieren aber eher auf dem Wunsch, Rivalen in Misskredit zu bringen, statt echten Diabolismus zu exponieren.

Die Kastners sind zwar durch und durch Adelige, aber dennoch für ihre beachtliche Handwerkskunst bekannt. Alle Abkömmlinge des Hauses müssen wenigstens ein Handwerk erlernen und viele eigenen sich Erfahrungen in mehreren an und werden zu fähigen Handwerkern. Diese Expertise ehrt nicht nur die Wurzeln des Hauses, sondern sorgt auch dafür, dass sie bestens jene Handwerker und ihre Arbeiten einschätzen können, die zu ihren Untertanen zählen.

LICHT IN DIE SCHATTEN [QUEST]

Du hast geschworen, deine bösen Verwandten zu infiltrieren und den Ruf deiner Familie wiederherzustellen.

Voraussetzungen: Angehöriger von Haus Kastner, guter Angehöriger einer Familie oder Organisation, deren verborgenes Böse öffentlich enthüllt wurde oder der Hintergrund Entehrte Familie oder Verräter.

Vorteil: Deine Erfahrungen im Infiltrieren deiner eigenen Familie oder Organisation verleihen dir einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden. Solltest du in Verkleiden 10 oder mehr Ränge verfügen, steigt dieser Bonus auf +4. Solange du keine böse Gesinnung besitzt, kannst du als Standard-Aktion eine schwache Aura des Bösen hinsichtlich Zaubern wie *Böses entdecken* ausstrahlen. Du kannst diese Ersatzaura als Standard-Aktion aufheben.

Ziel: Läuere deine Familie oder Organisation.

Abschlussverdienst: Du erlangst als ständige Zauberei-ähnliche Fähigkeit *Gesinnung verborgen*. Du kannst diese Fähigkeit als Standard-Aktion unterdrücken oder wieder aufnehmen.



HAUS MERROSETT

Familiensitz Avin-Präfektur
Familienoberhaupt Graf Cypristian Merrosett IV.
Haupteinnahmequelle Bergbau (Edelsteine)
Verbündete Haus Denzarni
Feinde Haus Zespír

Laut der umfangreichen und sorgfältigen Aufzeichnungen des Hauses Merrosett begann die Geschichte der Familie damit, dass eine bekannte Magierin namens Egnatia Merrosett den Erben des Großfürsten verführte. Dieser Affäre entsprangen Zwillingbrüder, welche Titel und Lehen erhielten, um einerseits ihre Abstammung zu bestätigen, ihnen andererseits aber auch eventuelle Ambitionen auf den Thron zu nehmen. Egnatia traf strenge Regelungen zum Erhalt ihrer Blutlinie, welche im Grunde auf Inzucht hinausliefen. Zahlreiche, in den Unterlagen der Merrosetts detaillierte Eheschließungen würden selbst den hinterwäldlerischsten taldanischen Adligen erblassen und zusammenzucken lassen, doch die blasshäutigen Merrosetts bestehen darauf, durch diese strikte Bewahrung ihrer Blutlinie erkennbaren Adel und unvergleichliches arkanes Können geschaffen zu haben. Haus Merrosett ist mit einer großen Zahl von Edelsteinminen gesegnet und niemand außerhalb der Familie weiß wirklich, wie reich sie ist. Der alte Patriarch Graf Cypristian Merrosett finanziert mit den abgebauten Edelsteinen die magischen Experimente seiner Familie zu genetischen Manipulationen bei allen möglichen Kreaturen.

SIEG DURCH EINHEIT [QUEST]

Du hast deinen eigenen Vertrauten den genetischen Experimenten deiner Familie unterzogen.

Voraussetzungen: Du musst einen Vertrauten besitzen und entweder Haus Merrosett angehören oder über den Hintergrund Eingeweihter oder Legendäre Abstammung verfügen.

Vorteil: Wenn du dieses Talent erlangst, so wähle einen Tierspekt, den die Klassenfähigkeit Tierspekt des Jägers^{ABR VI} verleiht, und verleihe ihn deinem Vertrauten. Deine effektive Jägerstufe hinsichtlich dieser Fähigkeit ist Stufe 1. Du kannst die Wahl des Aspektes später nicht ändern. Sollte dein Vertrauter sterben, verliert er diesen Aspekt; sofern du einen neuen Vertrauten wählst, kannst du auch einen neuen Aspekt wählen. Das Äußere deines Vertrauten passt sich oberflächlich dem Aspekt an.

Ziel: Du musst eine neue magische Kreatur züchten.

Abschlussverdienst: Du kannst für deinen Vertrauten entweder einen zweiten Tierspekt wählen oder ihm eine Evolution des 1. Grades von der Liste des Eidolons des Entfesselten Packmagiers^{ATR} verleihen. Der Vertraute muss alle Voraussetzungen und Einschränkungen der Evolution erfüllen (z.B. muss er eine Größenkategorie größer sein als sein Reiter, um als Reittier dienen zu können). Diese Wahl kann nur geändert werden, sollte dein Vertrauter sterben und du einen neuen Vertrauten wählst. Sollte dein Vertrauter sich mit einem Artgenossen fortpflanzen, besteht die Möglichkeit, dass er diese zusätzlichen Fähigkeiten als permanente Merkmale weitergibt.



HAUS ZESPIR

Familiensitz Tandak-Präfektur
Familienoberhaupt Herzog Felinax Zespír II.
Haupteinnahmequelle Weinreien
Verbündete Haus Heskíllar
Feinde Haus Merrosett

Haus Zespír ist seit langem mit der Kirche des Abadar verbunden und hat starken Anteil am taldanischen Gerichtswesen. Seit den frühen Tagen des Zeitalters der Thronbesteigung galten die Zespírs als loyale, aufrechte Bürger mit Verbindungen zum Klerus und zur Rechtsprechung. Zudem brachte das Haus mehrere weise und einflussreiche Senatoren hervor, welche gegen Einschränkungen der Autorität des Großfürsten argumentierten. Diese patriotischen Dienste brachten der Familie die Aufmerksamkeit der Krone und einen Adelstitel als Lohn für all die Jahre der standfesten Treue.

Die Ländereien von Haus Zespír eignen sich bestens für den Weinanbau und der Familie gehören gewaltige Weinberge. Vor mehreren Generationen entwickelten die Zespírs eine Traubenvariante, aus welcher der herausragende und hochbeliebte Ligosi-Rotwein gekeltert wird. Der hausinternen Überlieferungen nach sind sämtliche Weinstöcke der Familie Ableger eines ersten Stocks, welchen man von einem göttlichen Gesandten Abadars zum Geschenk erhalten habe.

Auch wenn die Weinberge als primäre Einkommensquelle der Familie dienen, streben viele Zespírs immer noch Karrieren innerhalb der Abadarkirche, der Rechtsprechung und der Politik an. Andere tun sich beim Militär hervor, wie beispielsweise Graf Orlundo Zespír. Entsprechend gehört Haus Zespír zu den einflussreichsten Familien Taldors – und dies nicht zuletzt auch dank seines umsichtigen und respektierten Oberhauptes Herzog Felinax Zespír.

DEN WEG ERHELLEN [QUEST]

Du leitest andere als gläubiges Vorbild an.

Voraussetzungen: Angehöriger von Haus Zespír oder der Hintergrund Leitbild, Rechtschaffener Mentor, Treu oder Zeichen der Götter

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion für 1 Minute allen Verbündeten innerhalb von 9 m, die dich hören können, einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte verleihen.

Ziel: Etabliere deine Religion in einer bestehenden Ortschaft, wo sie noch nicht vertreten ist. Du erreichst dieses Ziel, wenn die Ortschaft die Eigenschaft^{SLHB} Fromm oder Heilige Stätte hinsichtlich deiner Gottheit erlangt oder ihre Regierungsform zur einer Theokratie auf Basis deiner Religion verändert.

Abschlussverdienst: Du kannst spontan göttliche Zauber des 2. oder höheren Zaubergades in *Fesseln* konvertieren und göttliche Zauber des 3. oder höheren Grad in *Einflüsterung*.

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamír Gíxx

Bestiarium



DIE LEBENSWEISE DER SEELENBEGLEITER

Wir geben uns viel zu viel mit uralten Kränkungen ab, und die Ereiferung darüber verwandelt Zwiste in Feldzüge. Doch diese Konflikte stellen in den Augen der wahrhaftig Alten kindische Streitigkeiten dar. Es existieren Wesen, wie die Velstraci oder die Olippothe, welche den Augenblick der Ewigkeit kennen, ob nun durch Erfahrung oder aus ihrer Erinnerung. Über ihnen stehen aber die Seelenbegleiter, das Heer der Herrin der Gräber. Sie sind die Wächter über Leben und Tod, über zu Staub zerfallene Tage und über jede kommende Morgendämmerung. Die Ewigkeit ist ihr Feind, dem sie unweigerlich unterliegen werden. Der Turm wächst und sogar die Unsterblichkeit wird vergehen.

- Aus dem Vorwort der Konkordanz der Rivalen

In einem Glaskasten im Quatrefaux-Archiv in Caliphass liegen die Saphirmolaren von Atterythna, dem Vergoldeten Leichnam, einem Schrecken des vergangenen Sarkoris. Man sagt, dass der Leichnam den Tod von tausend frommen Seelen gestohlen habe. Ihrer Bosheit wurde schließlich von einer mythischen Gestalt ein Ende bereitet: Niu, dem Spinnenengel.

Das Sprichwort, „Die Rache des Säuglings liegt im Schnabel des Vogels“ ist an Katapeschs Küste immer noch weit verbreitet. Es bezieht sich auf den Magier Svalavir, der in einem Umkreis von 150 Kilometern um Tivens Blatt verhinderte, dass Seelen in die Körper von Neugeborenen schlüpfen konnten. Als er erschien, um das Lösegeld an sich zu nehmen, wurde er von einem Schwarm kleiner Vögel zerupft, die man nie zuvor in der Region gesehen hatte.

In den zerfallenen Korridoren von Kaer Maga versprachen abtrünnige Freileute Rettung sowohl aus der Sklaverei als auch vor dem Kreislauf von Leben und Tod. Die Reinwaschung ihrer heiligen Quacksalbe durch Blut und Feuer nahm kaum jemand wahr – und jene, die sie bemerkten, schrieben sie als eine weitere seltsame Sekte ab, die sich in der Stadt der Fremden nicht einnisten konnte.

In jedem dieser Fälle sowie in unzähligen weiteren war das Gleichgewicht aus Leben und Tod gestört, aber rasch und ohne viel Federlesen wiederhergestellt worden. Manch einer mag annehmen, dass ein wohlmeinender Schäfer ein Interesse an der Wacht über Seelen habe, doch solche abergläubischen Leute lägen falsch. Es gibt zu viele Wächter über den Tod, als dass man sie zählen könnte, und nur wenige von ihnen kann man „wohlmeinend“ nennen.

Auf allen Ebenen dienen die als Seelenbegleiter bekannten Wesen als Hüter der Seelen und Bewahrer der Pfade der Toten. Ihre Gestalten beschwören die Urängste der Sterblichen herauf: Hinter den letzten Atemzügen warten trostlose Gesichter. Doch Schrecken und Zuspruch bedeuten diesen grimmigen Externaren nichts. Für sie repräsentieren Totenschädel und Verwesung den Fortschritt, den multiversalen Kreislauf der Seelen sowie die Erosion der Existenz, sogar ihrer eigenen.

Seelenbegleiter gehören zu jenen Bewohnern des Multiversums, die am schwersten greifbar sind. Sie meiden die Lebenden meist, was dazu führt, dass ihre Aufgaben und Ziele missverstanden werden. Alle lebendigen Seelen lernen jedoch irgendwann Seelenbegleiter und deren lebenswichtige Mission kennen. Sie müssen sich dazu nur auf intime und persönliche Weise mit dem Tod vertraut machen.

LEBENSWEISE

Als Wesen, die nicht von der Materiellen Ebene stammen, besitzen Seelenbegleiter nur wenig Einfluss auf die Welt der Sterblichen. Im Kreis der halb greifbaren Sphären des Großen Jenseits spielen sie jedoch eine wichtige Rolle. Sie sind die Würmer der Ewigkeit, ohne welche die Schöpfung unfruchtbar werden würde.

Von den großen Völkern der Ebenen gehören Aionen und Agathionen zu den Externaren, die am häufigsten mit der natürlichen Ordnung assoziiert werden. Erstere kümmern sich um die Fundamente der Existenz, letztere um den materiellen Naturalismus. Seelenbegleiter sind ebenfalls Hüter der natürlichen Ordnung, aber ihre Rolle wird nur selten anerkannt. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich auf den lebenswichtigen Kreislauf des Multiversums, den Übergang von Leben zum Tod und wieder zum Leben. Man nennt diesen Zyklus den Fluss der Seelen. Seelenbegleiter geleiten See-

len aus dem Leben zu den passenden Ebenen des Jenseits. Sie tun dies nicht, weil ihnen die Seelen am Herzen liegen, sondern um sicherzustellen, dass die ewig zerfallenen Ebenen auf gerechte und einigermaßen ausgeglichene Weise stabil bleiben. Seelenbegleiter sehen auch bei den Pfaden der Potenzialität nach dem Rechten, wo sie zusammen mit den Aionen verhindern, dass nichts die Antipode stört, die Verbindung zwischen den Tiefen des Mahlstroms und der Ebene der Positiven Energie. Hier unterbinden sie, dass die Proto-Seelen der Ungeborenen nicht von räuberischen Wesenheiten benutzt oder gestohlen werden. Seelenbegleiter überwachen die Reise der Seelen aus dem Reich der Lebenden zu ihrem endgültigen Urteil. Dies ist die Aufgabe, die von Sterblichen am meisten wahrgenommen wird. Wo Seelenbegleiter Störungen in der natürlichen Ordnung entdecken, versuchen sie, diese zu reparieren, sei es, indem sie verirrt Geistern den rechten Weg weisen, oder indem sie den Schandfleck des Untods zerquetschen.

Letztendlich unterwerfen sich alle Seelenbegleiter einem einzigen Willen: dem von Pharama. Sie ist die höchste Richterin über Leben und Tod, die unbestrittene Macht über die unabänderliche Bestimmung der Seelen sowie über jede Handlung, die Seelenbegleitern ausführen. Pharama mag zwar nicht in jeder einzelnen Entscheidung auf dem Beinacker die Feder führen; mächtige Seelenbegleiter wie deren Herolde und Yamarajas helfen ihr bei dieser prosaischen Aufgabe. Die grundlegenden Entscheidungen der Göttin werden jedoch nicht in Frage gestellt. Alle Seelenbegleiter erfüllen ihre Weisungen und halten ihre Philosophie aufrecht. Diese drehen sich unweigerlich darum, den korrekten Fluss der Seelen durch die Ebenen der Existenz zu gewährleisten.

Es mag daher den Anschein haben, dass alle Seelenbegleiter gleich denken. Doch dem ist nicht so. Trotz Pharamas unzweifelhafter Macht wendet sie diese nur selten unmittelbar an. Die Göttin ist eines der ältesten Wesen im Multiversum. Was über sie bekannt wird, bestimmt sie selbst und die einfachsten ihrer Äußerungen enthalten Prohezeiungen und Rätsel, die nicht nur für jene Wesen bestimmt sind, die sie vernehmen, sondern auch für zahllose andere. Während ihre Diener sich sofort an die Erfüllung ihres unmittelbaren Willens machen, resultieren die Bedeutungen ihrer Aussagen oft in mannigfaltigen Interpretationen und inspirieren manchmal über Zeitalter hinweg Erkenntnisse und Taten. Daher gibt es über Pharamas Intentionen häufig unterschiedliche Meinungen, was langanhaltende Konflikte unter den uralten Seelenbegleitern auslöst. Sogar wenn Edikte sich zu Dogmen verfestigen, müssen Seelenbegleiter auf allen Ebenen diese Grundsätze für sich selber interpretieren, was zu abweichenden Handlungen und – wenn auch selten – dazu führt, dass sie gegeneinander arbeiten.

GESELLSCHAFT

Viele Sterbliche glauben, dass ihre Seele nach ihrem Tod von Pharama beurteilt wird. In gewissem Sinne trifft das zu.

Die Herrin der Gräber hat ihr Heim so nah am Herzen der Äußeren Ebenen errichtet, wie es die Metaphysik erlaubt. Der Beinacker repräsentiert hier ein Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos: eine ausgedehnte Ebene aus ungeordneten Monumenten sowie ein Monolith aus einer Menge von Gerichtshöfen. Stränge aus Seelen schweben in unendlichen Reihen über diese öde Fläche, bevor sie im Zentrum des Beinackers schließlich ihr endgültiges Urteil

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser


Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



erfahren. Manche stehen dabei vor einem von Pharasmas Seelenbegleitern, andere werden von der Göttin selbst beurteilt, und über wahrlich ungewöhnliche Fälle streiten sich die verschiedenen Gesandten der jenseitigen Ebenen. Doch unabhängig von den Umständen und der Identität der Seele geschieht hier nichts, was der Beinacker noch nie zuvor gesehen hätte. Er arbeitet weiterhin daran, die Toten reibungslos einzuteilen und ihre Fälle effizient abzuwickeln.

Seelenbegleiter versuchen, dieses System bei jedem Schritt zu unterstützen. Manche überwachen den Fluss von Geistern in und aus dem Beinacker, andere assistieren den Beratern und Verwaltern und wieder andere dienen als Richter in einer Hierarchie aus zunehmend einflussreicheren Gerichten. Phasasma mag zwar immer das letzte Wort haben, aber sie interveniert für gewöhnlich nicht persönlich, sondern hat eine Gesellschaft aus Magistraten beauftragt, ihren Willen umzusetzen.

Zu diesem Zweck stellt jeder Seelenbegleiter bis zu einem gewissen Grad einen Ausdruck von Pharasmas Willen dar. In der komplexen Hierarchie des Beinackers mit all seinen Gerichten und Bibliotheken, Podien und Gefängnissen, emsigen Mengen und einsamen Gräbern stellen sie sicher, dass die Seelen bei ihrer Reise durch den Beinacker immer in Bewegung bleiben. Der ununterbrochene Fluss der Seelen scheint Priorität vor dem Vorankommen zu haben, denn die meisten Seelen stellen zwar einfache Fälle dar, deren Leben einen simplen Richtspruch erfordern, doch manche können in der Bürokratie des Beinackers hängen bleiben. Diese Seelen werden dann zwischen den Höfen nach oben und wieder nach unten verschoben, während die philosophischen Auswirkungen ihrer genauen Lebensumstände bedeuten, dass sie warten müssen, ehe Richter ihre Fälle debattieren können.

Die Mehrheit der Seelenbegleiter dient auf dem Beinacker, aber einige reisen durch alle Ebenen. Diese Gesandten korrigieren bürokratische Fehler, patrouillieren am Fluss der Seelen entlang oder gehen Berichten von Unterbrechungen im Kreislauf nach. Es ist zwar allgemein bekannt, dass auffällige Untote die Aufmerksamkeit von Seelenbegleitern auf sich ziehen, aber das gleiche gilt nur für Wesenheiten, die direkt in die Arbeit des Beinackers eingreifen, ob nun auf magische oder sonstige Art und Weise. Daher ziehen Daimonen, Nachtvetteln, Sakhili und Seelenhändler aller Arten am häufigsten den Zorn von Seelenbegleitern auf sich.

Sterbliche kennen Seelenbegleiter am besten in der Funktion, für die ihr Name steht. Sollte eine Seele von dem Fluss der Seelen abweichen und sich verirren, geleiten Seelenbegleiter sie zurück. Dies ist die eigentliche Aufgabe aller dieser extraplanaren Wesen, aber wie ihre Knochen und der Staub auf ihren Gestalten schon andeuten, existieren sie nicht, um aus dem Leben geschiedenen Sterblichen Trost zu spenden. Sie wollen sie zwar nicht verängstigen, aber ihr Aussehen hat oftmals diese Wirkung.

SEELENBEGLEITER UND DIE TOTEN

Das ganze Leben bereitet auf den Tod vor. Die Toten beenden einen Kreislauf, der sich über Jahrtausende erstreckt. Dieser höhere Zweck ihres Daseins bedeutet jedoch nicht, dass Seelenbegleiter sie als etwas Besonderes ansehen. Die Wesen betrachten die Toten als ihre Verantwortung; manchmal sind sie ihnen eine Last und insgesamt ein unendlicher Haufen Ärger. Nur jene Seelen, die den Beinacker

mehr oder weniger nach Plan erreichen, stellen ein wenig großes Ärgernis dar. Am besten stellen sie sich still dem Urteilsprozess und reisen dann zu ihren endgültigen Belohnungen oder Strafen, wo sie dann das Problem anderer Wesen sind.

Das soll nicht bedeuten, dass Seelenbegleiter die Toten verachten. Es ist nur so, dass es eine nicht enden wollende Anzahl von ihnen gibt, die eine nicht enden wollende Anzahl von Problemen birgt. Das Lösen dieser Probleme fällt den unsterblichen Seelenbegleitern zu, die sie alle schon mehr als einmal gesehen haben. Das Behüten der Toten ist eine Aufgabe, die im Kern eines jeden Seelenbegleiters eingepflanzt ist und die sie ohne Unterlass erfüllen müssen. Sollte ein Seelenbegleiter seiner Arbeit mit einem Lächeln nachgehen, liegt das nur daran, dass er aufgrund seines skeletthaften oder bestienartigen Äußeren keine andere Wahl hat.

SEELENBEGLEITER UND DIE LEBENDEN

In den Augen von Pharasmas Kindern haben die Lebenden zwei Aufgaben zu erfüllen: zu leben und irgendwann zu sterben. Solange Sterbliche diese beiden Funktionen erfüllen, gibt es für Seelenbegleiter nur wenige Gründe, sich mit ihnen abzugeben. Da die Externare aber in einem unendlichen Zeitrahmen und mit nicht messbaren Kennzahlen arbeiten, verursachen Sterbliche für sie relativ häufig Ärger.

Seelenbegleiter kümmern sich im Allgemeinen nur um jene Sterbliche, die den Fluss der Seelen ernstzunehmend und langfristig stören. Erzmagier, die Seelen durch verbotene magische Praktiken vernichten oder Gelehrte, die Methoden erfinden, welche Sterbliche aus ihrem endgültigen Urteil befreien sollen; sie und ähnliche Häretiker gehen das Risiko ein, dass Seelenbegleiter sich mit ihnen befassen. Nekromanten gehören zwar nicht zu den Lieblingssterblichen der Externare, erregen aber nur selten ihren Zorn, solange die Zauberkundigen sich bei ihren Experimenten auf die Länge von ein oder zwei Lebensspannen beschränken.

Wenn Seelenbegleiter bemerken, dass Sterbliche sich in ihren Verantwortungsbereich einmischen, dann beenden sie dies schnell. Die meisten von ihnen möchten gerne vermeiden, Lebensläufe unnötig zu verkürzen, aber zum Schutz der natürlichen Ordnung gelten ein paar Verluste als akzeptabel. Zwar sind die Leben und Erfahrungen von Sterblichen auf ihre begrenzte Weise unverzichtbar für die Form, welche die Ebenen der Existenz annehmen. Allerdings segnen alle Sterblichen irgendwann das Zeitliche, weshalb eine verfrühte Ankunft von einigen wenigen Seelen auf dem Beinacker einen kleinen Preis zur Erhaltung des spirituellen Gleichgewichts darstellt.

Pharasmas sterbliche Anhänger müssen irgendwann zu ihrem Leidwesen feststellen, dass die meisten Seelenbegleiter kaum Interesse daran besitzen, Umgang mit Sterblichen zu pflegen. Müssen sie es doch tun, dann behandeln sie Sterbliche kühl und danken ihnen bestenfalls für ihr zukünftiges Ableben.

SEELENBEGLEITER UND DIE UNTOTEN

Unabhängig von ihrer Hauptaufgabe in Pharasmas Diensten haben alle Seelenbegleiter denselben sekundären Befehl: Vernichte alle Untoten. Untote bilden das Äquivalent zu abgestandenen Teichen im Fluss der Seelen und perver-

tieren die Intention der Natur des Multiversums sowie das notwendigen Vorankommen sterblicher Seelen. Sollte ein Seelenbegleiter in der Erfüllung seiner Pflichten auf eine untote Kreatur stoßen, wird er sie für gewöhnlich zerstören, ohne allzu lange zu fackeln (solange dies seine eigentliche Aufgabe nicht beeinträchtigt). Erweist sich ein Untoter als eine zu große Bedrohung für eine spontane Vernichtung, versuchen Seelenbegleiter, die Kreatur so stark wie möglich zu behindern, und erstatten dann dem Beinacker Bericht. Andererseits erkennen die Externare an, dass alle Dinge – gut oder böse, lebendig oder tot, ungeboren oder untot – einen Zweck erfüllen können. Einzelne Seelenbegleiter kann man unter Umständen sogar davon überzeugen, dass sie ihre Feindschaft gegenüber Untoten zum Abschluss wichtigerer Taten für eine Weile hintanstellen. Solche Kompromisse sind jedoch ausdrücklich zeitlich begrenzt, denn kein Seelenbegleiter will sich von seinen aufmerksamen Vorgesetzten Nachlässigkeit vorwerfen lassen.

Ebenengelehrte, insbesondere jene, welche im Angesicht der Wirklichkeit nach Absolutismen suchen, wundern sich oft über die Ineffizienz, die sie in den Bemühungen der Seelenbegleiter bei deren Kampf gegen Untote sehen wollen. Sie ziehen dazu zahllose Beispiele von immer noch in fast jeder Nische des Multiversums existierenden Untoten heran. Aber genauso wie bittere und süße Früchte am selben Ast wachsen können, so trotzten fundamentale Wahrheiten der Ebenen regelmäßig allen Erwartungen. Vielleicht ist Unvorhersehbarkeit einfach eine allgemein gültige Regel der Natur. Vielleicht existiert Konsequenz wirklich, aber nur für einen Verstand, der nicht genial oder gesund ist. Vielleicht ist sie auch nur Ansichtssache.

Für einen Absolutisten stellt die Feindschaft von Seelenbegleitern gegenüber Untoten einen der größten Fehler des Multiversums dar. Die schiere Existenz eines schnatternden Schädels, nicht zu sprechen von einem jahrtausendealten Leichnam oder von den unsterblichen Toten bevölkerten Imperien, muss doch ihr Verantwortungsgefühl für den Fluss der Seelen verletzen. Die ältesten und intelligentesten Untoten scheinen sich aber insgesamt nicht vor Vergeltung aus dem Jenseits zu fürchten. Sind Seelenbegleiter also tatsächlich ihre Feinde?

Fände sich ein Seelenbegleiter, den man davon überzeugen könnte, die Frage eines Sterblichen zu diesem Thema zu beantworten – was er unzweifelhaft schon mehrere Millionen Mal getan hat -, dann wird er wahrscheinlich müde das Folgende bestätigen: Ja, die Diener des Todes sind sich darin einig, dass Untote abscheulich sind. Aber wenn man Zeit, Ausmaß und den Sterblichen unbekannt Umstände in Betracht zieht, dann haben andere Angelegenheiten höhere Priorität. Eine solche Antwort mag insbesondere für Opfer von animierten Grabfeldern und untoten Tyrannen kalt klingen. Seelenbegleiter sind aber der Meinung, dass solche Bittsteller sich besser an sterbliche Verteidiger richteten, da ihre Anliegen die Welt der Sterblichen betreffen. Die Kirche Pharasma's gehört zu den Ersten, die hier Schutz anbieten, steht aber in ihren Anstrengungen für ein Gleichgewicht zwischen Leben und Tod nicht alleine da.

Wenn vergleichsweise geringe Störungen in der natürlichen Ordnung des Flusses der Seelen Seelenbegleiter für gewöhnlich nicht

betreffen, könnte man meinen, dass Pharasma's Heerschar sich anstatt dessen versammelt, um ganze Länder aus Untoten, Risse zur Ebene der Negativen Energie, weltenschlingende Zombieplagen und planetensammelnde untote Imperialisten zu bekämpfen. Dies ist jedoch die andere Seite derselben Medaille. In der Tat gibt es nur sehr wenige Aufzeichnungen über Legionen aus Seelenbegleitern, welche darüber hinaus noch unzuverlässig sind. Die Externare vermeiden im Allgemeinen massenhafte Zurschaustellungen direkter Aktionen und ziehen es vor, hinter den Kulissen zu agieren. Dazu setzen sie einzelne Agenten ein oder arbeiten mit sterblichen Stellvertretern. Indem sie die Lebenden benutzen, um die Toten zu besiegen, schaffen sie nützliche Anschauungsbeispiele für Sterbliche, auch wenn nur wenige Seelenbegleiter behaupten würden, dass sie diese Taktik zur Belehrung auswählen.



KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser


Die Lebensweise
von Seelenbegleitern

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



In vielen Fällen treten Seelenbegleiter nicht einmal bei massiven Ausbrüchen von Untoten in Aktion, sondern üben sich aufgrund ihrer über Äonen gesammelten Erfahrungen in Zurückhaltung. Der Untod tendiert selbst in seinen ansteckendsten Formen zu Verwesung und Verfall anstatt zu Vorwärtsdrang und Verbreitung. Dynastien von Untoten schotten sich innerhalb weniger Hundert Jahre meistens nach außen ab und werden altersschwach. Untote Imperien brechen unter Langeweile und Führungslosigkeit innerhalb von Jahrtausenden zusammen. Zwar finden Millionen von Sterblichen auf diese Weise den Tod, aber eine solche Tragödie unterscheidet sich nicht von anderen, ähnlichen Vorkommnissen auf den unzähligen Welten der Materialen Ebene. Seelenbegleiter behaupten nie, dass die sterbliche Existenz gerecht sei. Sie stellen sich Untoten nicht entgegen, weil sie das Leben vorziehen, sondern weil sie den korrekten Übergang von Leben zum Tod bewerkstelligen wollen, der im Fluss der Seelen festgeschrieben ist.

Das soll nicht heißen, dass Seelenbegleiter nicht handeln, wenn sie eine Angelegenheit im multiversalen Rahmen für wichtig erachten. Ebenenrisse, die ganze Galaxien mit einer Flut aus negativer Energie bedrohen, Umleitungen oder Pervertierungen des Flusses der Seelen oder anhaltende Unsterblichkeit von untoter oder anderer Natur können ein schnelles Einschreiten der Externare nach sich ziehen. Weniger schwerwiegende Ereignisse mögen die Aktivierung bestenfalls eines einzigen Seelenbegleiters auslösen – wenn er dazu die Zeit findet.

SEELENBEGLEITER UND DIE UNSTERBLICHEN

Mit Ausnahme ihres Gehorsams gegenüber Pharasma fehlt Seelenbegleitern die Ehrfurcht vor dem Göttlichen, die andere Externare zeigen mögen. Götter können wie jedes existierende Wesen sterben und wenn ihre Existenz endet, werden sie wie jede andere Seele auch auf dem Beinacker verwaltet und beurteilt. Aus diesem Grund ist die Beziehung von Seelenbegleitern zu Religionen und ihren Gläubigen generell angespannt. Sie verstehen zwar die Rolle des Glaubens in der Formung von Erfahrungen, Lebensläufen, Philosophien und schließlich in Kontraktion und Expansion der Äußeren Ebenen. Doch wie Experten in Fingerfertigkeit bei einer Aufführung eines Illusionisten kennen sie alle gezeigten Tricks. Die meisten Seelenbegleiter sind vernünftig (oder desinteressiert) genug, um zu schweigen und die Beeindruckbaren die Vorstellung genießen zu lassen. Es verleiht ihnen keinen Vorteil, sich darin einzumischen, und würde sie nur in eine langatmige und nutzlose philosophische Debatte verwickeln.

Seelenbegleiter schrecken nicht davor zurück, selbst ihre Artverwandten mit Skepsis zu behandeln. Ihre Herolde, die größten der Totenwächter, besitzen nicht nur die Macht von Halbgöttern, sondern auch deren Verantwortlichkeiten. Einige Herolde stehen festgelegten Reichen auf dem Beinacker oder im Turm darunter vor. Andere richten in den Höfen der Ebene über Massen von Seelen, wobei nur Pharasma angespanntere, unerhörtere Argumente vernehmen muss als sie. Trotz ihrer Macht begannen die meisten Herolde ihre Existenz als gewöhnliche Seelenbegleiter und verbesserten im Verlauf ungezählter Zeitalter ihre Position. Deshalb erweisen ihnen die meisten ihrer Artverwandten zwar Respekt, aber dieser ist kalt und lässt sie nie vergessen, woher sie gekommen sind.

DIE ROLLEN VON SEELENBEGLEITERN

Es gehen viele spezialisierte Arten von Seelenbegleitern in den Hallen des Beinackers um oder bereisen ohne Unterlass den Fluss der Seelen. Sie alle verrichten ihre Arbeit mit klaren Absichten und dem notwendigen Willen, wenn auch nicht mit besonderem Eifer. Dabei ist es egal, ob sie als Chronisten die Einzelheiten von Prozessen aufzeichnen oder als Wegbereiter des gebührenden Todes fungieren. Trotz dieser Reihe von Seelenbegleiterarten teilen viele von ihnen Einstellungen und Ziele. Es folgt eine Beschreibung der am häufigsten vorkommenden Arten von Seelenbegleitern.

BEGLEITER

Sterbliche, die den Versuch unternehmen, Seelenbegleiter zu studieren, halten die Begleiter von Seelen unter diesen Externaren für die wahrhaftigsten von Pharasmas Dienern. Diese Seelenbegleiter hüten Seelen ähnlich wie Schäfer, damit diese auf der Reise zur Beurteilung den richtigen Weg nehmen. Die meisten Seelen werden zwar von keiner Wesenheit nach ihrem Tod empfangen, aber wenn sie den Beinacker erreichen, werden sie mit einem gewissen Maß an Fingerspitzengefühl durch die uralten Mühlen der Verwaltung geschleust. Die farbenfrohen Catrinas stellen das beste Beispiel für Seelenbegleiter dar, die diese Aufgabe erfüllen und dabei wenigstens einen Augenblick lang persönliches Interesse an jeder Seele zeigen. Catrinas sind auf ihre eigene, grimmige Art warmherzig und daher die umgänglichsten Vertreter ihrer Art. Sie besitzen außerdem den größten Langmut zum Beantworten der sich häufig wiederholenden Fragen, die Neuankommlinge auf dem Beinacker stellen.

Andere Seelenbegleiter konzentrieren sich auf bestimmte Aspekte. Algeas kümmern sich um Seelen, bei denen eine große Chance besteht, dass sie durch eine nicht autorisierte Wesenheiten entführt werden. Das bedeutet nicht, dass Algeas die rechtmäßigen Belohnungen oder Bestrafung einer Seele verhindern oder jene beschützen, die ihr Selbst im Leben an andere Wesenheiten verkauft haben. Nein, Algeas intervenieren, wenn der Status einer Seele unmittelbar in Frage steht, und stellen sicher, dass sie sich ihrem Richtspruch auf dem Beinacker stellt.

GELEHRTE

Keine Seele passiert den Beinacker, ohne dass sie in einem endgültigen Richtspruch beurteilt und ihr Leben gewogen wurde. Die Gerichteten werden jedoch nicht vergessen. Scharen von Seelenbegleitern dienen als das Gedächtnis des Beinackers. Sie sind die Chronisten von dem, was kam und was ging, und wie die Fragen der Zeitalter beantwortet wurden.

Nosoi, die maskierten, vogelartigen Seelenbegleiter, die man durch ihre Verbindungen mit den Lebenden kennt, gehören zu den zahlreichsten Sachbearbeitern des Beinackers. Ihre Bemühungen zur Aufzeichnung nahezu aller Vorgänge in Pharasmas Gerichten füllen die gotischen Hallen der Ebene mit dem Flattern zahlloser Flügel, dass ihr Abheften von Informationen stetig begleitet.

Man kann allerdings nicht jede Information den Massen anvertrauen. Wissen, das erhalten werden muss, aber nicht geteilt werden darf, unterliegt der Ägide der Vidui. Mächtige

Seelenbegleiter können die Geheimnisse dieser Gelehrten mit moderatem bürokratischen Aufwand abfragen, aber alle anderen Wesen dürfen nicht darauf hoffen, ihnen die Mys-
terien des Todes zu entreißen.

JÄGER

Seelen können auf ihrem Weg zum Beinacker in alle möglichen Scherereien geraten, ob nun durch Zufall oder finstere Machenschaften. Solche Abweichungen müssen korrigiert werden, wofür seltene, spezialisierte Seelenbegleiter zuständig sind. Sie befreien vom Weg abgekommene Seelen und beschützen andere davor, dass ihnen dasselbe zustößt.

Wenn Untote eine besondere Bedrohung darstellen oder wenn sie von Pharasmas Dienern gerufen werden, bannen Esoboken und Schokimi vom Unleben erfüllte Wesen sowie Geister, die in die Irre gegangen sind. Sollte der Zorn des Beinackers vollends erweckt werden, kommt er meist in Gestalt einer Morrigan daher. Diese Inquisitorinnen des Todes genießen im Identifizieren und Auslösen von Gefahren für den Fluss der Seelen große Freiheit. Ihre Vorgehensweise birgt das größte Potenzial, eine Anzahl von frischen Seelen in Richtung Beinacker zu schicken.

RICHTER

Die Richter unter den Seelenbegleitern sind kalt und un-
nachgiebig. Sie bewachen die zahllosen Portale und Passagen, die den Beinacker durchziehen, und entscheiden, wer sie aus welchem Grund durchqueren darf. Sie begutachten Geister, wägen Lebensläufe ab und hören die Anträge jener Wesen an, welche Anspruch auf eine bestimmte Seele erheben. Diese unermüdlichen Seelenbegleiter tragen die Verantwortung ihrer Position mit kühler Würde und schätzen Effizienz sowie unbefangene Entscheidungen über alles.

Von den Richtern stehen die drachenartigen Yamarajas lediglich unter den Göttern des Beinackers – das heißt unter den Herolden und Pharasma selbst. Sie verwenden ihre furchterregende Präsenz, um Seelen rasch durch die Prozesse zu schleusen, ohne zu zögern. Wenn nötig, verteidigen sie die vielen Wege des Beinackers unter Anwendung ihrer erheblichen Macht.

WÄCHTER

Unzählige Wesen und extraplanare Gefahren drohen, den Seelen in ihrem Fluss Leid zuzufügen. Die Neugestorbenen können kaum hoffen, sich vor daimonischen Seelenjägern oder Spalten in der Realität zu schützen oder gar die auf den Ebenen lauernden Gefahren zu verstehen. Die wachenden Seelenbegleiter, die bestimmte, ihnen anvertraute Abschnitte der Reise zwischen Leben und Tod überwachen, sind das einzige, was unbegrenzte Raubzüge auf die wandernden Seelen verhindert. Diese Territorien sind manchmal so groß, dass die Kontinente, Planeten, Sonnensysteme oder noch größere Gebiete fassen könnten. Nur selten eskortiert ein einzelner Seelenbegleiter eine Seele auf ihrem Weg zur Beurteilung, denn da die Toten von einem Dutzend Welten sich an einer Stelle sammeln, werden sie besser beherrschbar. Seelen sind demzufolge während der ersten Momente nach dem Tod allein und am verwundbarsten.

Zu den häufigsten Wächtern unter den Seelenbegleitern zählen die Vanthi. Diese Weghüter, die als die Skelette von

Raubvögeln erscheinen, patrouillieren die am meisten frequentierten Routen vom Leben zum Tod. Die spezialisierten Memitim fühlen sich von Orten angezogen, wo Lebewesen massenhaft ermordet wurden, und erleichtern den Übergang mehrerer Seelen auf einmal.

Die Wachsamkeit der Seelenbegleiter beginnt jedoch nicht erst mit dem Tod. Es gibt noch andere Notwendigkeiten des sterblichen Lebens: Erfahrungen, die Entwicklung von Philosophien sowie der Verlauf eines Lebens und wie es die Fäden des Schicksals beeinflusst. Olethroi kümmern sich um jene Wesen, welche das Schicksal während ihrer sterblichen Existenz aus der Bahn werfen wollen und so unerwünschten Einfluss auf die Bestimmung zahlloser anderer Sterblicher ausüben würden. Wesen, die den Ärger dieser mächtigen Externare erregen, setzen sich dem Risiko aus, schnell vernichtet zu werden, entweder durch den Seelenbegleiter oder einen noch mächtigeren Vertreter des Todes, den dieser herbeiruft.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter



DEN TOD BETRÜGEN

Überall rund um die Innere See gibt es solche, die sich dem Tod widersetzen wollen. Emporkömmlinge, gerade frisch zum Landjunker oder Baron erhoben, die glauben, mit dem Titel käme die Unsterblichkeit. Weiche Bischöfe, die von noch weicheren Göttern viel zu sehr geliebt werden. Plündernde Söldner mit mehr Glück als Verstand. Dies sind die Zurückgekehrten, jene wenigen, die sterben und ins Leben zurückkehren. Jene, die den Tod verhöhnern und den Sensenmann um seinen Lohn betrügen!

Der Tod ist aber kein bequemer Rückzugsort. Es ist kein Jagdschlösschen, welches die Reichen für einen zweiwöchigen Urlaub besuchen und dann mit heiler Haut wieder verlassen. Der Tod ist das verschlingende Maul des Mantisgottes und wir sind seine Klauen. Wir ritzen Achaeeks Namen in den Wanst derer, die sich ihm widersetzen wollen. Wir zerfetzen ihre Seelen und schicken sie heulend und jammernd in die Ewigkeit zurück. Denn selbst die Götter fürchten Ihn, der durch Blut wadet. Worauf können Sterbliche also hoffen, wenn wir, seine Kinder, uns auf ihre Fährte setzen?

— Xilschan, Assassine der Roten Mantis

Für die meisten Kreaturen ist der Tod ein unvermeidbarer Teil des Lebens. Für viele golarische Abenteurer gehört aber auch die Rückkehr von den Toten ins Leben dazu (im Folgenden als Wiederauferstehung bezeichnet). Sobald eine Gruppe reich und erfahren genug ist – oder über die Gunst des richtigen Förderers und Schutzherrn verfügt –, wird der Tod eher zu überwindenden Hindernis; er bedeutet nicht länger das Ende der Geschichte, sondern nur den Beginn eines neuen Kapitels.

Kehrt ein Charakter von den Toten ins Leben zurück, erwacht er wie aus einem langen Schlaf. Er besitzt weiterhin seine bisherige Persönlichkeit und erinnert sich nicht an seine Zeit im Jenseits. Dies heißt aber nicht, dass das Erlebte keine Spuren hinterlässt, denn man vergisst nicht die Umstände, unter denen man gestorben ist. Ein mittels *Tote erwecken* zurückgeholter Charakter trägt oft noch seine tödlichen Verletzungen. Außerdem haben nahezu alle Formen von in Leben zurückholender Magie einen Preis – welcher oftmals durch Negative Stufen oder Konstitutionsentzug repräsentiert wird. Dieser soll an den Wegzoll erinnern, den man aus Körper und Seele entrichtet, wenn man ins Reich der Toten und wieder zurückreist.

Die Effekte einer solchen Rückkehr sollten sich nicht auf den Charakterbogen des fraglichen SC beschränken; sie kann und sollte auch Konsequenzen im Spiel haben. Der durchschnittliche Bürger Golarions hört von Wiederauferstehungen in Märchen, Legenden und religiösen Theateraufführungen, doch kaum jemand wird je Zeuge solcher Geschehnisse. Sollte ein Charakter vor den Augen der Öffentlichkeit verstorben sein oder sein Ableben weit hin bekannt werden, könnten Außenstehende überrascht, erfreut oder auch entsetzt reagieren, wenn er ein paar Tage später unbekümmert über den Marktplatz schlendert, als wäre nichts geschehen. Hatte ein SC sich verschuldet, könnte sein Tod ihn von Gesetzes wegen von diesen Schulden befreien – möglicherweise werden sie aber sofort fällig. Mietlinge und Diener könnten sich als von ihren Verpflichtungen gegenüber dem Charakter befreit sehen. Wenn alte Feinde von seiner Rückkehr hören, besteht die Möglichkeit, dass sie vorbeikommen, um offene Rechnungen zu begleichen – schließlich ist der Charakter schon einmal getötet worden, also sollte es auch ein weiteres Mal zu schaffen sein (und dieses Mal endgültig). Er könnte durch seine Rückkehr sogar neue Feinde gewinnen, darunter prinzipielle Gegner solcher Praktiken oder jene, die nach Seelen von wiederauferstandenen Wesen gieren.

Eine Wiederauferstehung kann auch außerhalb des Spiels zu Problemen führen (siehe dazu *Spielleiterhandbuch*, S. 67 und 92). Es muss wiederholt werden: Spieler sind nicht verpflichtet, Charaktere von den Toten zurückzuholen, wenn sie lieber mit neuen Charakteren weiterspielen und quasi einen neuen Anfang wagen wollen. Ebenso sollte die Wiederbelebung eines verstorbenen Charakters nicht ohne Zustimmung der anderen Spieler die Gruppe finanziell ruinieren oder von ihren Plänen abbringen. Manchmal ist es einfach nicht möglich, einen Charakter von den Toten zurückzuholen – was per se auch nicht schlecht ist, schließlich werden Spiele erst interessant, wenn ein Risiko besteht, etwas zu verlieren. Die meisten entschlossenen Spielergruppen können aber mit kreativen Spielleitern Wege finden, um im Falle eines besonders geliebten Charakters den Tod zu betrügen, am besten im Rahmen von Questen, die zu derart epischen Zielen passen.

Ein SL dagegen sollte NSC nur selten und auch dann maximal ein Mal ins Leben zurückholen. Der unsterbliche Bösewicht ist zwar ein gängiges Klischee, kann aber den Eindruck erwecken, der SL würde betrügen. Die Rückkehr eines anscheinend erledigten Gegners sollte höchstens ein Mal pro Kampagne passieren, um die SC zu größerem Heldenmut anzuspornen. Es sollte aber nie wie Spielleiterwillkür wirken.

Werden Tod und Wiederauferstehung gut verwendet, kann dies der Ausgangspunkt für neue Geschichten und Rollenspielerfahrungen sein. Im Folgenden befassen wir uns mit einigen üblichen und selteneren Methoden der Wiederauferstehung, den Kulte, Monstern und übernatürlichen Mächten, die davon gar nichts halten, sowie einigen passende Abenteureraufhänger.

METHODEN DER WIEDERAUFERSTEHUNG

Abenteurer greifen im Falle von Verlusten meistens auf göttliche Magie zurück – insbesondere auf *Tote erwecken*. Der Zauber ist unbestreitbar effektiv, hat aber viele Einschränkungen. Die Beschwörung erfordert einen fast makellosen Diamanten von 5.000 GM Wert, was möglicherweise dem Gesamtvermögen einer niedrigstufigen Abenteurergruppe entspricht, und muss zudem relativ kurzfristig nach dem Tod eines Charakters gewirkt werden. Der Empfänger kehrt schwerverletzt ins Leben zurück; sofern seine Leiche nicht mit Heilzaubern behandelt wurde, haben sich seine Wunden oft nur teilweise geschlossen. Zudem verfügt er über keine Zauber und spürt den nachhallenden Hauch des Grabes in Form von Negativen Stufen und Konstitutionsentzug. *Tote erwecken* erfordert außerdem eine intakte Leiche. Verlorene Gliedmaßen bleiben verloren. Hat eine Leiche ein massives Trauma erlitten, wurde sie aufgelöst oder ist aus anderen Gründen nicht mehr genug von ihr übrig, kann die Seele mit diesem Zauber nicht in den Körper zurückgeholt werden.

Lebensatem ist für viele Zauberkundige ein attraktiver Zauber, da er heilen und zudem Tote ins Leben zurückholen kann. Allerdings ist für letzteres das Zeitfenster mit 1 Runde nach dem Ableben sehr minimal. *Lebensatem* ist eine ideale Notfalllösung, die viele Kosten von *Tote erwecken* nicht umfasst. Aufgrund der zeitlichen Einschränkungen kann diese Option oft aber nicht genutzt werden, so dass man auf die teureren Lösungen zurückgreifen muss.

Ist eine Leiche schwer beschädigt oder liegt der Tod schon längere Zeit zurück, bieten *Auferstehung* und *Wahre Auferstehung* die meiste Hoffnung. *Auferstehung* reißt selbst bei wohlhabenden SC ein großes Loch ins Vermögen, funktioniert aber sogar, wenn die Leiche zu Staub aufgelöst wurde und mächtige Zauberkundige können sogar jemandem ins Leben zurückholen, dessen gewaltsames Ableben bis zu 200 Jahre zurückliegt. Bei *Wahrer Auferstehung* entfallen sogar die auch bei *Auferstehung* fälligen Negativen Stufen.

Da diese Art von Magie mit dem Kreislauf der Seelen in Verbindung steht, gehört sie in erster Linie zum Machtbereich von Klerikern. Die Versuche anderer Zauberkundiger auf diesem Gebiet beinhalten in der Regel Abkürzungen und Behelfslösungen. Mächtige Hexen haben z. B. Zugang zu *Befristeter Auferstehung*^{ABR}, die aber nur einen Tag lang währt. Druiden dagegen können *Wiedergeburt* wirken, welche einen Toten ins Leben zurückholt ... jedoch in einem völlig neuen Körper, der nicht einmal derselben Spezies angehören muss.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

FLUCH: DER RUF DES GRABES

Dieser Fluch wird oft und eher grausam zum Schutz von angeblichen Quellen der Unsterblichkeit genutzt.

Art Fluch, Rettungswurf WIL, SG 19

Effekt Das Ziel spürt fortan ständig den Fluch des Grabes. Sollte es nicht im Freien auf dem Boden schlafen, muss es einen Willenswurf gegen den Fluch ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, erwacht es am nächsten Morgen mit dem Zustand Erschöpft und behält diesen, bis es sich wieder schlafen legt. Sollte das Ziel sterben, ist es schwieriger ins Leben zurückzuholen. *Tote erwecken* scheitert immer und bei anderen Zaubern ist ein erfolgreicher Wurf auf die Zauberstufe gegen den SG des Rettungswurfes gegen den Fluch erforderlich. Scheitert dieser, hat der fragliche Zauber keine Wirkung. Sollte die Leiche an einem unheiligen Ort, z. B. im Wirkungsbereich von *Entweihen*, liegen, so steigt der SG dieses Wurfes auf die Zauberstufe um 2.

Heilung Der Fluch kann auf normale Weise gebrochen werden. Er endet zudem, wenn das Opfer erfolgreich ins Leben zurückgeholt wird.

Vorausschauend denkende arkane Zauberkundige nutzen manchmal *Klon*. Aus einem Stück des eigenen Körpers züchten sie über 2 bis 8 Monate hinweg ein Duplikat von sich selbst. Sobald der noch leblose Klon ausgewachsen ist, kann der Zauberkundige in dem Wissen ruhig schlafen, dass im Falle seines Todes seine Seele automatisch in einen wartenden, identischen Körper wechselt. Dies erfordert aber auch, dass der Klon gegebenenfalls jahre- oder sogar jahrzehntelang an einem sicheren Ort verwahrt werden muss. Sollte der Ernstfall tatsächlich eintreten, lässt der Zauberkundige natürlich seinen alten Körper, seine Ausrüstung und seine Begleiter zurück.

Als letztes Mittel könnten verzweifelte Abenteurer auf *Wunder* oder *Wunsch* zurückgreifen, um einen gefallenen Freund ins Leben zurückzuholen. Wie bei allen Fällen von Wunschmagie müssen die SC achtgeben, die Grenzen des Zaubers nicht zu überschreiten, da sie ansonsten riskieren, dass sich der Wunsch gegen sie wendet. Sofern die SC sich nur wünschen, *Auferstehung* nachzuahmen, wird der Versuch wahrscheinlich gelingen. Doch je mehr der Zauberkundige die Grenzen des Zaubers herausfordert (z. B. wenn der Tod schon zu lange zurückliegt), umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Zauber scheitert oder der Wunsch verdreht wird.

Wunder vermeidet viele Nachteile von *Wunsch* und kann weitaus spektakulärere Ergebnisse erzielen, sofern der Zauberkundige der eingreifenden Gottheit den nötigen Gehorsam erweist. Natürlich hat auch dieser Zauber eine Besonderheit: Der Zauberkundige bittet um göttliche Intervention, was weder regelmäßig der Fall sein noch leichtfertig erfolgen sollte. Widerspricht die Bitte dem Willen der Gottheit, scheitert der Zauber. Doch auch ein erfolgreiches *Wunder* kann den Zauberkundigen und das Ziel in Zukunft der fraglichen Gottheit gegenüber verpflichten.

Auch obskure Rituale oder magische Orte könnten die Rückkehr einer Seele ins Reich der Lebenden ermöglichen. Dies gestattet dem SL, im Spiel die üblichen Einschränkungen zu umgehen, wenn es um Zugang zu magischen Dienstleistungen geht, und einer Gruppe Wiederauferstehung anzubieten, ohne dass sie einen gött-

lichen Zauberkundigen benötigt. Dies mag SC motivieren, ferne Orte aufzusuchen und auch auf andere Weise tiefer mit der Spielwelt zu interagieren. So funktioniert z. B. das Ouroboros-Blutritual (*MHB VI*, S. 178) wie *Wahre Auferstehung* ohne Einschränkung, wie lange der körperliche Tod bereits zurückliegt, solange die Seele noch nicht abgeurteilt wurde. Allerdings ist es ein Abenteuer für sich, an das frische Blut eines Ouroboros mit HG 21 zu kommen. Ebenso könnten die SC Gerüchten über einen magischen Altar, einen lebenspendenden Teich oder eine tausend Jahre alte Weide in der Hoffnung nachgehen, Orte oder Ritualkomponenten zu finden, welche den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten können.

EINSCHRÄNKUNGEN VON WIEDERAUFERSTEHUNGEN

Seelen sind zerbrechlich. Sie bestehen aus der Quintessenz des Multiversums und werden zu Lebzeiten durch ihre Erfahrungen und moralischen Entscheidungen geformt. Auf spiritueller Ebene sind sie zudem für Externare wertvoll, nutzen diese Seelen doch als Währung, Baumaterial, Zauberkomponenten und sogar als Nahrung. Eine von ihrem Körper getrennte Seele kann beschädigt, gehandelt, gestohlen oder auch einfach ausgelöscht werden. Manche extraplanare Monster wie *Cacodaimonen* und *Zehrer* lagern oder verdauen konsumierte Seelen. Manche mächtige böse Externare beflecken Seelen mit Flüchen, magischen Infektionen oder einer verderbenden Berührung. Solange eine Seele zur Verdammnis bestimmt wurde oder auf oben genannte Weise verbraucht wird, kann sie nicht mittels gewöhnlicher Methoden ins Leben zurückgeholt werden.

Es gibt einige mächtige Zauber und Artefakte, welche aktiv Wiederbelebungsversuche behindern. *Höllengeflüster*^{BdV} und *Verwünschung*^{BdV} verderben von ihnen betroffene Seelen und verdammen sie auf die bösen Ebenen, während *Zerstörung* getötete Opfer zu Asche verbrennt und so eine Wiederbelegung erschwert. Ein Priester mit bösen Absichten könnte *Falsche Auferstehung*^{ABR VIII} wirken, um einen Schattendämon herbeizurufen, der von einer Leiche Besitz ergreift und der ursprünglichen Seele die Rückkehr verwehrt. *Seelenstein erschaffen*^{BdV} setzt eine Seele vorübergehend gefangen und nur eine Gottheit kann eine Seele wiederherstellen, welche mittels *Seele binden* festgesetzt oder von einer *Sphäre des Nichts* eingesogen wurde.

Ein häufiges Hindernis bei normalen magischen Wiederbelebungen sind ältere Ansprüche einer planaren Wesenheit auf die fragliche Seele. Die Infernaln Kontrakte^{BdV}, welche Teufel anbieten, sind dafür berüchtigt, dass sie Macht im Leben verleihen, die Seele nach dem Tod aber zur Hölle verdammen. Ebenso ist es den Feendienern (*Almanach der Ersten Welt*) bestimmt, an der Seite der Ältesten der Ersten Welt wiedergeboren zu werden. Selbst Dienern der celestischen Mächte ist die Rückkehr nicht garantiert – viele rechtschaffenen guten Externaren waren einst gefallene Märtyrer und viele edle Kreuzfahrer haben schon versucht, gefallene Freunde ins Leben zurückzuholen, nur um festzustellen, dass ihre Gottheit mit deren Seelen andere Pläne hatte. Egal welche guten Absichten hinter einem Schwur stehen: Verspricht ein Charakter einer planaren Macht seine Seele, riskiert er, nicht mehr von den Toten zurückgeholt werden zu können.

GEFAHREN FÜR WIEDERAUFERSTANDENE

Zahlreiche Kreaturen und Gruppen arbeiten gegen Wiederauferstandene. Manche machen sogar auf sie Jagd. Splitterkulte und fundamentalistische Sekten könnten eine Rückkehr von den Toten als Beleidigung ihrer Götter betrachten und jene, die sich am Seelenhandel beteiligen oder nach Seelen hungern, könnten in einer auferstandenen Seele besonderen Wert sehen. Entsprechend ist es möglich, dass ein von den Toten zurückgekehrter SC sich gänzlich neuen Feinden gegenüberseht, von deren Existenz er zuvor nichts geahnt hat – z. B. den folgenden:

Akhanas: Das Leben muss dem Tod weichen und der Tod dem Leben. Dies ist das Credo dieser nebligen, vierarmigen Aionen. Sollte ein Akhana der Ansicht sein, eine Wiederauferstehung würde ein universales Ungleichgewicht, so strebt er nach einem Ausgleich, indem er den wiederauferstandenen Sterblichen ein zweites Mal tötet und möglicherweise die fragliche Seele in sich selbst gefangen setzt. Dabei ist es ein Mysterium, aus welchen Gründen die unergründlichen Aionen gegen den einen vorgehen und den anderen in Ruhe lassen.

Albraumdrachen: Wiederauferstandene Sterbliche erinnern sich nicht an ihre Zeit in Pharasmas Reich – zumindest nicht bewusst. Im Schlaf träumen sie sich aber zuweilen von ihren Begegnungen mit der Ewigkeit. Albraumdrachen finden den Geschmack dieser Träume berauschend, so dass manche aktiv die Traumebenen der Wiederauferstandenen bejagen, um am besten auch ihre Seelen zu fressen.

Assassinen der Roten Mantis: Die meisten Assassinen betrachten die Option der Wiederauferstehung als frustrierend, doch für Achaecks Anhänger ist sie reine Ketzerei. Assassinen der Roten Mantis bemühen sich sehr, die Wiederauferstehung ihrer Opfer zu vereiteln. Viele verfügen sogar über ein übernatürliches Gespür, das anspricht, sollte eines ihrer Opfer ins Leben zurückkehren. Eine Rote Mantis auf der Jagd nach einem Wiederauferstandenen ist ein Musterbeispiel für grimmige Entschlossenheit.

Charons Fährgäste: Die Kultanhänger Charons sind abwechselnd vom Tod fasziniert oder davon abgestoßen. Sie hoffen, dass lebenslange Dienste ihnen den Weg zurück ins Leben ebnen, wenn ihre Schatten den Styx erreichen. Hierzu jagen sie die unlängst Wiederauferstandenen im (falschen) Glauben, der Reiter des Todes ziehe diese flüchtigen Seelen anderen vor. Sie geben sich oft als Gondoliere, Kutscher oder reisende Chirurgen aus und isolieren ihre Opfer, ehe sie ihre Seele mittels verzauberter Flaschen oder herbeigezauberter Caco-daimonen einfangen.

Daimonen: Mächtige Daimonen führen oft blasphemische Experimente an Seelen durch. Erst lassen sie sie in Edelsteinform von ihren Cacadaimondienern zu sich bringen, dann nutzen sie sie als Brennstoff für arkane Forschung. Eine bereits einmal aus dem Jenseits zurückgeholte Seele unterscheidet sich im Grunde nicht von anderen, dennoch gibt es manche Rituale, die genau solche Seelen verlangen. Daher jagen Daimonen über weite Strecken nach passenden sterblichen Zielen – siehe auch das *Buch der Verdammten*, S. 191.

Gefräßige Ghule: Ganz so wie ein früher Frost köstlichen Eiswein hervorbringt, fügen ein vorzeitiges Ableben und eine Rückkehr ins Leben humanoidem Fleisch ein erdiges Bouquet hinzu – zumindest wenn der Speisende ein Ghul ist. In Nemret Noktoria, der Hauptstadt der Ghule in den Finsterlanden, wandern genussfreudige Untote auf der Suche nach solchen Delikatessen über die Fleischmärkte. Mächtige Untote, die als Reviviphagen bekannt sind, ernähren sich sogar nur vom Fleisch der Wiederauferstandenen. Dieses lässt den Saft in ihren Adern schneller fließen, so dass sie ganz kurz das Gefühl haben, wieder am Leben zu sein.

Graue Gärtner: Galts maskierte Scharfrichter sind bestens für ihre Letzten Klinge bekannt: magische Guillotinen, welche die Seelen derer einfangen, die sie enthaupten. Natürlich kommen viele Opfer der galtscher Gerechtigkeit auf weitaus profanere Weise zu Tode. Die meisten werden



KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelshäuser


Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



erhängt oder sterben durch den Bolzen einer Armbrust. Sollte sich einer dieser Reaktionäre aus dem Grab wieder erheben, so wird ein Grauer Gärtner ausgeschickt, um ihre ordnungswidrige Bewährung zu beenden.

Ritter von Ozem: Seit Generationen wachen die Ritter von Ozem über den vom Tod heimgesuchten Galgenkopf und die dämonenverseuchte Weltenwunde. An beiden Fronten haben manche Ritter damit begonnen, die Wiederauferstandenen zu fürchten. Nahezu jeder Kreuzfahrer kann eine Liste von Kameraden herunterrattern, die dank Iomedaes Gnade ins Leben zurückgekehrt sind. Es kursieren aber Gerüchte über jene, die irgendwie ... anders zurückgekehrt sind, über jene, an denen der Geruch von Friedhofserde hängt, oder die gehen, als hingen sie an den Fäden eines unsichtbaren Puppenspielers. Die Wahrheit ist, dass die Verderbnis an diesen Orten sogar Magie beflecken kann, welche Tote ins Leben zurückholen soll. Manche Ritter sind nicht bereit, dieses Risiko einzugehen. An Lagerfeuern munkeln man von den Schwingen der Nacht, einer Geheimgesellschaft, welche jede Art der Wiederauferstehung in und um Finismur und der Weltenwunde um jeden Preis abschaffen will.

Schinigami: Diese angeblich unparteiischen Sendboten des Todes kümmern sich in der Regel um jene, die das empfindliche Gleichgewicht des Lebens stören. Dies betrifft manchmal auch Wiederauferstandene, insbesondere wenn die Rückkehr einer Person die natürliche oder gesellschaftliche Ordnung irgendwie stört. Manche Schinigamis nutzen ihr Mandat aber auch nur als Entschuldigung, um wiederauferstandene Sterbliche zu beseitigen, insbesondere wenn sie dazu bestochen werden. **Seelenhändler:** Seelen sind ein Handelsgut im ganzen Multiversum. Wer bereits einmal in Leben zurückgekehrt ist, kann einen hohen Preis einbringen, egal ob sich die fragliche Seele in einem Seelenstein oder noch in ihrem Körper befindet. Nachtvetteln sind die bekanntesten Seelenhändler, welche auf der Ätherebene und in der Dimension der Träume auf Jagd gehen, um ihren Fang dann auf Abaddon zu verkaufen.

Söhne und Töchter der Maske: Diese Anhänger Norgorbers, des Gottes des Mordes, halten gar nichts von Wiederauferstehung, führt diese doch dazu, dass alte Geheimnisse enthüllt werden, sich über Jahre hinweg sorgsam geknüpft Pläne und Intrigen auflösen, oder es zu unerwarteter Vergeltung oder Rache kommt. Gerade politisch orientierte Norgorbergläubige jagen Wiederauferstandene verbissen, während professionelle Mörder in den Diensten von Vater Häuter in der Wiederauferstehung nur eine weitere Herausforderung sehen – man lässt einfach nicht genug von der Leiche zurück, dass eine Rückkehr von den Toten möglich wäre.

Unvermeidbare: Die goldgerüsteten Maruten jagen jene, welche ihre Lebensdauer künstlich verlängern. Die meisten Fälle von Wiederauferstehung wecken weder ihr Interesse noch ihre Aufmerksamkeit. Ist Wunschmagie im Spiel oder Zauber, welche die Alterung verlangsamen, aufhalten oder umkehren, ist dies etwas ganz anders. Maruten behalten auch esoterische Rituale im Auge, welche Leben verleihen, insbesondere wenn im Gegenzug Massenopferungen erforderlich sind. Andere Unvermeidbare jagen zuweilen die Wiederauferstandenen: Zelekhuten verfolgen jene, die sich durch Tod und Wiederauferstehung der Gerechtigkeit entziehen, während Kolyaruten die jagen, welche auf diese Weise vorsätzlich aus Verträgen entkommen.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Die folgenden Abenteuerideen sind nur eine Handvoll möglicher Plots zum Thema Wiederauferstehung, in welche deine Abenteuer auf Golarion und im Rest des Multiversums verwickelt werden könnten:

Der Blaue Assassin: Ein samsarischer Mönch namens Bruder Jangtan wurde von seinem Kloster in die Welt hinausgeschickt, um Erfahrungen unter Sterblichen zu sammeln. So reiste er von Quain an den Rand von Avistan. Auf Qadiras Goldstraße musste er voller Schrecken mitansehen, wie Gnollräuber seine Karawane überfielen und mehrere Wachen und einen bekannten Mystiker töteten. Eine vorbeikommende Patrouille aus Sareniten vereitelte Schlimmeres, doch Bruder Jangtans Entsetzen wuchs nur noch mehr, als er Zeuge wurde, wie ein Priester der Dämmerblume den Mystiker ins Leben zurückholte. Für den Samsarer war der Eingriff des Priesters in den Kreislauf des Lebens ein ebenso großer Verstoß wie der Überfall der Gnolle.

In den folgenden Jahren besserten sich seine Ansichten über jene, die andere ins Leben zurückholten, nicht, ganz im Gegenteil. Mittlerweile jagt Bruder Jangtan aktiv Wiederauferstandene und die dafür Verantwortlichen. Seine Leidenschaft und sein ungewöhnliches Äußeres haben ihm zudem einen Kader von Anhängern eingebracht.

Die Fäden des Schicksals: Abenteuer, denen es nicht gelingt, einen Freund ins Leben zurückzuholen, könnten sich bemühen, die abgängige Seele aufzuspüren. Sie folgen der Fährte zu einem Auktionshaus in gefährlicher Nähe zu einem nach Abaddon führenden Portal. Der Besuch einer Seelenauktion bedeutet, mit manchen der amoralischsten Händler des Multiversums in Kontakt zu kommen, darunter auch eine Kreatur, welche die fragliche Seele bereits erworben hat: eine Norne, eine der mysteriösen Weberinnen des Schicksals.

Der Flüchtende Edelstein: Ein magischer Smaragd soll über bemerkenswerte Macht verfügen: Angeblich kann er als Fokus für *Tote erwecken* und *Auferstehung* genutzt werden, ohne dass er dabei verbraucht wird. Es gibt allerdings einen Haken – der Smaragd behält einen Splitter jeder Seele für sich, die er auf diese Weise ins Leben zurückbringt. Diese Seelen sind empfänglicher für Erkenntnis- und Magie, kann der Träger des Edelsteins sie doch alle ausspähen, als besäße er eine Haarsträhne. Schlimmer noch, der Träger kann den Edelstein als *Magisches Gefäß* einsetzen und jedem misslingt automatisch der Rettungswurf gegen den Effekt, wenn er mit Hilfe des Smaragds ins Leben zurückgeholt worden ist.

Der Smaragd hat die Angewohnheit, seinem aktuellen Besitzer zu entfliehen – daher auch sein Name. Oftmals gelangt er irgendwie in die Hände des Feindes des Vorbesitzers, der sich am nächsten befindet. Dieser erkennt unter Umständen gar nicht, welchen Schatz er da gefunden hat. Manche vermuten, ein Halbgott des Unglücks oder ein Chor der Proteaner wäre an der Erschaffung des Edelsteins beteiligt gewesen.

Die Hölle des Styx: Aus Angst, was ihrer Seele nach dem Tod geschehen mag, sucht eine chelaxianische Anwältin die Hilfe der Abenteuer. Sie möchte ihren Pakt mit dem Phistophilus Miachelmar neu verhandeln, aber die üblichen Beschwörungen konnten den Paktteufel nicht herbeirufen. Dieser ist nämlich beinahe einem Mordanschlag eines Rivalen zum Opfer gefallen und daher aus seiner Residenz in Dis geflohen. Gegenwärtig lebt er auf einem Flussboot, das den Styx befährt, in einer gegen Teufel und Beschwörungen aller Art geschützten Kabine. Natürlich ist der mit Schriftrollen

behängene Teufel der Besatzung aufgefallen und natürlich plant sie, Miachelmar und seine vielen infernalischen Verträge an den ersten Thanadaimon zu verkaufen, der ihren Weg kreuzt ... **Wer zuletzt lacht ...**: Die Spaßmacherin Ainsley Feiertag kann getötet werden, kehrt aber am nächsten Tag unbeschadet ins Leben zurück. Diese Gabe hat ihr eine einmalige und oft den Magen umdrehende Karriere voller Auftritten an den Höfen der Region der Inneren See beschert. Abhängig davon, wer fragt, schreibt die klein geratene Halb-Elfe ihre übernatürliche Zähigkeit einem von ihr gewonnenen Wettstreit in einer osirischen Gruft, den in ihrer Kleidung eingenähten Phönixfedern oder dem Umstand zu, dass sie mit einer Pixie-Hexenmeisterin den Platz getauscht und so Pharasma genarrt habe – und dann gibt es noch ein halbes Dutzend weiterer Märchen, die sie erzählt. Die normalerweise unerschütterliche Ainsley ist gegenwärtig aber davon überzeugt, von einer zwielichtigen Macht verfolgt zu werden. Sie sorgt sich, die Aufmerksamkeit von Nidal (der einzigen Nation, in deren Grenzen sie niemals auftreten würde) oder eines anderen übernatürlichen Vollstreckers geweckt zu haben.

Das Letzte Mahl des Azatas: Am Ufer des elysischen Endlosen Blauen Ozeans wurde ein kristallklarer Eisberg angespült. Im Inneren ist ein Gebäude eingefroren, auf das die Beschreibungen jenes Turmes passen, in dem der Gancanagh Kitto Ilara seine sterbliche Geliebte gepflegt hat, eine elfische Königin, welche an einer lebenskraufraubenden Krankheit verstarb. Vor eintausend Jahren wurde der Turm von einer Flut des reinen Chaos fortgeschwemmt und die Liebenden gingen verloren. In den Kristallkokon vorzudringen, birgt große Gefahr, da die Jahrhunderte am Rand des Multiversums Kitto Ilara irgendwie verdorben haben – er ist nun ein Zehrer. Die Seele seiner geliebten Elfenkönigin windet sich im Käfig seiner Rippen und sehnt sich nach Freiheit sowie einer zweiten Chance zu leben.

Der Operationssaal: Etwa 50 km südlich der numerianischen Hauptstadt haben starke Regenfälle ein Relikt aus der Zeit des Sternenregens freigelegt. Kundschafter Anforat Trev berichtet, dass sich bei der Kammer um eine Art automatisierter Operationssaal handle, wie er entdeckt habe, als die Konstruktarme des Raumes eine Wunde genäht hätten, die er im Kampf mit Räufern erhalten hätte. Der Raum hätte sogar seinen Gefolgsmann Banjin ins Leben zurückgeholt, der im Kampf gegen dieselben Räuber gefallen sei. Trev musste von der Entdeckung fliehen und sucht nun nach anderen Kundschaftern, um zusammen die Kammer zurückzuerobern. Ingeheim sorgt er sich zudem um Banjin, verhält sich dieser seit seiner Wiederauferstehung doch kalt und irgendwie mechanisch.

Der Schulschwänzer: Eine Beschwörerin von Korvosas berühmter Magierakademie, der Acadamae, glaubte, eine arkane Methode entdeckt zu haben, um eine Seele in den Körper zurückzurufen. Nach vielversprechenden ersten Tests probierte sie ihre Technik an einem Studenten aus, welcher einem von ihr arrangierten „Unfall“ zum Opfer gefallen war. Der Versuch scheiterte katastrophal und erschuf einen Unlebenden^{MHB VI}, eine wirre Masse aus Knochen und Eingeweiden, die prompt in die Kanalisation Korvosas entkam. Mittlerweile weiß die Magierin, dass ihre Testperson ein thuvischer Prinz war, welcher inkognito die Magierschule besucht hatte. Sie benötigt nun diskrete Abenteurer, welche den untoten Schrecken aufspüren und töten, damit der Schüler auf korrekte Weise ins Leben zurückgeholt werden kann.

Solange er atmet: Daschell Brevin aus Magnimar hat sich seinen Lebensunterhalt als Kredithai mit unmöglich hohen Zinsen und Gebühren verdient. Er finanzierte seine Geschäfte, indem er sich Geld von drei Repräsentanten des Aspis-Konsortiums lieh. Diese hatten eigentlich geplant, ihn zu töten und seinen Reichtum zu stehlen, aber nicht bemerkt, dass es in der Übereinkunft eine Fluchtklausel gab. Als Brevin von Dritten ermordet wurde, holte ihn ein Abadarkleriker sogleich als Teil einer im Vorfeld abgeschlossenen Versicherung ins Leben zurück. Die Aspis-Agenten dagegen mussten erfahren, dass sie sich allesamt vertraglich verpflichtet hatten, auf die Rückzahlung der geliehenen Gelder zu verzichten und im Falle des Todes ihres Geschäftspartners seine Schulden zu übernehmen, dieser aber sein Vermögen behalten würde, „solange er atmete“. Von Rechts wegen für tot erklärt, aber immer noch atmend, hat Brevin die Stadt verlassen. Die drei Aspis-Agenten sind nun untereinander verschuldet und fürchten den Zorn ihrer Vorgesetzten, daher suchen sie verzweifelt nach Brevin – und allen Abenteurern, die ihm vielleicht helfen könnten.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

- Vorwort
- Gesichter des
Senats
- Taldanische
Adelshäuser
- Die Lebensweise
der Seelenbegleiter
- Den Tod
Betrügen
- Rakschasa-
Bedrohungen
- Thamir Gixx
- Bestiarium



DIE RAKSCHASA-BEDROHUNG

„Fragt euch: Was ist der Zweck dieser Welt, wenn im Nachleben eine ewige Belohnung auf euch wartet?

Fragt euch: Warum existiert das Schicksal, wenn ihr das eure doch angeblich durch eure Entscheidungen bestimmt?

Arbeitet auf das euch versprochene Paradies hin, wenn ihr wollt, aber wisst, dass es euch aus einer göttlichen Laune heraus verwehrt werden kann. Dient euren kleinen Göttern als Sklaven oder nehmt ihre Bestrafungen hin, wenn ihr ihre Erlasse und Urteile ignoriert. Spielt nach ihren Regeln, wenn ihr sie für gerecht haltet. Nicht jedem wird eine höhere Bestimmung als die Sklaverei zuteil.

Aber jene von uns, welche Willens sind, nach dem zu greifen, was ihnen zusteht, müssen sich nicht in Hoffnung auf göttliche Belohnung vor anderen verneigen. Wir belohnen uns selber. Wir verschaffen uns unsere eigene Ewigkeit. Unser Schicksal ist ein höheres. Wir sind immun gegenüber den Strafen, die kleingeistige Kreaturen uns auferlegen wollen. Wir dienen nicht. Wir herrschen!“

- Narindal Nagaryana, Rakschasa-Philosoph und -Anwerber.

Manche Wesen führen tugendhafte Leben, damit sie in der nächsten Welt ins Paradies einziehen. Von Rakschasas könnte man sagen, dass sie eine gegenteilige Weltanschauung pflegen. Als wiedergeborene Kannibalen, Manipulatoren und Tyrannen versuchen sie, sich in so vielen Ausschweifungen und Sünden zu ergehen, dass ihre Seelen ewig überleben. Rakschasas belasten sich mit einer Lebensspanne voller irdischer Verderbnis, damit ihre bösen Geister unfähig oder unwillig sind, ihr Leben nach dem Tod anzutreten und an die materielle Welt gebunden bleiben. Auf diese Weise kommen sie als die Kinder von Sterblichen oder anderer Rakschasas immer wieder neu zur Welt, um ihrer unkontrollierten Genußsucht weiter zu frönen. Alle Rakschasas werden unabhängig von Intelligenz, Macht oder Status von ihrem unersättlichen Verlangen nach mehr beherrscht. Gehören sie einer niederen Kaste an, geben sie sich unkontrolliert ihrem Appetit hin. Rakschasas in höheren Kasten sind besser fähig, ihren Hunger zu kontrollieren; sie geben ihm auf so subtile Weise nach, dass sie imstande sind, jahrzehnte- oder sogar jahrhundertlang ihre Pläne zu schmieden. Hinter dieser beherrschten Fassade dient jede Handlung eines Rakschasa nur dazu, seine monströsen Begierden zu stillen. Es liegt in der Natur dieser erdgebundenen, bösen Kreaturen, dass sie nie wirklich Befriedigung erfahren können. Die Gier eines Rakschasas kann seine angeborene Vorsicht beiseiteschieben und ihn in einen gewaltsamen Tod führen.

Die Gesellschaft der Rakschasas ist in einem Kastensystem organisiert, wobei sie Auf- oder Abstieg in eine andere Kaste als Folge ihrer Wiedergeburt akzeptieren, was als Zeichen des Schicksals gilt. Diese soziale Mobilität existiert, weil die Kasten Pragmatismus höher schätzen als Dogmen und die Kaste eines Individuums seine derzeitige Macht in der Gesellschaft widerspiegelt. Die Kasten regeln alle Aspekte im Leben eines Rakschasas und schließen auch Kreaturen anderer Art mit ein. Die niedrigste ist die der Pagala (verräterische Rakschasas), die höchste die der Samrata (die Fürsten der Rakschasa-fürsten). Rakschasas teilen alle, die nicht ihrer Spezies angehören, in die Kaste der Goschta ein, was Fleisch oder Nahrung bedeutet. Besonders mächtige oder clevere Individuen können aber im Ansehen und damit in den Kasten der Rakschasas aufsteigen. Zu den weltlichen Rechten aller hochgestellten Rakschasas gehört die Ausbeutung der niederen Kasten aus selbstsüchtigen Gründen. Von Mitgliedern niederer Kasten wird erwartet, dass sie so viel wie möglich Einfluss gewinnen und ihren Status so schnell wie möglich verbessern. Wirklich mächtige Rakschasas stehen über den Limitationen des Kastensystems und kratzen an den Grenzen zur Göttlichkeit.

Die unsterbliche Bösartigkeit von Rakschasas verleiht ihnen von mächtiger Magie bis zur Unverwundbarkeit furchterregende Kräfte. Heilige Pfeile und andere gesegnete Waffen können die Haut eines Rakschasas allerdings durchdringen; eine Schwäche, die in jenen Ländern wohl bekannt ist, in denen diese Kreaturen am häufigsten vorkommen. Rakschasas versuchen stets, ihre wahre Natur zu verbergen, damit ihre Feinde nichts von ihrer Verwundbarkeit erfahren und Monsterjäger sie nicht ausnutzen können. Die meisten Rakschasas verwenden dazu ihre angeborenen Kräfte der Manipulation und Verkleidung. Andere benutzen Illusionen und Irreführung, um die Schuld für ihre Missetaten auf Sündenböcke zu laden.

RAKSCHASAS AUF GOLARION

Rakschasas treten zwar in Vudra am häufigsten auf, aber ihre langen Lebensspannen und die Natur ihrer Wiedergeburt bedeuten, dass man sie fast überall auf Golarion antreffen kann. Sie sind durchtrieben und geduldig. Sie sind mit ihren Kräften der Verkleidung und Verschleierung imstande, sich in jeden Teil einer Gesellschaft zu integrieren, der ihren Plänen nutzt. Die schlauesten Rakschasas sind Meister der Manipulation. Sie schlagen ihre Fänge in die Wünsche ihrer Opfer und kontrollieren das Geschehen hinter den Kulissen verborgen, bis ihre Vorhaben Früchte tragen. Da Rakschasas so gut wie immer wiedergeboren werden, wenn man sie tötet, erstellen sie für diesen Fall oft Notfallpläne. Sie hoffen, dass ihre zukünftigen Inkarnationen in der Lage sind, genügend schwache Erinnerungen an ihre früheren Leben abzurufen, um alte Vorhaben zu aktivieren oder sich noch vorhandenen Einfluss beziehungsweise Erbschaften anzueignen. Hat ein Rakschasa einmal Anspruch auf ein Gebiet erhoben, ist es fast unmöglich, ihn auszulöschen, solange auch nur noch ein Rest seines Machtnetzwerks besteht.

Es folgt eine Auflistung verschiedener prominenter Rakschasas mitsamt ihren Plänen. Das Wirkungsgebiet der Kreaturen befindet sich in Klammern nach jedem Plot. Du findest weitere Rakschasas im *Buch der Verdammten*.

Die Werbäerin von Wispil (Taldor): Als man die bärenköpfige Rakschasa **Vakaschtra** (RB Rakschasa) in Andoran entdeckte und sie durch den Verdurawald floh, um der Rache ihrer Opfer zu entkommen, hatte sie das Pech, auf eine Gruppe mächtiger Druiden zu stoßen. Vakaschtra hatte die Gestalt einer Fallenstellerin angenommen, um unbehelligt zu bleiben, aber die Druiden sahen durch ihre Verkleidung und verfluchten Vakaschtra dazu, ein Jahr und ein Tag lang in ihrer wahren Form zu leben. Die Rakschasa besaß wenig Erfahrung darin, in der Wildnis zu überleben, konnte aber nicht offen durch die Straßen einer Stadt laufen. Also hielt sie sich am Rand des Holzfällerorts Wispil auf und wartete, bis der Fluch enden würde. Die wenigen Holzfäller und Abenteurer, die die Einsiedlerin sahen, gaben ihr den Namen „Werbäerin von Wispil“. Die quirligen Gnome der Stadt hielten ihre Sichtungen für ein glückliches Zeichen. Vakaschtra hat sich in letzter Zeit häufiger von Reisenden sehen lassen. Einige bezaubert sie, damit sie glauben, die Werbäerin von Wispil habe ihnen geholfen. Vor Kurzem ist Vakaschtras Fluch zu Ende gegangen. Sie hat die Identität einer gnomischen Geschichtsgelehrten namens Aschtra angenommen und eine Hütte in Wispil bezogen. Sie preist die guten Taten der Werbäerin und ermutigt von Sorgen belastete Nachbarn, seinen Beistand zu suchen. Vakaschtra hat vor, die einflussreichsten Bürger von Wispil dazu zu bringen, ihr Alter Ego um Hilfe zu bitten, und darauf mit ihrer Unterstützung den Reichtum der Stadt in ihre eigene Tasche zu leiten, bevor sie nach Andoran zurückkehrt, um Rache zu üben.

Gefesselt und rachsüchtig (Katapesch): Die Rakschasa Trischni begann ihre Existenz als Unsterbliche mit einer Menge Potenzial, fiel aber schnell den Machenschaften ihrer Artverwandten zum Opfer. Trischni erwies sich zwar als schlau sowie hemmungs- und skrupellos, sammelte aber zu auffällig und zu schnell Macht an, was die Aufmerksamkeit anderer Rakschasas auf sie lenkte und

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

diese dazu veranlasste, sich gegen sie zu verbünden. Die kombinierten Anstrengungen ihrer Artverwandten demütigten Trischni vollständig. Ihre Beschämung war so groß, dass sie als Raktavarna^{MHB III} reinkarnierte. Einer der Rakschasas, der Trischnis Sturz mit in die Wege geleitet hatte, spürte sie in ihrer neuen Gestalt auf und zwang sie, ihm zu dienen, wobei er keine Gelegenheit ausließ, sie weiter zu erniedrigen. Nach Jahrzehnten voller Leid konnte sich Trischni dann endlich rächen. Als ihr Meister sich selbst in das Haus eines Adligen einlud, um erst die Gastfreundlichkeit seiner Gastgeber auszunutzen und sie dann zu verspeisen, entkam die Raktavarna in die Küche und warnte eine der Köchinnen vor dem Plan. Die Köchin Pari reagierte, indem sie Trischnis Meister sowie sein Gefolge vergiftete; die

Verfressenheit des Rakschasa brachte ihn dazu, so viel giftiges Essen zu verspeisen, dass es einen Elefanten umgebracht hätte.

Da Trischni nun ohne Meister und ohne eigene Macht war, gab sie sich als intelligenter magischer Dolch aus und überzeugte die Köchin, sie mitzunehmen. Die Rakschasa hatte vor, die Sterbliche zu verlassen, wenn diese ihr nicht mehr nützen würde. Zu Trischnis Erschrecken und geheimem Entzücken erwies sich die Frau jedoch als sehr einfallsreich. Pari verließ ihre Küche und fing an, andere Rakschasas zu jagen. Dazu fragte sie ihre Begleiterin, die Raktavarna, nach Informationen aus und nahm außerordentliche Risiken auf sich, um die Monster umzubringen. Trischni half der Kriegerin mit großer Freude, denn sie hegte schon lange einen Groll gegen viele ihrer Artverwandten. Während die Sterbliche mehr und mehr der irdischen Missetäter aus der Welt schafft, macht sich Trischni über den zerstörerischen geistigen Wettstreit Sorgen, der wahrscheinlich ausbrechen wird, wenn die Heldin entdeckt, dass ihr anscheinend so hilfreicher Dolch in Wahrheit einer der von ihr verabscheuten Feinde ist.

Der lange Verlauf der Geschichte (Vudra): Alle

1.000 Jahre steigt die Rakschasa-Maharadscha^{MHB III} Vasilhara zur Macht auf, erobert ein riesiges Territorium als ihr Reich und verschwindet dann über Nacht mit all ihren Untertanen. Jedes Mal herrscht Vasilahara in einer anderen Gestalt, damit es nicht so aussieht, als hätten ihre Reiche etwas gemeinsam. Diese verschwindenden Königreiche blieben lange Zeit nicht mehr als ein Rätsel für Gelehrte, insbesondere deshalb, weil die meisten der ältesten Aufzeichnungen durch die Launen der Zeit verloren gegangen sind. Vor Kurzem ist allerdings eine Gruppe aus Archäologen und anderen Forschern über das wahre Schicksal der Reiche der Maharadscha gestolpert: Jedes einzelne Lebewesen in Vasilharas Herrschaftsbereich, einschließlich der Herrscherin, wurde in einem Ritual geopfert, das ihre Körper und Lebenskräfte vollständig verzehrte. Die Maharadscha lässt sich alle 1.000 Jahre erneut gebären, um ihr Zeitalter überdauerndes Ritual fortzusetzen, aber die Gelehrten sind noch nicht auf ihre Absicht dahinter gestoßen. Ohne direkte Kenntnisse über die in dem Ritual verwendete Magie sind die Forscher nicht imstande herauszufinden, welchem Zweck es dient und wie man es beenden kann. Ihr einziger derzeitiger Anhaltspunkt ist Vasilharas Seneschall **Kalischpali** (RB Rakschasa-Schurke 6), der jeder einzelnen Opferung, die seine Herrin durchführte, persönlich beiwohnte und immer durch ihre Hand starb. Was auch immer der endgültige Zweck des Rituals sein mag: Er ist extrem genug, um selbst einen Rakschasa zu verängstigen. Kalischpali hat angedeutet, dass er bereit wäre überzulaufen, wenn dies Vasilharas Jahrtausende andauerndes Vorhaben aufhalten kann.

Die Riffdämonen (Cheliox): Die verfallenen Lagerhäuser im Hafen von Westkrona werfen Schatten, in denen sich viele Spielarten des Bösen verbergen. Eine Gruppe Rakschasas, die man die Riffdämonen nennt, lauert in der Stadt und heuert als vorgeblich erfahrene Seeleute oder fähige Handlanger auf Handelsschiffen an. Die Riffdämonen können jede Besatzung infiltrieren, indem sie ihre unvergleichlichen Fertigkeiten zur Verkleidung sowie die Fähigkeit zum Lesen des Ver-



PARI UND TRISCHNI

stands eines Kapitäns einsetzen, um zu erfahren, welche Art Seeleute ihm gerade fehlen. Die Rakschasa schlagen dann zu, wenn die Schiffe die schwierige Passage um die Rifadona befahren, die mächtige Sandbank, die Westkrone vor den Gezeiten schützt. Sie ermorden alle Steuerleute und setzen das Schiff auf Grund. Die restliche Besatzung wird je nach Laune der Rifdämonen entweder abgeschlachtet oder verschont, aber die Rakschasa verschwinden in jedem Fall spurlos. Während die Schiffe auflaufen, gehen viele Seeleute über Bord; ihre Leichen werden von der Strömung aufs Meer hinaus gespült. Deshalb ist es unmöglich festzustellen, welche Deckarbeiter verkleidete Rakschasas waren und welche zu den echten Vermissten gehören. Es ist schwer, Fakten über die Rifdämonen von Gerüchten zu unterscheiden, denn Schiffbrüche auf der Rifadona kommen häufig vor und betrunkene oder unaufmerksame Steuerleute können in Versuchung kommen, ihre Fehler einer dritten Partei anzulasten. Alte Seeleute behaupten, dass bis zu neun Rifdämonen existieren würden. Tatsächlich sind es nur zwei Rakschasa-Geschwister mit Rattenköpfen, die aus den von ihnen verursachten Wracks ausschließlich die feinsten Schätze plündern und alle Zeugen umbringen. Die Scheusale lieben die steigende Angst in Westkrones Hafen sogar noch mehr als ihren wachsenden Hort aus Diebesgut.

Verdorbene Weisheit (Jalmeray): Die Anhänger Iroris streiten nur selten miteinander über Theologie. Sie verstehen, dass nicht alle Gläubigen denselben Weg beschreiten müssen. Der Aufstieg der Sekte namens „Der Pfad der Ausschöpfung“ sorgt allerdings für Bedenken innerhalb der Kirche. Die neue Faktion behauptet, dass Gläubige zunächst jede irdische Sünde begehen und erfahren müssen, ehe sie ihr Selbst von allen Schwächen befreien und die Perfektion erreichen können. Der Pfad der Ausschöpfung hat viele Jünger angezogen, die bisher von Iroris strikten Lehren abgestoßen wurden. Dies hat zu einem Zustrom von selbststüchtigen und anderweitig ungeeigneten Akolythen geführt. Schlimmer noch: Der Anführer der Sekte ist ein Tataka^{MHB III} namens Ravtaki, der ziellose, junge Rekruten ermutigt, sich ihm anzuschließen. Iroris mächtigste Kleriker haben sich noch nicht offiziell von der neuen Glaubensrichtung distanziert, obwohl Kritiker darauf bestehen, dass Ravtakis Gruppierung eine offensichtliche List sei, um Anhänger mit geringer Willenskraft vom rechten Weg abzubringen und die Schulen der Kirche mit ungeeigneten Gaunern zu füllen. Tatsächlich besitzen viele Mitglieder des Pfades der Ausschöpfung göttliche Kräfte, die sie angeblich von Irori erhalten, und Ravtaki ahmt geschickt Zeichen von Iroris Gunst nach, die ihm helfen, sich als frommer Anhänger der göttlichen Botschaft der Selbstperfektionierung auszugeben. Manche Kirchenmitglieder betrachten dies als ein Zeichen dafür, dass Irori Ravtakis Weg zur Erleuchtung akzeptiert, unabhängig davon, wie zuwider er den anderen ist. Sie glauben daher, dass man der Sekte erlauben müsse, sich in der Kirche einzunisten.

Mit einem Scheusal gefangen (Mendev): Die tapfere Kreuzfahrerin Rella Nellevestor und ihr Ehemann waren in Mendev bekannte Dämonenjäger. Rellas Bruder Hadeldar diente den beiden als Knappe, obwohl er von Geburt an lahm ist. Nachdem Rella ihren Sohn Ostaric zur Welt gebracht hatte, kümmerte sich Hadeldar um den Jungen, wenn seine Eltern in die Schlacht zogen. Einer

dieser Kriegszüge endete tragisch: Rella und ihr Mann kamen beide ums Leben, als sie einen Pass gegen eine Dämonenhorde verteidigten. Hadeldar zog sich auf das Familienanwesen außerhalb von Egede zurück, um dort seinen Neffen aufzuziehen. Aufgrund seiner Trauer und daraus resultierenden Depression überließ er jedoch Ostaric in dem fast leerstehenden Herrenhaus meist sich selbst. Als der Junge heranwuchs, konnte Hadeldar die beunruhigenden Hinweise auf dessen wahre Natur nicht länger ignorieren. Ostaric war ohne Unterlass grausam zu Tieren in der Umgebung und legte diabolische Einsichten an den Tag, die kein normales Kind wissen kann. Hadeldar ist inzwischen davon überzeugt, dass sein Neffe ein wiedergeborenes Scheusal ist, und sucht nach Helden, die ihn entlarven und retten können. **Ostaric** (RB Junger Rakschasa) ist jetzt neun Jahre alt und wartet nur auf den richtigen Augenblick, um seinen Onkel zu ermorden und sich das Familienvermögen anzueignen. Die Frage, die am schwersten auf Hadeldar lastet, ist, ob seine Schwester ein unschuldiges Opfer war, dessen Kind durch die Schlachtfelder verdorben wurde, auf denen sie kämpfte, oder ob Rella eine grauvolle Abmachung mit einer bösen Macht traf.

Eine aufrechte Kauffrau (Druma): Die Handelsgilde Aurora hat sich in wenigen Jahren von einem unbekanntem Handelshaus zu einem florierenden Unternehmen entwickelt, was zu einem gewissen Ausmaß an übler Nachrede und Gerüchten geführt hat, die Konkurrenten in die Welt gesetzt haben. Der gemeinste Klatsch über den kometenhaften Aufstieg der Gilde wird zwar ignoriert oder irgendwann vergessen, aber ein hartnäckiges Gerücht über die Eignerin hält sich: Angeblich sei sie in Wirklichkeit eine Rakschasa. **Suniti** (RB Rakschasa) scheint dieses Gerücht beinahe zu befeuern, indem sie die Verdächtigungen unter ihren engen Bekannten als Witz für Eingeweihte behandelt und sich auf spielerische Weise mysteriös über ihre unwirkliche Fähigkeit gibt, die Gedanken ihrer Kunden zu erraten. Suniti vermeidet stets gewissenhaft, etwas zu tun, das das Gerücht bestätigen könnte; sie hat eine Fassade aufgebaut, die es ihr erlaubt, Mutmaßungen über ihre wahre Natur plausibel abzustreiten. Wiederholte Untersuchungen durch Konkurrenten und Regierungen fanden keine Anzeichen, dass die Handelsgilde Aurora bei ihren Transaktionen nicht komplett legal agiert hätte. Untermauert wird dieser Umstand durch eine solide Geschichte voller Geschäftspartner und Gemeinden, die von den Geschäften mit der Handelsgilde profitiert haben. Tatsächlich scheinen die unterversorgtesten oder unterdrücktesten Handelspartner jene zu sein, welche am meisten Gewinn daraus schlagen konnten. Personen, die vertraut mit Rakschasas und deren lange währenden Plänen sind, befürchten, dass Suniti für die Zukunft vorsorgt, indem sie diese einträglichen Beziehungen sammelt. Sie haben aber unter den von den Geschäften mit Suniti bevorteilten Individuen und Unternehmen nur wenig Unterstützung für ihre Besorgnis gefunden. Zur gleichen Zeit werden die Bedenkenträger von offen korrupten Geschäftsleuten bestärkt, die auf die Vernichtung eines mächtigen Konkurrenten hoffen. Suniti spielt meisterhaft mit den Gerüchten, während sie ihren Einflussbereich mit Bedacht ausweitet. Sie amüsiert sich dabei darüber, dass niemand rechtmäßig gegen ihr Unternehmen vorgehen kann, da es sich nie fehlerhaft verhalten hat.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Der Leere Stern (Varisia): Rakschasas sind an materiellen Begehrlichkeiten gebunden und wollen auf der Materiellen Ebene herrschen. Manche von ihnen haben aber noch höhere Ziele. Ikscha war schon immer vom Nachthimmel fasziniert, sogar schon während seines Lebens als junge Banditin und erst recht nach seinem Aufstieg zum Rakschasa-Fürsten. Ikscha war vernarrt in die Sterne und die Leere zwischen ihnen und es verlangte ihm nach der Macht, die endlosen Weiten über ihm zu besitzen und zu kontrollieren. Diese ungezügelte Begierde entwickelte sich in der verdorbenen Seele des Scheusals zu einer Art finsterner Spiritualität. Ikscha wandte sich der Astrologie und der Visionssuche mit dem Ziel zu, in Träumen zwischen den Sternen zu wandeln, da er dies nicht in der Wirklichkeit tun konnte. Er riskierte sogar, in heilige Orte Desnas einzudringen, indem er sich als Akolyth verkleidete und dann jedes bisschen Wissen sammelte, das seine Obsession ein wenig besänftigen konnte.

Während einer Mondfinsternis spürte der meditative Ikscha die Spur einer göttlichen Strömung auf und erlebte einen lebhaften Traum, in dem er im Sternbild der Sternenstiege schwebte. Von dem Anblick gefesselt öffnete Ikscha sein Maul, um einen Happen der göttlichen Leere sowie einen einzelnen Stern zu erfassen, und biss dann zu.

Dieser Akt profunder Blasphemie zog die rasche Reaktion der Himmlischen Herrin Schwarzer Schmetterling nach sich, die über den Raum zwischen den Sternen wacht. Schwarzer Schmetterling trat aus dem dunklen Leerraum der Sternenstiege heraus, um den Eindringling niederzuschlagen. Ikschas Geist wich ihr jedoch aus und fiel mitsamt dem gestohlenen Schatz zurück in die Wirklichkeit. Als die Mondfinsternis endete, verglimmte und erlosch eines der Lichter in der Sternenstiege am Nachthimmel.

Ikscha geht nur noch nachts nach draußen, da er mit seinem Diebstahl eine unheilvolle Verbindung mit dem dunklen Himmel über ihm knüpfte. Alle seine Pläne und Handlungen drehen sich darum, noch mehr von der Göttlichkeit zu erlangen, von der er gekostet hat. Er gibt sich oft als Heiliger aus, um seine Ziele zu erreichen, indem er die mystischen Kräfte benutzt, die er während seiner Visionssuche erhielt, und indem er sich in rivalisierende Religionen hinein- und wieder hinausschleicht. In seiner wahren Gestalt besitzt Ikscha den Kopf eines Panthers, dessen Fell so schwarz ist, dass er wie ein Loch wirkt, dass jemand in die Realität geschnitten hat. Seine Zähne und Nägel heben sich hellgolden von der Leere ab und seine drei schillernden Augen glühen vor Macht.

Ikscha streift mittlerweile durch Varisia, aber seine weitreichenden Pilgerfahrten können ihn überall hinführen. Er sucht nach jedem Fetzen Göttlichkeit, von heiligen Blutlinien bis zu religiösen Relikten. Kein Anzeichen spiritueller Signifikanz ist zu klein oder flüchtig genug, um ihm zu entgehen. Ikscha hortet jene Objekte in seinem unterirdischen Palast, von denen er glaubt, sie könnten ihm noch nutzen. Alles andere frisst er, sich an dem Prozess selbst sowie an der Zerstörung von unbezahlbaren und unersetzlichen Funken der Götter labend. Andere Rakschasas halten Ikschas Manie für alles Göttliche etwas bizarr, aber sie respektieren ihn trotzdem auf eine seltsame Weise. Einer ihrer Samrata gab ihm dem Titel „Der Leere Stern“, um an den Stolz darüber zu erinnern, dass einer der ihren einen von den Göttern platzierten Stern verschlucken vermochte.

Ikscha weiß, dass durch seinen Akt des Diebstahls zwischen ihm und Schwarzer Schmetterling eine Verbindung besteht und es seine Bestimmung ist, ihr noch einmal entgegenzutreten. Er will zur Vorbereitung auf dieses Treffen so viele Sterne der Sternenstiege wie möglich verschlingen, damit er der Himmlischen Herrscherin als Gleichwertiger begegnen und sie ebenfalls fressen kann. Ikschas Pläne enden jedoch nicht mit der Konfrontation und dem Verspeisen von Desnas Schatzen. Existiert Schwarzer Schmetterling erst einmal nicht mehr, will Ikscha mit seiner neu gewonnenen Macht Desna fressen. Danach wird er seinen gierigen Blick auf die anderen Götter richten, die Einfluss auf den Himmel ausüben. So will er versuchen, seinen Hunger zu stillen, bis nur eine lichtlose Leere und sein eigener, unsichtbarer Stern über Golarion schweben.

IKSCHA HG 15

EP 51.200

Rakschasa^{MHB}-Mystiker^{EXP} 5

RB mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler)

Ini +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +20

VERTEIDIGUNG

RK 30, **Berührung** 15, **Auf dem Falschen Fuß** 25 (+1 Ausweichen, +4 GE, +9 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 214 (15 TW; 10W10+5W8+140)

REF +14, **WIL** +15, **ZÄH** +15

SR 15/Gutes und Stichschaden; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Krummschwert der Schärfe* +3, +24/+19/+14 (2W4+13/15-20), **Biss** +18 (1W6+3 plus Ergreifen)

Fernkampf *Kompositlangbogen* [Meisterarbeitsqualität] +18/+13/+8 (1W8+7/x3)

Besondere Angriffe *Gedanken wahrnehmen* (SG 22), *Ergreifen* (klein)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 12; **Konzentration** +19)

6. /4/Tag) – *Leid* (SG 23), *Massen-Mittelschwere-Wunden verursachen* (SG 23)

5. (6/Tag) – *Ebenenwechsel* (SG 22), *Flammenschlag* (SG 22), *Massen-Leichte-Wunden-verursachen* (SG 22)

4. (7/Tag) – *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden heilen*, *Kritische Wunden verursachen* (SG 21)

3. (8/Tag) – *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Mächtige Magische Waffe*, *Schutz vor Energien*, *Schwere Wunden verursachen* (SG 20)

2. (8/Tag) – *Anmut*, *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Bürde des Mystikers^{EXP}* (SG 19), *Gesinnung verbergen*, *Hypnotisches Muster* (SG 19), *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 19)

1. (8/Tag) – *Entropieschild*, *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden verursachen* (SG 18), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*, *Sprühende Farben* (SG 18), *Verfluchen* (SG 18)

0. – *Ausbluten* (SG 17), *Funken^{EXP}*, *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Resistenz*

Mysterium Firmament

TAKTIK

Vor dem Kampf Ikscha wirkt *Bewegungsfreiheit* auf sich und *Mächtige Magische Waffe* auf sein Krummschwert. Er verwendet sein *Schwächeres Metamagisches Zepter* (*Zauber ausdehnen*), um *Ausdauer des Ochsen* und *Bärenstärke* zu wirken.

Während des Kampfes Ikscha beginnt jeden Kampf mit dem Zustand *Kränkeld*, was nicht in seinen Spielwerten

enthalten ist. Wenn er die Gelegenheit hat, wirkt er zu Beginn des Kampfes *Göttliche Macht* und *Schnelles Schild des Glaubens* auf sich. Danach zaubert er *Schneller Schutz vor Gutem* und führt einen Vollen Nahkampfangriff mit seinem Biss gegen einen Gegner durch, um den Zustand Kränkelnd seines Mystikerfluchs zu beenden. Sollte Ikscha überrascht werden, greift er stattdessen den gefährlichsten Gegner mit *Leid* an, gefolgt von *Schnelles Leichte Wunden verursachen*.

Moral Fallen Ikschas Trefferpunkte unter 30, wirkt er *Ebenenwechsel*, um zu fliehen.

Grundwerte Ohne *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke* und *Mächtige Magische Waffe* sind Ikschas Spielwerte: **TP** 187; **ZÄH** +13; **Nahkampf** *Krummschwert der Schärfe +1*, +20/+15/+10 (2W4+8/15-20), Biss +16 (1W6+2 plus Ergreifen); **Fernkampf** Kompositlangbogen [Meisterarbeitsqualität] +18/+13/+8 (1W8+5/x3); **ST** 20, **KO** 24; **KMB** +18 (Ringkampf +22); **KMV** 33

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 18, **KO** 28, **IN** 13, **WI** 15, **CH** 24

GAB +13; **KMB** +20 (Ringkampf +24); **KMV** 35

Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Mehrfachangriff, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Bluffen +29, Diplomatie +20, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +20, Verkleiden +33, Wahrnehmung +20, Wissen (Religion) +14; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Emissär der Leere, Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*), Mystikerfluch (Hunger), Offenbarungen (Lockruf des Firmaments, Macht der Sterne)

Kampfausrüstung *Schwächeres Metamagisches Zepter* (Zauber ausdehnen), *Schriftrolle Blick durch eigne Augen*^{EXP} (3x), *Zauberstab Unsichtbarkeit aufheben* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Mithralbrustplatte [Meisterarbeit], *Krummschwert der Schärfe +1*, Kompositlangbogen [Meisterarbeitsqualität] mit 20 Adamantpfeilen, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, *Lauf- und Springstiefel*, königliche Kleidung, 247 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Emissär der Leere Ikscha verliert die Volksfähigkeit der Rakschasas, Zauber wie Hexenmeister zu wirken, und behandelt seine angeborenen Hexenmeisterstufen stattdessen als Mystikerstufen.

Gedanken wahrnehmen (ÜF) Ikscha kann *Gedanken wahrnehmen* mit ZS 18 einsetzen (wie der Zauber). Er kann diese Fähigkeit mit einer Freien Aktion nach Belieben unterdrücken oder wieder aufnehmen. Wenn Ikscha diese Fähigkeit einsetzt, arbeitet sie immer so, als ob er sich drei Runden lang konzentriert hätte. Er erhält so immer die maximal mögliche Menge an Informationen. Eine Kreatur kann sich diesem Effekt mit einem Willenswurf (SG 22) widersetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Mystikerfluch des Hungers (AF) Ikscha erhält keine Vorteile durch Zauber und magische Gegenstände, welche für

Nahrung sorgen, wie beispielsweise *Gute Beeren*, *Heldenmahl* oder ein *Versorgungsring*. Er beginnt jeden Kampf mit dem Zustand Kränkelnd, bis er mit einem Bissangriff Schaden verursacht hat. Sein Bissangriff hat die besondere Monsterfähigkeit Ergreifen (nur gegen Kreaturen, die kleiner sind als er). (Der Mystikerfluch des Hungers wird auf Seite 59 des *Pathfinder Monsterkompendiums der Inneren See* beschrieben.)



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

IKSCHA



THAMIR GIXX

DIE LAUTLOSE KLINGE

Einst war Norgorber ein sterblicher Mensch, der durch das Bestehen der Prüfungen des Sternensteins zu einem Gott wurde. Ebenso glauben viele, dass Thamir Gixx, der Halblinggott der Diebe und Assassinen, einst ein sterblicher Halbling war, der den Rufmörder kannte, noch ehe er zum Gott wurde. Die Natur der Beziehung zwischen Thamir Gixx und Norgorber ist Gegenstand wilder Diskussionen unter einigen religiösen Gelehrten. Konkurrierende Theorien bezeichnen sie als Freunde und Komplizen, als Sklave und Meister oder sogar als Liebende, doch diese Theorien sind bloße Mutmaßungen. Im Allgemeinen wird angenommen, dass Norgorber so etwas wie Thamir Gixx Vorgesetzter sei, da einige Halbling-Anhänger von Thamir Gixx auch Norgorber ihren Respekt erweisen. Allerdings erwidert kein Anhänger Norgorbers dem kleinen Schatten, der sich an der Seite ihres Gottes befindet, diesen Respekt. In jedem Fall hat Norgorber, als er das Wissen um seine sterbliche Existenz aus der kollektiven Erinnerung der Welt auslöschte, auch all das, was über seine Beziehung zu dem Halbling bekannt war, mit sich genommen. Heute liegt Thamir Gixx still als Norgorbers Schatten auf der Lauer.

Man kann klare Parallelen zwischen Norgorber und Thimir Gixx ziehen, denn schließlich sind sie beide geheimnistuerische Götter der Gier, des Mordes und des Diebstahls. Einer von Norgorbers Aspekten, der auf Gift fokussierte Schwarzfinger, wird von einigen unmoralischen Halbblingen in einer Weise verehrt, die der Verehrung der Halbblinge von Thimir Gixx gleicht. Doch bei genauerem Hinsehen erkennt man, dass es durchaus Unterschiede zwischen diesen beiden Gottheiten gibt. Während Norgorber und seine Anhänger danach streben, raffiniert vorzugehen, verstecken die Anhänger der Lautlosen Klinge lediglich ihre Absichten als Vorspiel zu einem blutigen Chaos. Norgorber sammelt Geheimnisse, um sie sodann gegen seine Feinde einsetzen zu können, doch Thimir Gixx empfindet Geheimnisse als eine zu flüchtige Währung, um nützlich zu sein. Der Lautlosen Klinge zufolge sind die einzigen Geheimnisse, die etwas wert sind, diejenigen, die deine wahren Absichten und deine physikalische Position auf dem Schlachtfeld verhüllen. Doch auch diese Geheimnisse müssen offenbart werden, wenn der Zeitpunkt zum Zuschlagen gekommen ist.

Neben der Natur seiner Beziehung zu dem sterblichen Norgorber ist das größte Geheimnis, welches Thimir Gixx umgibt, seine Gottwerdung. Religiöse Historiker haben aufgeführt, dass die Verehrung von Thimir Gixx kurz nach der Gottwerdung von Norgorber entstand. Dies impliziert, dass der neue Gott dem Halbbling einen Bruchteil seiner Macht abgab, entweder als Bezahlung für eine alte Schuld oder als Versprechen eines Gefallens, der noch ausstand. Manche Halbblinge kehren diese Beziehung um, indem sie die Theorie verfolgen, dass die Lautlose Klinge eine geheimnisvolle Gottheit so alt wie ihr Volk sei, der die Gestalt eines Sterblichen annahm, um Norgorber bei dem Bestehen der *Prüfungen des Sternensteins* zu helfen. Als sein Protegé erfolgreich war, gab sich der Halbblinggott als Thimir Gixx zu erkennen. Natürlich hat keiner der beiden Götter bisher etwas zu dieser Angelegenheit gesagt.

Ein anderes Geheimnis, welches die Lautlose Klinge umgibt, ist die Natur seines Namens. Tharmirs Nachricht stimmt immer mit dem des derzeitigen Primarchen von Absalom überein und hat sich mehrere Male in der Vergangenheit geändert. Obwohl dies eine Quelle der Verwirrung für Verehrer darstellt, die wenig von Absalom oder sogar Golarion wissen, so stellen die Priester des Thimir Gixx doch sicher, dass der Nachname ihres Gottes entsprechend verbreitet wird. Sie gehen sogar soweit, dass sie die Geschichte neu schreiben und religiöse Aufzeichnungen abändern. Jeder, der in der Lage ist zu erkennen, worauf diese parallele Benennung hinweisen könnte, womöglich der Primarch selbst, muss dies mit sich selbst ausmachen.

Wenn Thimir Gixx zufrieden ist, erkennen Assassinen und Diebe, dass ihrer Fußspuren gedämpft werden, die sie umgebenden Schatten dunkler werden und

Wachleute sich genau im richtigen Moment abwenden. Ist Thimir Gixx unzufrieden, dann stolpern Tunichtgute im unpassendsten Augenblick oder ihre Ausrüstung macht kleine Geräusche – laut genug, um die Aufmerksamkeit eines ansonsten unachtsamen Gegner auf sich zu ziehen. Solche Umstände können zur Gefangennahme oder zum Ableben eines Anhängers führen, doch das interessiert die Lautlose Klinge herzlich wenig. In seinen Anhängern sieht er bloß Werkzeuge, mit denen er die Dunkelheit und das Chaos auf der Welt vergrößern kann.



„Der beste Weg, einen Mann zum Schweigen zu bringen, ist, ihm die Kehle durchzuschneiden, ehe er zu sprechen beginnt.“

Die Geheimen Geschichten

PERSONIFIKATION UND REICH

Thimir Gixx wird als finsterner Halbbling dargestellt, der oftmals schwarze Kleidung trägt und in Schatten gehüllt ist. Seine bevorzugte Waffe ist der Dolch, den man immer irgendwo an seiner Person sehen kann. Für gewöhnlich hält er ihn in der Hand und ist zum Stoß bereit. Im Gegensatz zur künstlerischen Darstellung Norgorbers zeigen die Bilder des Halbblings oft deutlich dessen Gesicht, allerdings variieren die Merkmale von Region zu Region. Beispielsweise illustrieren chelische Halbblinge ihn als bleichhäutigen Halbbling mit einem dunklen Kinnbart, während die Halbblinge in Absalom ihn als olivhäutigen und glattrasierten Mann mit eisblauen Augen darstellen. Doch unabhängig von Hautfarbe und Gesichtszügen erscheint Thimir Gixx immer als durchschnittlicher Halbbling, welcher der jeweiligen Region zugeordnet werden

kann, nur dass er grimmiger und bedrohlicher wirkt. Diese Darstellungen sorgen dafür, dass unzufriedene Halbblinge sich ihm näher fühlen und leichter eine Bindung zum Gott entwickeln können.

Das Reich der Lautlosen Klinge ist nur durch abgelegene Seiteneingänge innerhalb von Norgorbers Domäne erreichbar, welche selbst als geheime Tunnelanlage unterhalb der Ebenenstadt Axis existiert. Thimir Gixx Domäne, die Schwarzen Wege genannt wird, ist ein verworrenes Labyrinth aus schwach erleuchteten Korridoren und dumpfen Geräuschen, was vermuten lässt, dass es womöglich Verbindungen zur Ebene der Schatten besitzt. Die Anordnung der Schwarzen Wege ändert sich stündlich. Besucher können das Zentrum, dem Sitz von Thimir Gixx Macht, nur dann erreichen, wenn der Gott es erlaubt. Kabale des Thimir Gixx lauern verborgen in den Schatten der Schwarzen Wege und verschwören sich gegeneinander. Obwohl man hier nur selten anderen Kreaturen begegnet, empfinden es diejenigen, welche die Schwarzen Wege beschreiten, so, als ob sie permanent beobachtet werden würden. Daher ist es für sie praktisch unmöglich, Schlaf zu finden. Ein dichter grauer Nebel wallt durch die Hallen, wann immer es Thimir Gixx nach Blut dürstet. Dies ist die perfekte Tarnung für den Halbbling, um einen mörderischen Ausflug zu unternehmen und Besucher in seinem Reich zu töten, egal aus welchem Zweck sie hier sind oder welcher Religion sie angehören.

KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelshäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thimir Gixx

Bestiarium



DOGMA UND ANHÄNGER

Thamir Gixx unterstützt es, dass seine Anhänger jede Gelegenheit nutzen, die ihnen zum Vorteil gereicht. Dabei ist es egal, ob es sich um den Diebstahl einer prallen Geldbörse zum Erwerb dringend benötigter Lebensmittel oder um einen Hinterhalt auf einen schlafenden, verhassten Feind handelt. Dieser Drang waghalsige Taten zu vollbringen führt zuweilen zu Vorteilen, die von kurzer Dauer sind. Letztendlich schaden sie dem Täter. Doch die Lautlose Klinge lehrt, dass solche Probleme wiederum als Möglichkeiten für das Stiften von Unheil anzusehen sind. Viele, die Thamir Gixx Lehren studieren, glauben, dass die Lautlose Klinge sich wünscht, dass sich die Halblinge über alle anderen Völker erheben. Thamir Gixx hat durchaus keine Probleme damit, wenn Halblinge zu Rang und Würden kommen, sofern dies ein Nebeneffekt ist, während sie primär kurzfristig ihre Gier und ihren Zorn sättigen.

Es ist nur wenig überraschend, dass die Mehrheit der Anhänger von Thamir Gixx Halblinge sind. Allerdings gedeiht sein Glaube auch in Gemeinden mit geringen Moralvorstellung und wo die Schwachen unterdrückt oder versklavt werden. Anhänger des Thamir Gixx, die keine Halblinge sind, finden für gewöhnlich zum Glauben an die Lautlose Klinge, weil sie von einem Halbling-Mentor dorthin gebracht wurden. Diese Gläubigen sind meistens von kleiner Statur. Sie verspüren das Gefühl, dass der Rest der Gesellschaft seinen Stiefel auf ihrem Nacken platziert hat, und sehen in der Gewalt den einzigen Ausweg aus dieser Situation. Gnome, die sich verzweifelt gegen die Bleiche zur Wehr setzen, egal welche moralischen Bedenken sie auch haben können, Goblins, die ihre degenerierten Triebe besser kontrollieren können, oder heruntergekommene Angehörige des Rattenvolkes befinden sich unter den Mitgliedern solcher Gemeinden des Thamir Gixx.

TEMPEL UND SCHREINE

Es gibt nur wenige offizielle Tempel des Thamir Gixx und diese liegen weit auseinander. Wenn seine Anhänger sich versammeln, um der Lautlosen Klinge zu huldigen, so tun sie dies für gewöhnlich an verlassen Orten, wie beispielsweise leeren Kellern, mitten in der Nacht hinter Lagerhäusern oder auf düsteren Wegen. Selbst wo es Tempel gibt, die Thamir Gixx geweiht sind, befinden sie sich meist versteckt oder neben oder unter anderen Tempeln, wie beispielsweise Tempeln des Norgorbers und anderer alltäglicher Götter, die von Halblingen verehrt werden, wie Desna oder Schelyn.

Schreine für Thamir Gixx gibt es weitaus häufiger als Tempel. Sie befinden sich an versteckten Orten, wo die Gläubigen als Opfergabe einen Tropfen vergossenen Blutes zurücklassen oder auch eine gestohlene Münze. Jeder Schrein enthält einen unscheinbaren Altar, der mit einem eingravierten Dolch und nur wenig verräterischem verziert ist. Diese subtile Markierung macht es für Uneingeweihte schwer Schreine der Lautlosen Klinge zu entdecken.

DIE AUFGABEN EINES PRIESTERS

Ein Priester des Thamir Gixx weist sich selbst nicht als solcher durch das Tragen einer geschmückten Robe oder eines auffälligen religiösen Symbols aus. Tagsüber geht er häufig einer normalen Arbeit nach; vielleicht arbeitet er auf einem Marktplatz, im Büro eines Beamten oder, im Falle von Halblingen, die in bestimmten Regionen leben, ist er ein tyrannisierte Sklave. Im Schatten der Dunkelheit folgt der Priester

seiner wahren Berufung. Manche dienen als Schäfer für andere Verehrer und führen die Gebete an die Lautlose Klinge an oder organisieren Rekrutierungen unter der unterdrückten Halblingsbevölkerung. Andere verehren ihren Gott einfach, indem sie Diebstähle oder Morde begehen, wobei sie ihre scharfen und blutigen Dolche als heilige Symbole nutzen.

Anhänger des Thamir Gixx wissen, dass man nicht zu einem Priester ihrer finsternen Religion gehen sollte, wenn man Beistand braucht. Priester des Thamir Gixx gewähren nämlich nur selten Heilung oder Beistand, weder einem Glaubensgenossen noch irgendjemandem sonst. Stattdessen predigen sie Eigenständigkeit und, dass Gewalt die Antwort auf jedes der vielen Probleme des Lebens sei. Manchmal überbringt ein Priester einem Anhänger, der das Unglück hatte verwundet oder anderweitig der Gegenwart des Priesters ausgesetzt zu sein, diese Lektion mit scheußlicher Endgültigkeit.

FEIERTAGE

Da sie Teil einer verschlossenen Religion sind und häufig alleine in den Schatten arbeiten, feiern die Anhänger des Thamir Gixx für gewöhnlich keine Feiertage oder andere Festlichkeiten in der Öffentlichkeit. Trotzdem gilt den Anhängern der Lautlosen Klinge eine bestimmte Zeit in der Nacht als heilig.

Die Stillen Stunden: Lange nachdem die gesetzestreuen Bürger sich schlafen gelegt haben, und noch vor Sonnenaufgang, befällt die meisten Gemeinden eine besondere Stille. Diese Momente sind den Anhängern des Thamir Gixx heilig. Sie bezeichnen diese Zeit als „die Stillen Stunden“. Die Stillen Stunden bieten die perfekte Gelegenheit umherzuschleichen und heimliche Taten zu vollbringen. Assassinen schätzen diese kurze Zeitspanne besonders, da sie dann in die Schlafzimmer ihrer Opfer schleichen, um ihnen den Tod zu bringen. In Gegenden, in denen die Verehrung von Thamir Gixx weitverbreitet ist, führen dunkel gewandete Priester wichtige religiöse Zeremonien während der Stillen Stunden durch. Doch ihre Gesichter sind aus Respekt vor dem geheimnisvollen Gott verhüllt.

APHORISMEN

Die Anhänger der Lautlosen Klinge sagen nur wenig und natürlich vermeiden sie es tunlichst etwas zu sagen, das ihren Glauben gegenüber jenen enthüllen könnte, die nicht ihrer Religion angehören. Trotzdem gibt es einige Aphorismen, die ihnen allen geläufig sind.

Still jetzt: Diese knappe Phrase wird häufig genutzt, um Konversationen zwischen Anhängern des Thamir Gixx zu beenden, oftmals, weil augenblickliche Stille von Nöten ist, um einen Raub oder einen Mord ausüben zu können. Einsame Assassinen, die der Lautlosen Klinge ergeben sind, sagen diesen Ausdruck auch zu ihren Opfern, wenn sie diese garrottieren oder ihnen die Kehle durchschneiden. Dabei erfüllen diese Worte sie mit perverser Freude, da es die letzten sind, die ihr Opfer hören wird.

Ich erwarte die Nacht: Ein Anhänger des Thamir Gixx, der diese Worte nutzt, möchte unter den gegebenen Umständen nicht aktiv handeln. Womöglich wartet er auf weiterführende Informationen, die Lieferung eines bestimmten Gegenstandes oder auch das wortwörtliche Ende des Tages. Dennoch macht er dem Zuhörer durch diese Phrase klar, dass er bereit sein wird, wenn der passende Zeitpunkt gekommen ist – gleichsam wie ein Mörder seine Hand erst erheben wird, wenn der Schutz der Dunkelheit seine üblen Absichten verhüllt.

HEILIGER TEXT

Die Anbetung des Thamir Gixx gedeiht häufig an Orten, wo Halblinge unterdrückt oder sogar verklärt werden. Allerdings findet man die Lehren der Lautlosen Klinge praktisch nirgends niedergeschrieben, stattdessen werden sie mündlich überliefert. Insgesamt kennt man diese Parabeln und Allegorien als *Die Geheimen Geschichten*. Sie behandeln die dunkleren Seiten des Lebens der Halblinge. Auf dem Höhepunkt einer jeden Erzählung wird ein Halbling – entweder ein Sterblicher, der durch Thamir Gixx angeleitet wird, oder der Gott selbst in Verkleidung – zum Überbringer blutiger Rache an jenen, die Halblingen Übles angetan haben. Dies geschieht auf eine Weise, dass der Täter weder legale noch moralische Auswirkungen zu spüren bekommt. Oftmals hat sich die Situation für den Halblingprotagonisten am Ende verbessert, entweder, weil er von seinem gemeinen Herrn befreit ist, oder einfach, weil er jetzt reicher als zuvor ist. Dies ist die Belohnung für die üble Tat, die er so gekonnt vollbracht hat. Viele Details in den *Geheimen Geschichten* variieren von Region zu Region und häufig sind bekannte einheimische Wahrzeichen, hiesige Führungspersonlichkeiten oder historische Figuren, die bei Halblingen besonders unbeliebt sind, in den Erzählungen enthalten. Jede Erzählung aus den *Geheimen Geschichten* enthält eine besondere Lektion, wie beispielsweise „bleib verborgen, bis der richtige Zeitpunkt zum Zuschlagen gekommen ist“, „wer dumm genug ist, auf Gnade zu hoffen, hat diese nicht verdient“, oder „mit Klugheit kannst du deine Feinde dazu bringen, sich gegenseitig umzubringen“.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN RELIGIONEN

Priester und Anhänger des Thamir Gixx neigen zu Schweigsamkeit, es sei denn, sie haben eine geschwätzige und freundliche, öffentliche Identität angenommen, um die Wahrheit ihrer Religion zu verschleiern. Anhänger der meisten anderen Religionen, selbst anderer böser Religionen, halten die Anhänger der Lautlosen Klinge für zu gefährlich oder zu wankelmütig, als dass man mit ihnen auf einer regulären Basis verkehren könnte. Halblinge, die Thamir Gixx anbeten, sind für gewöhnlich höflich und hilfsbereit zu Halblingen, die Norgorber anbeten, selbst, wenn es sich dabei um den Aspekt als Schwarzfinger handelt, der Gift oder Alchemie beinhaltet. Doch es ist die Kehrseite der Medaille, die die Wahrheit erahnen lässt. Halblinge, die Norgorber verehren, sind besonders vor den Anhängern der Lautlosen Klinge auf der Hut, da diese in ihren Augen viel zu gerne töten. Sie töten sogar dann, wenn sich die Dinge dadurch verschlimmern würden – was dann auch häufig der Fall ist.

Anhänger von Chaldira Zuraristan, der Halblinggöttin des Kampfes, des Glücks und des Unheils, teilen zwar mit den Anhängern des Thamir Gixx eine gewisse Liebe zu Tricks, doch die Mitglieder von Chaldiras Kirche werden trotzdem keine Freunde mit den Anhängern der Lautlosen Klinge. Sie vertreten die Ansicht, dass die unvorsichtige und häufig nicht provozierte Gewalt der Anhänger des Thamir Gixx unangebracht ist. Sie glauben, dass diese Gewalt dem Ansehen des Volks der Halblinge mehr schade als nütze, und das trotz des scheinbar edlen Zieles, den unterdrückten Halblingen zu helfen. Wenn Chaldiraner den Anhängern des Thamir Gixx begegnen, oder ihnen auch nur Gerüchte zu Ohren kommen, dass sie in der Nähe verweilen, sorgen sie rasch für allerlei gute Taten in der nahen Umgebung.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

während sie daran arbeiten, Diebe und Assassinen zu entdecken, ehe diese zuschlagen können. Aufgrund dieser gelegentlichen Zusammenstöße verachten die Anhänger des Thamir Gixx die Chaldiraner besonders und reservieren besonders unangenehme Tode für sie.

ZAUBER

Kleriker des Thamir Gixx können *Unsichtbarkeit* als Zauber des 2. Grades und *Mächtige Unsichtbarkeit* als Zauber des 4. Grades wirken. Zudem haben Verehrer der Lautlosen Klinge Zugang zu den nachfolgend aufgeführten Zaubern.

HALBLINGSRACHE

Schule Erkenntnismagie; **Stufe** ANP 1, INQ 2, KLE 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel eine kleine oder kleinere berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** ja (harmlos)

Du verleihst dem berührten Ziel die Fähigkeit, die Schwächen von Feinden festzustellen. Das Ziel verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden bei erfolgreichen Angriffen mit Dolchen oder Schleudern gegen Gegner innerhalb von 9 m, solange dem angegriffenen Gegner der Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verweigert wird oder er vom Ziel flankiert wird. Dieser zusätzliche Schaden steigt alle 4 Zauberstufen, die du jenseits der 3. Stufe erreichst, um 1W6. Das Maximum sind 5W6 auf der 19. Stufe. Dieser Bonusschaden ist Präzisionsschaden. Er ist kumulativ mit anderen Quellen, die Präzisionsschaden verursachen, wie beispielsweise Hinterhältiger Angriff. Dieser Bonusschaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht vervielfacht.

Das Ziel kann sich ein Mal pro Runde bei einem erfolgreichen Angriff, der diesen Präzisionsschaden verursacht, dazu entscheiden, auf 2W6 Punkte Präzisionsschaden zu verzichten (die entweder durch diesen Zauber oder durch andere Quellen an Präzisionsschaden verursacht werden, wie beispielsweise durch Hinterhältige Angriffe), um einen der nachfolgend aufgeführten Zustände für 1 Runde bei dem angegriffenen Gegner zu verursachen.

- Der angegriffene Gegner kann keine Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen durchführen, die kleiner als er selbst sind.
- Dem angegriffenen Gegner wird sein Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse gegen Angriffe, die mit Dolchen oder Schleudern gemacht werden, verweigert.
- Der angegriffene Gegner erhält einen Malus von -2 auf Angriffe gegen Kreaturen, die kleiner als er selbst sind.
- Der angegriffene Gegner kann keine 1,50 m-Schritte machen. Eine Kreatur kann nur von einem Zauber *Halblingsrache* zur selben Zeit profitieren.

HALBLINGSRACHE, MASEN-

Schule Erkenntnismagie; **Stufe** ANP 4, INQ 6, KLE 7

Reichweite nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel eine kleine oder kleinere berührte Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf. Dieser Zauber funktioniert wie *Halblingsrache*, außer dass er mehrere Kreaturen betrifft.

WORT DER HERBEIRUFUNG

Schule Beschwörung [Teleportation]; **Stufe** HXM/MAG 7, MEN 7

Dieser Zauber funktioniert wie *Verständigung*, außer dass der Empfänger auch das Wissen um ein Befehlswort erhält. Sobald es ausgesprochen wurde, zaubert dich dieses Befehlswort in den offenen Bereich herbei, welcher dem Empfänger am nächsten ist. Der Empfänger muss das Befehlswort binnen 1 Runde aussprechen, sobald er das Wissen darüber erhält, wie er dich herbeizaubern kann. Allerdings ist der Empfänger nicht dazu verpflichtet, es auszusprechen. Du kannst über eine beliebige Entfernung innerhalb einer Ebene teleportiert werden, jedoch kannst du mit diesem Zauber keine Ebenen wechseln. Du kannst Objekte mit dir führen, solange ihr Gewicht nicht deine maximale Traglast übersteigt. Du kannst zudem eine weitere mittelgroße oder kleinere Kreatur, die dazu bereit ist, mit dir mitbringen. Auch diese Kreatur kann Objekte bis zur Ausschöpfung ihrer maximalen Traglast mit sich führen. Alle drei Zauberstufen steigt dieses Maß um das entsprechende Äquivalent. Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, eine riesige Kreatur zählt als vier mittelgroße Kreaturen usw. Alle Kreaturen, die auf diese Weise transportiert werden, müssen miteinander in Kontakt stehen und wenigstens eine von diesen Kreaturen muss in Kontakt mit dir stehen.

GEHORSAM

Nachfolgend wird das tägliche Gehorsamsritual beschrieben, welches Anhänger des Thamir Gixx im Zuge des Talentes Göttlicher Gehorsam durchführen müssen, ebenso wie die Segen für die Prestigeklassen, die in *Götter von Golarion* vorgestellt werden.

GEHORSAMSRIUAL (THAMIR GIXX)

Platziere eine goldene Münze mitten auf einer belebten Straße und beobachte sie von einem verborgenen Punkt aus. Sollte jemand die Münze aufheben, so muss du dieser Person lautlos für 1 Stunde folgen. Am Ende dieser Stunde beurteile den sozialen Rang der Person. Sollte die Person vermögend oder gar reich sein, dann stehe die Münze zurück. Sollte die Person notleidend oder unterdrückt sein, dann lass sie die Münze behalten und bete still für sie zu Thamir Gixx. Sollte niemand die Münze binnen einer Stunde genommen haben, dann musst du die Münze auf einem Weg loswerden, dass sie niemand jemals finden kann. Du könntest sie beispielsweise ins Meer werfen oder an einem verborgenen Ort vergraben. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +2 auf Würfe auf Fingerfertigkeit und Heimlichkeit.

SEGEN DES ERHABENEN

1: Der Ungebeugte (ZF) *Furcht bannen* 3/Tag, *Segen von Mut und Lebenskraft*^{EXP} 2/Tag, oder *Fluch brechen* 3/Tag

2: Schattenzwillig (ÜF) Du kannst als Standard-Aktion ein quasi-reales Duplikat deiner Selbst unter Nutzung von Material von der Schattenebene anfertigen. Dieser Doppelgänger erscheint in einem Feld angrenzend zu dir. Deine Gegner sind nicht in der Lage, euch zwei zu unterscheiden. Gelingt einem Gegner jedoch ein Willenswurf (SG = 10 + ½ Zauberstufe + dein CH-Modifikator) während er mit deinem Doppelgänger interagiert, kann er diesen als Illusion erkennen. Dein Doppelgänger besitzt deine Rüstungsklasse sowie deine Rettungswürfe und 20% deiner maximalen Trefferpunkte. Du kannst deinen Doppelgänger für 1 Runde als Bewegungsaktion dazu bringen, sich mit deiner Geschwindigkeit zu bewegen, wie du zu sprechen und zu gestikulieren, so als ob er real wäre. Dein Doppelgänger kann weder angreifen noch Zauber sprechen, allerdings kann er so tun, als ob er dazu fähig wäre. Solltest du deinen

Doppelgänger nicht lenken, dann steht er still, wodurch jeder Rettungswurf, der in dieser Runde getätigt wird, um ihn anzuzweifeln, einen Situationsbonus von +2 erhält. Dein Doppelgänger kann das Flankieren bei Gegnern, die ihn nicht als Illusion erkannt haben, unterstützen, selbst wenn er still steht. Er bleibt für eine Anzahl an Runden entsprechend deiner Charakterstufe lang existent. Du kannst diese Anzahl an Runden für eine Anzahl an Malen pro Tag entsprechend von 3 + dein Charismamodifikator (Minimum 1) oft einsetzen. Allerdings kannst du immer nur einen Doppelgänger zur gleichen Zeit existieren lassen.

- 3: Stille des Grabes (ÜF)** Du kannst drei Mal pro Tag eine 6 m durchmessende Ausstrahlung vollständiger Stille (wie der Zauber *Stille*) mit Dir als Zentrum erschaffen. Diese Ausstrahlung bleibt für eine Anzahl an Runden entsprechend deiner Charakterstufe lang bestehen. Wenn eine Kreatur auf -1 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, während sie sich innerhalb dieser Ausdehnung der Stille befindet, jedoch immer noch am Leben ist, kannst du versuchen sie als Augenblickliche Aktion zu töten. Der Kreatur muss ein Willenswurf (SG = 10 + ½ deiner Charakterstufe + dein CH-Modifikator) gelingen oder sie stirbt. Du erhältst 2W8 temporäre Trefferpunkte und deine effektive Zauberstufe steigt um 1 für die Dauer von 10 Minuten oder bis zu dem nächsten Wirken dieses Zaubers, je nachdem, was zuerst passiert. Die temporären Trefferpunkte, die du durch diese Fähigkeit erhältst, sind kumulativ, doch die effektive Zauberstufe, die durch diese Fähigkeit ansteigt, ist nicht mit sich selbst kumulativ.

SEGEN DES HÜTERS

- 1: Der Ungebrochene (ZF)** *Kalte Hand* 3/Tag, *Katzenhafte Anmut* 2/Tag, oder *Schwäche aufspüren*^{ABR II} 1/Tag
- 2: Dolch der Nacht (ÜF)** Du kannst als Bewegungsaktion eine Klinge aus Dunkelheit in deine Hand beschwören. Diese Klinge aus Dunkelheit funktioniert wie ein Dolch, doch sie verursacht Schaden entsprechend von 1W8 + 1 Punkt pro 3 Charakterstufen + dein ST-Modifikator. Die Hälfte dieses Schadens ist Stich-, die andere Hälfte ist Kälteschaden. Die Klinge wird als magische Waffe zwecks der Überwindung von Schadensreduzierung behandelt. Die Klinge bleibt für eine Anzahl an Runden entsprechend deiner Charakterstufe lang bestehen. Allerdings verschwindet die Waffe augenblicklich, wenn sie deine Hand verlässt. Du kannst diese Fähigkeit eine Anzahl von Malen pro Tag entsprechend von 3 + dein CH-Modifikator (Minimum 1) oft einsetzen. Du kannst zwei Anwendungen dieser Fertigkeit mit derselben Bewegungsaktion einsetzen, um zwei Dolche (du führst je einen in einer Hand) herbeizuzaubern, solltest du dies wünschen.
- 3: Schattenhafte Form (ÜF)** Du kannst als Standard-Aktion Fäden aus Schattenmaterial in deine körperliche Gestalt weben. Du erhältst SR 10/- und Kälteresistenz 15. Solltest du Schaden durch einen Kritischen Treffer oder durch einen Hinterhältigen Angriff erhalten, besteht eine Chance von 50%, dass der Kritische Treffer oder der Hinterhältige Angriff negiert wird und der Schaden stattdessen normal ausgewürfelt werden muss. Dies ist nicht mit vergleichbaren Fähigkeiten (wie beispielsweise der Rüstungseigenschaft *Bollwerk*) kumulativ. Du erhältst die übernatürliche Fähigkeit *Im Dunkeln sehen*^{MHB II}, die es dir erlaubt, selbst in Bereichen mit magischer Dunkelheit zu sehen. In Bereichen mit Dämmerlicht oder dunkler, kannst

ANGEPASSTE ZAUBERLISTE

Die Priester des Thamir Gixx können die *Monster herbeizaubern* Zauber einsetzen, um die nachfolgend aufgeführten Kreaturen zusätzlich zu den normalen Kreaturen, die mit dem entsprechenden Zauber aufgelistet sind, herbeizuzaubern.

Monster herbeirufen IV

Schatten (*Monsterhandbuch*, S. 228)

Monster herbeirufen VII

Höherer Schatten (*Monsterhandbuch*, S. 228)

du dich fortbewegen, als ob du von *Luftweg* betroffen wärst. Du kannst als Freie Aktion zu deiner normalen Gestalt zurückkehren. Du kannst diese Fähigkeit eine Anzahl an Runden pro Tag entsprechend deiner Charakterstufe oft einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend sein.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- 1: Der Ungesehene (ZF)** *Verswinden*^{EXP} 3/Tag, *Segen des Chamäleons*^{EXP} 2/Tag, oder *Sphäre der Unsichtbarkeit* 1/Tag

- 2: Verborgen in der Dunkelheit (ÜF)** Du kannst deine Fertigkeit Heimlichkeit selbst dann einsetzen, wenn du beobachtet wirst. Solange du dich in einem Bereich mit Dämmerlicht oder dunkler aufhältst, kannst du dich im offenen Gelände vor Blicken verbergen, ohne dass du dich wirklich hinter irgendetwas verstecken musst. Du kannst dich trotzdem nicht in deinem eigenen Schatten verstecken. Du kannst diese Fähigkeit auch nicht einsetzen, um dich vor Kreaturen zu verbergen, die Dunkelsicht besitzen oder die übernatürliche Fähigkeit *Im Dunkeln sehen*^{MHB II}.

- 3: Schattennahrung (ÜF)** Wann immer du dich in einem Bereich mit Dämmerlicht oder dunkler aufhältst, kannst du als Standard-Aktion eine Anzahl an Treffernpunkten entsprechend von 4W8 + 1 pro Charakterstufe zurückerhalten. Du kannst diese Fähigkeit eine Anzahl von Malen pro Tag entsprechen von 3 + dein CH-Modifikator oft einsetzen.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



MONSTERHANDBUCH

Einst war Norgorber ein sterblicher Mensch, der durch das Bestehen der Prüfungen des Sternensteins zu einem Gott wurde. Ebenso glauben viele, dass Thamir Gixx, der Halblinggott der Diebe und Assassinen, einst ein sterblicher Halbling war, der den Rufmörder kannte, noch ehe er zum Gott wurde. Die Natur der Beziehung zwischen Thamir Gixx und Norgorber ist Gegenstand wilder Diskussionen unter einigen religiösen Gelehrten. Konkurrierende Theorien bezeichnen sie als Freunde und Komplizen, als Sklave und Meister oder sogar als Liebende, doch diese Theorien sind bloße Mutmaßungen. Im Allgemeinen wird angenommen, dass Norgorber so etwas wie Thamir Gixx Vorgesetzter sei, da einige Halbling-Anhänger von Thamir Gixx auch Norgorber ihren Respekt erweisen. Allerdings erwidert kein Anhänger Norgorbers dem kleinen Schatten, der sich an der Seite ihres Gottes befindet, diesen Respekt. In jedem Fall hat Norgorber, als er das Wissen um seine sterbliche Existenz aus der kollektiven Erinnerung der Welt auslöschte, auch all das, was über seine Beziehung zu dem Halbling bekannt war, mit sich genommen. Heute liegt Thamir Gixx still als Norgorbers Schatten auf der Lauer.

AFFE**HG 1/4****EP 100**

N Sehr kleines Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +5**VERTEIDIGUNG****RK 14**, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)**TP 4** (1W8)**REF +4, WIL +1, ZÄH +2****ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m**Nahkampf** Biss +4 (1W3-4)**Angriffsfläche** 0,75 m; **Reichweite** 0 m**SPIELWERTE****ST 3, GE 15, KO 10, IN 2, WE 12, CH 5****GAB +0; KMB +0; KMV 6****Talente** Waffenfinesse**Fertigkeiten** Akrobatik +10, Klettern +10, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +8**LEBENSWEISE****Umgebung** Warme Wälder**Organisation** Einzelgänger, Paar, Verbund (3-9) oder Herde (10-40)**Schätze** Keine**ALLIP****HG 3****EP 800**

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7**Aura** Gebrabbel (18 m; SG 15)**VERTEIDIGUNG****RK 14**, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 13 (+3 Ablenkung, +1 GE)**TP 30** (4W8+12)**REF +4, WIL +4, ZÄH +4****Immunitäten** wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +2**ANGRIFF****Bewegungsrate** Fliegen 9 m (perfekt)**Nahkampf** Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden)**Besondere Angriffe** Gebrabbel, Hauch des Wahnsinns**SPIELWERTE****ST -**, **GE 12, KO -**, **IN 11, WE 11, CH 16****GAB +3; KMB +4; KMV 17****Talente** Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative**Fertigkeiten** Einschüchtern +10, Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache**Besondere Eigenschaften** Wahnsinn**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Spuk (3-6)**Schätze** Gelegentlich**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Gebrabbel (ÜF)** Ein Allip murmelt unablässig und redet mit sich selbst, wodurch er einen hypnotischen Effekt verursacht. Alle geistig gesunden Kreaturen in einem Umkreis von 18 m um einen Allip müssen einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen; bei Misslingen erhalten sie für 2W4 Runden den Zustand Fasziniert. Solange eine Kreatur fasziniert

ist, kann der Allip sich ihr nähern, ohne den Effekt zu brechen. Ein Angriff des Allips beendet den Effekt jedoch. Kreaturen, denen der Rettungswurf gelingt, sind für die nächsten 24 Stunden gegen das Gebrabbel dieses Allips immun. Dies ist ein auf Schall basierender, geistesbeeinflussender Zwangeffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Hauch des Wahnsinns (ÜF) Die Berührung eines Allips verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden.

Ein Kritischer Treffer verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden und 1 Punkt permanenten Weisheitsentzug (anstelle des doppelten Weisheitsschadens). Bei jedem erfolgreichen Angriff erhält der Allip 5 Temporäre Trefferpunkte.

Wahnsinn (ÜF) Jeder, der einen Allip als Ziel für Gedankenwahrnehmung oder -kontrolle oder telepathische Fähigkeiten auswählt, gerät in direkten Kontakt mit dessen gepeinigten Geist und erleidet 1W4 Punkte Weisheitsschaden.**ASTRADAIMON****HG 16****EP 76.800**

NB Großer Externar (Böse, Dämon, Extraplanar)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Totenwache, Wahrer Blick; Wahrnehmung +22**Aura** Seelenzehrer (3 m)**VERTEIDIGUNG****RK 29**, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +12 Natürlich)**TP 212** (17W10+119)**REF +17, WIL +14, ZÄH +12****Immunitäten** Gift, Krankheit, Säure, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Gutes und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Standort vortäuschen; **ZR 27****ANGRIFF****Bewegungsrate** 27 m, Fliegen 27 m (gut)**Nahkampf** Biss +23 (2W6+5 plus Lebenskraftentzug und Ergreifen), 2 Klauen +23 (1W8+5 plus Lebenskraftentzug), Schwanzschlag +18 (1W12+2 plus Lebenskraftentzug)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Schwanzschlag)**Besondere Angriffe** Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 25), Seele verschlingen**Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +20)** Immer – Standort vortäuschen, Totenwache, Wahrer Blick Beliebig oft – Entkräftung, Furcht (SG 21), Mächtiges Teleportieren (nur sich selbst plus 50 Pfund an Gegenständen), Vampirgriff

3/Tag – Ebenenwechsel (SG 24), Kreatur aufspüren

1/Tag – Finger des Todes, Entzug von Lebenskraft (SG 24), Herbeizaubern 6. Grad, 1W3 Derghodaimonen; 50%

**KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND**

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelhäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



SPIELWERTE

ST 21, **GE** 25, **KO** 24, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 24

GAB +17; **KMB** +23; **KMV** 41

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Tänzelder Angriff, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +24 (Springen +48), Einschüchtern +27, Entfesselungskunst +27, Fliegen +11, Heimlichkeit +23, Motiv erkennen +22, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Die Ebenen) +22

Sprachen Abyssisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Abaddon oder Astralebene)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Seele verschlingen (ÜF) Wenn ein Astradaimon zu Beginn seines Zuges einen Gegner im Ringkampf verstrickt hat, kann er mit einer Standard-Aktion versuchen, seinem Opfer die Seele zu entreißen und diese zu verschlingen, was es sofort töten würde. Diese Fähigkeit wirkt nur bei lebenden Wesen, denen ein Zähigkeitswurf zusteht (SG 27, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Für jeweils 5 TW der getöteten Kreatur erhält

der Daimon für 24 Stunden einen Unheiligen Bonus von +1 auf alle Angriffs-, Rettungs- und Attributswürfe. Dies zerstört die Seele nicht vollständig, so dass auch nach dem Mahl des Daimonen noch genug Bruchstücke existieren, um das Opfer wiederbeleben zu können.

Seelenzehrer (ÜF) Wenn ein Kleines oder größeres Lebewesen innerhalb von 3 m von einem Astradaimon entfernt stirbt, erhält der Daimon 1W8 Temporäre Trefferpunkte und

einen Bonus von +2 auf Stärke für 10 Minuten. Diese Boni sind kumulativ. Körperlose Untote und lebende Geister, die außerhalb ihrer Körper reisen (z.B. mit *Astrale Projektion* oder *Magisches Gefäß*) erleiden in jeder Runde, in der sie sich innerhalb der Aura aufhalten, 1W8 Schadenspunkte.

ATTERKOPP **HG 3**

EP 800

NB Mittelgroße Aberration

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Natürlich)

TP 30 (4W8+12)

REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +5 (1W6+2 plus Gift), 2 Klauen +5 (1W4+2)

Besondere Angriffe Fallen, Spinnennetz (Berührungsangriff auf

Entfernung +6, SG 15, TP 4)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 6, **WE** 15, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 18

Talente Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Handwerk (Fallen) +8, Heimlichkeit +7, Klettern +14, Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Fallen) +8

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Spinnenempathie +7

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-6 plus 2-8 Riesenspinnen)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fallen (AF) Der Atterkopp ist besonders geübt darin, mit seinen Spinnennetzen hinterhältige Fallen zu fertigen. Totschlag-, Schlingen- und Speerfallen sind die häufigsten Konstruktionen. Atterköpfe benötigen kein Gold zum Bau ihrer Fallen, nur Zeit.

• **Atterkopp-Totschlagfalle:** **HG** 3; **Typ** Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Reparieren; **Effekt** Nahkampfangriff +10 (4W6), Mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten).

• **Atterkopp-Schlinge:** **HG** 1; **Typ** Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Reparieren; **Effekt** KMB +15 (Ringkampf).

• **Atterkopp-Speerfalle:** **HG** 2; **Typ** Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Reparieren; **Effekt** Nahkampfangriff +15 (1W6+6).

Gift (AF) Biss - Verletzung; **RW** ZÄH, SG 15; **Frequenz** 1/ Runde für 10 Runden; **Effekt** 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG der Rettungswürfe basiert auf Konstitution.

Spinnenempathie (AF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die Druidenfähigkeit Tierempathie, mit der Einschränkung, dass ein Atterkopp diese nur auf Spinnen anwenden kann. Ein Atterkopp erhält dabei einem Volksbonus von +4. Spinnen sind zwar geistlose Kreaturen, aber diese empathische Kommunikation verleiht ihnen eine kleine Menge Intelligenz, welche es Atterkopen erlaubt, Riesenspinnen abzurichten und diese als Beschützer einzusetzen.

AURUMVORAX **HG 9**

EP 6.400

N Kleine Magische Bestie

INI +8; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 19 (+4 GE, +1 Größe, +8 Natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +12, **WIL** +7, **ZÄH** +14

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 10/Hieb- oder Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

Nahkampf Biss +18 (1W6+5 plus Ergreifen), 4 Klauen +18 (1W4+5 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Krallen (4 Klauen +18, 1W4+5)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 11

GAB +12; **KMB** +16 (Ringkampf +24); **KMV** 30 (42 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Kritischer Treffer (Blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +13

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen, Hügel oder Wälder

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen (AF) Ein Aurumvorax kann einen Gegner ergreifen, der bis zu eine Größenkategorie größer ist als er selbst (bei den meisten Aurumvoraxi Mittelgroß). Statt des üblichen Volksbonus von +4, erhält der Aurumvorax einen Volksbonus von +8 auf Versuche, den Gegner mit Hilfe dieser Fähigkeit in einen Ringkampf zu verwickeln.

AUSGESTOPFTE KREATUR (GRIZZLYBÄR) HG 3

EP 800

N Großes Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 12 (-1 Größe, +3 Natürlich)

TP 63 (6W10+30)

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Konstrukte

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Hiebsschaden, Mangelhaft (siehe unten)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +7 (1W6+4), Biss +7 (1W6+4) oder Hieb +7 (1W6+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 11, **KO** -, **IN** -, **WE** 10, **CH** 3

GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Schwimmen +8; **Volksmodifikatoren** Schwimmen +4

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Jede

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schwächen: Eine Ausgestopfte Kreatur erhält die folgende Schwäche:

Mangelhaft (AF): Jede Ausgestopfte Kreatur hat einen bedeutenden Mangel. Dieser manifestiert sich als einzigartige Schwäche infolge der genutzten Konstruktionsmethode. Wähle einen der folgenden Mängel:

- **Beschädigte Augen:** Die Augen der Ausgestopften Kreatur sind beschädigt; dies können Risse in einem Glasauge oder Umwölkungen aufgrund zu spät angewandter Konservierungsmittel sein. Jeder Nah- und Fernangriff der Ausgestopften Kreatur hat eine Fehlschlagchance von 10%.
- **Drahtgestell:** Dicke Metalldrähte stützen die Ausgestopfte Kreatur. Sie erhält Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität und zählt hinsichtlich von Fähigkeiten und Zaubern, die Metall betreffen (z.B. *Metall abkühlen* oder *Schockgriff*), als aus Metall bestehend.
- **Holzstreben:** Hölzerne Planken stützen das „Skelett“ der Ausgestopften Kreatur und halten sie aufrecht. Sie erhält Empfindlichkeit gegenüber Feuer und zählt hinsichtlich von Fähigkeiten und Zaubern, die Holz betreffen (z.B. *Holz krümmen*), als aus Holz bestehend.
- **Schlecht vernäht:** Die Oberfläche der Ausgestopften Kreatur ist aufgrund zu grober Stiche von großen Löchern verunstaltet. Sie erhält Empfindlichkeit gegen Hieb Waffen.
- **Unzureichend ausgestopft:** Halbiere die Anzahl der Bonus-TW, welche die Ausgestopfte Kreatur durch die Kreaturenart Konstrukt erlangt. Nur Ausgestopfte Kreaturen

ren der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner können diesen Mangel erhalten.

AXIOMIT HG 8

EP 4.800

RN Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 Natürlich)

TP 85 (10W10+30); Regeneration 5 (chaotisch oder magisch)

REF +11, **WIL** +14, **ZÄH** +6

Immunitäten Elektrizität, Krankheit, geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Chaotisch; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf *Langschwert* +1, +16/+11 (1W8+8/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +14)

3/Tag – *Blitz* (SG 18), *Chaotisches bannen*, *Hast*, *Monster festhalten* (SG 20), *Telekinese* (SG 20), Verstärkter *Zorn der Ordnung* (SG 19), *Zielsicherer Schlag*

1/Tag – Unvermeidbaren herbeizaubern 6. Grad, 1 Zelekhut, siehe unten), *Wahrer Blick*

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 21, **WE** 20, **CH** 20

GAB +10; **KMB** +15; **KMV** 29

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, verbesserte Initiative, Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (*Zorn der Ordnung*)

Fertigkeiten Diplomatie +18, Fliegen +8, Handwerk (ein beliebiges) +18, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +18, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +18, Wissen (drei beliebige) +15, Zauberkunde +18

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Kristallstaubgestalt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (rechtschaffene Ebene)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-12)

Schätze Standard (*Langschwert* +1, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kristallstaubgestalt (ÜF) Ein Axiomit kann mit einer Freien Aktion ein Mal pro Runde zwischen seinem festen Körper und einem Leib aus goldenem Kristallstaub wechseln. In seiner Staubgestalt sieht der Axiomit wie eine wirbelnde Masse aus glühenden, mathematischen Symbolen und Gleichungen aus. Er kann in dieser Gestalt fliegen und erhält die Eigenschaft Körperlos, kann seine Zauberähnlichen Fähigkeiten verwenden, aber keine körperlichen Angriffe ausführen. In seiner festen Gestalt kann ein Axiomit nicht fliegen. Beide Gestalten gelten als die wahren Gestalten des Axiomiten – sollte er getötet werden, verwandelt er sich deshalb nicht zurück. Mittels *Wahrer Blick* erkennt man beide Gestalten gleichzeitig.

Unvermeidbaren herbeizaubern (ÜF) Vier Axiomiten können sich ein Mal am Tag an den Händen fassen und mit einer Vollen Aktion einen einzelnen Zelekhut herbeizaubern.

BARGHEST HG 4

EP 1.200

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Gestaltwandler, Rechtschaffen)



KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelshäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +5 Natürlich)

TP 45 (6W10+12)

REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +6

SR 5/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +10 (1W6+4) und 2 Klauen +10 (1W4+4)

Besondere Angriffe Verzehren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

Beliebig oft – *Flimmern, Irreführung, Schweben*

1/Tag – *Dimensionstür, Monster bezaubern* (SG 16), *Tiefe Verzweiflung* (SG 16)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 15, **KO** 15, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit, Kampfflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +11, Diplomatie +11, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +11, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Infernalisch, Goblinsch, Worg

Besondere Eigenschaften Gestaltwandeln (Goblin oder Wolf, Verwandlung)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Kult (1 plus Goblinstamm)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verzehren (ÜF) Ein Mal im Monat kann ein Barghest die Leiche eines nichtbösen Humanoiden als Volle Aktion verschlingen, um einen Wachstumspunkt zu bekommen. Der Barghest erhält einen der Anzahl seiner Wachstumspunkte entsprechenden Bonus auf Angriffs-, Fertigungs-, KMB- und Rettungswürfe.

Seine TW steigen um 5 pro Wachstumspunkt. Für je 2 dieser Punkte steigen die Zauberstufe der Zauberähnlichen Fähigkeiten und der HG des Barghests um je +1. Erhält die Kreatur insgesamt 4 Wachstumspunkte, so häutet sie sich und wird zu einem Höheren Barghest. Dabei verliert sie alle bisher angesammelten Boni und Wachstumspunkte, erhält aber die spieltechnischen Werte eines Höheren Barghests.

BAUMHIRTE

HG 8

EP 4.800

N Riesige Pflanze

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 7, Auf dem Falschen Fuß 21 (-1 GE, -2 Größe, +14 Natürlich)

TP 114 (12W8+60)

REF +3, **WIL** +9, **ZÄH** +13

SR 10/Hieb; **Verteidigungsfähigkeiten** Pflanze

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +17 (2W6+9/19-20)

Fernkampf Felsen +7 (2W6+13)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (54 m), Trampeln (2W6+13, SG 25)

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 8, **KO** 21, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 13

GAB +9; **KMB** +20; **KMV** 29

Talente Wachsamkeit, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Heimlichkeit -9 (in Wäldern +7), Wissen (Natur) +9, Wahrnehmung +12

Sprachen Baumhirtisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Baumsprache, Bäume beleben, Doppelter Schaden gegen Gegenstände

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Wald

Organisation Einzelgänger oder Hain (2-7)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Baumsprache (AF) Ein Baumhirte verfügt über die Fähigkeit mit allen Pflanzen zu kommunizieren, so als ob er Ziel eines *Mit Pflanzen sprechen*-Zaubers ist. Die meisten Pflanzen sind Baumhirten Freundlich oder Hilfsbereit gesinnt.

Bäume beleben (ZF) Ein Baumhirte kann nach Belieben jeden Baum innerhalb von 54 Metern beleben und dabei bis zu 2 Bäume auf ein Mal kontrollieren. Ein Baum braucht eine Volle Runde, um sich zu entwurzeln. Danach besitzt er eine Bewegungsrate von 3 m und kämpft wie ein Baumhirte (wobei er aber nur einen Hiebangriff hat und die Belebens- und Felsenwurf-fähigkeiten des Baumhirten vermissen lässt), und erhält dessen Empfindlichkeit gegen Feuer. Sollte der Baumhirte, der den Baum belebt



hat, diese Belebung beenden, sich außer Reichweite begeben oder handlungsunfähig werden, schlägt der belebte Baum an seiner gegenwärtigen Stelle sofort Wurzeln und wird wieder ein normaler Baum.

Doppelter Schaden gegen Gegenstände (AF) Ein Baumhirte oder ein belebter Baum, der einen Vollen Angriff gegen Objekte oder Gebäude macht, verursacht doppelten Schaden.

BELEBTER GEGENSTAND HG 3

EP 800

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +0; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Natürlich)

TP 36 (3W10+20)

REF +1, WIL -4, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 5 (oder mehr)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +5 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST 14, GE 10, KO -, IN -, WE 1, CH 1

GAB +3; KMB +5; KMV 15

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Konstruktionspunkte Belebte Gegenstände haben eine Anzahl von Konstruktionspunkten (KP), die für zusätzliche Fähigkeiten eingetauscht werden können. Ein mittelgroßer Belebter Gegenstand hat 2 KP; Objekte anderer Größe besitzen KP, wie auf der diesseitigen Tabelle angegeben. Wenn ein Belebter Gegenstand mehr KP ausgibt, als seine Größenkategorie ihm eigentlich erlauben würde, so steigt sein HG um 1 pro 2 ausgegebener KP.

Ergreifen (AF, 1 KP): Der Gegenstand erhält den Spezialangriff Ergreifen mit seinen Hiebangriffen.

Metal (AF, 2 KP): Der Gegenstand besteht aus gewöhnlichem Metall. Seine Härte steigt auf 10 und er erhält einen Bonus von +2 auf seine natürliche Rüstungsklasse. Gegenstände aus Mithral kosten 4 KP. Sie haben eine Härte von 15 und erhalten einen Bonus von +4 auf ihre Natürliche Rüstungsklasse. Gegenstände aus Adamant kosten 6 KP. Sie haben eine Härte von 20 und erhalten einen Bonus von +6 auf ihre Natürliche Rüstungsklasse.

Schneller (AF, 1 KP): Eine der Bewegungsarten des Gegenstands steigt um 3 m pro Runde.

Stein (AF, 1 KP): Der Gegenstand besteht aus Gestein oder Kristall. Seine Härte steigt auf 8 und er erhält einen Bonus von +1 auf seine Natürliche Rüstungsklasse.

Trampeln (AF, 2 KP): Der Gegenstand erhält den Spezialangriff Trampeln.

Würgen (AF, 1 KP): Der Gegenstand kann mit seinen Hiebangriffen einen Gegner würgen (davor muss der Gegner jedoch ergriffen worden sein).

Zusätzlicher Angriff (AF, 1 KP): Ein zusätzlicher Hiebangriff.

Zusätzliche Bewegungsform (AF, 1 KP): Eine neue Art der Bewegung (Graben, Klettern, Fliegen [unbeholfen],

Schwimmen). Die Bewegungsrate entspricht der Bewegungsrate des Gegenstands am Boden.

BELEBTER TRAUM HG 8

EP 4.800

NB Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Körperlos)

INI +4; Sinne Dunkelsicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, Auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE)

TP 90 (12W10+24)

REF +8, WIL +12, ZÄH +10

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos; **ZR 19**

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +16 (6W8 negative Energie plus Albtraumfluch)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

3/Tag - *Albtraum* (SG 20), *Dimensionstür*, *Tiefschlaf* (SG 18)

1/Tag - *Furcht* (SG 19), *Tödliches Phantom* (SG 19), *Verwirrung* (SG 19)

SPIELWERTE

ST -, GE 18, KO 15, IN 10, WE 15, CH 21

GAB +12; KMB +16; KMV 32

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Bluffen +20, Einschüchtern +20, Fliegen +12, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +15

Sprachen Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Albtraumfluch (AF) Die Berührung eines Belebten Traumes lässt entsetzliche Visionen im Geist des Zieles aufleben.

Fluch - Körperlose Berührung; *RW ZÄH*, SG 21; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W4 Punkte Weisheitsentzug und das Ziel erhält den Zustand Erschöpft; *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe oder *Böses bannen*, *Fluch brechen* oder *Traum*.

BELEBTES HAAR HG ½

EP 200

NB Sehr kleiner Schlick

INI +4; Sinne Blindsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, +2 Größe)

TP 11 (2W8+2)

ZÄH +1, REF +1, WIL +1

SR 5/Hiebsschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schlicke

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +3 (1W2)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Befall, Mörderisches Flüstern

SPIELWERTE

ST 10, GE 13, KO 12, IN 6, WE 13, CH 15

GAB +1; KMB -1 (Ringkampf +1); **KMV 10** (12 gegen Ringkampf, kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Verbesserte Initiative, Verbessertes Ringen



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Fertigkeiten Klettern +8, Verkleiden +4 (als Perücke +8);
Volksmodifikatoren Verkleiden als Perücke +4
Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Empathie
Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Stadt

Organisation Einzelgänger oder Haarknäuel (2-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Befall (ÜF) Das Belebte Haar kann mit einer Standard-Aktion auf willige oder hilflose Kreaturen der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß klettern und sich festsetzen. Das Belebte Haar teilt sich ein 1,5 m-Feld mit dem Wirt. Dies wirkt sich weder auf das Belebte Haar noch auf den Wirt negativ aus. Angriffe, die ein festgesetztes Belebtes Haar treffen, verteilen den Schaden zur Hälfte auf das Belebte Haar und zur Hälfte auf den Wirt. Das Belebte Haar kann vom Wirt mit einem erfolgreichen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen die KMV des Belebten Haares entfernt werden.

Empathie (ÜF) Das Belebte Haar kann empathisch mit dem Wirt kommunizieren, mit dem es verbunden ist. Diese empathische Verbindung erlaubt es dem Belebten Haar, mittels Emotionen den Wirt zu bestimmten Handlungen zu drängen oder ihn von solchen abzuhalten. Empathie ermöglicht keine verbale Kommunikation.

Mörderisches Flüstern (ZF) Das Belebte Haar kann den Zauber *Mörderischer Befehl*^{ABR} (SG 13) mit einer Zauberstufe in Höhe der Trefferwürfel des Wirtes wirken. Eine Kreatur, die erfolgreich einen Rettungswurf gegen diesen Effekt ablegt, ist für 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

BEWOHNER VON LENG

HG 8

EP 4.800

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 Natürlich)

TP 95 (10W10+40); Schnelle Heilung der Ebenen 5

REF +11, **WIL** +6, **ZÄH** +11

Immunitäten Gift; **Resistenzen** Elektrizität 30, Kälte 30;

Verteidigungsfähigkeiten Keine Atmung, Ungewöhnliche Anatomie; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +14 (1W6+2 plus 1W6

Geschicklichkeitsentzug), 2 Klauen +14 (1W4+2)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +5W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration+15)

Immer - Zungen

3/Tag - *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Hypnotisches Muster* (SG 17), *Schweben, Einfaches Trugbild* (SG 17)

1/Tag - *Ebenenwechsel* (SG 20, nur sich selbst), *Gegenstand aufspüren*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 19, **IN** 18, **WE** 17, **CH** 21

GAB +10; **KMB** +12; **KMV** 27

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Täuscher, Waffenfinesse

Fertigkeiten Beruf (Seemann) +8, Bluffen +22, Diplomatie +7, Einschüchtern +17, Fingerfertigkeit +17, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +18, Mechanismus ausschalten +14, Motiv erkennen +16, Verkleiden +17

(als Humanoider +21), Wahrnehmung +16, Wissen (beliebiges) +17, Zauberkunde +12; **Volksmodifikatoren** Verkleiden als Mittelgroßer Humanoider +4

Sprachen Aklo; Zungen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2-5) oder Besatzung (6-15)

Schätze Doppelt (500 bis 2.000 GM in Rubinen, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geschicklichkeitsentzug (ÜF) Die andersweltlichen Zähne und Zungen eines Bewohners von Leng verursachen bei einem erfolgreichen Bissangriff 1W6 Punkte Geschicklichkeitsentzug. Elementare, Konstrukte und andere Kreaturen, die kein Fleisch besitzen, sind gegen diesen Effekt immun. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 19 senkt den GE-Entzug auf 1 Punkt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schnelle Heilung der Ebenen (ÜF) Ein Bewohner von Leng hält jederzeit eine Verbindung mit Leng aufrecht. Wenn er sich nicht in Leng befindet, verleiht ihm diese Fähigkeit daher Schnelle Heilung 5. Er verliert diese Fähigkeit, wenn er sich in Leng oder einem Bereich befindet, in dem planare Verbindungen nicht funktionieren. Sollte er getötet werden, löst sich ein Bewohner von Leng binnen 1W4 Runden auf und lässt seine Ausrüstung zurück - ähnlich einer getöteten herbeigezauberten Kreatur nimmt er in Leng wieder Gestalt an. Ein Bewohner von Leng kann nur dauerhaft getötet werden, wenn seine Schnelle Heilung aufgehoben wird.

Ungewöhnliche Anatomie (AF) Die innere Anatomie eines Bewohners von Leng variiert von Individuum zu Individuum, daher besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass ein Hinterhältiger Angriff oder ein Kritischer Treffer wie ein normaler Treffer behandelt wird.

BEWUSSTSEINSSCHWARM

HG 8

EP 4.800

N Sehr kleine Magische Bestie (Schwarm)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Gedankenspur 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, Auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +2 Größe, +6 Verständnis)

TP 76 (9W10+27)

REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Klettern 4,50 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf Schwarm (2W6 plus Ablenken und Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 16), Krankheit, Mentale Magie

Bekannte Mentalistenzauber (ZS 6; Konzentration +9)

3. (4/Tag) - *Synaptischer Impuls*^{ABR VII} (SG 16)

2. (6/Tag) - *Paranoia*^{ABR VII} (SG 15), *Spontane Selbstentzündung*^{ABR II} (SG 16)

1. (7/Tag) - *Gedankenstoß*^{I^{ABR VII}} (SG 14), *Person bezaubern* (SG 14), *Tiere bezaubern* (SG 14), *Unauffälliger Diener*

0. (beliebig oft) - *Benommenheit* (SG 13), *Blutung* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magierhand, Öffnen/Schließen, Telekinetisches Geschoss*^{ABR VII} (SG 13), *Verstärkende Feenerscheinung*^{ABR II} (SG 13)

SPIELWERTE**ST** 2, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 17, **WE** 13, **CH** 10**GAB** +9; **KMB** -; **KMV** -**Talente** Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, **Fertigkeiten** Akrobatik +14, Heimlichkeit +22 (im Nexus +32), Klettern +14, Schwimmen +10, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +15; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit beim Verbergen im Nexus +10**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache, Goblinisch, Halblingisch; Telepathie 30 m**Besondere Eigenschaften** Bewusstseinsnexus**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger**Organisation** Einzelgänger oder Befall (2-5 Schwärme)**Schätze** Keiner**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Krankheit (ÜF)** Schwarm - Verwundung; *RW* ZÄH, *SG* 16; *Inkubation* 1W3 Tage; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W3 GE-Schaden und 1W3 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.**BITTSTELLER****HG 1****EP** 400

Menschlicher Bittsteller

Beliebige Gesinnung Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5**VERTEIDIGUNG****RK** 10, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 10**TP** 16 (2W10+5)**REF** +3, **WIL** +0, **ZÄH** +4**Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Hieb +2 (1W4)**SPIELWERTE****ST** 11, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 11, **CH** 10**GAB** +2; **KMB** +2; **KMV** 12**Talente** Abhärtung**Fertigkeiten** Handwerk (zwei beliebige) +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Die Ebenen) +5**Sprachen** Gemeinsprache**Besondere Eigenschaften** Bittsteller-Eigenschaften**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger (Äußere Ebenen)**Organisation** Einzelgänger, Paar, Gruppe (3-12) oder Armee (13 und mehr)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Bittsteller-Eigenschaften** Ein Bittsteller verfügt abhängig von seiner Heimatebene über zusätzliche Fähigkeiten und Merkmale. Seine Gesinnung stimmt mit der Gesinnung seiner Heimatebene überein.**BLUTDORN****HG 10****EP** 9.600

N Große Pflanze

INI +13; **Sinne** Dämmerlicht, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +14**VERTEIDIGUNG****RK** 24, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 15 (+9 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)**TP** 126 (12W8+72)**REF** +13, **WIL** +8, **ZÄH** +14**Immunitäten** wie Pflanzen; **SR** 10/Hiebschaden**Schwächen** Empfindlichkeit gegen Feuer**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Klettern 12 m**Nahkampf** 4 Ranken +17 (1W8+6/19-20 plus Blutung)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Besondere Angriffe** Blutung (1W6), Dornenrankenvorstoß, Schnelles Zu-Fall-bringen**SPIELWERTE****ST** 22, **GE** 28, **KO** 22, **IN** 3, **WE** 15, **CH** 9**GAB** +9; **KMB** +16; **KMV** 35 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)**Talente** Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Ranke), Waffenfinesse**Fertigkeiten** Heimlichkeit +17, Klettern +14, Wahrnehmung +14**Sprachen** Aklo (kann nicht sprechen)**Besondere Eigenschaften** Starre (als Beerenbusch)**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte Wälder**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Hecke (3-8)**Schätze** Gelegentlich**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Dornenrankenvorstoß (AF)** Ein Blutdorn kann sich wie ein Schwarm auf Felder bewegen, die von anderen Kreaturen belegt sind. Seine Ranken huschen über den Boden, verletzen Kreaturen auf demselben Feld und versuchen, diese zu Fall zu bringen. Das Betreten der Angriffsfläche einer anderen Kreatur erfordert eine Bewegungsaktion und provoziert daher Gelegenheitsangriffe. Kreaturen, die sich mit einem Blutdorn ein Feld teilen, werden als in Schwierigem Gelände befindlich behandelt. Wenn eine Kreatur innerhalb der Angriffsfläche des Blutdorns eine Bewegungs- oder Standard-Aktion durchführt, muss sie einen Reflexwurf gegen *SG* 25 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie durch die Dornen 1W8 Punkte Stichschaden. Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.**Ranken (AF)** Die Rankenangriffe eines Blutdorns sind natürliche Primärangriffe, welche Stichschaden verursachen.**Schnelles Zu-Fall-bringen (AF)** Wenn ein Blutdorn dasselbe Feld belegt wie eine andere Kreatur, kann er als Schnelle Aktion ein besonderes Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen ausführen. Der Kampfmanöverwurf betrifft alle Kreaturen innerhalb der Angriffsfläche des Blutdorns und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Ein Ziel, welches durch dieses Kampfmanöver den Zustand Liegend erhält, erleidet 1W8 Punkte Stichschaden, da es in die spitzen Dornen stürzt.**CAUCHEMAR****HG 11****EP** 12.800

NB Riesiger Externar (Böses, Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22**VERTEIDIGUNG****RK** 26, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 24 (+2 GE, -2 Größe, +16 Natürlich)**TP** 147 (14W10+70)**REF** +11, **WIL** +7, **ZÄH** +14**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Fliegen 27 m (gut)**Nahkampf** Biss +22 (2W6+10), 2 Hufe +7 (2W6+5 plus 1W6 Feuer)**Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 3 mKRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



Besondere Angriffe Rauch (SG 22)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

1/Stunde (sich selbst plus ein Reiter) – *Ätherischer Ausflug, Ebenenwechsel*

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 15, **KO** 21, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 12

GAB +14; **KMB** +26; **KMV** 38 (42 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Rennen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +18, Einschüchtern +18, Fliegen +19, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Die Ebenen) +20

Sprachen Abyssisch, Infernalisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger (Abaddon)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

CHAOSBESTIE

HG 7

EP 3.200

CN Mittelgroßer Externar (Chaotisch, Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +2 GE, +7 Natürlich)

TP 85 (9W10+36)

REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeiten Formlos, Resistenz gegen Verwandlung; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 4 Klauen +13 (1W6+3 plus Körperliche Instabilität)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 11

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 25 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +14 (+10 Springen), Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +14, Klettern +15, Schwimmen +15, Wahrnehmung +13

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger oder Invasion (2-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Körperliche Instabilität (ÜF) Klaue – Kontakt (Fluch); *RW* ZÄH, SG 17; *Effekt* Formloser Körper und 1 WE-Entzug pro Runde (siehe unten); *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Ein Wesen mit einem formlosen Körper wird zu einer amorphen, schwammigen Masse. Sofern das Opfer dieses Angriffs den Zustand nicht unter Kontrolle bekommt (siehe unten), ist seine Gestalt ständig am Schmelzen, Fließen und Zucken. Kleidung, Rüstung, Helme und Ringe sind wirkungslos, größere am Leib oder anderweitig getragene Gegenstände, wie Rüstungen, Rucksäcke und sogar Hemden, sind eher hinderlich als hilfreich und senken den GE-Wert des Opfers um 4 Punkte. Die Bewegungsrate wird auf 3 m oder ein Viertel der normalen Geschwindigkeit gesenkt, sofern dies weniger ist. Das Opfer erhält die

Eigenschaft Formlos, kann aber nicht zaubern oder magische Gegenstände nutzen und nur blind angreifen, ohne dabei Freund von Feind unterscheiden zu können (Malus von -4 auf Angriffswürfe und eine Fehlschlagchance von 50%, unabhängig vom Angriffswurf).

Ein Opfer kann vorübergehend seine eigene Gestalt zurückgewinnen, sofern ihm als einer Standard-Aktion ein Willenswurf gegen SG 15 gelingt (der SG variiert nicht, falls die Trefferwürfel und/oder Attributswerte einer Chaosbestie von den oben genannten Spielwerten abweichen). Bei Erfolg kann das Opfer seine Gestalt für 1 Minute stabilisieren. Zauber, welche die Gestalt des Opfers verändern (beispielsweise *Bestiengestalt*, *Elementargestalt*, *Gestalt verändern* oder *Verwandlung*), heben den Fluch nicht auf, stabilisieren jedoch die Gestalt des Opfers (auch wenn es unter Umständen nicht die wahre Gestalt ist) und verhindern einen weiteren Weisheitsentzug für die Dauer des Zaubers. *Gestaltwandel* und *Steinhaut* haben einen ähnlichen Effekt. Das Opfer erleidet am Ende jedes Zuges, bei dem es formlos ist, 1 Punkt WE-Entzug durch den mentalen Schock. Sollte es auf einen Weisheitswert von 1 reduziert werden, verliert es keine weiteren Weisheitspunkte mehr, allerdings ist der Zustand Formloser Körper dann dauerhaft, bis er durch Magie aufgehoben wird (auch weitere Rettungswürfe haben keinen Einfluss darauf).

Resistent gegen Verwandlung (AF) Verwandlungseffekte wie *Verwandlung* oder *Versteinern* zwingen die Chaosbestie in eine neue Gestalt, allerdings kehrt sie zu Beginn ihres nächsten Zuges mit einer Freien Aktion sofort in ihre normale Gestalt zurück.

CRUCIDAIMON

HG 15

EP 51.200

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Daimon, Extraplanar)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Gutes entdecken*, *Totenwache*, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +5 GE, +13 Natürlich)

TP 212 (17W10+119)

REF +12, **WIL** +13, **ZÄH** +17

Immunitäten Blutung, Gift, Krankheit, Säure, Todeseffekte;

Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/ Gutes und Silber; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Dolche +29/+29/+24/+19/+14 (1W4+11/17-20 plus Blutung)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Blutung (2W6), Kettendolche, Fallentbauen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +25) Immer – *Gutes entdecken*, *Luftweg*, *Totenwache*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft – *Furcht* (SG 23), *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Unsichtbarkeit*

3/Tag – *Mächtige Glyphe des Schutzes* (SG 25), *Monster festhalten* (SG 24)

1/Tag – Herbeizaubern 4. Grad, 2 Piscodaimonen; 50%), *Symbol des Schmerzes* (SG 24), *Wahnsinn* (SG 26)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 21, **KO** 24, **IN** 16, **WE** 17, **CH** 29

GAB +17; **KMB** +26; **KMV** 42

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle

Reflexe, Dranbleiben, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Dolch), Verstohlenheit, Waffenfokus

(Dolch)

Fertigkeiten Bluffen +29, Einschüchtern +29, Entfesselungskunst +7, Handwerk (Fallen) +31, Heimlichkeit +29, Magischen Gegenstand benutzen +19, Mechanismus ausschalten +25, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes, Baukunst) +11, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Fallen) +8

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Abaddon)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Inquisition (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fallenbauer (AF) Ein Crucidaimon kann mittels Mechanismus ausschalten magische Fallen entschärfen. Wenn er seine Zauberrähnliche Fähigkeit *Mächtige Glyphe des Schutzes* einsetzt, um eine Glyphe zu erschaffen, kann er jeden Kleriker- oder Magierzauber des 6. Grades oder niedriger nutzen, selbst wenn dieser ihn ansonsten nicht wirken kann. Der SG von Fertigkeitwürfen für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung steigt um +2 bei allen Fallen, die ein Crucidaimon baut.

Kettendolche (ÜF) Ein Crucidaimon kämpft mit den beiden Dolchen, welche an seinen Handgelenken festgekettet sind, als würde er in jeder Hand einen Dolch mit Reichweite 3 m führen, er kann dabei angrenzende Gegner ohne Mali angreifen. Er erleidet keine Mali auf Angriffs- oder Schadenswürfe, wenn er mit beiden Dolchen angreift. Diese Dolche werden als *Dolche* +2 behandelt, die 2W6 Punkte Blutungsschaden verursachen. Mit dem Tod des Daimonen werden sie zu nichtmagischen Gegenständen. Der Daimon kann nicht entworfen werden. Sollte ein Dolch zerstört werden, kann der Daimon ihn als Standard-Aktion neubilden.

DACHBODENFLÜSTERER HG 4

EP 1.200

NB Kleiner Untoter

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

Aura Aura des Schluchzens (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +3 Natürlich)

TP 45 (6W8+18)

REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +9 (1W4-1 plus Atem rauben), Berührungsangriff im Nahkampf +4 (Stimme rauben)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 19, **KO** -, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 17

GAB +4; **KMB** +2; **KMV** 17

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +9, Heimlichkeit +17, Klettern +8, Wahrnehmung +12, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Lokales) +8

Sprachen Gemeinsprache (plus 2W4 beliebige seiner Opfer)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Stadt oder Ruinen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Chor (3-8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Atem rauben (ÜF) Ein von einem Dachbodenflüsterer gebissenes Wesen muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen oder ist für 1 Stunde Erschöpft. Wenn eine bereits Erschöpfte Kreatur gebissen wird, ist sie stattdessen für 1 Stunde Entkräftet. Eine bereits Entkräftete Kreatur würde bei einem Biss für 1 Stunde wegtreten und gilt als Schlafend. Solch ein Schlafender kann vor Ablauf der Zeit nur geweckt werden, wenn der Dachbodenflüsterer getötet oder auf den Schlafenden *Fluch brechen*, *Magie bannen* oder ein ähnlicher Effekt gewirkt wird. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Aura des Schluchzens (ÜF) Alle Stimmen, welche ein Dachbodenflüsterer raubt, hallen mit entnervendem kindlichen Wimmern, Singen und Schluchzen in einer unsichtbaren, aber hörbaren Aura zurück. Jedes Lebewesen, welches den Bereich betritt, verliert alle aktiven Vorteile aus Bardenauftritt und erleidet einen Malus von -1 auf alle Angriffs-, Schadens- und Willenswürfe. Der Dachbodenflüsterer kann seine Aura als Freie Aktion unterdrücken oder aktivieren. Diese Aura ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt.

Stimme rauben (ÜF) Jede Kreatur, welche vom Berührungsangriff eines Dachbodenflüsterers getroffen wird, muss einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen, oder verliert für 1 Stunde die Fähigkeit zu sprechen. Während dieser Zeit kann das Wesen nicht reden, Zauber mit verbalen Komponenten wirken, Bardenauftritte mit hörbarer Komponente einsetzen oder anderes tun, was Sprache erfordert. Wenn ein Dachbodenflüsterer eine Stimme gestohlen hat, kann er sie jederzeit – auch nach Ablauf der Stunde, wenn sein Opfer wieder sprechen kann – perfekt nachahmen und dabei in jeder dem Opfer bekannten Sprache sprechen. Wer mit der Stimme vertraut ist, kann einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen den Wurf für Bluffen des Dachbodenflüsterers ablegen, um zu erkennen, dass es nicht die echte Stimme ist. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

DANDASUKA HG 5

EP 1.600

RB Kleiner Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Rakschasa)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +3 Natürlich)

TP 51 (6W10+18)

REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +5

SR 5/Gutes oder Stichschaden; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+1 plus Blutung), 2 Klauen +8 (1W4+1)

Besondere Angriffe Blutung 1W4, Gedanken wahrnehmen (SG 15), Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberrähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +7)

1/Tag – *Hellhören/Hellsehen*

Bekannte Zauber (ZS 2; Konzentration +4)

1. (7/Tag) – *Bauchreden* (SG 13), *Person bezaubern* (SG 13)

0. (Beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 12), *Benommenheit* (SG 12), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Magie entdecken*, *Magierhand*

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 15



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 21

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzler Angriff

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +15, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +17, Klettern +10, Motiverkennen +10, Verkleiden +19, Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernal

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schar (3-10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zauber Ein Dandasuka wirkt arkane Zauber wie ein Hexenmeister der 2. Stufe.

DOMOWOI HG 3

EP 800

CG Sehr kleines Feenwesen

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Größe, +2 Natürlich)

TP 27 (5W6+10)

REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +3

SR 5/Kaltes Eisen; **ZR** 14

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Knüppel +4 (1W3)

Besondere Angriffe Telekinese

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +7)

Beliebig oft - *Ausbessern*, *Magierhand*, *Schlaflied* (SG 12), *Unsichtbarkeit*, *Zaubertrick* 3/Tag - *Person verkleinern* (SG 13), *Schlaf* (SG 13)

1/Woche - *Vorahnung*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 9, **WE** 13, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 13

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +8, Diplomatie +8, Heimlichkeit +17, Mit Tieren umgehen +7, Motiverkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +4

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Hund oder Katze; *Bestiengestalt I*), Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger oder Versammlung (2-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Telekinese (ÜF) Ein Domowoi verteidigt sich und sein Zuhause mittels Telekinese. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Telekinese* und kann von ihm beliebig oft eingesetzt werden. Die Zauberstufe entspricht seinen Trefferwürfeln (bei den meisten Domowyje ZS 5). Ein typischer Domowoi besitzt einen Fernkampfangriffswert von +5, wenn er mittels Telekinese Gegenstände oder Kreaturen schleudert. Er kann Objekte von bis zu 50 Pfund Gewicht schleudern. Sollte er versuchen eine Kreatur zu schleudern, steht dieser ein Willenswurf gegen SG 14 zu, um zu widerstehen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma

DOPPELGÄNGER

HG 3

EP 800

N Mittegroßer Monströser Humanoider (Gestaltwandler)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +1 GE, +4 Natürlich)

TP 26 (4W10+4)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +4

Immunitäten Bezauberung, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +8 (1W8+4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18)

Beliebig oft - *Gedanken wahrnehmen* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 13

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Ausweichen, Große Zähigkeit

Fertigkeiten Bluffen +9 (bei Gebrauch von Gestalt wechseln +13), Diplomatie +4, Heimlichkeit +5, Motiverkennen +6, Verkleiden +9 (bei Gebrauch von Gestalt wechseln +29), Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (*Gestalt verändern*), Perfekte Kopie, Täuschung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3-6)

Schätze NSC-Ausrüstung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Täuschung (AF) Ein Doppelgänger ist geübt im Umgang mit allen Waffen, Rüstungen und Schilden. Weiterhin kann ein Doppelgänger alle Zauberauslösenden und Zauberwirkenden magischen Gegenstände benutzen, als wären die jeweiligen Zauber auf seiner Zauberliste. Seine Zauberstufe ist gleich der Anzahl seiner Volkstrefferwürfel.

Perfekte Kopie (ÜF) Wenn ein Doppelgänger seine Fähigkeit Gestalt wechseln benutzt, kann er das Aussehen bestimmter Personen annehmen.

DÜRRHOLZSKORPION

HG 8

EP 4.800

N Riesiges Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 19 (+2 GE, -2 Größe, +11 Natürlich)

TP 95 (10W8+50)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +12

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W8+8 plus Ergreifen), Stachel +13 (1W8+8 plus Gift)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Plötzlicher Ausfall, Würgen (1W8+8)

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 15, **KO** 20, **IN** -, **WE** 14, **CH** 2

GAB +7; **KMB** +17 (Ringkampf +21); **KMV** 29 (41 gegen Zu-Fallbringen)

Talente Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit)B

Fertigkeiten Heimlichkeit +5 (in Wäldern +13), Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8 (in Wäldern +16), Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger oder Nest (2-5)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stachel - Verwundung; RW ZÄH, SG 20; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4 ST-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Plötzlicher Ausfall (AF) Ein Dürrholzkorpion ist geübt darin, sich schnell zu bewegen, wenn seine Gegner überrascht sind. Während einer Überraschungsrunde kann ein Dürrholzkorpion handeln, als stünde ihm eine Volle Runde zur Verfügung statt nur eine Standard-Aktion.

EINHERIER

HG 10

EP 9.600

CN Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Totenwache; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, +7 Rüstung, +4 Schild)

TP 123 (13W10+52); Schnelle Heilung 5

REF +11, WIL +8, ZÄH +12

Immunitäten Furcht, Gift, Kälte, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Säure 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Bewegungsfreiheit; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Streitaxt +2, +19/+14/+9 (1W8+6/×3)

Fernkampf Wurfaxt [Meisterarbeit] +17 (1W6+4)

Besondere Angriffe Herausforderung zum Duell

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +10)

Immer - Bewegungsfreiheit, Totenwache

Beliebig oft - Wut

3/Tag - Göttliche Macht

1/Tag - Heldenmahl

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 16, **KO** 19, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 11

GAB +13; **KMB** +17; **KMV** 30

Talente Eiserner Wille, Gegenschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille^B

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Reiten +16, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Baukunst) +16, Wissen (Die Ebenen) +16

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schlachterfahren, Streitlust

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Truppe (3-6) oder Kriegsgruppe (7-16)

Schätze Dreifach (Schuppenpanzer +2, Schwerer Holzschild +2, Streitaxt +2, Wurfaxt [Meisterarbeit])

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Herausforderung zum Duell (AF) Als Standard-Aktion kann ein Einherier ein einzelnes Ziel innerhalb seiner Sichtweite auswählen und es herausfordern, indem er einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern ablegt, um die Zielkreatur zu demoralisieren. Gelingt der Fertigkeitwurf, ist das Ziel erschüttert und der Einherier erhält einen Bonus von +2

auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen dieses Ziel. Solange die Herausforderung anhält, muss er aber dieses Ziel auch angreifen und erleidet einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse gegen die Attacken aller anderen Angreifer. Die Herausforderung (und der Zustand Erschüttert) besteht, bis das Ziel den Einherier im Nahkampf erfolgreich angreift, stirbt, bewusstlos wird oder der Kampf endet.

Schlachterfahren (AF) Ein Einherier ist im Umgang mit allen Rüstungen geübt. Rüstungen verringern niemals seine Bewegungsrate und verleihen ihm auch keinen Malus auf Fertigkeitwürfe für Reiten.

Streitlust (ÜF) Solange ein Einherier sich im Kampf befindet (d.h. jede Runde, in der er einen Angriffswurf ausführt), erhält er Schnelle Heilung 5. Außerhalb des Kampfes verliert ein Einherier diese Fähigkeit, was auch gilt, wenn er bewusstlos wird.

EINHORN

HG 3

EP 800

CG Großes Magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

Aura Schutzkreis gegen Böses

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, -1 Größe, +3 Natürlich; +2 Ablenkung gegen Böses)

TP 34 (4W10+12)

REF +7, WIL +6, ZÄH +7; Resistenz gegen Böses +2

Immunitäten Bezauberung, Gift, Zwang

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Durchbohren +8 (1W8+4), 2 Hufe +5 (1W3+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 2W8+8)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9)

Beliebig oft - Böses Entdecken (als Freie Aktion), Licht

3/Tag - Leichte Wunden heilen

1/Tag - Gift neutralisieren (SG 21), Mächtiges Teleportieren (innerhalb seines Waldes), Mittelschwere Wunden heilen

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 11, **WE** 21, **CH** 24

GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Mehrfachangriff, Waffenfokus (Horn)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +7 (in Wäldern +10), Wahrnehmung +10; **Volksbonus** +3 auf Überlebenskunst in Wäldern, +4 auf Heimlichkeit

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Magischer Schlag, Tierempathie +17

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Sprengel (3-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Magischer Schlag (AF) Der Durchbohrenangriff eines Einhorns wird zum Zwecke der Schadensreduzierung wie eine magische gute Waffe behandelt.

Schutzkreis gegen Böses (ÜF) Diese Fähigkeit dupliziert kontinuierlich den Effekt des gleichnamigen Zaubers. Das Einhorn kann diese Fähigkeit nicht unterdrücken.

Tierempathie (ÜF) Diese Fähigkeit wirkt wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Druiden, das Einhorn erhält

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

aber einen Volksbonus von +6 auf den Wurf. Einhörner mit Druidenstufen addieren diesen Volksbonus auf ihre Würfe für Tierempathie.

EISGOLEM HG 5

EP 1.600

N Mittelgroßes Konstrukt (Kälte)

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 17 (-1 GE, +8 Natürlich)

TP 53 (6W10+20)

REF +1, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte, Kälte, Magie; **SR 5/Adamant**

Schwächen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +9 (1W6+3 plus 1W6 Kälte)

Besondere Angriffe Kälte (1W6), Eisige Explosion, Odemwaffe (6 m Kegel, 3W6 Kälteschäden; REF, SG 13, halbiert, alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 16, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +6; KMB +9; KMV 18

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Kalte Region

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eisige Explosion (AF) Wird ein Eisgolem auf 0 TP reduziert, explodiert sein Körper in einer Wolke scharfkantiger Eissplitter. Alle Kreaturen innerhalb eines Radius von 3 m erleiden 3W6 Punkte Hieb- und 2W6 Punkte Kälteschaden. Ein Reflexwurf gegen SG 13 halbiert den Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Immunität gegen Magie (AF) Ein Eisgolem ist gegen alle Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt, ausgenommen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Feuer – solche betreffen ihn normal. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einem Eisgolem anders als normal.

- Ein magischer Angriff, der Elektrizitätsschaden verursacht, verlangsamt einen Eisgolem für 2W6 Runden (wie der Zauber *Verlangsamen*), ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.

- Jeder magische Angriff auf einen Eisgolem, der Kälteschaden verursacht, hebt die Verlangsamung auf und heilt bei dem Eisgolem einen Trefferpunkt pro 3 Punkte Kälteschaden, den der Angriff normalerweise verursachen würde. Wenn die auf diese Weise geheilten Trefferpunkte die maximalen Trefferpunkte des Golems übersteigen würden, erhält der Golem die überzähligen Trefferpunkte als Temporäre Trefferpunkte hinzu. Ein Eisgolem erhält keinen Rettungswurf gegen Kälteeffekte.

Kälte (AF) Der Körper eines Eisgolems strahlt intensive Kälte ab und seine Berührung verursacht 1W6 Kälteschaden. Jede Kreatur, die einen Eisgolem mit einem natürlichen oder unbewaffneten Angriff trifft, erleidet bei jedem Treffer diesen Schaden.

ELEFANT HG 7

EP 3.200

N Riesiges Tier

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, Auf dem Falschen Fuß 17 (-2 Größe, +9 Natürlich)

TP 93 (11W8+44)

REF +7, WIL +6, ZÄH +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +16 (2W8+10), Hieb +16 (2W6+10)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Trampeln (2W8+15, SG 25)

SPIELWERTE

ST 30, GE 10, KO 19, IN 2, WE 13X, CH 7

GAB +8; KMB +20; KMV 30 (34 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten Wahrnehmung +21

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebenen

Organisation Einzelgänger oder Herde (6-30)

Schätze Keine

ENTFLAMMTER HG 3

EP 800

NB Mittelgroßer Untoter (Feuer)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

Aura Gestank (SG 13, 10 Runden), Heulen des Leids (3 m, SG 13)

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Natürlich)

TP 32 (5W8+10)

REF +4, WIL +5, ZÄH +2

Immunitäten wie Untote, Feuer

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte und Wasser

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +6 (1W6+3 plus 1W6 Feuer und Entflammen)

Fernkampf Feuergeschoss +4 (Berührung; 3W6 Feuer)

Besondere Angriffe Entflammen, Feuergeschoss

SPIELWERTE

ST 17, GE 13, KO -, IN 1, WE 12, CH 13

GAB +3; KMB +6; KMV 17

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Inferno (2-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Wasser (AF) Eine Phiole mit Wasser kann als Waffe mit Flächenschaden gegen einen Entflammten eingesetzt werden und verursacht 1W4 Schadenspunkte bei einem direkten Treffer, bzw. 1 Schadenspunkt Flächenschaden. Heiliges Wasser verursacht den doppelten Schaden. Regen fügt einem Entflammten pro Runde 1W6 Schadenspunkte zu und völliges Untertauchen in Wasser 6W6 Schadenspunkte pro Runde. Das übernatürliche Feuer eines Entflammten kann mittels einfachem Wasser aber nicht gelöscht werden, so dass er allein auf diese Weise nicht unter eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe der Anzahl seiner Trefferwürfel (meistens 5 TP) reduziert werden kann.

Entflammen (ÜF) Fluch - Hieb; RW ZÄH, SG 13; *Inkubationszeit* Sofort; *Frequenz* 1/Runde; *Effekt* 2W6 Feuerschaden, welcher Feuerresistenz ignoriert; *Heilung* 1 Rettungswurf. Eine Kreatur, die durch diesen Fluch unter 0 TP reduziert wird, erfährt eine spontane Selbstverbrennung und stirbt sofort. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Feuergeschoss (ZF) Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 9 m und kann als Standard-Aktion nach Belieben eingesetzt werden

Heulen des Leids (AF) Ein Entflammter schreit unablässig vor Schmerzen. Dies zwingt jede Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Willenswurf gegen SG 13; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1W4 Runden den Zustand Betäubt. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen das Heulen dieses Entflammten immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

ENTHAUPTETER, KLEINER HG 1/3

EP 135

NB Sehr kleiner Untoter

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +2, WIL +2, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Hieb +2 (1W2)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 11, GE 15, KO -, IN -, WE 11, CH 10

GAB +0; KMB +0; KMV 10 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Fertigkeiten Fliegen +14

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Patrouille (3-6)

Schätze Keine

ERDELEMENTAR, ÄLTERER HG 11

EP 12.800

N Riesiger Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 7 Auf dem Falschen Fuß 23 (-1 GE, -2 Größe, +16 Natürlich)

TP 168 (16W10+80)

REF +4, WIL +10, ZÄH +15

Immunitäten wie Elementare; SR 10/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf 2 Hiebe +26 (2W10+12 / 19-20)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Erdherrschaft

SPIELWERTE

ST 34, GE 8, KO 21, IN 10, WE 11, CH 11

GAB +16; KMB +30; KMV 39

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen, Verbesserter Ansturm^B, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbesserter Kriti-

scher Treffer (Hieb), Verbessertes Überrennen, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +31, Schätzen +19, Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen) +19, Wissen (Gewölbekunde) +19

Sprachen Terral

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ebene der Erde)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durch Erde gleiten (AF) Ein grabender Erdelementar kann sich durch Fels, Erde oder fast jede andere Art von Untergrund, außer Metall, wie ein Fisch durch Wasser bewegen. Er kann sogar durch Lava schwimmen, wenn er gegen Feuerschaden geschützt ist. Ein Erdelementar hinterlässt dabei weder Loch oder Tunnel, noch eine Verwerfung oder sonst ein Zeichen seiner Anwesenheit. Wenn der Zauber *Erde bewegen* auf ein Gebiet ausgesprochen wird, in dem sich ein grabender Erdelementar befindet, so wird dieser 10 Meter zurückgeschleudert und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf erhält für 1 Runde den Zustand Betäubt.

Erdherrschaft (AF) Ein Erdelementar erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Kampfmanöver *Ansturm* und *Überrennen*, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

ETIÄINEN HG 1

EP 400

CN Mittelgroßer Externar (Einheimisch, Körperlos)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Ablenkung, +2 GE)

TP 13 (2W10+2)

REF +2, WIL +3, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W6 plus Erinnerungen rauben)

Besondere Angriffe Erinnerungen rauben

Mentalmagie (ZS 2; Konzentration +4)

15 ME - *Déjà vu*^{ABR VII} (1 ME), *Gedankenverbindung*^{ABR VII} (1 ME, SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (0 ME), *Magierhand* (0 ME), *Öffnen/Schließen* (0 ME), *Selbstverkleidung* (1 ME), *Teleportieren* (nur selbst, 5 ME)

SPIELWERTE

ST -, GE 14, KO 12, IN 5, WE 11, CH 14

GAB +2; KMB +6; KMV 18

Talente Fertigkeitensfokus (Heimlichkeit), Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Verkleiden +7, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Aussehen nachahmen, Flüchtige Existenz

LEBENSWEISE

Umgebung Jede Städtische

Organisation Einzelgänger



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aussehen nachahmen (ÜF) Wenn ein Etiäinen *Selbstverkleidung* nutzt, kann er nur als eine Kreatur der Größekategorie Klein oder Mittelgroß erscheinen, welche er gegenwärtig sehen kann. Er besitzt dann immer noch den Zustand Körperlos, kann aber körperlich wirken.

Erinnerungen rauben (ÜF) Wenn eine Kreatur vom Körperlosen Berührungsangriff eines Etiäinen getroffen wird, muss sie einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so kann der Etiäinen 1 Minute der Erinnerung der Kreatur löschen (wie *Erinnerung verändern*). Gelingt der Rettungswurf, so wird die Kreatur gegen diese Fähigkeit dieses Etiäinen für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Flüchtige Existenz (ÜF) Ein Etiäinen ist ein Geist aus Mentalenergie und manifestiert sich nur, wenn und solange er über wenigstens 1 Punkt an Mentalenergie verfügt. Sobald er den letzten Punkt ME aufwendet, verschwindet er für 24 Stunden aus dieser Existenzebene. Wenn er wieder erscheint, kann dies überall in 30 m Entfernung um den Punkt seines Verschwindens herum sein.

EULENBÄR

HG 4

EP 1.200

N Große Magische Bestie

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, -1 Größe, +5 Natürlich)

TP 47 (5W10+20)

REF +5, WIL +2, ZÄH +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +8 (1W6+4 plus Ergreifen), Biss +8 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 19, GE 12, KO 18, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +5; KMB +10 (Ringkampf +14);

KMV 21 (25 gegen Zu-Fallbringen)

Talente Fertigkeitensfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-8)

Schätze Gelegentlich

FÄULNISLARVENSCHWARM

EP 3.200

N Mini-Ungeziefer (Schwarm)

INI +2; Sinne Blindgespür 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, Auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 Größe)

TP 85 (10W8+40)

REF +5, WIL +3, ZÄH +11

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Schwarm (2W6 plus Ablenken und Parasitenbefall)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 19), Parasitenbefall

SPIELWERTE

ST 1, GE 15, KO 18, IN -, WE 10, CH 1

GAB +7; KMB -; KMV -

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Parasitenbefall (AF) Jede lebende Kreatur, die durch einen Fäulnislarvenschwarm Schaden erleidet, muss einen Reflexwurf gegen SG 19 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird sie von Parasiten befallen. Eine befallene Kreatur erleidet jede Runde 1W4 Punkte KO-Schaden, während die Fäulnislarven sich durch ihr Fleisch graben und es verzehren. Dieser Schaden hält an, solange sich das Opfer im Schwarm aufhält, plus weitere 1W6 Runden, nachdem es den Schwarm verlassen hat. Sollte das Opfer das Ziel eines Energieangriffs (Negative Energie eingeschlossen), der mindestens 5 Schadenspunkte verursacht, werden dadurch alle Fäulnislarven vernichtet, die es befallen haben. Immunität gegen Krankheiten bietet keinen Schutz gegen einen Parasitenbefall. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

FELSELNDRACHEN

HG 14

EP 38.400

CB Gigantischer Drache

INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m, Geruchssinn, Wahrer Blick; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 25 (+4 GE, -4 Größe, +19 Natürlich)

TP 202 (15W12+105); **Regeneration** 10 (Kaltes Eisen)



REF +15, WIL +13, ZÄH +16

Immunitäten Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung, Schlaf, Verfluchen und ähnliche Effekte; **SR** 15/ Kaltetes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Bewegungsfreiheit; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 30 m (durchschnittlich), Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +23 (2W8+12/19-20 plus Gift), 2 Klauen +23 (1W8+12), Schwanzschlag +18 (2W6+6 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Odemwaffe, Todesfluch, Würgen (Schwanz 2W6+18)

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 18, **KO** 25, **IN** 5, **WE** 18, **CH** 21

GAB +15; **KMB** +31 (Ringkampf +35); **KMV** 45 (kann nicht Zu-Fallgebracht werden.)

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserte Ansturm, Verbesserte Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten Fliegen +19, Schwimmen +38, Wahrnehmung +22

Sprachen Aklo, Drakonisch, Sylvanisch

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Hügel

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bewegungsfreiheit (AF) Ein Felsenlindwurm genießt stets *Bewegungsfreiheit*, entsprechend dem Zauber des gleichen Namens. Dieser Effekt kann nicht gebannt werden.

Gift (ÜF) Biss – Verletzung; *RW* Zähigkeit SG 24; *Frequenz* 1/Runde für 10 Runden; *Effekt* 2W6 Punkte Feuerschaden und 1W4 Punkte KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Odemwaffe (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein Felsenlindwurm als Standard-Aktion einen Magmastrahl in einer Linie von 36 m Länge ausatmen. Dieser Angriff verursacht 15W8 Punkte Feuerschaden bei allen getroffenen Kreaturen (REF, SG 24, halbiert). Dieses Magma bleibt für eine Runde glühend heiß, nachdem der Felsenlindwurm es erschaffen hat. Kreaturen, die schon in der ersten Runde durch den Strahl Schaden erlitten, nehmen in dieser Runde nochmals 6W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 24, keine Wirkung). Wurde das Magma ausgestoßen, während der Lindwurm geflogen ist, regnet es in der Folgerunde als Feuerschleier herab, der nicht höher als 18 m ist und 6W6 Punkte Schaden (REF, SG 24, keine Wirkung) bei jeder Kreatur verursacht, die ihn durchschreitet. In der dritten Runde kühlt das Magma zu einer dünnen Lage aus porösem Gestein, welches innerhalb weniger Stunden zu Pulver und Sand zerfällt. Magma, welches in der Luft ausgestoßen wurde, löst sich bereits in der zweiten Runde völlig auf und hinterlässt lediglich eine schmutzige Wolke, die schnell verschwindet. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Todesfluch (ÜF) Wenn eine Kreatur einen Felsenlindwurm tötet, wird sie vom Fluch des Feuers betroffen:

Fluch des Feuers: *RW* WIL, SG 22; *Effekt* Kreatur erleidet Empfindlichkeit gegen Feuer. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Wahrer Blick (AF) Ein Felsenlindwurm steht ständig unter dem Effekt von *Wahrer Blick*.

FEUERELEMENTAR, KLEINER

HG 1

EP 400

N Kleiner Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13 Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +1 GE, +1 Größe, +3 Natürlich)

TP 11 (2W10)

REF +4, **WIL** +0, **ZÄH** +3

Immunitäten wie Elementare, Feuer

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Hieb +4 (1W4 plus Verbrennen)

Besondere Angriffe Verbrennen (1W4, SG 11)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 13, **KO** 10, **IN** 4, **WE** 11, **CH** 11

GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 13

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative^B, Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Akrobatik +5, Einschüchtern +4, Entfesselungskunst +5, Klettern +4, Wahrnehmung +4, Wissen (Die Ebenen) +1

Sprachen Ignal

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ebene des Feuers)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-8)

Schätze Keine

FEUERELEMENTAR, GROSSER

HG 5

EP 1.600

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15 Auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +4 Natürlich)

TP 60 (8W10+16)

REF +11, **WIL** +4, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Elementare, Feuer; **SR** 5/-

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Hiebe +12 (1W8+2 plus Verbrennen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Verbrennen (1W8, SG 18)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 21, **KO** 14, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 11

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 27

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzeler Angriff, Verbesserte Initiative^B, Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Akrobatik +14, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +12, Klettern +9, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +5

Sprachen Ignal

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ebene des Feuers)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-8)

Schätze Keine

FEXT

HG 10

EP 9.600

RB Mittelgroßer Untoter

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 Natürlich, +9 Rüstung, +2 Schild)



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

TP 127 (15W8+60)
REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +9
Immunitäten wie Untote, Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 10/Glas oder Obsidian; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)
Nahkampf *Bastardschwert* +1, +20/+15/+10 (1W10+8/17-20) oder Hieb +18 (1W4+10 plus Lebenskraftentzug)
Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (1W4 Stufen, SG 21)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +19)
Beliebig oft - *Mit Toten sprechen* (SG 17), *Schutz vor Gutem*, *Totenglocke* (SG 16)
3/Tag - *Fluch* (SG 17)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 18, **KO** -, **IN** 13, **WE** 15, **CH** 18
GAB +11; **KMB** +18; **KMV** 33
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Tänzeler Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (*Bastardschwert*), Waffenfokus (*Bastardschwert*)
Fertigkeiten Akrobatik +4, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +9, Verkleiden +15, Wahrnehmung +20, Wissen (Baukunst) +12, Wissen (Religion) +12
Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Nicht zu töten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger
Schätze Standard (*Bastardschwert* +1, Ritterrüstung, Schwere Stahlschild, weitere Ausrüstung)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Nicht zu töten (ÜF) Wenn ein Fext durch andere Mittel als durch eine Glas- oder Obsidianwaffe auf 0 TP reduziert wird, wird er dadurch nicht zerstört, sondern erhält augenblicklich den Zustand Bewusstlos. 1W4 Minuten darauf erhält der Fext Schnelle Heilung 1. Um einen Fext vollständig zu zerstören, muss er mittels einer Glas- oder Obsidianwaffe auf 0 TP reduziert werden. Alternativ muss sein Kopf, nachdem der Fext bewusstlos geworden ist, abgeschlagen und mit Heiligem Wasser begossen werden. Ein zerstörter Fext zerfällt zu feiner Asche.

FROSKHKOLOSS HG 13

EP 25.600
N Riesige Aberration
INI +5; **Sinne** Blindsight 9 m, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 27 (+1 GE, -2 Größe, +19 Natürlich)
TP 184 (16W8+112)
REF +8, **WIL** +11, **ZÄH** +12
Immunitäten Elektrizität (teilweise); **Resistenzen** Feuer 10
Schwächen Durch Elektrizität verlangsamt

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m
Nahkampf Biss +20 (2W6+10/19-20 plus Ergreifen), 4 Tentakel +18 (1W8+5 plus Ergreifen), Zunge +18 (1W4+5 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m (9 m mit Zunge)

Besondere Angriffe Verschlingen (3W6+10, RK 19, 18 TP), Würgen (Tentakel, 1W6+10)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 13, **KO** 24, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 11
GAB +12; **KMB** +24 (Ringkampf +28); **KMV** 35
Talente Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss)
Fertigkeiten Heimlichkeit +14 (in Feuchtgebieten +22), Schwimmen +18, Wahrnehmung +16; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Feuchtgebieten +8, Wahrnehmung +8

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe
Organisation Einzelgänger
Schätze Einfacher Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durch Elektrizität verlangsamt (AF) Froschkolosse sind zwar gegen Elektrizität immun und erhalten keinen Schaden, werden aber für eine Runde verlangsamt, sobald sie Elektrizitätsschaden erleiden würden.
Rundumsicht (AF) Froschkolosse können mit ihren Stielaugen in alle Richtungen gleichzeitig sehen und daher nicht in die Zange genommen werden.

FU-LÖWE HG 4

EP 1.200
NG Großer Externar (Extraplanar, Gut, Verbessertes Tier)
INI +7; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, -1 Größe, +3 Natürlich)
TP 42 (5W10+15)
REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +7
Immunitäten Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf; **SR** 5/Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Gemeinsame Verteidigung, Steinerne Verteidigung 5/Tag

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Biss +8 (1W8+6 plus Ergreifen), 2 Klauen +8 (1W6+6)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +7, 1W4+5)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 6
GAB +3; **KMB** +10 (Ringkampf +14); **KMV** 23 (27 gegen Zu-Fallbringen)
Talente Eiserner Wille^B Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Rennen, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +15), Heimlichkeit +6 (im Unterholz +14), Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +4, Heimlichkeit +4 (im Unterholz +8), Wahrnehmung +4
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Starre

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Nirwana)
Organisation Einzelgänger oder Paar
Schätze Keine

GALGENBAUM HG 7

EP 3.200

NB Riesige Pflanze

INI +3; **Sinne** Blindsight 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 7, Auf dem Falschen Fuß 20 (-1 GE, -2 Größe, +13 Natürlich)

TP 84 (8W8+48)

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Pflanzen; **ZR** 18

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 3 Ranken +11 (1W6+7 plus Ergreifen und Ziehen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Halluzinogene Sporen, Knebeln, Ranken, Verschlingen (2W6+7 Säureschaden, RK 16, 7 TP), Würgen (1W6+7), Ziehen (Ranke, 1,50 m)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 8, **KO** 23, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +15 (Ringen +19); **KMV** 24

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit -2, Wahrnehmung +11

Sprachen Sylvanisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Halluzinogene Sporen (AF) Ein Galgenbaum kann ein Mal am Tag mit einer Standard-Aktion eine Sporenwolke ausstoßen, die einen Bereich mit einem Radius von 15 m um ihn herum einnimmt. Wesen in diesem Bereich müssen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, bei Misslingen halten sie den Galgenbaum für einen ganz gewöhnlichen Baum – oder schlimmer noch: einen Baumhirte oder ein anderes freundliches Baumwesen. Ein betroffenes Wesen ist für 2W6 Minuten passiv und weigert sich in dieser Zeit, den Galgenbaum anzugreifen. Einem betroffenen Wesen steht jede Runde ein neuer Willenswurf zu, falls der Galgenbaum einen Verbündeten angreift. Sollte der Baum ein betroffenes Wesen angreifen, erhält dieses auf seinen Rettungswurf einen Bonus von +4, um die Halluzination zu durchschauen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangeffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Ranken (AF) Bei den Rankenangriffen handelt es sich um Primärangriffe, welche Wuchtschaden verursachen. Wenn ein Galgenbaum einen Gegner mit seinen Ranken in einen Ringkampf verstrickt, gilt der Baum selbst nicht als in den Ringkampf verstrickt. Wenn der Galgenbaum Verschlingen einsetzt, zerrt er eine verstrickte Kreatur mit einer Ranke in das Innere seines Stammes.

GARTENSCHLICK

HG 2

EP 600

N Kleiner Schlick

INI +3; **Sinne** Blindsight 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Größe)

TP 19 (3W8+6)

REF +4, **WIL** -4, **ZÄH** +3

Immunitäten Säure; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schliche

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +3 (1W4 plus 1W8 Säure)

Besondere Angriffe Säure, Stinken

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 16, **KO** 15, **IN** -, **WE** 1, **CH** 2

GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 14 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +8

Besondere Eigenschaften Tarnung

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe, Wälder und Städte

Organisation Einzelgänger, Paar oder Beut (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Säure (AF) Ein Gartenschlick scheidet Verdauungssäfte aus, welche Fleisch auflösen können. Kreaturen aus härterem Material oder Pflanzen sind immun gegen diese Säure.

Stinken (AF) Alle 24 Stunden kann ein Gartenschlick überriechende Gase in einem Explosionsradius von 1,50 m um sich herum ausstoßen. Der Schlick reagiert meist in dieser Weise auf die erste erlittene Verwundung. Der Gestank dieser Dämpfe ist überwältigend während der ersten Runde ihres Bestehens und lässt lebende Kreaturen für 1W3 Runden kränkeln (ZÄH, SG 13, keine Wirkung). Dies ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Tarnung (AF) Ein Gartenschlick ist sehr schwer zwischen Pflanzen jeder Art zu entdecken. Um ihn als eigenständige Kreatur und nicht als kränklichen Teil einer Pflanze zu erkennen, ist ein Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich. Der Schlick trifft mit seinem Hiebangriff jede Kreatur automatisch, die ihn nicht bemerkt hat und sein Feld betritt.

GEFALLENER

HG 8

EP 4.800

RB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +3; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 19 (+4 Ablenkung, +3 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 93 (11W8+44)

REF +6, **WIL** +10, **ZÄH** +7

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 5, Säure 5;

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Langschwert +11/+6 (1W8/19-20 plus 2W6 Negative Energie und Bote der Verzweiflung), Leichter Schild +10 (1W3 plus 2W6 Negative Energie und Bote der Verzweiflung)

Fernkampf Langbogen +11/+6 (1W8 Energieschaden/x3 plus 2W6 Negative Energie und Bote der Verzweiflung)

Besondere Angriffe Bote der Verzweiflung, Fluch des Unbestatteten, Geisterhafte Ausrüstung, Hauch des Grabes

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

3/Tag - *Telekinese* (SG 19), *Tiefere Dunkelheit*

SPIELWERTE

ST -, **GE** 16, **KO** -, **IN** 13, **WE** 17, **CH** 18

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 25

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Talente Defensive Kampfweise, Kampf mit zwei Waffen, Schildstoß, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Fliegen +15, Motiv erkennen +17, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +17, Wissen (Religion) +10

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Trupp (2-6) oder Kolonne (7-16)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bote der Verzweiflung (ÜF) Eine Kreatur, welche durch die Angriffe eines Gefallenen Schaden nimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Sollte dieser Rettungswurf einer eigentlich gegen Furcht immunen Kreatur misslingen, wird diese Immunität vorübergehend unterdrückt. Der Effekt hält an, solange der Schaden nicht geheilt ist, den die Kreatur durch einen Angriff des Gefallenen erlitten hat. Dies ist ein Flucheffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Fluch des Unbestatteten (ÜF) Ein Mal am Tag kann ein Gefallener verlangen, dass ein Paladin, ein Kleriker oder ein Kriegspriester guter Gesinnung oder einer Gottheit, welcher der Erschaffung von Untoten ablehnend gegenübersteht, seine sterblichen Überreste aufstößt und ordnungsgemäß in heiligem Boden (d.h. solch ein Boden, welcher speziell dafür mittels *Ort weihen* oder *Weihen* vorbereitet wurde) bestattet. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 19 zu; misslingt dieser Rettungswurf, erhält es einen Malus von -2 auf alle Attributswerte. Dem Ziel steht jeden Tag ein neuer Willenswurf zu, bei Misslingen steigt der Malus auf jedes Attribut jeweils um 2. Dies kann keinen Attributswert unter 1 senken. Diese Mali werden aufgehoben, sobald das Bestattungsritual für den Gefallenen durchgeführt wurde. Das Ziel muss dies nicht persönlich ausführen, ist aber für die Durchführung verantwortlich. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Geisterhafte Ausrüstung (ÜF) Ein Gefallener besitzt Ausrüstungsgegenstände wie zu Lebzeiten, allerdings bestehen diese aus Energie, so dass er mit ihnen körperliche Angriffe ausführen kann und gegen Angriffe geschützt wird. Diese Ausrüstungsgegenstände können ihm aber nicht abgenommen oder entfernt werden, noch kann man ihn entwaffnen. Pfeile, welche er mit seinem Langbogen verschießt, verschwinden, sobald sie ihrem Ziel Schaden zugefügt haben. Ein Gefallener erhält einen Bonus in Höhe seines Charismamodifikators auf Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen und auf Kampfmanöverwürfe.

Hauch des Grabes (ÜF) Alle Nah- und Fernkampfangriffe eines Gefallenen verursachen bei lebenden Zielen zusätzliche 2W6 Punkte Negativen Energieschaden (untote Ziele werden hiervon nicht geheilt).

Wiederkehr (ÜF) Ein Gefallener ist an den Ort gebunden, wo er im Kampf gefallen ist oder wohin seine Überreste danach geschleppt wurden. Solange er nicht dauerhaft getötet wird, entsteht der Gefallene dort nach 2W4 Tagen erneut. Um ihn permanent zu zerstören und seine Seele freizusetzen, müssen seine Überreste im Rahmen einer wenigstens einminütigen Bestattungszeremonie in geweihtem oder heiligem Boden beigesetzt werden.

GEIST

HG 7

EP 3.200

CB Mittelgroßer Untoter

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos, Verbesserter Humanoid)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 15 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +1 GE)

TP 73 (7W8+42)

REF +5, WIL +7, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +6 (7W6; ZÄH, SG 18, halbiert)

Besondere Angriffe Unheimliches Stöhnen (SG 18)

SPIELWERTE

ST - , GE 12, KO -, IN 10, WE 11, CH 20

GAB +5; KMB +5; KMV 22

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +9, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +18, Wissen (Adel) +10, Wissen (Geschichte) +10; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +18

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung

GHUL

HG 1

EP 400

CB Mittelgroßer Untoter

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +2, WIL +5, ZÄH +2

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen fokussierte Energie +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Lähmung (1W4+1 Runden; ZÄH, SG 13; Elfen sind gegen diese Lähmung immun)

SPIELWERTE

ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14

GAB +1; KMB +1; KMV 14

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Haufen (2-4) oder Meute (7-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) *Ghulflieber*: Biss - Verletzung, RW ZÄH, SG 13; *Inkubationszeit* 1 Tag; *Frequenz* 1 Tag; *Schaden* 1W3 KO-Schaden und 1W3 GE-Schaden; *Heilung* 2 auf-

einanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes auf Charisma. Ein Humanoider, der aufgrund des Ghulfiebers stirbt, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Ghul und behält keine seiner vorherigen Fähigkeiten. Er steht nicht unter der Kontrolle eines anderen Ghuls, doch hungert er nach dem Fleisch der Lebenden und benimmt sich in jeder Hinsicht wie ein normaler Ghul. Ein Humanoider mit 4 oder mehr TW erhebt sich als Grul. (Grule sind Ghule, auf welche die Schablone für verbesserte Kreaturen angewandt wurde. Die Fähigkeit eines Gruls zur Lähmung kann sogar Elfen betreffen. Grule leben mit anderen ihrer Art in Rudeln zusammen und führen nicht selten Gruppen gemeiner Ghule an. Der Geruch des Todes und der Verderbnis, der sie umgibt, ist überwältigend. Sie haben die außergewöhnliche Fähigkeit *Gestank* (Radius von 3 m, Zähigkeit SG 15, keine Wirkung, 1W6+4 Minuten Kränkelnd).

GEISTERRÜSTUNG HG 2

EP 600

NB Mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VEREIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 20 (+1 GE, +9 Rüstung, +1 Schild)

TP 13 (3W8)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +5 (1W8+2/19-20) oder 2 Hiebe +4 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 13, **KO** -, **IN** 7, **WE** 11, **CH** 10

GAB +2, **KMB** +4; **KMV** 15

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Starre (Rüstung)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

GEISTERRÜSTUNG, GROSSE HG 4

EP 1.200

NB Großer Untoter

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VEREIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 18 (-1 Größe, +9 Rüstung)

TP 37 (5W8+15)

REF +1, **WIL** +4, **ZÄH** +3

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Schwerer Streitflegel +7 (2W8+7/19-20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 11, **KO** -, **IN** 7, **WE** 11, **CH** 15

GAB +3; **KMB** +9; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Starre (Rüstung)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

GESTRANDETER (KAYAL) HG ½

EP 200

Gestrandeter Schurke 1

N Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VEREIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)

TP 6 (1W8+2)

REF +5, **WIL** -1, **ZÄH** +2

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +3 (1W4+1/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration -3)

1/Tag – *Selbstverkleidung* (nur als Humanoider)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 8, **CH** 14

GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 14

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +6, Diplomatie +6, Heimlichkeit +8,

Motiv erkennen +3, Schätzen +3, Wahrnehmung +3,

Wissen (Die Ebenen) +2, Wissen (Lokales) +3; **Volksmo-**

di-fikatoren Heimlichkeit +2, Wissen (Die Ebenen) +2

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger (Schattenebene)

Organisation Einzelgänger, Paar, Gilde (3-12) oder Enklave (13-30 plus 1-4 Schurken [Spione] der 2. Stufe, 1-4 Hexenmeister der 2. – 4. Stufe und 1 Kämpfer/Schurke [Anführer] der 3. – 6. Stufe)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd, Dolch, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mit Schatten verschmelzen (ÜF) Angriffe gegen einen Gestrandeten haben bei dämmrigem Licht eine Fehlschlagchance von 50% statt der gewöhnlichen 20%. Diese Fähigkeit verleiht keine vollständige Tarnung, sie erhöht nur die Fehlschlagwahrscheinlichkeit.

GOLDGOLEM HG 15

EP 51.200

N Großes Konstrukt

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VEREIDIGUNG

RK 30, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 26 (+4 GE, -1 Größe, +17 Natürlich)

TP 156 (23W10+30)

REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +7

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 15/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +34 (4W8+12 plus Regenbogenstrahl)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

SPIELWERTE**ST** 34, **GE** 18, **KO** -, **IN** -, **WE** 11, **CH** 1**GAB** +23; **KMB** +36; **KMV** 50**Besondere Eigenschaften** Todeszuckungen**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger oder Prozession (2–5)**Schätze** Keiner**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Immunität gegen Magie (AF) Ein Goldgolem ist gegen jeden Zauber und jede Zauberähnliche Fähigkeit immun, der oder die Zauberresistenz gestattet. Einige Zauber und Effekte funktionieren bei der Kreatur zudem anders:

- Ein magischer Angriff, der Feuerschaden verursacht, reduziert die SR des Golems auf 5/Adamant, beschleunigt ihn aber auch für 1W6 Runden so, als läge *Hast* auf ihm (kein Rettungswurf).
- Ein magischer Angriff, welcher Kälteschaden verursacht, verlangsamt einen Goldgolem für 1W6 Runden (wie *Verlangsamten*, kein Rettungswurf).

Regenbogenstrahl (ÜF) Als Schnelle Aktion kann ein Goldgolem, der einen Gegner mit seinem Hiebangriff trifft, einen vielfarbigen Energiestrahle aus seinem juwelenbesetzten Zepter entfesseln. Er hat die Wahl, automatisch den mit dem Hieb getroffenen Gegner mit dem Strahl zu treffen oder einen Berührungsangriff im Fernkampf +26 gegen eine maximal 9 m entfernte Kreatur auszuführen. Der Effekt für jede von einem Strahl getroffene Kreatur wird mit 1W6 auf der folgenden Tabelle ermittelt; der SG der Rettungswürfe basiert auf Konstitution.

1W6 Strahlfarbe Effekt

1	Rot	20 Punkte Feuerschaden (REF, SG 21, halbiert)
2	Orange	40 Punkte Säureschaden (REF, SG 21, halbiert)
3	Gelb	80 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 21, halbiert)
4	Grün	Gift (<i>RW ZÄH</i> , SG 21; <i>Frequenz</i> 1/Runde für 6 Runden; <i>Effekt</i> 1W4 KO-Schaden; <i>Heilung</i> 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe)
5	Blau	Versteinerung (wie <i>Fleisch zu Stein</i> ; ZÄH, SG 21, keine Wirkung)
6	Indigo	Wahnsinn (wie <i>Wahnsinn</i> ; WIL, SG 21, keine Wirkung)

Todeszuckungen (AF) Ein Goldgolem zerschmilzt bei seiner Zerstörung zu wertloser Schlacke und setzt dabei eine Wolke giftiger Dämpfe mit 3 m Radius frei. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen; eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, erleidet 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Dies ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

GRABESRITTER**HG 11****EP 12.800**

Menschlicher Grabesritter-Kämpfer 10

RB Mittlgrößer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19**Aura** Ketznerische Aura (9 m, SG 19)**VERTEIDIGUNG****RK** 25, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 24 (+1 GE, +4 Natürlich, +10 Rüstung)**TP** 139 (10W10+80)**REF** +6, **WIL** +6, **ZÄH** +13; +3 gegen Furcht**Immunitäten** wie Untote, Elektrizität, Kälte, Säure; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Energie fokussieren +4, Tapferkeit +3, Wiederkehr; **ZR** 22**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** *Zweihänder* +1, +25/+20 (2W6+19 plus 2W6 Säure)**Fernkampf** Kompositlangbogen +14/+9 (1W8+11×3)**Besondere Angriffe** Untotenmeisterschaft (SG 19), Verheerende Explosion (6W6 Säure, SG 19), Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Bögen +1), Zerstörung fokussieren**SPIELWERTE****ST** 27, **GE** 12, **KO** -, **IN** 15, **WE** 12, **CH** 18**GAB** +10; **KMB** +18; **KMV** 29

Talente Abhärtung^B Angriff im Vorbereiten^B Bedrohliche Darbietung, Beherrzter Sturmangriff, Berittener Kampf^B Doppelschlag, Entsatteln, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer-Fokus, Mächtiger Waffenfokus (*Zweihänder*), Trampeln, Verbesserte Initiative^B Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (*Zweihänder*), Waffenspezialisierung (*Zweihänder*)

Fertigkeiten Einschüchtern +25, Klettern +13, Reiten +19, Schwimmen +13, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +12; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +8, Reiten +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Zwergisch**Besondere Eigenschaften** Geisterreittier, Rüstungstraining 2, Verderbliche Wiederbelebung**LEBENSWEISE****Umgebung** Jedes Land**Organisation** Einzelgänger oder Trupp (Grabesritter plus 12–24 Skelettreiter)**Schätze** NSC-Ausrüstung (*Ritterrüstung* +1, *Zweihänder* +1, Kompositlangbogen [+8 ST] mit 20 Pfeilen, Gürtel der Riesenstärke +2, sonstige Schätze)**GREIF****HG 4****EP 1.200**

N Große Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12**VERTEIDIGUNG****RK** 17, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)**TP** 42 (5W10+15)**REF** +6, **WIL** +4, **ZÄH** +7**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)**Nahkampf** Biss +8 (1W6+3), 2 Klauen +7 (1W6+3)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besondere Angriffe** Anspringen, Krallen (2 Klauen +7, 1W4+3)**SPIELWERTE****ST** 16, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 5, **WE** 13, **CH** 8**GAB** +5; **KMB** +9; **KMV** 21 (25 gegen Zu-Fall-bringen)**Talente** Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Waffenfokus (Biss)**Fertigkeiten** Akrobatik +10, Fliegen +6, Wahrnehmung +12;**Volksmodifikatoren** Akrobatik +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen.)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar, oder Schwinge (6-10)

Schätze Gelegentlich

GRUBENSCHLICK

HG 2

EP 600

N Mittelgroßer Schlick

INI +3; Sinne Blindsight 18 m, Gespür für Extradimensionale Räume; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 10 (+3 GE)

TP 25 (3W8+12)

REF +4, WIL -2, ZÄH +5

Immunitäten wie Schlicke, Säure

Schwächen Empfindlichkeit gegen Extradimensionale Räume

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Tentakel +5 (1W4+4 plus Ziehen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Grube, Ziehen (Tentakel, 1,50 m)

SPIELWERTE

ST 16, GE 16, KO 19, IN 2, WE 5, CH 1

GAB +2; KMB +5; KMV 18

Talente Fertigkeitfokus (Heimlichkeit, Wahrnehmung)

Fertigkeiten Heimlichkeit +15, Wahrnehmung +2; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8

Besondere Eigenschaften Durchsichtig

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

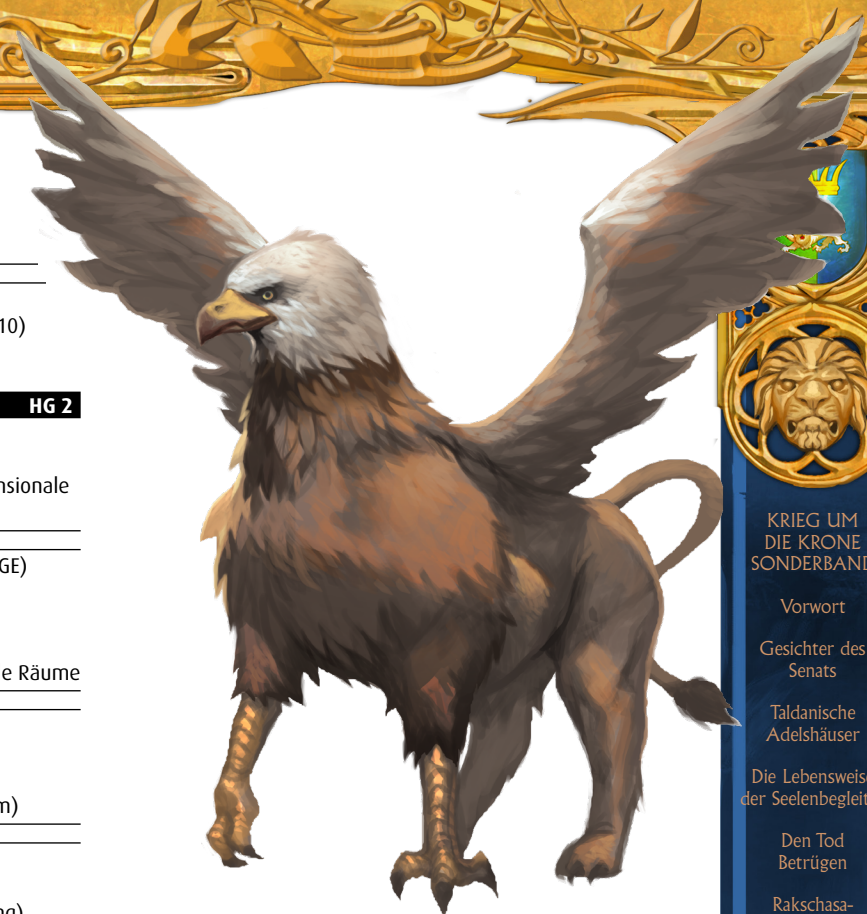
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchsichtig (AF) Ein Grubenschlick ist in den meisten Umgebungen nur schwer vom Untergrund zu unterscheiden. Er erhält einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und kann sich mit voller Bewegungsrate fortbewegen, ohne dabei einen Malus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zu erhalten. Bemerkt eine Kreatur einen Grubenschlick nicht und tritt auf ihn, riskiert sie, in seine Grube zu fallen (sofern diese offen ist) oder Schaden zu erleiden, als wäre sie von seinem Tentakel getroffen worden.

Empfindlichkeit gegen Extradimensionale Räume (ÜF)

Sollte ein Grubenschlick einen Extradimensionalen Raum verzehren, z.B. den im Inneren eines *Nimmervollen Beutels*, *Praktischen Rucksacks* oder *Tragbaren Lochs* befindlichen, lösen die sich widerstreitenden Energien bei ihm heftige Kämpfe und Zuckungen aus, die ihm 2W6 Schadenspunkte in jeder Runde zufügen, die er den Gegenstand in sich behält. Sollte der Grubenschlick auf diese Weise getötet werden, explodiert er; alles in seinem Inneren erleidet in diesem Fall 2W6 Schadenspunkte und wird auf eine zufällig gewählte, freie Fläche innerhalb von 9 m Entfernung zum Grubenschlick ausgestoßen.

Gespür für Extradimensionale Räume (ÜF) Ein Grubenschlick kann die Präsenz und Position Extradimensionaler Räume innerhalb der Reichweite seines Blindgespürs wahrnehmen. Dies umfasst auch jene Räume, die von magischen Gegenständen wie *Nimmervolle Beutel*, *Praktischen Rucksäcken* und *Tragbaren Löchern* erzeugt werden, aber auch Zaubereffekte wie *Des Magiers Herrliches Herrenhaus* und *Seiltrick*. Ferner können Grubenschlicke mittels dieser Fähigkeit auch einander wahrnehmen.



Grube (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Grubenschlick seine Oberfläche in einen Extradimensionalen Raum öffnen, um Nahrung einzufangen und zu verdauen. Ein Grubenschlick kann diese Fähigkeit nur nutzen, während er sich auf einer festen, horizontalen Oberfläche von angemessener Größe befindet. Der so erzeugte Extradimensionale Raum ist 3 m tief und jede Kreatur der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner, welche auf die Angriffsfläche des Grubenschlicks tritt, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, fällt sie in die Grube und erleidet 1W6 Punkte Sturzschaden. Ein Grubenschlick kann zudem aktiv versuchen, Kreaturen einzufangen, indem er sich in ihre Angriffsflächen bewegt. Das Ziel einer solchen Aktion kann einen Gelegenheitsangriff gegen den Schlick ausführen, stürzt dann aber augenblicklich in den Extradimensionalen Raum. Sollte das Ziel auf den Gelegenheitsangriff verzichten, kann es einen Reflexwurf ablegen; misslingt dem Ziel der Rettungswurf, stürzt es in die Grube, andernfalls kann es den Sturz in den Extradimensionalen Raum vermeiden. Der Extradimensionale Raum fasst maximal eine Mittelgroße Kreatur oder zwei Kleine Kreaturen oder vier Sehr kleine Kreaturen (usw.) Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution. Die Wände der Grube sind hart wie rauer Stein. Solange die Grube offen ist, kann eine Kreatur sie mit einem Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 15 verlassen. Ein Grubenschlick kann seinen Extradimensionalen Raum als Bewegungsaktion verschließen und eine darin befindliche Kreatur festsetzen. Eine so eingefangene Kreatur erleidet jede Runde im Extradimensionalen Raum 1 Punkt Säureschaden. Eine eingefangene Kreatur kann die Wände der Grube angreifen, um dem Grubenschlick Schaden zuzufügen; die Wände haben RK 10 und Härte 8. Ein Grubenschlick kann den Inhalt seines Extradimensionalen Raumes als Standard-Aktion ausspucken. Ausgespuckte Kreaturen landen auf einem an den Grubenschlick angrenzenden, zufällig bestimmten Feld. Sollte ein Gruben-

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

schlick getötet werden, fällt sein Extradimensionaler Raum zusammen und stößt seinen Inhalt augenblicklich aus.

GRÜNE VETTEL HG 5

EP 1.600

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +1; Sinne Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, +8 Natürlich)

TP 58 (9W10+9)

REF +7, WIL +7, ZÄH +6

ZR 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W4+4 plus Schwächung)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9)

Immer - Spurloses Gehen, Wasser atmen, Zungen

Beliebig oft - Baum, Feuerwerk (SG 14), Geisterhaftes

Geräusch (SG 12), Gestalt verändern, Tanzende Lichter, Unsichtbarkeit, Windgeflüster

SPIELWERTE

ST 19, GE 13, KO 12, IN 15, WE 13, CH 14

GAB +9; KMB +13; KMV 24

Talente Blind kämpfen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Täuscher, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +13, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +9, Schwimmen +18, Verkleiden +13, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkanes) +11

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Nachahmung

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe

Organisation Einzelgänger oder Zirkel (3 Vetteln beliebiger Art)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Nachahmung (AF) Grüne Vetteln können die Geräusche fast jeder Tierart nachahmen, die in der Umgebung ihres Lagers vorkommt.

Schwächung (ÜF) Die Klauen einer Grüne Vettel können jenen die sie treffen Stärke entziehen. Jedes Mal, wenn sie einen Gegner mit ihren Klauen trifft, erleidet dieser 2 Punkte Stärkeschaden, es sei denn, er widersteht dieser Schwächung mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 16. Die Vettel kann auch versuchen, das Opfer mit einem speziellen Angriff besonders zu schwächen. Dazu benötigt sie eine Standard-Aktion und einen Berührungsangriff, der nicht in derselben Runde durchgeführt werden kann, in der sie mit den Klauen zuschlägt. Dem Getroffenen muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen; bei Mislingen erleidet er 2W4 Punkte Stärkeschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

GRUFTWÄCHTER HG 9

EP 6.400

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

Aura Ort weihen (9 m, SG 12)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 20 (+3 GE, +10 Natürlich)

TP 111 (14W10+34)

REF +7, WIL +5, ZÄH +4

Immunitäten wie Konstrukte; SR 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +21 (2W6+10)

Besondere Angriffe Zur Ruhe betten

SPIELWERTE

ST 25, GE 17, KO -, IN -, WE 12, CH 1

GAB +14; KMB +21; KMV 34

Talente Abhärtung^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +0 (in Starre +8), Wahrnehmung +1; Volksmodifikatoren Heimlichkeit in Starre +8

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung, Mächtige Hiebe (Hieb), Starre (Statue)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geisterhafte Berührung (ÜF) Die Hiebangriffe eines Gruftwächters besitzen die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

Ort weihende Aura (ÜF) Gruftwächter strahlen eine 9 m-Aura von *Ort weihen* aus. Innerhalb dieser Aura können keine Untoten herbeigezaubert oder erschaffen werden, während existierende Untote einen Malus von -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe erleiden. Ferner steigt der SG von Rettungswürfen gegen Fokussierte Positive Energie innerhalb der Aura um 2 - dies ist mit den Auren anderer Gruftwächter kumulativ (Maximalanstieg aber 6).

Zur Ruhe betten (ÜF) Eine von einem Gruftwächter getötete, körperliche Kreatur kann nicht in einen Untoten verwandelt werden, solange die Leiche nicht vorher wenigstens 24 Stunden unter dem Effekt von *Entweihen* oder *Ort entweihen* verbringt. Sollte ein Untoter mit der Fähigkeit zur Neubildung von einem Gruftwächter getötet werden (z.B. ein Geist oder ein Vampir), so wird diese Neubildung für eine Anzahl von Tagen in Höhe der TW des Gruftwächters verzögert (meistens 14 Tage).

HÄREZIT (DES ASMODEUS) HG 9

EP 6.400

RB Mittelgroßer Untoter

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +20

Aura Ort entweihend (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 20 (+4 GE, +5 Natürlich, +5 Unheilig)

TP 138 (12W8+84)

ZÄH +11, REF +10, WIL +11

Immunitäten wie Untote; SR 10/Gut; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +6, Unheiliges Verständnis; ZR 20 (24 gegen göttliche Zauber)

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Unheiliger Schwere Streitkolben* +2, +19/+14 (1W8+10 plus Glaubenerschütternder Schlag), Hieb +12 (1W8+5 plus Glaubenerschütternder Schlag) oder 2 Hiebe +17 (1W8+8 plus Glaubenerschütternder Schlag)

Besondere Angriffe Glaubenerschütternder Schlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

Immer - Gutes entdecken, Unsichtbares sehen

Beliebig oft - Brennende Hände (SG 16), Selbstverkleidung

3/Tag - *Flammen erzeugen, Unheilige Plage* (SG 19), *Unsichtbarkeit*

1/Tag - *Feuerball* (SG 18), *Feuerwand, Unauffindbarkeit, Verwirrung* (SG 19)

SPIELWERTE

ST 22, GE 19, KO -, IN 14, WE 9, CH 21

GAB +9; KMB +17; KMW 34

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Bluffen +17, Einschüchtern +20, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +14, Wissen (Religion) +17

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Häresie freisetzen, Härezit-Domänen (Feuer, Tricks), Kabale, Unheiliges Verständnis

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Kabale (2-5)

Schätze Doppelt (*Schwerer Streitkolben* +2, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Glauberschütternder Schlag (ÜF) Ein nichtböser Zauberkundiger, welcher vom Hiebangriff eines Häreziten oder dessen Bevorzugter Waffe getroffen wird, muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, kann er für 1 Runde keine göttlichen Zauber wirken. Bei Erfolg ist die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit dieses Häreziten immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Häresie freisetzen (ÜF) Wird ein Härezit zerstört, explodiert er und fügt allen Kreaturen innerhalb von 9 m Radius 3W6 Punkte Negativen Energieschadens zu (REF, SG 21, halbiert). Eine nichtböse Kreatur, welche durch diese Energie Schaden erleidet, muss ferner einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, ist sie zudem vom Glauberschütternden Schlag des Häreziten betroffen. Die SG der Rettungswürfe basieren auf Charisma.

Härezit-Domänen Ein Härezit ist mit einer bösen Gottheit verbunden und hat stets dieselbe Gesinnung wie diese. Der Härezit wählt zwei von dieser Gottheit gewährte Domänen und erhält die Zauber des 1. Grades beider Domänen als Zauberähnliche Fähigkeiten, die er beliebig oft einsetzen kann. Er erhält die Zauber des 2. Grades beider Domänen als Zauberähnliche Fähigkeiten, die er 3/Tag einsetzen kann, und die Zauber des 3. und 4. Grades als Zauberähnliche Fähigkeiten, die er 1/Tag einsetzen kann. Unpassende Domänenzauber oder Zauber, welche bestehende Zauberähnliche Fähigkeiten des Häreziten duplizieren, werden mit der Version eines Zaubers der Kategorie *Wunden verursachen* desselben Grades ersetzt.

Beispiel: Ein Härezit mit Zugang zur Domäne der Heilung würde alle vier Zauber der Kategorie *Wunden heilen* gegen die entsprechenden Zauber der Kategorie *Wunden verursachen* auswechseln. Ein Härezit mit Zugang zur Domäne der Herrlichkeit würde *Waffe segnen* gegen *Mittelschwere Wunden verursachen*, *Gleißendes Licht* gegen *Schwere Wunden verursachen* und *Heiliger Schlag* gegen *Kritische Wunden verursachen* tauschen. Der Härezit erhält diese Zauberähnlichen Fähigkeiten zusätzlich zu seinen allgemeinen Zauberähnlichen Fähigkeiten (*Gutes entdecken, Unheilige Plage* und *Unsichtbares sehen*). Der hier vorgestellte Härezit ist ein Härezit des Asmodeus mit den Domänen des Feuers und der Tricks.

Kabale (AF) Mehrere Häreziten können eine Kabale bilden, um verstärkte magische Fähigkeiten und Verteidigungen zu erlangen. Eine solche Kabale besteht aus zwei bis fünf

Häreziten. Das Ritual zum Bilden einer Kabale oder ihrer Erweiterung um neue Mitglieder erfordert 24 Stunden voller Gebete, Andachten und finsterner Opfergaben; nach dieser Zeit ist der Härezit an den Bereich gebunden, in dem das Ritual ausgeführt wurde (maximal ein Würfel mit 15 m-Seitenlänge pro Härezit und maximal fünf solcher Würfel). Sollte ein Angehöriger einer Härezit-Kabale diesen Bereich verlassen, verlieren er und die anderen Angehörigen alle gemeinsamen Fähigkeiten ihrer Kabale und müssen das Ritual erneut durchführen, um diese Fähigkeiten zurückzuerlangen. Alle Häreziten der Kabale erhalten die Zauberähnlichen Fähigkeiten der einzelnen Härezit-Domänen (im Falle von Dopplungen werden keine zusätzlichen Zauberähnlichen Fähigkeiten erlangt – die meisten Kabalen bestehen daher aus Häreziten mit unterschiedlichen Domänen). Alle Häreziten einer Kabale besitzen ein Schwarmbewusstsein, können telepathisch kommunizieren und erhalten einen Bonus von +4 auf Initiative und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Wenn wenigstens ein Härezit in einer Kabale eine Illusion anzweifelt, werden auch die anderen als die Illusion anzweifeln behandelt. Wenn ein Härezit um die Anwesenheit von Gegnern weiß, gilt dies auch für die übrigen. Sollte ein Härezit verletzt oder getötet werden, wissen dies die übrigen Mitglieder der Kabale. Solange die Kabale existiert, erhalten alle Häreziten dieser Kabale Schnelle Heilung 10.

Ort entweihende Aura (ÜF) Die reine Existenz eines Häreziten ist eine Verkörperung von Blasphemie und Ketzerei und strahlt als solche eine Ort entweihende Aura mit 9 m Radius aus. Der Härezit und alle Untoten innerhalb dieser Aura erhalten einen Unheiligen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe. Ferner steigt im Wirkungsbereich der SG von Rettungswürfen gegen Fokussierte Negative Energie um 6. Der Härezit erhält 2 Trefferpunkte pro Trefferwürfel (meistens +24 TP). Die Spielwerte oben enthalten all diese Vorteile bereits und diese sind nicht mit denen des Zaubers *Ort entweihen* kumulativ, verschwinden aber auch nicht im Wirkungsbereich von *Ort weihen*.

Unheiliges Verständnis (ÜF) Ein Härezit addiert seinen Charislabonus (meistens +5) als Unheiligen Bonus auf seine RK. Er ist im Umgang mit der Bevorzugten Waffe seiner Gottheit geübt und diese Waffe erhält in seinen Händen die besondere Waffeneigenschaft *Unheilig*. Gegen göttliche Zauber steigt die Zauberresistenz des Häreziten um 4.

HEXENKRÄHE

HG 3

EP 800

CB Kleine Magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe)

TP 32 (5W10+5)

REF +7, WIL +4, ZÄH +5

Resistenzen Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 2 Krallen +7 (1W6+1)

Besondere Angriffe Hexereien (Hexenblick^{EXP}, Kichern^{EXP}, Unglück^{EXP})

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8; der SG der Rettungswürfe basiert auf Intelligenz)

Immer - *Magie entdecken, Mit Tieren sprechen* (nur Vögel)

3/Tag - *Bauchreden* (SG 14), *Verhalten durchschauen*^{EXP}, *Verschwinden*^{EXP}



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

1/Tag - *Schlechtes Omen*^{EXP}, *Spiegelbilder*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 17, **WE** 16, **CH** 13

GAB +5; **KMB** +5 (Entreißen^{EXP}+7); **KMV** 19 (21 gegen Entreißen^{EXP})

Talente Angriff im Vorbeifliegen^B Ausweichen, Defensive Kampfweise, Verbessertes Entreißen^{EXP}

Fertigkeiten Bluffen +5, Fingerfertigkeit +12, Fliegen +15, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkane) +6, Zauberkunde +6; **Volksmodifikatoren**

Fingerfertigkeit +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aural, Gemeinsprache; *Mit Tieren sprechen* (nur Vögel)

Besondere Eigenschaften Apportation

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Kalte Ebenen und Wäldern

Organisation Einzelgänger, Paar, Zirkel (3–12) oder Schwarm (13–30)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Apportation (ÜF) Hexenkrähen sind in ausreichender Zahl (z.B. als Schwarm) zu einer gemeinschaftlichen Form der Magie imstande: Ein Mal am Tag können sie einen glühenden Kreis öffnen, welcher an einen anderen Ort auf demselben Planeten führt. Hierzu ist ein wildes, von Krächern erfülltes Flugritual erforderlich, dessen Mittelpunkt meistens jene sind, die von der Fähigkeit Gebrauch machen wollen. Das Ritual funktioniert wie *Kreis der Teleportation* (ZS 17), erfordert aber eine ununterbrochene Minute an Zeitaufwand, muss keine horizontale Oberfläche betreffen und der Effekt ist weder unsichtbar noch schwer zu entdecken. Die Ränder des Kreises glühen für 1 Minute. Die meisten Hexenkrähen hassen es, diese Fähigkeit einzusetzen, manche verdingen ihre Dienste aber auch an jene, die schnell reisen müssen, und verlangen dafür einen hohen Preis – in der Regel ein Besitztum des Vertragspartners, das von diesem geschätzt wird, einen hohen Wert besitzt und fast immer magisch ist.

Hexereien (ÜF) Eine Hexenkrähe wirkt Hexereien wie eine Hexe^{EXP} der 5. Stufe. Sie beherrscht stets die Hexereien Hexenblick, Kichern und Unglück. Der SG des Willenswurfs beträgt jeweils 15.

HIERAKOSPHINX

HG 5

EP 1.600

CB Große Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)

TP 60 (8W10+16)

REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +11 (1W10+4), 2 Klauen +11 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Kreischen

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 6, **WE** 15, **CH** 10

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Doppelschlag, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff

Fertigkeiten Fliegen +3, Wahrnehmung +16; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Sphinx

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schar (3–8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kreischen (ÜF) Das schrille Kreischen einer Hierakosphinx verleiht Nichtsphingen in einer 18 m-Radius Ausdehnung für 2W4 Runden den Zustand Taub (ZÄH, SG 16, keine Wirkung). Sobald einer Kreatur der Rettungswurf gelingt, ist sie für 24 Stunden gegen das Kreischen dieser Hierakosphinx immun. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

HOBKIN

HG 1/2

EP 200

NB Kleines Feenwesen

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP 9 (2W6+2)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +1

SR 5/Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Außer Phase

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Schwaches Schweben

Nahkampf 2 Klauen +4 (1W4–1)

Besondere Angriffe Kollateralschaden

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2, Konzentration +4)

Beliebig oft - *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Stilles Trugbild* (SG 13), *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 15

GAB +1; **KMB** -1; **KMV** 11

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +7, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +6; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Furchtsäer

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Bande (2–5) oder Befall (6–30 plus 1 Hobkin-Missetäter)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außer Phase (ÜF) Hobkins sind leicht außer Phase mit der Materiellen Ebene. Alle gegen sie geführten Fernkampf-angriffe und Zauber, welche einen Berührungsangriff im Fernkampf erfordern, unterliegen ihnen gegenüber einer Fehlschlagchance von 75%. Alle Effekte, welche *Flimmern* vereiteln, verhindern auch diese Fähigkeit.

Furchtsäer (AF) Einschüchtern ist für einen Hobkin stets eine Klassenfertigkeit. Er erleidet niemals einen Malus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, nur weil er kleiner ist als sein Ziel.

Kollateralschaden (ÜF) Wenn ein Angriff einem Hobkin keinen Schaden zufügt, sei es aufgrund von nicht ausreichendem Angriffswurf, Fehlschlagchance oder nicht überwundener Schadensreduzierung, kann der Hobkin den Angriff auf ein beliebiges Ziel innerhalb der Reichweite

des ursprünglichen Angriffs umlenken (sofern vorhanden). Der Angriff kann dabei nicht gegen seine ursprüngliche Quelle umgelenkt werden. Der Angreifer würfelt Angriff und Schaden gegen das neue Ziel erneut und wird dabei behandelt, als besäße er das Talent Verbesserter Kritischer Treffer. Hobkins lieben es, mit dieser Fähigkeit andere Kreaturen zum Zerstören geschätzter Besitztümer zu zwingen.

Schwaches Schweben (ÜF) Hobkins schweben meistens 2,5 cm über dem Boden. Ein Hobkin kann als Bewegungsaktion bis zu 6 m in gerader Linie aufwärts schweben; sollte er sich nirgends festhalten können, kehrt er am Ende dieser Bewegung auf 2,5 cm Höhe über der nächsten flachen Oberfläche zurück.

HODAG HG 6

EP 2.400

N Große Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)

TP 60 (8W10+16)

REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +8

verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Gräben 4,50 m

Nahkampf Biss +11 (1W10+4/19-20), 2 Klauen +11 (1W6+4), Schwanzschlag +11 (1W4+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Fortschleudern, Stachelschwanz

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 10

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Klettern +10, Schwimmen +8, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Spurlos

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder und Marschen

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fortschleudern (AF) Wenn ein männlicher Hodag einen Sturmangriff über 6 m oder mehr durchführt und einen Gegner verletzt, kann er diesen mit einem speziellen Kampfmanöverwurf fortschleudern. Der Gegner muss körperlich sein und wenigstens eine Größenkategorie kleiner als der Hodag selbst sein. Sollte das Manöver des Hodags gelingen, wird sein Gegner 3 m in eine vom Hodag gewählte Richtung zurückgeschleudert und fällt zu Boden. Der Hodag kann seinen Gegner nur in einer geraden Linie schleudern. Falls ein Hindernis der Bewegung des Zieles im Weg steht, erleiden sowohl die geschleuderte Kreatur wie auch das getroffene Objekt 1W6 Schadenspunkte und die Kreatur landet auf dem Feld, welches zu dem Objekt benachbart ist. Ein Hodag kann eine Kreatur auch geradewegs 3 m hoch in die Luft schleudern. Dies bewegt den Gegner nicht fort, lässt ihn aber zusätzliche 1W6 Punkte Fallschaden erleiden.

Spurlos (AF) Ein Hodag fegt mit seinem Schwanz hinter sich in einer Weise her, die seine Spuren verwischt. Der SG bei

Versuchen, den Spuren eines Hodags zu folgen, ist um +10 erhöht.

Stachelschwanz (AF) Der Stachelschwanz des Hodag erlaubt der Kreatur, mit ihrem Schwanzschlag zugleich Stich- und Wuchtschaden zu verursachen. Der Schwanzschlag ist ein Primärangriff.

HOLZGOLEM

EP 2.400

N Mittl großes Konstrukt

INI +3; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Natürlich)

TP 64 (8W10+20)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 5/Adamant

Schwächen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +12 (2W6+4)

Besondere Angriffe Splittersalve

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** -, **IN** -, **WE** 11, **CH** 1

GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 25

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Ein Holzgolem ist gegen alle Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einem Holzgolem anders als normal.

- Die Zauber *Holz formen* und *Holz krümmen* verlangsamen einen Holzgolem 2W6 Runden lang (wie der Zauber *Verlangsamen*), ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.
- Der Zauber *Holz zurücktreiben* treibt den Golem 18 m weit zurück und fügt ihm 2W12 Schadenspunkte zu, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.
- Jeder magische Angriff auf einen Holzgolem, der Kälteschaden verursacht, hebt die Verlangsamung auf und heilt bei dem Holzgolem einen Trefferpunkt pro 3 Punkte Kälteschaden, den der Angriff normalerweise verursachen würde. Wenn die auf diese Weise geheilten Trefferpunkte die maximalen Trefferpunkte des Golems übersteigen würden, erhält der Golem die überzähligen Trefferpunkte als Temporäre Trefferpunkte hinzu. Ein Holzgolem erhält keinen Rettungswurf gegen Angriffe, die Kälteschaden verursachen.

Splittersalve (ÜF) Ein Mal alle 1W4+1 Runde kann ein Holzgolem als Freie Aktion eine Anzahl messerscharfer Splitter in einem Umkreis von 6 m Radius abfeuern. Alle Kreaturen in diesem Gebiet erleiden 6W6 Punkte Hiebschaden (REF, SG 14, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

HUNGRIGER NEBEL

HG 6

EP 2.400

N Riesiger Schlick

INI -3; **Sinne** Wahrnehmung -5

Aura Schauerliche Schwaden (3 m, SG 8)

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

VERTEIDIGUNG

RK 5, Berührung 5, Auf dem Falschen Fuß 5 (-3 GE, -2 Größe)
TP 59 (7W8+28)

REF -1, **WIL** -3, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Schlicke, Elektrizität, Säure, Schall;

Resistenzen Kälte 10; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Gasförmig, Verbundenheit mit Negativer Energie

Schwächen Empfindlichkeit gegen Wind

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 4,50 m (perfekt)

Nahkampf Berührung +5 (6W6 Negative Energie)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Umhüllender Nebel (SG 17, 3W6 Negative Energie und Wankend)

SPIELWERTE

ST -, **GE** 4, **KO** 18, **IN** -, **WE** 1, **CH** 1

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 12 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Gemäßigte Region

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nebelbank (3-10)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Wind (AF) Ein hungriger Nebel wird als Sehr kleine Kreatur behandelt hinsichtlich der Effekte, die Starker Wind auf ihn hat.

Gasförmig (AF) Ein hungriger Nebel besteht aus unheimlichem Nebel. Es kann durch kleine Löcher und schmale Öffnungen sickern, aber nicht Wasser oder andere Flüssigkeiten passieren. Er hat keinen Stärkewert und kann daher auch keine Gegenstände manipulieren.

Schauerliche Schwaden (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Hungrigen Nebel oder innerhalb des Nebels muss einen Willenswurf gegen SG 8 zu Beginn ihres Zuges ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde aufgrund der im Nebel zu erahnenden Gestalten von Phantomen den Zustand Wankend. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Umhüllender Nebel (AF) Ein Hungriger Nebel kann Gegner umhüllen (siehe die Allgemeine Monsterfähigkeit). Eine vom Nebel umhüllte Kreatur befindet sich nicht im Haltegriff und kann sich normal bewegen. Sie ist auch nicht in Gefahr zu ersticken, doch wenn sie ihren Zug vom Nebel umhüllt beginnt, besitzt sie den Zustand Wankend neben dem Schaden, den der Angriff selbst verursacht. Der SG des Rettungswurfes zum Entgehen der Umhüllung basiert auf Konstitution.

HYAKUME

HG 15

EP 51.200

NB Große Aberration

INI +12; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 27 m, Rundumsicht; **Wahrnehmung** +19

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +8 GE, -1 Größe, +14 Natürlich)

TP 218 (19W8+133)

REF +14, **WIL** +17, **ZÄH** +13

Immunitäten Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **ZR** 26

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +18 (3W6+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (4/Tag, SG 25), Gedächtnisraub, Vibrierende Handfläche (1/Tag, SG 25)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +24)

Beliebig oft - *Geteilte Erinnerung*^{ABR}, *Hellhören/Hellsehen*

5/Tag - *Weissagung*

3/Tag - *Eissschlag*^{ABR}, *Explosiver Missklang*^{EXP}, *Schallstoß*^{ABR}

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 27, **KO** 24, **IN** 19, **WE** 22, **CH** 29

GAB +14; **KMB** +19; **KMV** 38

Talente Ausweichen, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Fertigkeitenfokus (Motive erkennen), Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Schnell wie der Wind, Verbesserte Initiative, Verbessertes Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +21, Diplomatie +17, Einschüchtern +24, Handwerk (beliebig) +10, Heimlichkeit +15, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +17, Schwimmen +8, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Religion) +12, Wissen (Geographie, Geschichte) +10, Zauberkunde +22

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache; **Telepathie** 18 m

Besondere Eigenschaften Augensonde, Erinnerungen übertragen, Mönchfähigkeiten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger oder Enklave (2-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Augensonde (ÜF) Ein Mal pro Tag kann ein Hyakume als Volle Aktion bis zu sechs seiner Augen ablösen und auf Missionen ausschieken. Ein Augapfel hat RK 22, TP 5 und eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m mit perfekter Manövrierfähigkeit. Ein Hyakume kann durch alle seine Augensonden sehen und mit ihnen Angriffe für Gedächtnis rauben ausführen. Sollte ein Augapfel zerstört werden, erleidet der Hyakume 5 Schadenspunkte. Sollte sich eine Augensonde weiter als 1,5 Kilometer vom Hyakume entfernen, wird sie zerstört, was ihm 5 Schadenspunkte zufügt.

Erinnerungen übertragen (ÜF) Ein Mal am Tag kann ein Hyakume als Standard-Aktion eine dazu bereite Kreatur mit der Hand oder einer Augensonde berühren und gespeicherte Erinnerungen auf die berührte Kreatur übertragen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Gedächtnisraub (ÜF) Ein Hyakume kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion mit seinen Händen oder einer Augensonde einen Berührungsangriff ausführen, um einem Ziel das Gedächtnis zu rauben. Das Ziel verliert den Großteil der Erinnerungen an sein Leben und seine Identität (WIL, SG 28, keine Wirkung). Bis das Ziel sein Gedächtnis zurückerlangt, kann der Hyakume es wie mittels *Monster bezaubern* kontrollieren. Der Hyakume absorbiert die Erinnerungen und kann sie speichern und nutzen. Er kann maximal die Erinnerungen einer Anzahl von Kreaturen in Höhe seines Intelligenzbonus gleichzeitig speichern (meistens 4). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Mönchfähigkeiten Die Hiebangriffe und der Betäubende Schlag des Hyakume funktionieren, als wäre er ein Mönch der 15. Stufe. Er kann zudem ein Mal am Tag Vibrierende Handfläche einsetzen (ZÄH, SG 25). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

ICHKOH

HG 7

EP 3.200

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Sahkil)
INI +8; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, *Gutes entdecken, Magie entdecken, Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +6 Natürlich)

TP 85 (9W10+36)

REF +10, **WIL** +11, **ZÄH** +9

Immunitäten Furchteffekte, Gift, Krankheit, Todeseffekte;
Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10; **SR** 10/
Gut; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +15 (2W6+6)

Besondere Angriffe Furchterweckender Blick (9 m, SG 21),
Gefühl des Zerfallens

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +14)
Immer - *Gutes entdecken, Magie entdecken, Unsichtbares sehen*

Beliebig oft - *Dimensionstür, Magierhand, Unsichtbarkeit*
3/Tag - *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Gestalt verändern, Schmerz verursachen*^{ABR VII} (SG 18), *Ver-schwimmen*

1/Tag - *Entkräftung*

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 19, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 17, **CH** 21

GAB +9; **KMB** +15; **KMV** 29 (33

gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Große
Zähigkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +18, Heimlichkeit +19,
Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +15, Wissen (Arka-
nes) +13, Zauberkunde +13

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Ätherischer Sprung, Emotions-
fokus, Geisterhafte Berührung, Leicht zu beschwören

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Klumpen (3-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furchterweckender Blick (ÜF) Das Opfer des Blickes eines
Ichkohs erhält für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert.

Gefühl des Zerfallens (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein
Ichkoh alle 1W4 Runden allen Kreaturen innerhalb von
9 m Entfernung den Eindruck vermitteln, sie würden
auseinanderfallen. Betroffenen Kreaturen steht ein
Willenswurf gegen SG 19 zu; bei Misslingen erleiden sie
1W3 Punkte KO-Schaden und für 1W6 Runden einen Malus
von -2 auf Angriffs-, Schadens- und Fertigkeitwürfe. Dies
ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungs-
wurfes basiert auf Charisma.

INTELLEKTVERSCHLINGER

HG 8

EP 4.800

CB Kleine Aberration

INI +10; **Sinne** Blindsicht 18 m, *Magie entdecken*; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 16 (+6
GE, +1 Größe, +5 Natürlich)

TP 84 (8W8+48)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +7

Immunitäten Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte; **Resis-
tenzen** Elektrizität 20, Kälte 20, Schall 20; **SR** 10/Adamant
und Magie; **ZR** 23

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber *Schutz vor Bösem*

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 4 Klauen +13 (1W4+1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Körperraub
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

Immer - *Magie entdecken*

Beliebig oft - *Größe verringern* (wie Person verkleinern,
aber nur selbst), *Monsterbenommenheit* (SG 15, keine
TW-Grenze), *Schwere Wunden verursachen* (HG 16), *Un-
sichtbarkeit, Verwirrung* (SG 17, nur ein Ziel)

3/Tag - *Kugel der Unverwundbarkeit, Mittelschwere Wunden
heilen*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 23, **KO** 21, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 17

GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 22 (26 gegen Zu-Fall-gebracht
werden)

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative,
Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +19, Heimlichkeit +29, Magischen
Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +8, Ver-
kleiden +11, Wahrnehmung +19, Wissen (Lokales) +14;
Volksmodifikatoren Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Wahr-
nehmung +8

Sprachen Finsterländisch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Brut (2-6) oder Stamm (7-16)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Schutz vor Bösen (**AF**) In Bezug
auf den Zauber *Schutz vor Bösem* und dessen Effekte wird
ein Intellektverschlinger als eine herbeigezauberte Kreatur
behandelt.

Körperraub (ÜF) Im Rahmen einer Vollen Aktion, die
einen Gelegenheitsangriff provoziert, kann ein Intellekt-
verschlinger seine Größe reduzieren und in den Mund
einer hilflosen oder toten Kreatur kriechen. Dort gräbt
er sich durch den Schädel, um das Gehirn zu verzehren.
Dieser Versuch wird als Coup de Grace gewertet, welcher
8W4+3W6+8 Schadenspunkte verursacht. Stirbt das Opfer
durch diesen Angriff, oder ist es bereits tot, übernimmt
der Intellektverschlinger die Kontrolle über den Körper und
kann ihn wie seinen eigenen behandeln - so als würde
er ihn per *Monster beherrschen* lenken. Der Intellektver-
schlinger kann auf alle Angriffs- und Verteidigungsfähig-
keiten seines Gastkörpers zugreifen, nicht jedoch auf
Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten (mit Ausnahme
seiner eigenen). Der Körper des Opfers darf nicht länger
als einen Tag tot sein und selbst Körper, die in Besitz ge-
nommen wurden, verwesen innerhalb von sieben Tagen
zur Nutzlosigkeit (es sei denn, man hat *Sanfte Ruhe*
auf sie gewirkt). Solange der Intellektverschlinger im Körper
verbleibt, kennt er jede Sprache des Opfers und kann
diese Sprechen. Zudem besitzt er ein Grundwissen über
die Identität und Persönlichkeit des Opfers, nicht jedoch
dessen spezifische Erinnerungen oder Wissen. Schaden,
welcher dem Gastkörper zugefügt wird, verletzt den In-
tellectverschlinger nicht, doch wird der Körper vernichtet,
bricht die Kreatur hervor und ist für eine Runde lang be-
nommen. Das Opfer eines Körperraubes kann nicht durch



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Tote erwecken, jedoch durch *Auferstehung* oder stärkerer Magie, wiederbelebt werden.

KANALISATIONSPLAGE HG 15

EP 51.200

CB Mittelgroßer Schlick (Plagenschlick)

INI +12; Sinne Blindsicht 36 m; Wahrnehmung +23

Aura Gestank (9 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 22 (+8 GE, +12 Natürlich)

TP 229 (17W8+153); Schnelle Heilung 10

REF +15, WIL +13, ZÄH +16

Immunitäten wie Schlicke, Säure; **Verteidigungsfähigkeiten** Spritzende Säure, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 2 Klauen +25 (2W8+13/19-20 plus 2W6 Säure)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Verseuchte Domäne

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

1/Tag - *Dürre* (SG 20), *Mächtiges Gelände verfluchen*^{ABR IX}, *Monster beherrschen* (nur Magische Bestien, geistlose Schlicke und Tiere, SG 24), *Pflanzen befehligen* (SG 19), *Scheingelände* (SG 19), *Todeswolke* (SG 20)

SPIELWERTE

ST 36, **GE** 26, **KO** 29, **IN** 16, **WE** 23, **CH** 21

GAB +12; KMB +25; KMV 43 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +22, Heimlichkeit +25 (in Kanalisationen +33), Klettern +38, Schwimmen +21, Wahrnehmung +23, Wissen (Geographie) +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Kanalisationen +8

Sprachen Aklo, Finsterländisch; Domänentelepathie

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch), Schlicke befehligen, Verfluchte Domäne

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische Region (Kanalisation)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schlicke befehligen (ÜF) Unintelligente Schlicke greifen eine Kanalisationsplage niemals an. Eine Kanalisationsplage kann auf einen geistlosen Schlick *Monster beherrschen* wirken, obwohl Schlicke gegen diesen geistesbeeinflussenden Zauber normalerweise immun sind. Sollte eine Kanalisationsplage einen Schlick auf diese Weise beherrschen, erlangt sie genug Einfluss über ihn, um ihn einfache Anweisungen ausführen zu lassen (z.B. „Bewache diesen Raum“, „Nimm diesen Gegner in die Zange“ oder „Bring mir diese Leiche“).

Spritzende Säure (AF) Als Augenblickliche Aktion kann eine Kanalisationsplage jede Kreatur mit Säure besprühen, welche ihr mit einem Nahkampfangriff Schaden zufügt. Diese Säure verursacht 8W6 Punkte Säureschaden, welcher gleichmäßig auf die Waffe und den Angreifer verteilt wird (im Falle einer Natürlichen Waffe oder eines Waffenlosen Schlages erleidet der Angreifer den vollen Schaden); (REF, SG 27, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Verseuchte Domäne (ÜF) Wenn eine Kreatur erstmals innerhalb eines Zeitraumes von 24 Stunde die Domäne einer Kanalisationsplage betritt, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 27 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, steckt sich die Kreatur mit Schmutzfieber an. Innerhalb der Domäne steigt der SG aller Rettungswürfe gegen krankheitsbasierende Effekte, die von Kreaturen unter der Kontrolle der Kanalisationsplage ausgehen, um 2, während die Inkubationszeit für alle Krankheiten, mit denen man sich dort ansteckt, auf 0 reduziert wird.

KARYATIDE HG 3

EP 800

N Mittelgroßes Konstrukt

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 14 (-1 GE, +5 Natürlich)

TP 36 (3W10+20)

REF +0, WIL +1, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 5/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Waffen zerschmettern

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/19-20)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 9, **KO** -, **IN** -, **WE** 11, **CH** 1

GAB +3; KMB +7; KMV 16 (kann nicht entworfen werden)

Besondere Eigenschaften Statue

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonnade (6-11)

Schätze Standard (Langschwert [Meisterarbeit], andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Eine Karyatide ist gegen alle Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einer Karyatide anders als normal:

- Der Zauber *Fels zu Schlamm verwandeln* fügt einer Karyatide 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe zu, ohne dass ihr ein Rettungswurf zusteht.
- Der Zauber *Schlamm in Fels verwandeln* hingegen heilt alle verlorenen Trefferpunkte.
- Der Zauber *Stein zu Fleisch* verändert die Struktur der Karyatide nicht wirklich, aber er hebt ihre Schadensreduzierung und ihre Immunität gegen Magie 1 Runde lang auf.

Statue (AF) Eine Karyatide kann derart still verharren, dass sie wie eine Statue wirkt (üblicherweise eine, welche die Decke stützt, wie z. B. eine gemeißelte Säule). Mit einem Wahrnehmungswurf (SG 20) kann ein Beobachter feststellen, dass die Karyatide eine Kreatur ist. Sollte eine Karyatide aus dieser Haltung zum Angriff übergehen, erhält sie einen Bonus von +6 auf ihren Initiativwurf.

Waffen zerschmettern (AF) Wenn ein Charakter eine Karyatide mit einer Waffe trifft (magischer oder nicht magischer Art), nimmt diese Waffe 3W6 Schadenspunkte. Davon wird die Härte der Waffe abgezogen. Waffen, die auf diese Weise Schaden nehmen, der über ihre Härte hinausgeht, erhalten den Zustand Beschädigt.

KATOBLEPAS HG 12

EP 19.200

N Große Magische Bestie

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +25

Aura Gestank (9 m, SG 17, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 8, Auf dem Falschen Fuß 27 (-1 GE, -1 Größe, +19 Natürlich)

TP 161 (14W10+84)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +15

ZR 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +18 (3W6+5), Durchbohren +18 (2W8+5/19-29), 2 Hufe +16 (1W8+2)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (18 m-Kegel; Gift; ZÄH, SG 23; alle 1W4 Runden), Trampeln (4W6+7, SG 22)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 8, **KO** 22, **IN** 5, **WE** 15, **CH** 10

GAB +14; **KMB** +20; **KMV** 29 (33 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Mehrfachangriff, Unverwundlich, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Durchbohren)

Fertigkeiten Schwimmen +13, Wahrnehmung +25

Sprachen Aklo

LEBENSWEISE

Umgebung Sumpfe

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftodem (AF) Der furchtbar stinkende Atem eines Katoblepas ist ein 18 m-Kegel aus Giftgas. Odem – Kontakt; *RW* ZÄH, SG 23; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W6 KO-Schaden; *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

KATZE

HG 1/4

EP 100

N Sehr kleines Tier

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 3 (1W8-1)

REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +4 (1W2-4), Biss +4 (1W3-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 15, **KO** 8, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 7

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 6 (10 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Klettern +6, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Klettern +4

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte und Heiße Ebenen oder Städte

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)

Schätze Keine

KOBOLD

HG 1/4

EP 100

RB Kleiner Humanoider (Reptil)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

Schwächen Lichtempfindlichkeit

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 5 (1W10)

REF +1, **WIL** -1, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Speer +1 (1W6-1)

Fernkampf Schleuder +3 (1W3-1)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 13, **KO** 10, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 8

GAB +1; **KMB** -1; **KMV** 10

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Handwerk (Fallen) +6, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Beruf (Bergarbeiter) +2, Handwerk (Fallen) +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Gewieft

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte tiefe Wälder und Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Gruppe (2-4), Nest (5-30 plus eine gleiche Anzahl an Nichtkämpfern, 1 Bandenführer der 3. Stufe pro 20 Erwachsene, und ein Anführer der 4. bis 6. Stufe) oder Stamm (31-300 plus 35% Nichtkämpfer, 1 Bandenführer der 3. Stufe pro 20 Erwachsene, 1 oder 2 Leutnants der 4. Stufe, 1 Anführer der 6. bis 8. Stufe und 5-16 Schreckensratten)

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Schleuder, Speer, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gewieft (AF) Handwerk (Fallen) und Heimlichkeit sind für einen Kobold immer Klassenfertigkeiten.

KOLYARUT

EP 19.200

RN Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Ordnung, Unvermeidbarer)

INI +8; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 22 (+4 GE, +12 Natürlich)

TP 158 (12W10+92); Regeneration 5 (Chaos)

REF +10, **WIL** +11, **ZÄH** +14

SR 10/Chaos; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruiert; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Bastardschwert* +2, +20/+15/+10 (1W10+8/19-20), Hieb +13 (2W6+3) oder 2 Hiebe +18 (2W6+6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Immer- *Einflüsterung* (SG 16), *Entkräftung*, *Furcht*, *Kreatur aufspüren*, *Lügen erkennen* (SG 17), *Person festhalten* (SG 16), *Selbstverkleidung*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst), *Vampirgriff*

3/Tag – *Mal der Gerechtigkeit*, *Monster festhalten* (SG 17), *Schnelle Einflüsterung* (SG 16)

1/Woche – *Geas/Auftrag*

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 19, **KO** 23, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 16

GAB +12; **KMB** +18; **KMV** 32

Talente Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Einflüsterung*), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Diplomatie +22, Motiv erkennen +22, Überlebenskunst +18, Verkleiden +19, Wahrnehmung +22, Wissen (Die Ebenen) +15; **Volksmodifikatoren** Diplomatie +4, Verkleiden +4

Sprachen Wahre Sprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Inquisition (3-6)

Schätze Standard (*Bastardschwert* +2, andere Schätze)

KRIECHHAUT

HG ½

EP 200

N Sehr kleiner Schlick

INI -1; **Sinne** Blindsight 9 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 11 (-1 GE, +2 Größe)

TP 9 (1W8+5)

REF -1, **WIL** -5, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Schlicke

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Stachel +2 (1W2 plus Festklammern und Gedächtnislücke)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Festklammern, Gedächtnislücke, Vitalität absaugen

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 9, **KO** 20, **IN** -, **WE** 1, **CH** 1

GAB +0; **KMB** -3 (im festgeklammerten Zustand Ringkampf +7); **KMV** 7

Fertigkeiten Klettern +8

Besondere Eigenschaften Festklammerndes Chamäleon, Starre (Hautfetzen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Ausschlag (2-12)

Schätze Keiner

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Festklammerndes Chamäleon (AF) Klammert sich eine Kriechhaut erfolgreich an einer Kreatur fest, passt sie ihre Farbe und Textur rasch der Haut der Kreatur an. Dies heilt den Schaden, welche sie dem Wirt mit ihrem Stachelangriff beim Festklammern zugefügt hat. Nutzt die Kriechhaut diese Fähigkeit zusammen mit ihrer Fähigkeit Starre, kann sie auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit 20 nehmen, um unbemerkt zu bleiben – in den meisten Fällen heißt dies, dass ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 27 erforderlich ist, um eine festgeklammerte Kriechhaut bei einer Kreatur zu bemerken. Eine Kriechhaut kann aber weder Fell noch Schuppen nachahmen, so dass alle Fertig-

keitwürfe für Wahrnehmung zum Entdecken der Kriechhaut bei entsprechenden Wirten automatisch gelingen.

Gedächtnislücke (ÜF) Ein vom Stachel einer Kriechhaut getroffenes Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, ist es vorübergehend verwirrt und sich seiner Umgebung nicht gewahr. Dies währt nicht lange genug, dass andere Kreaturen aus der Orientierungslosigkeit Profit schlagen könnten, wohl aber lange genug, damit der Schlick sich am Ziel festklammern kann. Die betroffene Kreatur hat keine Erinnerungen an den Stachelangriff oder das Festklammern und nimmt Eindrücke über den Schlick wahr, als wäre dieser Teil seiner Haut. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Vitalität absaugen (AF) Sobald sich eine Kriechhaut an einem Wirt festgeklammert hat, nährt sie sich langsam an den Körpersäften ihres Opfers. Dies verursacht 1 Punkt Konstitutionsschaden pro Tag. Da eine normale Nachtruhe genügt, um diesen Schaden auszuheilen, kann der Wirt einer Kriechhaut relativ normal weiterleben. Er erleidet allerdings einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte, welche die Zustände Erschöpft und Entkräftet hervorrufen. Ferner leidet er unter schwachen Kopfschmerzen, leicht verschwommener Sicht, dem Gefühl beobachtet zu werden und anderen schwachen, aber unangenehmen Ablenkungen, welche einen Malus von -1 auf Willenswürfe und weisheitsbasierende Fertigkeitwürfe erzeugen. Alle diese Effekte (der KO-Schaden wie auch die Mali) sind kumulativ, sollten sich mehrere Kriechhäute von einem Wirt nähren.

KRIEGSDIENER

HG 16

EP 76.800

NB Gigantischer Untoter

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

Aura Unheimliche Ausstrahlung (18 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 26 (+3 GE, -4 Größe, +20 Natürlich)

TP 207 (18W8+126)

REF +9, **WIL** +17, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Untote; **SR** 10/Magie und Wuchtschaden;

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 4 Hiebe +21 (2W6+12 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf 1 Metallklumpen +12 (2W6+12)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Absorbieren, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 26), Trampeln (2W6+18; SG 31)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +25)

3/Tag – ausgedehntes *Gegenstand beleben* (nur 7 mittelgroße Waffen), *Telekinese* (nur Heftiger Schub mit Rüstungen)

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 17, **KO** -, **IN** 9, **WE** 22, **CH** 25

GAB +13; **KMB** +29; **KMV** 42 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Gegenschlag, Heftiger Angriff, Mächtiges Niederrennen, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Niederrennen, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Klettern +33, Schwimmen +30, Wahrnehmung +27

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Unheilige Magie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt (gewöhnliche Rüstungen und Waffen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Absorbieren (ÜF) Ein Kriegsdienstler kann jede sterbende Kreatur verschlingen, indem er sich in ihr Feld bewegt. Dies tötet die Kreatur augenblicklich und heilt beim Kriegsdienstler Trefferpunkte in Höhe des Konstitutionswertes der Kreatur. Absorbierte Kreaturen können nur mittels *Wunder*, *Wunsch* oder ähnlich mächtigen Effekten wiederbelebt werden, solange der Kriegsdienstler noch existiert, der sie absorbiert hat.

Metallklumpen (AF) Der Kriegsdienstler kann eine Masse aus zerschmetterten Waffen und Rüstungen schleudern. Der Klumpen verursacht Schaden in Höhe von 2W6 + ST-Modifikator des Kriegsdienstlers und hat eine Grundreichweite von 6 m.

Unheilige Magie (ÜF) *Schutz vor Bösem* schützt vor Angriffen mit den Zauberähnlichen Fähigkeiten eines Kriegsdienstlers. Vom Kriegsdienstler belebte Waffen erleiden durch fokussierte Energie Schaden, als wären sie Untote.

KRIOSPHINX

HG 7

EP 3.200

N Große Magische Bestie

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 20 (-1 Größe, +11 Natürlich)

TP 85 (10W10+30)

REF +7, WIL +4, ZÄH +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (unbeholfen)

Nahkampf 2 Klauen +15 (1W6+6), Durchbohren +16 (2W4+6/19-20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Sturmangriff von oben (Durchbohren, 4W6+12)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +10) Immer – *Mit Tieren sprechen*

SPIELWERTE

ST 23, GE 10, KO 17, IN 12, WE 12, CH 11

GAB +10; KMB +17; KMV 27 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Einschüchtern), Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Durchbohren), Waffenfokus (Durchbohren)

Fertigkeiten Bluffen +10, Einschüchtern +16, Fliegen +1, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache, Sphinx; *Mit Tieren sprechen*

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Hügel oder Wüsten

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sturmangriff von oben (AF) Eine Kriosphinx verursacht mit einem Sturmangriff 4W4+12 Schadenspunkte mit ihrem Durchbohrenangriff. Eine fliegende Kriosphinx, die im Rahmen des Sturmangriffes wenigstens 6 m an Höhe verliert, verursacht stattdessen 6W4+18 Schadenspunkte.

LAMMASU

HG 8

EP 4.800

RG Große Magische Bestie

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

Aura *Schutzkreis gegen Böses* (6 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 20 (+1 GE, -1 Größe, +11 Natürlich)

TP 94 (9W10+45)

REF +9, WIL +8, ZÄH +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Klauen +14 (1W8+6), 2 Flügel +9 (1W6+3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,5 m

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +14, 1W8+6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9, Konzentration +11)

3/Tag – *Mächtige Unsichtbarkeit*

1/Tag – *Dimensionstür*

Bekannte Zauber (ZS 7, Konzentration +9)

3. (4/Tag) – *Gleißendes Licht, Schwere Wunden heilen*

2. (7/Tag) – *Energien widerstehen, Mittelschwere Wunden heilen, Teilweise Genesung*

1. (7/Tag) – *Befehl* (SG 13), *Böses entdecken, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Segnen*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern, Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Resistenz, Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST 23, GE 12, KO 21, IN 16, WE 17, CH 14

GAB +9; KMB +16; KMV 27 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Materialkomponentenlos zaubern^B Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Diplomatie +11, Fliegen +11, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkane) +12

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wüsten

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

zauber Ein Lammasu kann wie ein Mystiker^{EXP} der 7. Stufe

Zauber wirken erhält aber keine weiteren Klassenfähigkeiten des Mystikers. Er ignoriert für alle Zauber, die er wirkt, den göttlichen Fokus, den er als Materialkomponente für diese Zauber benötigen würde.

LEBENDES TOPIARI

HG 4

EP 1.200

N Mittlere Pflanze

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +3, WIL +1, ZÄH +10

Immunitäten wie Pflanzen; **SR** 5/Hiebschaden

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +6 (1W6+4)



KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelshäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +4)

Immer - *Spurloses Gehen*

3/Tag - *Heckenweg*

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 9

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 18 (22 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +9 (im Unterholz +15), Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8, Heimlichkeit +2 (im Unterholz +8)

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Anpassen, Durch Hecken zwingen, Gestalt formen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger, Garten (2-4) oder Dickicht (5-7)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anpassen (AF) Ein Lebendes Topiari kann als Volle Aktion Unterholz oder Büsche verzehren, welche es gerade berührt, und dieses Pflanzenmaterial seiner Masse hinzufügen. Dies geschieht mit einer Geschwindigkeit von 0,15 cm³ pro Runde, wobei es jedes Mal 1W8 Schadenspunkte heilt. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt, sollte das Topiari über seine maximalen Trefferpunkte verfügen.

Durch Hecken zwingen (AF) Ein Lebendes Topiari kann sich ohne Mali durch Dornen oder andere dichte Pflanzenmasse bewegen. Es muss seinen Zug allerdings außerhalb der Masse beginnen und beenden.

Gestalt formen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Lebendes Topiari die Grundgestalt jeder beliebigen Kreatur annehmen. Dies ist eine rein kosmetische Veränderung und hat keinen Einfluss auf seine Größe und Fähigkeiten und verleiht ihm auch keine besonderen Kräfte.

Heckenweg (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie *Hölzerner Weg*, ermöglicht dem Topiari aber nicht, von Baum zu Baum, sondern von einem Gebüsch oder einer Hecke zu einem Bereich von ähnlicher Vegetation innerhalb von 450 m zu teleportieren.

LEGIENSARCHON

HG 7

EP 3.200

RG Mittelgroßer Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m *Böses entdecken*; Wahrnehmung +13

Aura Bedrohung (SG 17)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 22 (+1 GE, +3 Natürlich, +9 Rüstung; +2 Ablenkung gegen Böses)

TP 76 (8W10+32)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +10; +4 gegen Gift, +2 gegen Böses

Immunitäten Elektrizität, Versteinerung; **SR** 10/Böses; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 27 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Zweihänder des Flammeninfernos* +1, +13/+8 (2W6+5/17-20 plus 1W6 Feuer)

Fernkampf *Aufflammender Wurfspeer* +1, +10 (1W6+4 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe *Flammen des Glaubens*

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)

Immer - *Böses entdecken*, *Schutzkreis gegen Böses*

Beliebig oft - *Beistand*, *Botschaft*, *Dauerhafte Flamme*, *Mächtiges Teleportieren* (Selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

3/Tag - *Spiegelbilder*, *Vielseitige Waffe*^{EXP}, *Waffengesinnung*

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 12, **KO** 19, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 17

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 22

Talente Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder)^B Waffenfokus (Zweihänder), Wirbelwindangriff^B

Fertigkeiten Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Fliegen +12, Motiv erkennen +9, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +13, Wissen (Religion) +11

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Zweite Haut

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Himmel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-12)

Schätze Standard (Ritterrüstung [Meisterarbeit], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flammen des Glaubens (AF) Ein Legionsarchon kann einen *Zweihänder des Flammeninfernos* oder einen *Aufflammenden Wurfspeer* +1 als Bewegungsaktion manifestieren. Das Schwert verschwindet, wenn es die Hand des Archonten verlässt, der Wurfspeer verschwindet, nachdem er sein Ziel getroffen oder verfehlt hat.

Zweite Haut (AF) Ein Legionsarchon im Umgang mit allen Arten von Rüstungen ist geübt. Wenn er eine Rüstung trägt, wird weder seine Bewegungsrate reduziert, noch erleidet er andere Mali. Die meisten Legionsarchonten tragen Ritterrüstungen.

LEHMGOLEM

HG 10

EP 9.600

N Großes Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 8, Auf dem Falschen Fuß 24 (-1 GE, -1 Größe, +16 Natürlich)

TP 101 (13W10+30)

REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 10/Adamant und Wucht Waffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Hiebe +19 (2W10+7 plus Verfluchte Wunde)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Berserkerwut, Hast

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 9, **KO** -, **IN** -, **WE** 11, **CH** 7

GAB +13; **KMB** +21; **KMV** 30

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Berserkerwut (AF) Wenn ein Lehmgolem an einem Kampf beteiligt ist, besteht pro Runde eine kumulative Chance von 1%, dass sich der Elementargeist aus seinem Innern befreit und der Golem in eine Berserkerwut verfällt. Die Chance sinkt auf 0% zurück, sobald der Lehmgolem 1 Minute inaktiv war. Ein unkontrollierter Golem greift die nächste lebende Kreatur an oder zerschmettert einen

Gegenstand, der kleiner ist als er selbst, falls keine Kreatur in seiner Reichweite ist. Wenn ein Lehmgolem ein Mal in Berserkerwut verfallen ist, gibt es keine bekannte Methode, um ihn wieder unter Kontrolle zu bringen.

Hast (ÜF) Wenn ein Lehmgolem mindestens 1 Runde lang an einem Kampf beteiligt war, kann er sich ein Mal pro Tag als Freie Aktion selbst in Hast versetzen. Dieser Effekt wirkt 3 Runden lang und entspricht in allen anderen Belangen dem gleichnamigen Zauber.

Immunität gegen Magie (AF) Ein Lehmgolem ist gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einem Lehmgolem anders als normal.

- Der Zauber *Erde bewegen* treibt den Golem 36 m weit zurück und fügt ihm 3W12 Schadenspunkte zu, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.
- Der Zauber *Auflösung* verlangsamt den Golem 1W6 Runden lang (wie der Zauber *Verlangsamen*) und fügt ihm 1W12 Schadenspunkte zu, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.
- Wird der Zauber *Erdbeben* direkt auf den Lehmgolem gewirkt, kann dieser sich in der nächsten Runde nicht bewegen und erleidet 5W10 Schadenspunkte, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.
- Jeder magische Angriff auf einen Lehmgolem, der Säureschaden verursacht, heilt bei dem Lehmgolem einen Trefferpunkt pro 3 Punkte Säureschaden, den der Angriff normalerweise verursachen würde. Wenn die auf diese Weise geheilten Trefferpunkte die maximalen Trefferpunkte des Golems übersteigen würden, erhält der Golem die überzähligen Trefferpunkte als Temporäre Trefferpunkte hinzu. Ein Lehmgolem erhält keinen Rettungswurf gegen magische Angriffe, die Säureschaden verursachen.

Verfluchte Wunde (AF) Der von einem Lehmgolem verursachte Schaden heilt nicht auf natürliche Weise und widersetzt sich auch Heilzubern. Ein Charakter, der versucht, einen Heilzauber auf eine von einem Lehmgolem verletzte Kreatur zu wirken, muss einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 26 ablegen; bei Misslingen betrifft sein Zauber den verwundeten Charakter nicht.

LEUKROTTA HG 5

EP 1.600

CB Große Magische Bestie

INI +5; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)

TP 57 (6W10+24)

REF +6, WIL +4, ZÄH +9

Immunitäten Gift, Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +10 (2W6+7/19-20), 2 Hufe +5 (1W6+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Lockruf, Mächtiger Biss

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 11, **WE** 14, **CH** 17

GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 23 (27 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Bluffen), Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +12, Heimlichkeit +9, Klettern +13

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geräusche nachahmen (Stimmen)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Tropische Hügel oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lockruf (ÜF) Ein Leukrotta kann von jedem Punkt aus, von dem aus er seine Ziele sehen kann, ohne selbst von ihnen gesehen zu werden (etwa wenn er sich versteckt oder aufgrund von Dunkelheit Tarnung besitzt), einen Ruf mit einer Reichweite von 18 m ausstoßen. Seinen Zielen steht gegen diesen Lockruf ein Willenswurf gegen SG 16 zu. Bei Misslingen fallen sie der *Einflüsterung* zum Opfer, sich dem Ursprung der Stimme des Leukrottas zu nähern. Dieser Effekt funktioniert wie *Massen-Einflüsterung* mit einer ZS entsprechend der Anzahl der TW des Leukrottas. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen den Lockruf dieses speziellen Leukrottas immun. Der Lockruf ist ein sprachabhängiger Effekt. Sollte der Leukrotta den Namen seines Opfers zugleich ausrufen, erleidet dieses einen Malus von -4 auf seinen Rettungswurf. Dies ist ein geistesbeeinflussender, schallbasierender Bezauberungseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Mächtiger Biss (AF) Beim Schaden durch den Bissangriff eines Leukrotta wird stets der 1 ½-fache Stärkebonus des Wesens hinzuaddiert. Der Biss erzielt eine Kritische Bedrohung bei einem Wurf von 19-20. Sollte ein Leukrotta einen Gegenstand beißen, behandelt er den Gegenstand, als wäre dessen Härte um 5 niedriger, als es tatsächlich der Fall ist.

LIEBESKUMMER HG 4

EP 1.200

CB Sehr kleiner Untoter

INI +8; Sinne Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +2 Größe, +2 Natürlich)

TP 37 (5W8+15)

REF +7, WIL +6, ZÄH +4

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +9 (1W6+6/19-20 plus Blutung und Fluch)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Blutung (1W6), Reißendes Maul, Zynischer Biss

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +7)

Beliebig oft - *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Öffnen/Schließen*, *Stilles Trugbild* (SG 14)

3/Tag - *Gedächtnislücke*EXP (SG 14), *Tiefe Verzweiflung* (SG 16), *Verschwinden*EXP, *Verstricken* (SG 14)

1/Tag - *Tote beleben*

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 18, **KO** -, **IN** 7, **WE** 15, **CH** 16

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 19 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



Fertigkeiten Heimlichkeit +20, Klettern +12, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Motiv erkennen +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Düsternis

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Tragödie (3–6 plus 2–12 Zombies)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Düsternis (ÜF) Die Gegenwart eines Liebeskummers lässt unnatürliche Dornenranken wachsen. Nach 5 Tagen wird ein Bereich, indem sich die Kreatur niedergelassen hat, kalt, dunkel und schal. Dies funktioniert wie eine ständige *Arkane Spiegelung* (SG 18) mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Anzahl der Trefferwürfel des Liebeskummers. In der Regel verbergen Liebeskummer mittels dieser Fähigkeit die Eingänge zu ihren Verstecken, sie nutzen sie aber auch, um ihre Reiche deprimierend und trostlos erscheinen zu lassen. Ein Liebeskummer kann seine Düsternis stets nur in einem Gebiet aufrechterhalten; in diesem Wirkungsbereich steigt der SG der Rettungswürfe gegen seine Zauberähnlichen Fähigkeiten um 1.

Reißendes Maul (ÜF) Der Bissangriff eines Liebeskummers hat einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19–20. Sollte er einen Kritischen Treffer bestätigen, verursacht er zudem eine Negative Stufe. Diese Negative Stufe kann mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 entfernt werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Zynischer Biss (ÜF) Der Biss eines Liebeskummers verflucht sein Opfer mit Apathie (WIL, SG 15, keine Wirkung). Das Opfer leidet beständig unter dem Zustand Erschöpft und kann nicht von Moralboni profitieren. Neben normalen Methoden zum Brechen von Flüchen kann dieser Fluch mittels *Gefühle besänftigen* oder der Einnahme eines *Liebeselixiers* aufgehoben werden. Dies ein geistesbeeinflussender Fluch- und Gefühlseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

MÄNADE **HG 8**

EP 4.800

CB Mittelgroße Monströse Humanoide

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +5 Natürlich)

TP 94 (9W10+45)

REF +10, **WIL** +9, **ZÄH** +8; +4 gegen geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten *Gefühle besänftigen*; **Resistenzen** Feuer 10; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +13 (1W6+4 plus Gift), 2 Klauen +13 (1W4+4/19–20 plus Gift)

Besondere Angriffe Ansteckender Tanz, Gift

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17) Beliebige oft - *Allzweckmittel*^{ABR}, *Mörderischer Befehl*^{ABR} (SG 16), *Wut*

3/Tag - *Bärenstärke*, *Monster bezaubern* (SG 19), *Vampirgriff*, *Wahnvorstellungen*^{ABR} (SG 17)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 18, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 21

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 28

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue)

Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +13, Einschüchtern +19, Motiv erkennen +9, Verkleiden +11, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Festmahl des Wahnsinns

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder oder Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Fest (3–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ansteckender Tanz (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zu einer tanzenden Mänade, welche diese beim Tanz erblickt, muss einen Willenswurf gegen SG 19 bestehen, beim Misslingen unterliegt man für 1 Stunde *Verwirrung*. Pro vier von dieser Fähigkeit betroffenen Kreaturen erhält die Mänade 1W10 Temporäre TP und +1 auf ihren Charismawert, bis die betroffenen Kreaturen aus dem Tanz ausbrechen.

Festmahl des Wahnsinns (ÜF) Als Volle Aktion kann eine Mänade ein übernatürliches Festmahl herbeizaubern. Kreaturen, die davon essen, erhalten einen Bonus von +2 auf Stärke und Konstitution, 1W8 Temporäre TP und einen Moralbonus von +4 gegen Furcht für 12 Stunden. Sie unterliegen zudem einem Malus von -4 auf Willenswürfe (abgesehen von Rettungswürfen gegen Furcht) und neigen eher zu Gewalt, Völlerei und Exzessen.

Gift (AF) Biss - Verwundung; *RW* ZÄH, SG 19; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

MANTIKOR **HG 5**

EP 1.600

RB Große Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)

TP 57 (6W10+24)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +10 (1W8+5), 2 Krallen +10 (2W4+5)

Fernkampf 4 Stacheln +8 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 9

GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 24 (28 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Schweben, Waffenfokus (Stacheln)

Fertigkeiten Fliegen -3, Überlebenskunst +4 (Spuren lesen +8), Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst beim Spuren lesen +8, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Hügel und Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Stacheln (AF) Mit einem Peitschenschlag seines Schwanzes kann ein Mantikor als Standard-Aktion eine Salve von 4 Stacheln abschießen (für jeden Stachel erfolgt ein eigener Angriffswurf). Dieser Angriff hat eine Reichweite

von 54 m. Alle Ziele müssen sich innerhalb von 9 m zueinander befinden. Die Kreatur kann nur 24 Stacheln innerhalb von 24 Stunden abschießen.

MARAI **HG 8**

EP 4.800

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Rakschasa)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +5 GE, +5 Natürlich)

TP 94 (9W10+45)

REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +8

SR 10/Gutes und Stichschaden; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 7 Bisse +14 (1W4+2 plus Verwirrung)

Fernkampf 6 Energiebolzen +14 (Berührung; 1W8 plus Speziell)

Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen (SG 18), Energiebolzen

Bekannte Zaubere (ZS 5; Konzentration +9)

2. (5/Tag) – *Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*

1. (7/Tag) – *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern* (SG 15), *Springen*

0. (Beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 21, **KO** 20, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 18

GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 27

Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern, Lautlos zaubern, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +18), Bluffen +20, Klettern +7, Motiv erkennen +12, Verkleiden +16, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +8, Zauberkunde +8;

Volksmodifikatoren Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Energiebolzen (AF) Alle 1W4 Runden können die sechs Schlangendarms eines Marai einen Energiebolzen mit einer Höchstreichweite von 18 m verschießen. Dies provoziert Gelegenheitsangriffe. Jeder Bolzen verursacht 1W8 Schadenspunkte und weitere Effekte, sollte dem Ziel ein Zählgehitwurf gegen SG 19 misslingen (s.u.). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Amethystviper: Kälteschaden plus 1W4 Runden Kränkelnd.

Blutrote Viper: Feuerschaden plus Verbrennen (1W4, SG 19).

Magentaviper: Elektrizitätsschaden plus 1 Runde Wankend.

Smaragd viper: Säureschaden plus 1 Runde Übelkeit.

Türkise Viper: Schallschaden plus 1 Runde Betäubt.

Violette Viper: Energieschaden plus zu Boden geworfen.

Verwirrung (ÜF) Eine Kreatur, die durch den Bissangriff eines Marai Schaden erleidet, muss einen Willenswurf gegen SG 19 bestehen; bei Misslingen erhält sie für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.



Zauber Ein Marai wirkt arkane Zau-

ber wie ein Hexenmeister

der 5. Stufe.

MARUT **HG 15**

EP 51.200

RN Großer Externar (Extraplanar, Ordnung, Unvermeidbarer) **INI** +3; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +17 Natürlich)

TP 214 (16W10+126); Regeneration 10 (Chaos)

REF +8, **WIL** +13, **ZÄH** +16

SR 15/Chaos; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruiert; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +27 (2W6+12 plus 3W6 Elektrizitäts- oder Schallschaden und Blind oder Taub)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Blitz- und Donnerfäuste

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +23)

Immer – *Luftweg, Wahrer Blick*

Beliebig oft – *Dimensionstür, Furcht* (SG 21), *Kreatur aufspüren, Mächtiger Befehl* (SG 22), *Mächtige Magie bannen, Massen-Leichte Wunden verursachen* (SG 22)

1/Tag – *Energiewand, Kugelblitz* (SG 23), *Mal der Gerechtigkeit, Todeskreis* (SG 23)

1/Woche – *Ebenenwechsel* (SG 22), *Erdbeben* (SG 25), *Geas/Auftrag*

SPIELWERTE

ST 35, **GE** 16, **KO** 23, **IN** 12, **WE** 17, **CH** 24

GAB +16; **KMB** +29; **KMV** 43

Talente Ausweichen, Fertigkeitenfokus (Blitz- und Donnerfäuste), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Motiv erkennen +22, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +26, Wissen (Die Ebenen) +20, Wissen (Religion) +17; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4



KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelshäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Sprachen Wahre Sprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Patrouille (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blitz- und Donnerfäuste (ÜF) Die Fäuste eines Maruten schlagen mit der Kraft eines Gewittersturmes zu. Bei jedem Hieb kann ein Marut auswählen, ob dieser von Blitzen oder von Donner begleitet werden soll. Ein Blitzangriff verursacht zusätzliche 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden und der begleitende Lichtblitz fügt dem Ziel für 2W6 Runden den Zustand Blind zu (ZÄH, SG 26, keine Blindheit). Ein Donnerangriff verursacht zusätzliche 3W6 Punkte Schallschaden und der begleitende Donnerschlag fügt dem Ziel für 2W6 Runden den Zustand Taub zu (ZÄH, SG 26, keine Taubheit). Die SG der Rettungswürfe basieren auf Konstitution.

MECHANISCHER ENGEL

HG 15

EP 51.200

N Mittelgroßes Konstrukt (Mechanismus)

INI +13; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 21, Auf dem Falschen Fuß 18 (+2 Ausweichen, +9 GE, +8 Natürlich)

TP 210 (20W10+100)

REF +17, WIL +6, ZÄH +6

Immunitäten wie Konstrukte; **SR 10/Adamant; Verteidigungsfähigkeiten** Positives Herz

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf *Aufflammender Zweihänder der Schärfe +1*, +28/+23/+18/+13 (2W6+11/19-20 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe Waffe verbessern

SPIELWERTE

ST 24, GE 28, KO -, IN -, WE 11, CH 18

GAB +20; KMB +27; KMV 48

Talente Blitzschnelle Reflexe^B Umgang mit Kriegswaffen^B (alle), Verbesserte Initiative^B

Fertigkeiten Akrobatik +15, Fliegen +19, Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +6, Fliegen +6, Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Aufziehen, Programmierter Wächter, Schnelle Reaktion, Schwierig zu bauen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Reliquenschrein (3-6)

Schätze Gelegentlich (Zweihänder [Meisterarbeit])

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Positives Herz (ÜF) Das mechanische Herz eines Mechanischen Engels ist mit einem winzigen Funken Positiver Energie aufgeladen. Dieses Herz verleiht dem Mechanischen Engel einen schwachen Lebensfunken, der ihm erlaubt, seinen Charismamodifikator als Bonus auf seine Trefferpunkte pro Trefferwürfel hinzuzuaddieren (meistens insgesamt +80 TP). Ein Mechanischer Engel wird durch Positive Energie geheilt und durch Negative Energie verletzt wie eine lebende Kreatur.

Programmierter Wächter (AF) Obwohl ein Mechanischer Engel unintelligent ist, wird er bei seiner Erschaffung auf den Umgang mit unterschiedlichen Waffen programmiert. Er ist daher im Umgang mit allen Kriegswaffen geübt.

Waffe verbessern (ÜF) Bei seiner Erschaffung wird einem Mechanischen Engel die Fähigkeit verliehen, einer einzelnen, von ihm geführten Nahkampfwaffe von Meisterarbeitsqualität magische Kraft zu verleihen. Der Erschaffer bestimmt, welche Effekte der jeweilige Mechanische Engel seiner Waffe verleihen kann, solange die Verbesserungen einem Verbesserungsbonus von +3 entsprechen. Die meisten Mechanischen Engel werden mit der Fähigkeit erschaffen, eine geführte Waffe in eine *Aufflammende Waffe der Schärfe +1* verwandeln zu können. Ein Mechanischer Engel kann eine von ihm geführte Nahkampfwaffe auf diese Weise beliebig oft als Freie Aktion mit Magie erfüllen, er kann aber stets nur über eine solche Waffe verfügen. Sollte er sie fallenlassen oder sollte sie zerstört werden, so verliert sie ihre Aufladung und wird zu einer Waffe von Meisterarbeitsqualität.

MECHANISCHER GOLEM

HG 12

EP 19.200

N Großes Konstrukt

INI +1; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 25 (+1 GE, -1 Größe, +16 Natürlich)

TP 118 (16W10+30)

REF +6, WIL +5, ZÄH +5

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR 10/Adamant**

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +23 (2W10+8 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Todesexplosion, Zahnradwand, Zermahlen

SPIELWERTE

ST 27, GE 12, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +16; KMB +25 (Ringkampf +29); **KMV 36**

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Ein Mechanischer Golem ist gegen alle Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einem Mechanischen Golem anders als normal.

- **Rostgriff** verursacht den normalen Schaden und lässt den Golem 1W6 Runden wanken (kein Rettungswurf).
- **Schmierer** lässt den Golem sich für 1W6 Runden schneller bewegen, als stünde er unter *Hast*.

Todesexplosion (AF) Wenn ein Mechanischer Golem auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, explodiert er in einem Regen aus Schutt und rasiermesserscharfen Zahnradern. Alle Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 3 m erleiden 12W6 Punkte Hiebschaden (REF, SG 18, halbiert). Das SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Zahnradwand (ÜF) Mit einer Standard-Aktion kann sich ein Mechanischer Golem zu einer wirbelnden Wand aus Zahnradern mit den Maßen 3 m x 3 m oder 1,50 m x 6 m zusammenfallen. Jeder, der die Wand durchquert, erleidet 15W6 Punkte Hiebschaden. Sollte die Wand in der Angriffsfläche einer Kreatur erscheinen, steht dieser ein Reflexwurf gegen SG 18 zu, um zur Seite zu springen und

den Schaden komplett zu vermeiden. Der Mechanische Golem kann in dieser Gestalt keine anderen Aktionen ausführen, als sich mit einer Bewegungsaktion wieder in seine normale Gestalt zurückzuverwandeln. Seine RK und Immunitäten bleiben in dieser Form unverändert.

Zermahlen (AF) Ein Mechanischer Golem verursacht bei erfolgreichen Ringkampfwürfen zusätzliche 2W10+12 Punkte Hiebsschaden, da scharfe Zahnräder und Klingen aus seinem Körper hervortreten, um einen Gegner in Stücke zu schneiden und zu zermahlen.

MECHANISCHER MÖRDER HG 13

EP 25.600

N Mittelgroßes Konstrukt (Mechanismus)

INI +12; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m, Nebelsicht; Wahrnehmung +0 (im Bereitschaftsmodus -4)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 20, Auf dem Falschen Fuß 17 (+2 Ausweichen, +8 GE, +7 Natürlich)

TP 119 (18W10+20); Schnelle Heilung 10

REF +16, WIL +6, ZÄH +6

Immunitäten wie Konstrukte; SR 10/Adamant; Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Schnelle Reparatur

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

Nahkampf *Rapier* +1, +25/+20/+15/+10 (1W6+7/15-20)

Fernkampf 4 Projektile +26 (1W4+6/19-20 oder Rauch)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Projektilwerfer

SPIELWERTE

ST 22, GE 26, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +18; KMB +24; KMV 44

Talente Blitzschnelle Reflexe^B Verbesserte Initiative^B Verbessertes Kritischer Treffer^B (Rapier)

Fertigkeiten Klettern +14, Wahrnehmung +0 (im Bereitschaftsmodus -4); Volksmodifikatoren Wahrnehmung im Bereitschaftsmodus -4

Besondere Eigenschaften Aufziehen, Bereitschaftsmodus, Eingebautes Rapier, Schnelle Reaktion, Schwierig zu bauen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Einheit (3-8)

Schätze Keiner

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bereitschaftsmodus (AF) Ein Mechanischer Mörder kann sich als Standard-Aktion in den Bereitschaftsmodus versetzen. Im Bereitschaftsmodus kann er sich nicht bewegen und auch keine sonstigen Handlungen ausführen. Er nimmt seine Umgebung weiterhin wahr, erleidet aber einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Im Bereitschaftsmodus verbrachte Zeit reduziert den Zeitraum nicht, für den der Mechanismus aufgezogen ist. Ein Mechanischer Mörder kann den Bereitschaftsmodus als Schnelle Aktion verlassen – sollte er dies tun, um einen Kampf zu beginnen, so erhält er einen Volksbonus von +4 auf Initiativwürfe.

Eingebautes Rapier (AF) Ein Arm eines Mechanischen Mörders endet in einem eingebauten *Rapier* +1. Diese Waffe kann nicht Ziel von Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern werden. Sie kann nicht entfernt werden. Sollte der Mechanismus zerstört werden, wird die Waffe zu einem nichtmagischen Rapier. Die Programmierung eines Mechanischen Mörders gestattet ihm, sein *Rapier* +1 zu nutzen, als wäre er im Umgang damit geübt.

Projektilwerfer (AF) Ein Mechanischer Mörder kann aus seinem Handmechanismus bis zu vier Projektile abfeuern. Bei jedem Projektil kann er zwischen einer dolchartigen Metallklinge und einer Rauchbombe wählen. Jeder Angriff wird separat abgehandelt. Klingen funktionieren wie Wurfdolche, Rauchbomben wie Rauchstäbe die im Zentrum des Bereiches landen, auf den sie abgeschossen werden. Ein neuerschaffener Mechanischer Mörder verfügt über 40 Klingen und 10 Rauchbomben.

Schnelle Reparatur (ÜF) Ein Mechanischer Mörder repariert sich schnell (Schnelle Heilung 10). Er kann ein Mal am Tag als Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, bei sich 40 TP heilen und seinen Projektilwerfer um acht Klingen und zwei Rauchbomben auffüllen.

MECHANISCHER SOLDAT HG 6

EP 2.400

N Mittelgroßes Konstrukt (Mechanismus)

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 16 (+2 Ausweichen, +2 GE, +6 Natürlich)

TP 64 (8W10+20)

REF +6, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte; SR 5/Adamant

Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Hellebarde* +1, +18/+13 (1W10+13/x3)

Besondere Angriffe Einrasten

SPIELWERTE

ST 28, GE 15, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +8; KMB +17 (Entwaffnen +19); KMV 31 (33 gegen Entwaffnen)

Talente Blitzschnelle Reflexe^B Verbesserte Initiative^B

Besondere Eigenschaften Bereitschaft, Effizientes Aufziehen, Schnelle Reaktion, Waffenumgang

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar, Trio, Trupp (3-8) oder Kompanie (9-12 plus 1-4 Mechanische Diener)

Schätze Standard (*Hellebarde* +1, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bereitschaft (AF) Ein Mechanischer Soldat kann sich selbst mit einer Standard-Aktion in Bereitschaft versetzen. Während dieses Zustandes kann er sich weder bewegen, noch Aktionen ausführen. Er nimmt seine Umgebung weiterhin wahr, erleidet aber einen Malus von -4 für seine Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung. In Bereitschaft verbrachte Zeit zählt nicht gegen die Zeit, welche der Soldat aktiv bleiben kann – sein Aufziehmechanismus läuft derweil nicht weiter. Er kann diesen Zustand mit einer Schnellen Aktion wieder verlassen; sollte er dies tun, um einen Kampf zu beginnen, erhält er einen Volksbonus von +4 auf seinen Initiativwurf.

Effizientes Aufziehen (AF) Ein Mechanischer Soldat kann nach dem Aufziehen für 2 Tage pro Trefferwürfel funktionieren.

Einrasten (AF) Mechanische Soldaten haben Hände, die speziell dafür entwickelt wurden, Waffen und Gegenstände zu ergreifen und festzuhalten. Ein Mechanischer Soldat kann als Standard-Aktion ein Kampfmanöver: Entwaffnen oder Ringkampf versuchen, ohne dabei einen Gelegenheitsangriff zu provozieren; er erhält einen Bonus von +2 für

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Kampfmäoer: Entwaffnen. Ferner erhalt er einen Bonus von +2 auf seine KMV, um Versuchen ihn zu entwaffnen zu widerstehen.

Waffenumgang (AF) Ein Mechanischer Soldat ist geut im Umgang mit allen Leichten Waffen und allen Kriegswaffen.

MECHANISCHER SPION

HG 1/2

EP 200

N Sehr kleines Konstrukt (Mechanismus)

INI +5; Sinne Dammersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berurung 15, Auf dem Falschen Fu 12 (+2 Ausweichen, +1 GE, +2 Groe)

TP 5 (1W10)

REF +3, WIL +0, ZAH +0

Immunitaten wie Konstrukte

Schwachen Empfindlichkeit gegen Elektrizitat

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Unbeholfen)

Nahkampf Hieb +3 (1W2)

Besondere Angriffe Gerausche aufzeichnen, Selbstzerstrung

SPIELWERTE

ST 10, GE 13, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +1; KMB +0; KMV 12

Talente Blitzschnelle Reflexe^B Verbesserte Initiative^B

Fertigkeiten Fliegen -3, Heimlichkeit +11, Klettern +2;

Volksmodifikator Klettern +2, Heimlichkeit +2

Besondere Eigenschaften Aufziehen, Schnelle Reaktion

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelganger

Schatze Gelegentlich (Edelstein im Wert von 50 GM)

BESONDERE FAHIGKEITEN

Gerausche aufzeichnen (UF) Ein Mechanischer Spion kann als Schnelle Aktion nahe Gerausche aufzeichnen und alle Tone innerhalb von 6 m in einem kleinen, 50 GM werten Edelstein speichern, der Teil seines Korpers ist. Pro TW kann ein Mechanischer Spion 1 Stunde an Gerauschen aufnehmen. Die Aufnahme abzuspielen oder anzuhalten erfordert eine Schnelle Aktion. Um den Edelstein zu entfernen oder einen Edelstein einzusetzen, sind ein Fertigkeitwurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 25 und eine Volle Aktion erforderlich; scheitert der Wurf, beschadigt dies den Edelstein nicht, lost aber die Aufzeichnungen darauf. Da Mechanische Spione nicht intelligent sind, mussen sie einfache Befehle erhalten, wann sie mit einer Aufnahme beginnen sollen. Ein Mechanischer Spion kann zwischen Kreaturenkategorien und Unterarten unterscheiden, nicht aber zwischen einzelnen Individuen - er kann daher angewiesen werden, die Aufnahme zu beginnen, sobald ein Humanoider (Mensch) oder eine Aberration in seine Aufnahmereichweite kommt, nicht aber auf eine bestimmte Person konditioniert werden. Sobald ein Mechanischer Spion aufzunehmen beginnt, kann er dies nicht mehr abbrechen. Er kann keine Gerausche in einem Edelstein aufzeichnen, der bereits eine Aufzeichnung enthalt.

Selbstzerstrung (UF) Auer ein Mechanischer Spion wurde von seinem Erschaffer anderweitig programmiert, explodiert er 1 Runde nach seiner Zerstrung. Wahrend dieser Runde kreischt und schlagt er um sich, als leide er unter Zuckungen. Wenn er theoretisch wieder an der Reihe gewesen ware, explodiert er und verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden in einem 1,50 m-Radius (REF,

SG 10, halbiert). Ein Fertigkeitwurf fur Mechanismus ausschalten gegen SG 20 als Standard-Aktion kann die Selbstzerstrungssequenz aufhalten, vereitelt aber nicht den „Tod“ des Mechanismus. Ein Mechanischer Spion, der sich selbst zerstrt, zerstrt dabei auch automatisch seinen Edelstein und alle darauf gespeicherten Informationen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

MEDUSA

HG 7

EP 3.200

RB Mittelgroer Monstroser Humanoider

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berurung 12, Auf dem Falschen Fu 13 (+2 GE, +3 Naturlich)

TP 76 (8W10+32)

REF +8, WIL +7, ZAH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +10/+5 (1W4/19-20), Schlangengebiss +5 (1W4 plus Gift)

Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +11/+6 (1W8/x3)

Besondere Angriffe Versteinernder Blick

SPIELWERTE

ST 10, GE 15, KO 18, IN 12, WE 13, CH 15

GAB +8; KMB +8; KMV 20

Talente Kernschuss, Prazisionsschuss, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +10, Einschuchtern +13, Heimlichkeit +13, Verkleiden +10, Wahrnehmung +16; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Gemaigte Sumpfe und Unterirdisch

Organisation Einzelganger

Schatze Doppelter Standard (Dolch, Langbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, andere Schatze)

BESONDERE FAHIGKEITEN

Gift (AF) Biss - Verwundung; *RW* ZAH, SG 18; *Frequenz* 1/ Runde fur 6 Runden; *Effekt* 1W3 ST-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswurfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Rundumblick (AF) Die Schlangenhaare einer Medusa erlauben es ihr in alle Richtungen zu sehen. Medusen erhalten einen Volksbonus von +4 auf Wahrnehmung und konnen nicht in die Zange genommen werden.

Versteinernder Blick (UF) Permanente Verwandlung zu Stein, 9 m; ZAH, SG 15, keine Wirkung. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

MENTALSPORE

HG 7

EP 3.200

N Mittelhoe Pflanze

INI +3; Sinne Dammersicht, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berurung 13, Auf dem Falschen Fu 17 (+3 GE, +7 Naturlich)

TP 85 (10W8+40)

REF +6, WIL +6, ZAH +10

Immunitaten wie Pflanzen; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/ Hiebsschaden; **Verteidigungsfahigkeiten** Psychosporen

ANGRIFF**Bewegungsrate** 6 m**Nahkampf** 3 Hiebe +13 (1W8+5 plus Gift)**Fernkampf** 3 Klingenzacken +10 (1W8+5 plus Gift)**Besondere Angriffe** Gift, Klingenzacken, Visionen**SPIELWERTE****ST** 20, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 9**GAB** +7; **KMB** +12; **KMV** 25**Talente** Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Waffenfokus (Hieb)**Fertigkeiten** Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +12**Sprachen** Gemeinsprache (kann nicht sprechen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Warme Dschungel oder Wälder**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Kolonie (5–12)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Gift (AF)** Hieb oder Klingenzacken - Sporen oder Verwundung - Eingeatmet; *RW* ZÄH, *SG* 18; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 WE-Schaden plus Visionen; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.**Klingenzacken (AF)** Eine Mentalspore kann als Standard-Aktion drei Fragmente seiner messerscharfen Fungusschale verschießen. Behandle dies als Fernkampfangriff mit einer Grundreichweite von 9 m.**Psychosporen (AF)** Fügt eine Kreatur einer Mentalspore mit einer Hieb- oder Stichnahkampfwaffe Schaden zu, setzt dies eine Sporenwolke frei, welche den Angreifer dem Gift der Mentalspore aussetzt.**Visionen (AF)** Einer vom Gift der Mentalspore betroffenen Kreatur widerfahren fremdartige Visionen. In jeder Runde, in welcher dem Ziel der Rettungswurf gegen das Gift misslingt, muss es einen zweiten Willenswurf gegen *SG* 18 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gifteffekt. Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Konstitution**MESSINGGOLEM****HG 14****EP 38.400**

N Riesiges Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +1**VERTEIDIGUNG****RK** 30, Berührung 8, Auf dem Falschen Fuß 30 (-2 Größe, +22 Natürlich)**TP** 150 (20W10+40)**REF** +6, **WIL** +7, **ZÄH** +6**Immunitäten** wie Konstrukte, Feuer, Magie; **SR** 15/Adamant**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Messingkrummschwert +29 (3W6+11/18-20 plus 2W6 Feuer), Hieb +29 (2W6+11 plus 2W6 Feuer)**Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m**Besondere Angriffe** Odemwaffe (*SG* 20), Hitze (2W6 Feuer)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 17; Konzentration +12)Immer - *Unsichtbares sehen***SPIELWERTE****ST** 32, **GE** 11, **KO** -, **IN** -, **WE** 13, **CH** 1**GAB** +20; **KMB** +33; **KMV** 43**Besondere Eigenschaften** Messingkrummschwert, Todeszuckungen**LEBENSWEISE****Umgebung** Jede**Organisation** Einzelgänger oder Wachtrupp (2–4)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Immunität gegen Magie (AF)** Ein Messinggolem ist immun gegen alle Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten, welche Zauberresistenz gestatten. Zudem funktionieren verschiedene Zauber und Fähigkeiten bei dieser Kreatur anders:

- Ein magischer Angriff, der Kälteschaden verursacht, verlangsamt einen Messinggolem wie der Zauber *Verlangsamten* für 1W6 Runden ohne Rettungswurf.
- Ein magischer Angriff, der Feuerschaden verursacht, bricht jeden *Verlangsamten*-Effekt auf dem Golem und heilt ihn um 1 Schadenpunkt pro eigentlich verursachte 3 Schadenspunkte. Sollte die Menge an geheilten Schadenspunkten das Maximum des Golems übersteigen, erhält er den Überschuss als Temporäre Trefferpunkte. Ein Messinggolem erhält keinen Rettungswurf gegen Feuer-effekte.

Messingkrummschwert (AF) Das Messingkrummschwert eines Messinggolems verursacht Schaden wie ein Riesiges Krummschwert, ist aber eigentlich ein Natürlicher Primärangriff und keine hergestellte Waffe. Daher kann der Golem auch nicht entwaffnet werden.**Odemwaffe (ÜF)** Als Freie Aktion kann ein Messinggolem alle 1W4 Runden eine Wolke aus Rauch und Funken ausstoßen, welche einen Bereich von 6 m x 6 m x 6 m ausfüllt. Diese funktioniert wie eine *Flammende Wolke*, welche für 1W6 Runden besteht und 6W6 Punkte Feuerschaden verursacht (*REF*, *SG* 20, halbiert). Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.**Todeszuckungen (AF)** Ein Messinggolem explodiert, wenn er zerstört wird. Alle Kreaturen innerhalb von 9 m erleiden 12W8 Punkte Feuerschaden (*REF*, *SG* 20, halbiert). Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.**MEZLAN****HG 14****EP 38.400**

N Mittelgroßer Schlick (Gestaltwandler)

INI +11; **Sinne** Blindsight 36 m; Wahrnehmung +20**VERTEIDIGUNG****RK** 30, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +7 GE, +12 Natürlich)**TP** 195 (17W8+119); Regeneration 5 (Säure)**REF** +14, **WIL** +11, **ZÄH** +12**Immunitäten** wie Schlicke; **ZR** 25**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m**Nahkampf** 2 Wandelbare Waffen +22 (2W8+10)**Fernkampf** Wandelbare Waffe +19 (2W8+10)**Besondere Angriffe** Hinterhältiger Angriff +3W6, Zauberbatterie (*Kugelblitz* [*SG* 19], *Magie bannen*, *Magierrüstung*)**SPIELWERTE****ST** 30, **GE** 25, **KO** 24, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 17**GAB** +12; **KMB** +22; **KMV** 40**Talente Ausweichen**, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit, Wachsamkeit**Fertigkeiten** Akrobatik +15, Bluffen +14, Entfesselungskünstler +9, Heimlichkeit +25, Klettern +18, Motiv erkennen +20, Schwimmen +18, Sprachenkunde +11, Verkleiden +25, Wahrnehmung +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Sprachenkunde +4, Verkleiden +12KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Sprachen Aklo, Gemeinsprache; Vielseitige Sprache
Besondere Eigenschaften Besondere Begabung, Keine Atmung, Wandelbarer Körper

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besondere Begabung (AF) Ein Mezlan besitzt eine besondere Gabe für das Lösen von Problemen. Er kann fünf Mal am Tag einen Kompetenzbonus von +4 bei einem beliebigen Fertigkeitswurf zur Anwendung bringen, selbst wenn er keine Fertigkeitsebenen in dieser Fertigkeit besitzt oder er eine Fertigkeit nutzt, die eigentlich nur trainiert einsetzt werden kann.

Wandelbare Waffen (AF) Ein Mezlan kann mit seinem Leib eine Reihe machtvoller Waffen nachbilden und in seinen diversen Gestalten führen. Die Waffen mögen zwar unterschiedlich aussehen, sind aber allesamt Natürliche Waffen und verursachen dieselbe Menge an Schaden. Hinsichtlich Schadensreduzierung werden sie als magisch behandelt und verursachen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden. Ein Mal pro Runde kann ein Mezlan eine seiner Gliedmaßen strecken, um mit einem seiner Hiebangriffe eine Reichweite von bis zu 4,50 m zu erlangen. Wenn er eine Kreatur nachahmt, welche eine Fernkampf-Waffe benutzt, kann er zudem einen Teil seines Körpers wie Geschoss abfeuern. Dieses Projektil wird als Wurf-Waffe behandelt und besitzt eine Grundreichweite von 18 m; nach dem Verschießen wachsen verschossene Körperteile nach und das Geschoss zerfließt zu Schleim, nachdem es Schaden verursacht bzw. sein Ziel verfehlt hat.

Wandelbarer Körper (AF) Ein Mezlan kann das Aussehen jeder mittelgroßen oder kleinen Kreatur annehmen, die nicht der Unterart Elementar, Körperlos oder Schwarm angehört – die angenommene Gestalt muss fest sein. Die Kreaturenart des Mezlans verändert sich dabei nicht, auch erlangt er keine besonderen Fähigkeiten der nachgeahmten Kreatur. Die Verwandlung ist rein kosmetischer Natur. Der Mezlan behält alle seine oben aufgeführten normalen Spielwerte und Fähigkeiten bei. Diese Fähigkeit betrifft zwar nur sein äußeres Erscheinungsbild, ist aber ein Verwandlungseffekt.

Vielseitige Sprache (AF) Ein Mezlan hat eine Begabung für die Verarbeitung gesprochener Sprachen. Wenn er 1 Minute lang einem Sprecher einer ihm unbekannt Sprache zugehört hat, beherrscht er diese Sprache für 24 Stunden, danach verblasst das Wissen wieder. Um diese Sprache erneut zu beherrschen, muss er wieder einem Sprecher 1 Minute lang zuhören. Der Mezlan muss sich nicht an einer Unterhaltung beteiligen, um diese Fähigkeit zu einsetzen zu können.

Zauberbatterie (ÜF) Ein Mezlan kann bis zu 10 Grade an Zaubern speichern und selbst wirken. Diese Zaubere werden im Rahmen des erforderlichen Zeitaufwandes aktiviert und mit der Zauberstufe des Zauberkundigen gewirkt, der sie zur Verfügung gestellt hat. Ein Mezlan kann arkane, göttliche und mentale Zaubere speichern und nutzen und von einer beliebigen Anzahl von Zauberkundigen aufgeladen werden. Hierzu muss ein Zauberkundiger seine Zaubere auf den Mezlan so wirken, als würde er einen *Zauberspeicherung* aufladen. Der Mezlan muss den Zaubere kommen sehen und seine Zauberresistenz freiwillig senken, um mit den Zaubern aufgeladen zu werden. Er kann nur Zaubere absorbieren, die ihn als Ziel haben, keine

Flächeneffekte. Sobald er 10 Zaubergrade absorbiert hat, kann er keine weiteren Zaubere mehr absorbieren, sondern muss erst absorbierte Zaubere wieder verbrauchen. Er kann diese absorbierten Zaubere als eigene Zaubere verwenden.

MITHRALGOLEM

HG 16

EP 76.800

N Riesiges Konstrukt

INI +7; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 24 (+7 GE, -2 Größe, +16 Natürlich)

TP 172 (24W10+40)

REF +15, WIL +8, ZÄH +8

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR** 15/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Hiebe +33 (4W10+11)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Flüssige Gestalt, Schnelligkeit

SPIELWERTE

ST 33, **GE** 24, **KO** -, **IN** -, **WE** 11, **CH** 1

GAB +24; **KMB** +37; **KMV** 54

Talente Ausweichen^B Beweglichkeit^B Rennen^B Tänzler Angriff^B

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flüssige Gestalt (AF) Der Körper eines Mithralgolems kann als schnelle Aktion eine flüssige Silber ähnelnde Gestalt annehmen. In dieser Gestalt vergrößert sich die Reichweite des Golems auf 9 m und seine SR wird zu 15/ Wuchtwaffen und Adamant. Ein Mithralgolem kann in dieser Gestalt durch Risse und Löcher in Wänden und Türen schlüpfen, egal wie klein diese sind, ohne dass seine Bewegungsrate davon beeinflusst wird. Ein Mithralgolem kann diese Gestalt für 10 Runden am Tag aufrechterhalten, welche nicht zusammenhängend sein müssen. Als freie Aktion kann er in seine normale Gestalt zurückkehren.

Immunität gegen Magie (AF) Ein Mithralgolem ist gegen alle Zaubere und zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zaubere und Effekte bei einem Mithralgolem anders als normal.

- *Hast* heilt bei einem Mithralgolem 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Zauberkundigen (Maximum 10W6).
- *Verlangsamen* lässt einen Mithralgolem seine Fähigkeit Schnelligkeit für 1W6 Runden verlieren.
- Wenn ein Mithralgolem in flüssiger Gestalt von einem Zauber des 6. oder höheren Grades mit der Kategorie Kälte getroffen wird, erleidet er 10W6 Schadenspunkte (kein Rettungswurf) und kann flüssige Gestalt für 24 Stunden nicht einsetzen.

Schnelligkeit (AF) Ein Mithralgolem ist unglaublich schnell. Er kann in jedem seiner Züge eine zusätzliche Bewegungsaktion durchführen. Dies bedeutet, dass er seine volle Bewegungsrate ausnutzen und immer noch einen vollen Angriff ausführen kann.

MONACIELLO**HG 1****EP 400**

CB Kleines Feenwesen

INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +6**Aura** Energie fokussieren stören (6 m; SG 12)**VERTEIDIGUNG****RK 13**, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)**TP 14** (2W6+7)**REF +5, WIL +4, ZÄH +2**; +4 gegen göttliche Magie**SR 5**/Kalt Eisen; **ZR 12****ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Biss +4 (1W4-2), Dolch +4 (1W3-2/19-20)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 3; Konzentration +4)Beliebig oft - *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Nahrung und Wasser verderben*^{EX} (SG 11), *Stilles Trugbild* (SG 12), *Zaubertrick*1/Tag - *Glitzerstaub***SPIELWERTE****ST 6, GE 15, KO 14, IN 11, WE 12, CH 13****GAB +1; KMB -2; KMV 10****Talente** Abhärtung^B Fertigkeitsschwerpunkt (Heimlichkeit), Waffenfinesse^B**Fertigkeiten** Bluffen +6, Entfesselungskunst +7, Heimlichkeit +18 (in Bewegung +14), Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6;**Volkmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (in Bewegung +0), Mechanismus ausschalten +4**Sprachen** Aklo**Besondere Eigenschaften** Magischer Beutel, Verdichten**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Stadt**Organisation** Einzelgänger, Paar, Gemeinde (3-12) oder Befall (13-20 plus 1-3 Hexenmeister der 1.-3. Stufe, 1 Schurken der 2.-4. Stufe als Anführer, 2-14 ausgebildete Schreckensratten, 2-5 ausgebildete Giftschlangen und 1-3 Rattenschwärme)**Schätze** Doppelt (immer Goldmünzen)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Energie fokussieren stören (ÜF)** Ein Monaciello ist von einer Aura der Blasphemie umgeben. Jede Kreatur, welche innerhalb von 6 m Entfernung zu ihm Energie zu fokussieren versucht, muss einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen. Gelingt ihr dies nicht, kann sie in dieser Runde keine Energie fokussieren und verliert die Aktion, aber nicht die Anwendung von Energie fokussieren.**Magischer Beutel (ÜF)** Ein Monaciello führt seinen Beutel stets mit sich. Dieser Beutel enthält einen extradimensionalen Raum und verhält sich wie ein *Nimmervoller Beutel* (Typ I). Sollte er von seinem Monaciello getrennt werden, geht der Inhalt verloren und wird von einer Anzahl Goldmünzen in Höhe des doppelten Schatzwertes einer Kreatur vom HG des Monaciello ersetzt. Verliert ein Monaciello seinen Beutel, muss er einen neuen erschaffen, dies dauert 1W4 Tage; der Beutel ist bis zur Fertigstellung nichtmagisch und wird erst dann zu einem vollfunktionsfähigen, extradimensionalen Raum.**MONDNAGA****HG 6****EP 2.400**

CN Große Aberration

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14**VERTEIDIGUNG****RK 20**, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)**TP 68** (8W8+32)**REF +8, WIL +9, ZÄH +6****ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Biss +7 (2W6+3 plus Gift)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besondere Angriffe** Hinterhältiger Angriff +3W6, Hypnose**Bekanntes Zauber** (ZS 5; Konzentration +8)2. (5/Tag) - *Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*1. (7/Tag) - *Magisches Geschoss, Person bezaubern* (SG 14),*Schneller Rückzug, Schwächestrahle* (SG 14)0. (beliebig oft) - *Kältestrahl, Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen, Untote schwächen, Zaubertrick***SPIELWERTE****ST 14, GE 19, KO 18, IN 13, WE 16, CH 17****GAB +6; KMB +9; KMV 24** (kann nicht zu Fall gebracht werden)**Talente Ausweichen**, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsschwerpunkt (Heimlichkeit), Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern^B**Fertigkeiten** Bluffen +7, Diplomatie +7, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +8**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiges Land**Organisation** Einzelgänger oder Nest (2-4)**Schätze** Standard**Besondere Fähigkeiten****Gift (AF)** Biss - Verwundung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 18; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 KO- und 1 WE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.**Hypnose (ÜF)** Eine Mondnaga kann als Standard-Aktion ein Mal am Tag ihre Schuppen dem Licht des Mondes gleich schimmern und glänzen lassen, indem sie ihren Körper wiegt und windet. Alle Kreaturen innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen; bei Misslingen erhalten sie den Zustand Fasziniert. Die Mondnaga kann den Faszinieren-Effekt aufrechterhalten, solange sie sich konzentriert. Faszinierte Kreaturen folgen der Mondnaga, solange sie den Effekt durch Konzentration aufrecht erhält. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.**Zauber** Eine Mondnaga wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der 5. Stufe.**MONSTERFLEDERMAUS****HG 3****EP 800**

N Große Magische Bestie

INI +2; Sinne Blindes Gefühl 36 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung +6**VERTEIDIGUNG****RK 15**, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, -1 Größe, +4 Natürlich)**TP 34** (4W10+12)**REF +6, WIL +2, ZÄH +7****ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 12 m (gut)**Nahkampf** Biss +6 (2W6+4)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besondere Angriffe** KreischenKRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



SPIELWERTE

ST 17, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 6, **WE** 13, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit)

Fertigkeiten Fliegen +8, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6 (mit Blindgespür +10); **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung bei Einsatz von Blindgespür +4

Sprachen Finsterländisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Warme Hügel oder Wälder oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Kolonie (2-8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kreischen (ÜF) Eine Monsterfledermaus kann ein Mal am Tag mit einer Standard-Aktion ein ohrenbetäubendes Kreischen ausstoßen, welches alle Nicht-Monsterfledermäuse in einem Radius von 6 m betäubt. Alle Wesen in diesem Bereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; bei Misslingen erhalten sie für 1W3 Runden den Zustand Wankend. Andere Monsterfledermäuse, sowie Urdefhane^{MHB} sind gegen diesen Effekt immun. Dies ist ein schallbasierender geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

MÖDERRANKE

HG 3

EP 800

N Große Pflanze

INI +0; **Sinne** Blindsight 9 m, Dämmsicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 15 (-1 Größe, +6 Natürlich)

TP 30 (4W8+12)

REF +1, **WIL** +2, **ZÄH** +7

Immunitäten wie Pflanzen, Elektrizität; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m

Nahkampf Hieb +7 (1W8+7 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Verstricken, Würgen (1W8+7)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 10, **KO** 16, **IN** -, **WE** 13, **CH** 9

GAB +3; **KMB** +9 (Ringkampf +13); **KMV** 19 (kann nicht Zu-Fallgebracht werden)

Besondere Eigenschaften Tarnung

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Beut (3-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Tarnung (AF) Da eine Möderranke in Lauerstellung aussieht wie eine normale Pflanze, benötigt man einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20, um sie zu entdecken. Jeder mit Rängen in Überlebenskunst oder Wissen (Natur) kann eine dieser Fertigkeiten anstelle von Wahrnehmung verwenden, um die Pflanze zu bemerken.

Verstricken (ÜF) Eine Möderranke kann als Freie Aktion andere Pflanzen innerhalb eines Radius von 9 m zum Leben erwecken und dazu

bringen, Gegner zu ergreifen. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauberspruch *Verstricken* (ZS 4, SG 13). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

NACHTVETTEL

HG 9

EP 6.400

NB Mittelgroßer Externar (Böse, extraplanar)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 21 (+4 GE, +11 Natürlich)

TP 92 (8W10+48)

REF +8, **WIL** +11, **ZÄH** +14

Immunitäten Bezauberung, Furcht, Kälte, Schlaf; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magie; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W4+5), Biss +13 (2W6+5 plus Krankheit)

Besondere Angriffe Träume heimsuchen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

Immer – *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*
Beliebig oft – *Magisches Geschoss*, *Schwächestrah* (SG 14), *Tiefschlaf* (SG 16), *Unsichtbarkeit*
Beliebig oft (mit Herzstein) – *Ätherische Gestalten*, *Seele binden*

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 19, **KO** 22, **IN** 18, **WE** 16, **CH** 17

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 27

Talente Berittener Kampf, Im Kampf zaubern, Täuscher, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +11, Einschüchtern +14, Motiv erkennen +16, Reiten +15, Verkleiden +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkane) +12, Wissen (Die Ebenen) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (jeder Humanoide, Gestalt verändern), Herzstein

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ebene böser Gesinnung

Organisation Einzelgänger, Beritten (1 plus 1 Nachtmahr) oder Hexenzirkel (3 Vetteln beliebiger Art)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Herzstein (ÜF) Alle Nachtvetteln besitzen einen Herzstein – einen speziellen Edelstein, der einen Wert von mindestens 1.800 GM besitzt und als Amulett getragen wird. Die Magie eines Herzsteines wird durch den Geist der Nachtvettel und der Nähe zu ihr genährt.

Sobald er von seinem Besitzer getrennt worden ist (oder die Nachtvettel gestorben ist) behält der Herzstein seine Magie nur noch für 24 Stunden, bevor er wieder zu einem normalen nichtmagischen Edelstein wird. Der Herzstein kuriert sofort alle Krankheiten, die der Träger sich zugezogen hat. Zusätzlich gibt der



Herzstein einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe (dieser Bonus ist in den spieltechnischen Werten der Nachtvettel bereits enthalten). Eine Nachtvettel, die ihren Herzstein verliert, kann so lange kein *Ätherische Gestalten* und *Seele binden* einsetzen, bis sie einen Ersatz gefunden hat.

Krankheit (ÜF) *Dämonenfieber*: Biss – Verwundung; *RW* ZÄH, *SG* 20; *Inkubationszeit* sofort; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W6 KO-Schaden (Ziel muss einen zweiten Rettungswurf schaffen, sonst wird 1 Punkt KO-Schaden in 1 Punkt permanenten Konstitutionsentzug umgewandelt); *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Träume heimsuchen (ÜF) Nachtvetteln können die Träume böser oder chaotischer Kreaturen heimsuchen, indem sie ein besonderes Amulett, einen Herzstein, einsetzen, um ätherisch zu werden und über der Kreatur zu schweben. Sobald die Nachtvettel in die Träume des Opfers eingedrungen ist, reitet sie bis zum nächsten Morgengrauen auf seinem Rücken. Der Schlafende wird von quälenden Träumen gepeinigt und erleidet beim Aufwachen 1 Punkt permanenten Konstitutionsentzug. Nur ein anderes ätherisches Wesen kann diesen nächtlichen Übergriffen Einhalt gebieten, indem die Nachtvettel konfrontiert und besiegt wird.

OCKERGALLERTE HG 5

EP 1.600

N Großer Schlick

INI -5; **Sinne** Blindsight 18 m; **Wahrnehmung** -5

VERTEIDIGUNG

RK 4, **Berührung** 4, **Auf dem Falschen Fuß** 4 (-5 GE, -1 Größe)

TP 63 (6W8+36)

REF -3, **WIL** -3, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Schlicke, Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte, Hiebsschaden, Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Teilen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, **Klettern** 3 m

Nahkampf Hieb +5 (2W4+3 plus 1W4 Säure plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Würgen

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 1, **KO** 22, **IN** -, **WE** 1, **CH** 1

GAB +4; **KMB** +7 (Ringkampf +11); **KMV** 12 (kann nicht Zu-Fallgebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +10

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Säure (AF) Eine Ockergallerte sondert einen Verdauungsaft aus, der mit seiner Säure nur Fleisch zersetzt (keine Knochen) – Kreaturen, die nicht aus Fleisch bestehen (einschließlich der meisten Konstrukte, Schlicke, skelettartigen Untoten, Pflanzen und körperlosen Kreaturen) sind gegen den Säureschaden der Ockergallerte immun.

Teilen (AF) Hiebaffen, Stichaffen und Elektrizitätsangriffe fügen einer Ockergallerte keinen Schaden zu. Stattdessen teilt sich die Kreatur in zwei identische Gallerten, je beide mit der Hälfte der Trefferpunkte der ursprünglichen Kreatur (abunden). Eine Gallerte mit 10 oder weniger Trefferpunkten kann sich nicht weiter teilen und stirbt, wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert worden ist.

OTYUGH HG 4

EP 1.200

N Große Aberration

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, **Berührung** 9, **Auf dem Falschen Fuß** 17 (-1 Größe, +8 Natürlich)

TP 39 (6W8+12)

REF +2, **WIL** +6, **ZÄH** +3

Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W8+4 plus Krankheit), 2 Tentakel +3 (1W6+2 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Würgen (Tentakel, 1W6+2)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 5, **WE** 13, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +9 (Ringkampf +13); **KMV** 19 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Wachsamkeit, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2 (im eigenen Versteck +10), **Wahrnehmung** +9; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im eigenen Versteck +8

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF)

Schmutzfieber: Biss – Verwundung; *RW* ZÄH, *SG* 14;

Inkubationszeit 1W3 Tage; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt*

1W3 GE-Schaden und 1W3 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

PAIRAKA HG 7

EP 3.200

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*; **Wahrnehmung** +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, **Berührung** 15, **Auf dem Falschen Fuß** 18 (+5 GE, +8 Natürlich)

TP 76 (9W10+27)

REF +11, **WIL** +10, **ZÄH** +6

Immunitäten Feuer, Gift, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Fliegen** 15 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +14 (1W6+3 plus Krankheit)

Besondere Angriffe Lustvolle Träume

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; **Konzentration** +19)

Immer – *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*

Beliebig oft – *Dimensionstür* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Monster bezaubern* (SG 20)

1/Tag – *Herbeizaubern* (3. Grad, 1W4 Dorus, 50%), *Schwarm herbeizaubern* (Fliegen)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 20, **KO** 16, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 24

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 27

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Schweben, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfitness

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Fertigkeiten Bluffen +20, Diplomatie +18, Einschüchtern +16, Fliegen +16, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +13, Verkleiden +18, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Kleine oder Mittelgroße Humanoide oder Tiere, *Verwandlung*)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Abaddon)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Ein Pairaka überträgt zwei Krankheiten: Seine Klauen übertragen die Beulenpest und jeder freiwillige Kontakt mit seiner Haut (z.B. in Form von Streicheln, Ringkampf o.a.) setzt die Opfer Schüttelkrämpfen aus.

Beulenpest: Klaue – Verwundung; *RW* ZÄH, *SG* 17; *Inkubationszeit* 1 Tag; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W4 ST-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schüttelkrämpfe: Kontakt; *RW* ZÄH, *SG* 13; *Inkubationszeit* 1 Tag; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W8 GE-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Lustvolle Träume (ÜF) Pairakas können schlafende Wesen peinigen. Während intelligente Wesen schlafen, können Pairakas in ihren Geist schlüpfen und ihre Träume in lustvolle nächtliche Visionen verdrehen. Das Opfer muss dazu schlafen und sich innerhalb von 30 m vom Pairaka befinden, damit er diese Fähigkeit einsetzen kann. Dem Opfer steht ein Willenswurf gegen *SG* 21 zu; bei Misslingen erlebt es lebhaftere Halluzinationen der liederlichen Art, welche es atemlos und erschöpft zurücklassen, wenn es aufwacht. Egal wie verderbt er oder sie auch sein mag, das Opfer empfindet die sexuelle Natur dieser Träume selten als erfreulich. Die Sinneseindrücke im Traum berühren eine Unzahl von Tabus, welche ein Pairaka bei seinen Opfern vermutet. Der *SG* des Rettungswurfes basiert auf Charisma. Kreaturen, die nicht schlafen oder träumen, sind gegen diese Fähigkeit immun.

PAKTTEUFEL HG 10

EP 9.600

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +7 GE, +7 Natürlich)

TP 136 (13W10+65)

REF +15, **WIL** +16, **ZÄH** +9

Immunitäten Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift;

Resistenzen Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bindender Vertrag (Peitsche) +20/+15/+10 (1W4+7 plus Blutung), Durchbohren +11 (2W6+3)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Bindendem Vertrag)

Besondere Angriffe Aufspießen (2W8+4), Bindender Vertrag, Blutung (1W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +19) Immer - *Zungen*

Beliebig oft - *Austilgen*, *Dimensionstür*, *Flammen erzeugen*, *Fluch* (SG 20), *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Identifizieren*, *Mächtiges Trugbild* (SG 19), *Verständigung*

3/Tag - *Arkaner Blick*, *Des Magiers privates Heiligtum*, *Kreatur aufspüren*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfund an Gegenständen), *Person festhalten* (SG 18), *Sengender Strahl*, *Stille* (SG 18), *Verzauberung brechen*, *Vision*

1/Tag - *Ebenenwechsel* (SG 23), *Fortschicken* (SG 21), *Herbeizaubern* (4. Grad, 1W6 Barteufel oder 1 Knochen-teufel; 50%), *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Spätzündender Feuerball* (SG 23), *Symbol des Schmerzes* (SG 21)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 25, **KO** 20, **IN** 24, **WE** 23, **CH** 22

GAB +13; **KMB** +16; **KMV** 34

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Täuscher, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Beruf (Schreiber) +19, Bluffen +26, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fingerfertigkeit +20, Motiv erkennen +26, Sprachenkunde +20, Verkleiden +8, Wahrnehmung +26, Wissen (Adel) +23, Wissen (Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (Religion) +23, Zauberkunde +20

Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Elfish, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Gnoll, Halbgingisch, Ignal, Infernalisch, Orkisch, Riesisch, Sylvanisch, Terral, Zwergisch; Telepathie 30 m, *Zungen*

Besondere Eigenschaften Infernaler Beobachter, Infernaler Pakt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Hof (2-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufspießen (AF) Als Schnelle Aktion kann ein Paktteufel einen Gegner, den er mit Hilfe seines Bindenden Vertrages in einen Ringkampf verwickelt hat, aufspießen und ihm 2W8+4 Punkte Stichschaden zufügen.

Bindender Vertrag (ÜF) Alle Paktteufel führen mehrere umfangreiche Verträge mit sich, welche um ihre Hörner geschlungen sind oder sich in ihren zahlreichen Tragebehältern befinden. Sie können diese Verträge wie Peitschen einsetzen, mit denen sie unabhängig vom Rüstungsbonus ihrer Ziele tödlichen Schaden verursachen. Ein Paktteufel addiert dabei anstelle seines ST-Modifikators seinen IN-Modifikator auf Angriffs- und Schadenswürfe (meist +7). Die durch Bindende Verträge hervorgerufenen Wunden ähneln furchtbar tiefen Schnitten, wie sie durch Papier entstehen können, und verursachen 1W6 Punkte Blutungsschaden. Ein Paktteufel kann seinen Bindenden Vertrag einsetzen, um Gegner zu Entwaffnen und Zu-Fall-zu-bringen, als würde er eine Peitsche verwenden. Sollte der Teufel selbst entwaffnet werden, kann er sich als Augenblickliche Aktion mit einem neuen Vertrag bewaffnen.

Infernaler Beobachter (ÜF) Alle Infernalen Pakte enthalten die Klausel, dass ein Paktteufel beliebig oft *Mächtiges Auspähen* auf seinen Vertragspartner anwenden kann. Der Zielkreatur misslingt der Rettungswurf gegen dieses Auspähen automatisch, ansonsten funktioniert diese Fähigkeit auf ZS 20.

Infernaler Pakt (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Paktteufel einen Infernalen Pakt für eine lebende, sterbliche Kreatur aufsetzen. Dieser Pakt kann eine breite Auswahl an Fähigkeiten und Effekten verleihen, wie weiter unten detailliert

beschrieben. Um diese Boni zu erhalten, muss der Sterbliche aus freiem Willen das Dokument mit seinem wahren Namen unterzeichnen. Dadurch verkauft er dem Pakteufel seine Seele und liefert sich ewiger Knechtschaft in der Hölle anstelle des Schicksals aus, welches ihn ansonsten im Falle seines Todes erweilen würde. Einen solchen Pakt zu brechen ist zugleich schwierig und gefährlich (siehe oben). Solange der Pakt wirkt, kann das Opfer nicht wieder zum Leben erweckt werden, außer durch *Wunder* oder *Wunsch*. Falls ein Sterblicher auf diese Weise wieder zum Leben erweckt wird, spürt der Pakteufel dies augenblicklich – er weiß nicht nur, welche Seele ins Leben zurückgekehrt ist, er erlangt auch die Vorteile eines auf den Charakter oder die Kreatur bezogenen *Aufspürens*, der oder die diese verdammte Seele ins Lebens zurückgeholt hat.

PFEIFENFUCHS HG 2

EP 600

N Winzige Magische Bestie

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +4 Größe)

TP 13 (3W10-3)

REF +6, WIL +1, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +10 (1W2-5)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)

Immer - *Sprachen verstehen*

3/Tag - *Verschwinden*^{EXP}, *Vorahnung*

1/Tag - *Gedanken wahrnehmen* (SG 14), *Mächtige Unsichtbarkeit* (nur selbst), *Weissagung*

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 16, **KO** 9, **IN** 14, **WE** 11, **CH** 14

GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 8

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +19, Klettern +7, Motiv erkennen +2, Wahrnehmung +5, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Religion) +5

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch; *Sprachen verstehen*

Besondere Eigenschaften Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

PFERD HG 1

EP 400

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 9 (+2 GE, -1 Größe)

TP 15 (2W8+6)

REF +5, WIL +1, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Hufe -2 (1W4+1)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 7

GAB +1; **KMB** +5; **KMV** 17 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausdauer, Rennen^B

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Zahm

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-30)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zahm (AF) Pferdehufe werden als Sekundäre Angriffe gewertet, solange das Tier nicht speziell für den Kampf ausgebildet wurde.

POLONG HG 8

EP 4.800

NB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

Aura Mordlust (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Ablenkung, +4 GE)

TP 95 (10W8+50)

REF +7, WIL +11, ZÄH +8

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

Schwächen Flaschengebunden (SG 22)

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +12 (6W8 plus 1W4 Blutung und Furchtbare Wunden)

Besondere Angriffe Blutung (1W4), Furchtbare Wunden

SPIELWERTE

ST -, **GE** 18, **KO** -, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 20

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 26

Talente Blind kämpfen, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Einschüchtern), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Körperlose Berührung)

Fertigkeiten Einschüchtern +24, Fliegen +25, Heimlichkeit +17, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Mordlust (ÜF) Ein Polong erzeugt eine hasserfüllte Aura ungebändigter Gewalt und böser Absicht. Ein Polong kann als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern zum Demoralisieren ablegen, wenn eine Kreatur seine Aura betritt. Eine Kreatur, welche nicht demoralisiert wird, ist gegen die Aura dieses Polongs für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Flaschengebunden (ÜF) Ein Polong wird als Teil seines Erschaffungsrituales an eine Flasche gebunden und erlangt 1W8+5 Trefferpunkte pro Stunde zurück, welche er in seiner Flasche verbringt. Der Polong kann sich nicht weiter als 1,5 km von seiner Flasche entfernen. Sollte die Flasche eines Polongs zerstört werden (RK 11, Härte 1, 1 TP), erhält der Polong den Zustand Wankend, bis sich die Flasche 24 Stunden später neu formt. Der Besitzer der Flasche eines Polongs kann ein Mal am Tag versuchen, für 24 Stunden die Kontrolle über den Polong zu übernehmen (wie *Monster beherrschen*). Dem Polong steht ein Willenswurf gegen SG 20 zu, um diesen Effekt zu vereiteln. Eine Kreatur, welche den Polong kontrolliert, ist gegen dessen Aura der Mordlust immun.



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Furchtbare Wunden (ÜF) Die Berührung eines Polongs verursacht Hiebsschaden und reißt furchtbare Wunden. Eine Kreatur, welche durch den Berührungsangriff eines Polongs Blutungsschaden erleidet, muss jede Runde, in der sie diesen Schaden nimmt, einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie 2 Punkte KO-Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

PSOGLAV **HG 13**

EP 25.600

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +8; Sinne Geruchssinn, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +8 GE, +9 Natürlich)

TP 187 (15W10+105)

REF +17, WIL +11, ZÄH +12

SR 10/Kalt Eisen und Stichschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +24 (1W8+13/17-20 plus Fluch), 2 Klauen +24 (1W6+9)

Besondere Angriffe Beute auffressen, Verfluchter Biss, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+13)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +11)

3/Tag - *Dunkelheit*, *Verlangsamten* (SG 13), *schnelles Verschwimmen*

1/Tag - *Furcht* (SG 14), *Hast*, *Luftweg*

SPIELWERTE

ST 29, GE 26, KO 25, IN 10, WE 15, CH 10

GAB +15; KMB +24 (Gegenstand zerschmettern +28);

KMV 43 (45 gegen Gegenstand

zerschmettern)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Verschwimmen*), Verbessertes Kritischer Treffer (Biss), Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Akrobatik +23, Heimlichkeit +26, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +20

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische Region

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-6)

Schätze Doppelt (hauptsächlich Edelsteine)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Beute auffressen (ÜF) Ein Psoglav gewinnt Kraft, wenn er Menschenfleisch frisst. Beißt er einen Menschen oder eine andere Kreatur der Unterart Mensch, erlangt er Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des verursachten Bisschadens zurück und erhält einen Unheiligen Bonus von +4 auf seine RK, Angriffs- und Schadenswürfe in der Folgerunde.

Verfluchter Biss (AF) Ein Psoglav addiert stets seinen anderthalbfachen Stärkemodifikator auf seinen Bisschaden. Sein Bisschaden hat einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20 und gilt hinsichtlich Schadensreduzierung als Kaltes Eisen und Magisch. Der Schaden seines Bisses heilt nicht auf natürliche Weise und widersteht zudem magischer Heilung – ein Zauberwirker muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 24 ablegen, wenn er den Bisschaden magisch heilen will, damit der Heilungseffekt greift. Beißt ein Psoglav einen Gegenstand,

so behandelt er die effektive Härte des Gegenstandes als um 5 niedriger.

QOLOK **HG 16**

EP 76.800

NB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Sahkil)

INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 27 (+4 GE, -1 Größe, +18 Natürlich)

TP 243 (18W10+144); Schnelle Heilung 5

REF +17, WIL +17, ZÄH +16; +8 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Erkenntniseffekte, Furchteffekte, Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10; **SR 10**/Gutes; **ZR 27**

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +26 (1W8+9), Zunge +26 (2W6+9 plus Ergreifen), Biss +26 (1W8+9), 2 Klauen +26 (1W6+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Zunge, 1,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Furchterweckender Blick (9 m, SG 26), Geisterhafte Berührung, Phobie verursachen, Verschlingen (16W6 Wuchtschaden und Verängstigt, RK 19, 24 TP), Zunge

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +23)

Immer - *Gedankenleere*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft - *Einflüsterung* (SG 18), *Gefühle besänftigen* (SG 19), *Gutes entdecken*, *Luftweg*, *Mächtiges Magie bannen*, *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Magie entdecken*, *Schutzkreis gegen Gutes*

3/Tag - *Auflösung* (SG 21), *Flimmern*, *Massen-Einflüsterung* (SG 21), *Tiefere Dunkelheit*, *Unauffindbarkeit*

1/Tag - *Ebenenwechsel* (SG 22), *Gedankenleere*, Herbeizauberung (7. Grad, 1W3 Pakalchis; 40%)

SPIELWERTE

ST 28, GE 19, KO 27, IN 16, WE 22, CH 21

GAB +18; KMB +28 (Zu-Fall-bringen +32); **KMV 42** (44 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzartige Reflexe, Defensive Kampfweise, Einschüchternde Kraft, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Zu-Fall-bringen

Fertigkeiten Bluffen +26, Diplomatie +26, Einschüchtern +35, Heimlichkeit +21, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Ätherischer Sprung, Emotionaler Fokus, Leicht zu beschwören

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger oder Schrecken (2-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furchterweckender Blick (ÜF) Eine vom Blick eines Qoloks betroffene Kreatur erhält für 1W6 Runden den Zustand Panisch und für die dann folgende Minute den Zustand Erschüttert; gelingt ihr Rettungswurf, leidet sie nur für 1 Minute unter dem Zustand Erschüttert. Ein Qolok erhält eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe der Anzahl

an Runden, welche ein Opfer Panisch ist (dies ist kumulativ; der Qolok kann maximal das Doppelte seiner TW an Temporären TP erlangen).

Phobie verursachen (ÜF) Eine von einem Qolok für 2 oder mehr Runden verschlungene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 26 ablegen oder erhält eine Phobie (siehe *Spielleiterhandbuch*, S. 248). Die Phobie betrifft eine weitverbreitete Kreatur, einen Gegenstand oder eine Situation, in der sich das Ziel in den letzten 24 Stunden befunden hat (der SL bestimmt, worum es sich handelt). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma und enthält bereits den Bonus von +2 aus der Fähigkeit Furchterweckender Blick.

Zunge (AF) Der Zungenangriff eines Qoloks ist eine Primäre Natürliche Waffe, welche Hieb- und Wuchtschaden verursacht.

RABENSCHWARM HG 3

EP 800

N Sehr kleines Tier (Schwarm)

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 27 (5W8+5)

REF +8, WIL +3, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Schwarm (1W6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 13), Blindheit

SPIELWERTE

ST 3, GE 15, KO 12, IN 2, WE 15, CH 7

GAB +3; KMB -; KMV -

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +11, Wahrnehmung +11

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige gemäßigte Region

Organisation Einzelgänger oder Grausamkeit (2-6 Schwärme)

Schätze Keiner

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blindheit (AF) Rabenschwärme visieren die empfindlichen Gesichter ihrer Gegner an. Wird eine Kreatur von einem Rabenschwarm abgelenkt, muss es einen Reflexwurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Blind. Ein Rabenschwarm fügt Kreaturen, denen er in der Vorrunde den Zustand Blind zugefügt hat, 2 zusätzliche Schadenspunkte zu.

RÄUBERTRUPP HG 7

EP 3.200

CN Mittelgroße Humanoide (Mensch, Trupp)

INI +8; Sinne Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +4 Rüstung)

TP 82 (11W8+33)

REF +13, WIL +6, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten wie Trupp, Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Trupp (3W6+5)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST 20, GE 18, KO 16, IN 12, WE 12, CH 10

GAB +8; KMB +13; KMV 28 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +11, Heimlichkeit +12, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Verbündeten beschützen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verbündeten beschützen (AF) Der Trupp bietet Verbündeten Weiche Deckung, mit denen er sich die Angriffsfläche teilt. Solche Verbündete behandeln die vom Trupp belegten Felder als Schwieriges Gelände, müssen zum Zaubern einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + Zaubergang ablegen und erleiden keinen Truppschaden, während sie die Angriffsfläche des Trupps teilen und so beschützt werden.

RAKSCHASA HG 10

EP 9.600

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +5 GE, +9 Natürliche)

TP 115 (10W10+60)

REF +12, WIL +8, ZÄH +9

SR 15/Gutes und Stichschaden; ZR 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Kukri* +1, +16/+11 (1W4+4/15-20), Klaue +10 (1W4+1), Biss +10 (1W6+1)

Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen

Bekanntes Zauber (ZS 7)

3. (5/Tag) – Blitz (SG 16), Einflüsterung (SG 16)

2. (7/Tag) – Einfaches Trugbild, Säurepfeil, Unsichtbarkeit

1. (7/Tag) – Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern (SG 14), Schild, Stilles Trugbild

0. – Ausbessern, Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 13), Magie entdecken, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertick

SPIELWERTE

ST 16, GE 20, KO 22, IN 13, WE 13, CH 17

GAB +10; KMB +13; KMV 29

Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (*Kukri*), Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +20, Diplomatie +16, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +14, Verkleiden +24, Wahrnehmung +14;

Volksmodifikatoren Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebige Humanoide, Gestalt verändern)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kult (3-12)

Schätze Doppelt (*Kukri* +1, andere Schätze)



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedanken wahrnehmen (ÜF) Ein Rakschasa kann mit ZS 18 *Gedanken wahrnehmen* einsetzen. Er kann diese Fähigkeit nach Belieben als Freie Aktion unterdrücken oder wieder aufnehmen. Wenn ein Rakschasa diese Fähigkeit einsetzt, arbeitet sie immer so, als ob er sich drei Runden lang konzentriert hätte, und erhält dadurch immer die maximale mögliche Menge an Informationen. Eine Kreatur kann sich diesem Effekt mit einem Willenswurf gegen SG 18 widersetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

RATTENSCHWARM HG 2**EP 800**

N Sehr kleine Tiere (Schwarm)

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8**VERTEIDIGUNG****RK** 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)**TP** 16 (3W8+3)**REF +5, WIL +2, ZÄH +4****Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme**ANGRIFF****Bewegungsrate** 4,50 m, Graben 4,50 m, Schwimmen 4,50 m**Nahkampf** Schwarm (1W6 plus Krankheit)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 0 m**Besondere Angriffe** Ablenken, Krankheit**SPIELWERTE****ST 2, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 2****GAB +2; KMB -; KMV -****Talente** Fertigkeitensfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative**Fertigkeiten** Akrobatik +6, Heimlichkeit +14, Klettern +10, Schwimmen +10, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** benutzt den GE-Modifikator für Klettern und Schwimmen**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger**Organisation** Einzelgänger, Meute (2-5 Schwärme) oder Heimsuchung (6-12 Schwärme)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Krankheit (AF) *Schmutzfieber*: Biss – Verwundung; *RW* ZÄH, SG 11; *Inkubationszeit* 1W3 Tage; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W3 GE-Schaden und 1W3 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

REITHUND HG 1**EP 400**

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8**VERTEIDIGUNG****RK** 13, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Natürlich)**TP** 13 (2W8+4)**REF +5, WIL +1, ZÄH +5****ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Biss +3 (1W6+3 plus Zu-Fall-Bringen)**SPIELWERTE****ST 15, GE 15 KO 15, IN 2, WE 12, CH 6****GAB +1; KMB +3; KMV 15** (19 gegen Zu-Fall-Bringen)**Talente** Fertigkeitensfokus (Wahrnehmung)**Fertigkeiten** Akrobatik +6 (Springen +14), Überlebenskunst +1 (Verfolgen mit Geruchssinn +5), Wahr-nehmung +8; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +4, Überlebenskunst beim Verfolgen mit Geruchssinn +4**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Meute (3-12)**Schätze** Keine**RIESENNAMESE HG 2****EP 600**

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +5**VERTEIDIGUNG****RK** 15, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Natürlich)**TP** 18 (2W8+9)**REF +0, WIL +1, ZÄH +6****Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte**ANGRIFF****Bewegungsrate** 15 m, Klettern 6 m**Nahkampf** Biss +3 (1W6+2 plus Ergreifen), Stachel +3 (1W4+2 plus Gift)**SPIELWERTE****ST 14, GE 10, KO 17, IN -, WE 13, CH 11****GAB +1; KMB +3** (Ringkampf +7); **KMV 13** (21 gegen Zu-Fall-bringen)**Talente** Abhärtung^B**Fertigkeiten** Klettern +10, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger**Organisation** Einzelgänger, Paar, Trupp (3-6) oder Stock (7-18, plus

10-100 Arbeiter, 2-8 Dronen und 1 Königin)

Schätze Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Gift (AF) Stachel – Verletzung; *RW* ZÄH, SG 14; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1W2 ST-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf

RIESENANAKONDA HG 10**EP 9.600**

N Gigantisches Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +22**VERTEIDIGUNG****RK** 25, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +2 GE, -4 Größe, +16 Natürlich)**TP** 126 (12W8+72)**REF +10, WIL +5, ZÄH +14****ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m**Nahkampf** Biss +19 (4W6+19/19-20 plus Ergreifen)**Angriffsfläche** 6 m; **Reichweite** 6 m**Besondere Angriffe** Würgen (4W6+19)**SPIELWERTE****ST 36, GE 14, KO 23, IN 1, WE 13, CH 2****GAB +9; KMB +26** (Ringkampf +30); **KMV 30** (kann nicht zu Fall gebracht werden)**Talente** Ausweichen, Fertigkeitensfokus (Wahrnehmung), Hefiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)**Fertigkeiten** Klettern +21, Schwimmen +21, Wahrnehmung +22

LEBENSWEISE**Umgebung** Warme Sümpfe**Organisation** Einzelgänger oder Paar**Schätze** Keine**RIESENBIENE****HG 1****EP 400**

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1**VERTEIDIGUNG****RK 13**, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Natürlich)**REF +3, WIL +2, ZÄH +4****Immunitäten** Geistesbeeinflussende Effekte**Schwächen** Empfindlichkeit gegen Rauch**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 18 m (gut)**Nahkampf** Stachel +2 (1W4 plus Gift)**SPIELWERTE****ST 11, GE 14, KO 13, IN -, WE 12, CH 9****GAB +2; KMB +2; KMV 14** (22 gegen Zu-Fall-bringen)**Fertigkeiten** Fliegen +6**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte oder Warme Ebenen**Organisation** Einzelgänger, Gruppe (2-5) oder Nest (6-19)**Schätze** Gelegentlich**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Gift (AF)** Stachel - Verletzung; *RW ZÄH, SG 12; Frequenz 1/ Runde für 4 Runden; Effekt 1W2 ST-Schaden, Heilung 1 Rettungswurf***Empfindlichkeit gegen Rauch (AF)** Rauch von stark qualmenden Feuern oder Effekten (z.B. von *Feuerwerk*) zwingen eine Riesenbiene zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 14; bei Misslingen erhält sie den Zustand Kränkelnd, solange sich die Riesenbiene im Rauch befindet plus für weitere 1W4 Runden nach dem Verlassen desselben.**RIESENHIRSCHKÄFER-EXOSKELETT****HG 4****EP 1.200**

NB Großer Untoter

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0**VERTEIDIGUNG****RK 12**, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 12 (-1 Größe, +3 Natürlich)**TP 49** (9W8+9)**REF +2, WIL +5, ZÄH +2****Immunitäten** wie Untote; **SR 5**/Wuchtschaden**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 6 m (unbeholfen)**Nahkampf** Biss +10 (2W8+7)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besonderer Angriff** Trampeln (1W6+7, SG 19)**SPIELWERTE****ST 21, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10****GAB +6; KMB +12; KMV 22** (30 gegen Zu-Fall-bringen)**Talente** Abhärtung^B**Fertigkeiten** Fliegen -10**Besondere Eigenschaften** Aufplatzen (SG 14)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Aufplatzen (AF)** Wird eine Exoskelettkreatur zerstört, platzt ihre vertrocknete Hülle auf und setzt die staubigen Überreste des Innenlebens des Ungeziefers frei. Eine angrenzende Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen 10 + halber TW des Exoskeletts+ Charismamodifikator ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, muss sie 1 Runde lang

husten und niesen und erleidet für diesen Zeitraum den Zustand Wankend. Kreaturen, die nicht atmen müssen, sind gegen diesen Effekt immun. Sollte die Exoskelettkreatur über 10 oder mehr Trefferwürfel verfügen, erleidet das Opfer stattdessen für 1 Runde den Zustand Übelkeit.

RIESENSCHABEN-EXOSKELETT**HG ½****EP 200**

NB Kleiner Untoter

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +0**VERTEIDIGUNG****RK 13**, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)**TP 12** (2W8+3)**REF +1, WIL +3, ZÄH +0****Immunitäten** wie Untote; **SR 5**/Wuchtschaden**Schwäche** Lichtempfindlichkeit**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 12 m (unbeholfen), Klettern 9 m**Nahkampf** Biss +3 (1W4+1)**SPIELWERTE****ST 13, GE 12, KO -, IN -, WE 10, CH 10****GAB +1; KMB +1; KMV 12** (20 gegen Zu-Fall-bringen)**Talente** Abhärtung^B**Fertigkeiten** Klettern +9, Fliegen -5**Besondere Eigenschaften** Aufplatzen (SG 11); s.o.**RIESENSTINKTIER****HG 3****EP 800**

N Großes Tier

INI +3; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +7**VERTEIDIGUNG****RK 15**, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, -1 Größe, +3 Natürlich)**TP 27** (5W8+5)**REF +7, WIL +2, ZÄH +5****ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Biss +5 (1W8+3), 2 Klauen +5 (1W6+3)**Fernkampf** Sprühen +5 (Berührungsangriff, Moschus)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besondere Angriffe** Moschus**SPIELWERTE****ST 17, GE 16, KO 13, IN 2, WE 12, CH 9****GAB +3; KMB +7; KMV 20****Talente** Fähigkeitsfokus (Moschus), Heftiger Angriff, Waffen-finesse**Fertigkeiten** Klettern +7, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +7**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte Wälder**Organisation** Einzelgänger oder Paar**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Moschus (AF)** Ein Riesenstinkt tier kann bis zu zwei Mal am Tag als Standard-Aktion einen Strahl stinkenden Moschus auf ein einzelnes Ziel innerhalb von 9 m versprühen. Dabei handelt es sich um einen Berührungsangriff im Fernkampf. Die getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; bei Misslingen erhält sie für 1W6 Runden zuerst den Zustand Übelkeit und dann noch weitere 1W6 Minuten aufgrund des entsetzlichenKRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

Gestanks den Zustand Kränkelnd. Gelingt der Rettungswurf, kränkelt die Zielkreatur nur 1W4 Runden lang. Solange eine Kreatur unter dem Moschus leidet, kann sie die Fähigkeit Geruchssinn nicht einsetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.

RIESIGE SCHWARZE WITWE HG 3

EP 800

N Großes Ungeziefer

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, -1 Größe, +4 Natürlich)

TP 37 (5W8+15)

REF +3, WIL +1, ZÄH +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +6 (1W8+6 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Spinnennetz (Fernkampf +4, SG 19, 5 TP)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 15, **KO** 16, **IN** -, **WE** 10, **CH** 2

GAB +3; KMB +8; KMV 20 (32 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +0 (in Spinnennetzen +4), Klettern +20, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (in Spinnennetzen +8), Klettern +16, Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Starke Spinnennetze

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; *RW* ZÄH, *SG* 17; *Frequenz* 1/ Runde für 6 Runden; *Effekte* 1W3 KO-Schaden und Wankend; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.

Starke Spinnennetze

(AF) Die Spinnennetze einer Schwarzen Witwe erhalten einen Bonus von +4 auf den SG, um sie zu zerreißen oder aus ihnen zu entkommen.

SCHABTI HG ½

EP 200

Schabti-Mystiker^{EXP} 1

RN Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 10 (+1 GE)

TP 12 (1W8+4)

REF +1, WIL +1, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Immunität gegen Untod, Lebenskraftentzug widerstehen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +0 (1W8/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +4) 1/Tag - *Einflüsterung* (SG 16)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. (4/Tag) - *Befehl* (SG 14), *Leichte Wunden heilen*, *Monster herbeizaubern* I

0. (beliebig oft) - *Ausbluten* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

Mysterium Firmament

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 16, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 17

GAB +0; KMB +0; KMV 11

Talente Umgang mit Kriegswaffen (Langschwert)

Fertigkeiten Diplomatie +7, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +3, Wissen (Religion) +5, Zauberkunde +5

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Heimgesucht), Offenbarungen (Sternenmantel), Unsterblich, Wissen aus früheren Leben, Zerschmetterte Seele

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Gefolge (1 plus 2W4 menschliche Bürgerliche)

Schätze NSC-Ausrüstung (Knüppel, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Untod (AF) Schabtis können nicht zu Untoten werden. Zauber und Fähigkeiten, welche einen Schabti in einen Untoten verwandeln würden, haben keinen Effekt.

Lebenskraftentzug widerstehen (AF) Ein Schabti erleidet keine Mali durch Lebenskraftentzugeffekte, kann aber immer noch getötet werden, wenn er mehr Negative Stufen als Trefferwürfel anhäuft. Nach 24 Stunden werden Negative Stufen bei ihm automatisch entfernt, ohne dass weitere Rettungswürfe erforderlich wären.

Unsterblich (AF) Schabtis altern nicht auf natürliche Weise und können nicht an Altersschwäche sterben. Ein Schabti verlässt niemals seine ursprüngliche Alterskategorie. Zauber und Effekte, welche Alterung verursachen, wirken normal auf Schabtis.

Wissen aus früheren Leben (AF) Schabtis erinnern sich an Bruchstücke ihrer früheren Leben. Daher sind für sie alle Wissenfertigkeiten Klassenfertigkeiten.

Zerschmetterte Seele (AF) Getötete Schabtis können nur sehr schwer wieder ins Leben zurückgeholt werden. Wer dies mittels *Auferstehung*, *Tote erwecken* oder ähnlichen Zaubern versucht, muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 10+ die Anzahl der Trefferwürfel des Schabtis erfolgreich ablegen. Misslingt der Wurf, scheitert auch der Zauber und kann der nächste Versuch erst in 24 Stunden erfolgen.

SCHAFBOCK HG 1

EP 400

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Natürlich)

TP 11 (2W8+2)

REF +5, WIL +2, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +3 (1W4+3)

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 1W8+3)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 7
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Fertigkeitfokus (Akrobatik), Verbesserter Ansturm^B
Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +17), Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Berge
Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-30)
Schätze Keine

SCHATTEN**HG 3****EP 800**

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE)
TP 19 (3W8+6)
REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +3
Immunitäten wie Untote
Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +2

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (gut)
Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W6 ST-Schaden)
Besondere Angriffe Brut erzeugen, Stärkeschaden

SPIELWERTE

ST -, **GE** 14, **KO** -, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 15
GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Ausweichen, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)
Fertigkeiten Fliegen +11, Heimlichkeit +8 (bei Dämmerlicht +12, bei hellem Licht +4), Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren**

Heimlichkeit bei Dämmerlicht +4 und bei hellem Licht -4

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger, Paar, Bande (3-6) oder Schwarm (7-12)
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Ein Humanoider, der durch den Stärkeschaden des Schattens getötet wird, wird in 1W4 Runden selbst zum Schatten, der unter der Kontrolle seines Mörders steht.
Stärkeschaden (ÜF) Die Berührung eines Schattens verursacht bei lebendigen Kreaturen 1W6 Punkte Stärkeschaden. Dabei handelt es sich um einen auf Negativer Energie beruhenden Effekt. Sobald der Stärkeschaden dem Stärkewert des Gegners gleicht oder diesen sogar übertrifft, stirbt das angegriffene Wesen.

SCHINIGAMI**HG 17****EP 102.400**

RN Großer Externar (Extraplanar, Rechtschaffen)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Magie entdecken*, *Rechtschaffen entdecken*, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +31
Aura Aura der Furcht (18 m, SG 30)

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +16 Natürlich)
TP 275 (22W10+154); Schnelle Heilung 10
REF +12, **WIL** +19, **ZÄH** +20
Immunitäten Attributsentzug, Attributsschaden, Gift, Kälte, Krankheit, Lebenskraftentzug, Negative Energie, Todes-

effekte; **Resistenzen** Feuer 10, Säure 10; **SR** 10/Chaotisches und Silber; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (perfekt)
Nahkampf *Sense des Grundsatzes* +3, +30/+25/+20/+15 (2W6+10/x4), 2 Flügel +21 (1W8+2)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Seele vernichten
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +29)
Immer - Chaos entdecken, *Rechtschaffen entdecken*, *Wahrer Blick*, *Zungen*
3/Tag - *Lebenskraftentzug*, *Mächtiges Ausspähen* (SG 26), *Seele binden* (SG 28), *Zerstörung* (SG 26)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 20, **KO** 24, **IN** 17, **WE** 22, **CH** 29
GAB +22; **KMB** +28; **KMV** 44
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Kein Vorbeikommen, Tänzler Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Sense), Wirbelwindangriff
Fertigkeiten Akrobatik +30, Diplomatie +34, Einschüchtern +34, Fliegen +36, Heimlichkeit +26, Motiverkennen +31, Wahrnehmung +31, Wissen (Die Ebenen) +28, Zauberkunde +28
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; *Zungen*

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger
Schätze Doppelt (*Sense des Grundsatzes* +3, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Seele vernichten (ÜF) Ein Schinigami besitzt sechs Edelsteine, in denen er mittels seiner Zauberähnlichen Fähigkeit *Seele binden* Seelen einschließen kann. Diese Edelsteine sind nur für den Schinigami von Nutzen, dem sie gehören. Sollte dieser Schinigami sterben, werden auch seine Edelsteine zerstört. Als Standard-Aktion kann ein Schinigami ein Mal am Tag einen Edelstein, welcher gegenwärtig eine Seele enthält, emporhalten und zermalmen. Dies zerstört die enthaltene Seele dauerhaft und entfesselt eine Explosion Negativer Energie von 9 m-Radius, welche allen Kreaturen im Wirkungsbereich 1W6 Negative Stufen zufügt. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 30 reduziert dies auf 1 Negative Stufe. Die dabei vernichtete Seele kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgeholt werden. Dies ist ein Todeseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

SCHLEIMNAGA**HG 9****EP 6.400**

NB Große Aberration
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +10 Natürlich)
TP 115 (11W8+66)
REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +9
Resistenzen Säure 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf Biss +12 (2W6+6 plus Gift)
Fernkampf Speien +11 Berührung (Verstricken)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Gift, Schlickbeherrscher, Speien
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +11)

KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

3. (5/Tag) - *Blitz* (SG 17), *Stinkende Wolke* (SG 17)
 2. (7/Tag) - *Gestalt verändern*, *Spinnenklettern*, *Unsichtbarkeit*
 1. (7/Tag) - *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15), *Schmierer* (SG 15), *Wasserstrahl*^{EXP}
 0. (beliebig oft) - *Blutung* (SG 14), *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 19, **KO** 22, **IN** 14, **WE** 19, **CH** 19

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 28 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Kampfflexe, Kernschuss, Materialkomponentenlos zaubern⁸ Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +10, Heimlichkeit +14, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +10, Schwimmen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes, Gewölbe, Lokales) +8, Zauberkunde +14

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaft Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische Region

Organisation Einzelgänger oder Nest (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss - Verwundung; *RW* ZÄH, SG 21; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Schlickbeherrscher (ÜF) Eine Schleimnaga kann jeden Schlick innerhalb von 30 m Entfernung kontrollieren. Ein unintelligenter Schlick erliegt automatisch der Kontrolle der Schleimnaga, während einem intelligenten Schlick ein Willenswurf gegen SG 19 zusteht, um zu widerstehen. Eine Schleimnaga kann jeden Schlick unter ihrer Kontrolle befehlen, egal ob beide eine gemeinsame Sprache beherrschen. Schlicke greifen Schleimnagas nicht an und fügen ihnen keinen Schaden zu, selbst wenn sie nicht unter ihrer Kontrolle stehen. Eine Schleimnaga kann eine Anzahl an Schlickern kontrollieren, deren Gesamtanzahl an Trefferwürfeln unter dem Doppelten ihrer eigenen Trefferwürfel (22 bei den meisten Schleimnagas) liegt. Intelligenten Schlickern steht jeden Tag ein neuer Rettungswurf zu, um diesem Effekt zu widerstehen. Diese Fähigkeit ignoriert die Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, welche die Kreaturenart Schlick verleiht, aber nicht Immunität aus anderen Quellen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Speien (AF) Eine Schleimnaga kann einen Klumpen Schleim 9 m weit speien. Dies ist ein Berührungangriff im Fernkampf gegen ein Ziel. Ein getroffenes Ziel erleidet den Zustand Verstrickt. Es kann sich als Volle Aktion mit einem Stärkewurf gegen SG 15 oder einem Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 befreien. Alternativ kann die Kreatur aus dem Schleim freigeschnitten werden, wenn man ihm 10 Punkte Hiebsschaden zufügt (der Schleim besitzt SR 5/-).

Zauber Eine Schleimnaga wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der 7. Stufe.

SCHLICHTER

HG 2

EP 600

RN Winziger Externar (Extraplanar, Ordnung, Unvermeidbarer)
INI +3; **Sinne** *Chaotisches entdecken*, Dämmerlicht, Dunkel-sicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +2 Größe, +1 Natürlich)

TP 15 (2W10+4); Regeneration 2 (Chaos)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Konstruiert, Ständige Wachsamkeit; **ZR** 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf Kurzschwert +7 (1W3/19-20)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Stromstoß

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration +4)

Immer - *Chaotisches entdecken*

3/Tag - *Befehl* (SG 13), *Reparieren*, *Schutz vor Chaos*

1/Woche - *Heiliges Gespräch* (ZS 12, 6 Fragen)

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 11, **CH** 14

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 13

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Waffenfinesse⁸

Fertigkeiten Diplomatie +7, Fliegen +12, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Die Ebenen) +5

Sprachen Wahre Sprache

Besondere Eigenschaft Unvermeidbare aufspüren

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-14)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ständige Wachsamkeit (ÜF) Ein Schlichter erhält einen Bonus von +4, um Illusionen zu erkennen und anzuzweifeln, die von Wesen der Unterart oder Kategorie Chaos erschaffen wurden.

Stromstoß (AF) Ein Schlichter kann aus seinem Körper elektrische Energie in einem Explosionsradius von 3 m abgeben. Dabei verursacht er 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 13, halbiert). Nachdem er einen solchen Stromstoß abgegeben hat, ist er unmittelbar darauf für 24 Stunden betäubt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Unvermeidbare aufspüren (ÜF) Ein Schlichter kann stets spüren, in welcher Richtung sich auf einer Ebene der nächste Unvermeidbare aufhält, welcher nicht zur Unterart der Schlichter gehört. Dies hilft ihm in der Regel, Unterstützung zu finden, um leichter seinen Vorgesetzten berichten zu können. Der Schlichter kann aber nicht die Entfernung zum nächsten Unvermeidbaren bestimmen.

SCHRECKENSLÖWE (GEFLECKTER LÖWE)

HG 5

EP 1.600

N Großes Tier

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, -1 Größe, +4 Natürlich)

TP 60 (8W8+24)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +9

ANGRIFF**Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Biss +12 (1W8+5 plus Ergreifen), 2 Klauen +13 (1W6+7)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besondere Angriffe** Anspringen, Krallen (2 Klauen +13, 1W6+7)**SPIELWERTE****ST** 25, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 10**GAB** +6; **KMB** +14 (Ringkampf +18); **KMV** 26 (30 gegen Zu-Fallbringen)**Talente** Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Rennen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen)**Fertigkeiten** Akrobatik +11, Heimlichkeit +7 (im Gras und Unterholz +11), Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4, Heimlichkeit +4 (im Gras und Unterholz +8)**LEBENSWEISE****Umgebung** Warme Ebenen und Hügel**Organisation** Einzelgänger, Paar, oder Rudel (3-8)**Schätze** Gelegentlich**SCHRECKENSTIGER (SMILODON) HG 8****EP** 4.800

N Großes Tier

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +12**VERTEIDIGUNG****RK** 17, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 Natürlich)**TP** 105 (14W8+42)**REF** +11, **WIL** +5, **ZÄH** +12**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** 2 Klauen +18 (2W4+8 plus Ergreifen), Biss +18 (2W6+8/19-20 plus Ergreifen)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,5 m**Besondere Angriffe** Anspringen, Krallen (2 Klauen +18, 2W4+8)**SPIELWERTE****ST** 27, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 10**GAB** +10; **KMB** +19 (Ringen +23); **KMV** 31 (35 gegen Zu-Fallbringen)**Talente** Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Rennen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Biss, Klaue)**Fertigkeiten** Akrobatik +6, Heimlichkeit +15 (in hohem Gras +23), Schwimmen +13, Wahrnehmung +12 **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4, Heimlichkeit +4 (in hohem Gras +8)**LEBENSWEISE****Umgebung** Alle Ebenen, Feuchtgeliebe und Wälder**Organisation** Einzelgänger oder Paar**Schätze** Keine**SCHRECKENSEBER (DAEODON) HG 4****EP** 1.200

N Großes Tier

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +12**VERTEIDIGUNG****RK** 15, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 15 (-1 Größe, +6 Natürlich)**TP** 42 (5W8+20)**REF** +4, **WIL** +2, **ZÄH** +7**Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** Durchbohren +8 (2W6+9)**SPIELWERTE****ST** 23, **GE** 10, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 8**GAB** +3; **KMB** +10; **KMV** 20**Talente** Abhärtung, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative**Fertigkeiten** Wahrnehmung +12**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte oder Tropische Wälder**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Herde (3-8)**Schätze** Keine**SCHWANENJUNGFER HG 6****EP** 2.400

CG Mittelgroßes Feenwesen (Gestaltwandler)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +14**VERTEIDIGUNG****RK** 20, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)**TP** 55 (10W6+20)**REF** +12, **WIL** +8, **ZÄH** +5**Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Kaltes Eisen;**ZR** 17**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 12 m (gut)**Nahkampf** Rapier [Meisterarbeit] +11 (1W6+1/18-20)**Fernkampf** Langbogen +10 (1W8/×3)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 10; Konzentration +12)Beliebig oft - *Tanzende Lichter*1/Tag - *Glitzerstaub* (SG 14), *Mächtiges Trugbild* (SG 15), *Tiefer Schlaf* (SG 15), *Verstricken* (SG 13), *Verwirrung* (SG 16)**SPIELWERTE****ST** 13, **GE** 20, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 15**GAB** +5; **KMB** +10; **KMV** 22**Talente** Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Flinker Manöver, Waffenfinesse**Fertigkeiten** Akrobatik +11, Bluffen +10, Fliegen +20, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +14, Wissen (Natur) +8; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4**Sprachen** Gemeinsprache, Sylvanisch**Besondere Eigenschaften** Gestalt wechseln (Trompetenschwan, *Bestiengestalt I*), Federumhang, Spurloser Schritt, Verwandlungsritual**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte Seen oder Sümpfe**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-10)**Schätze** Standard (Kettenhemd, Langschwert [Meisterarbeit], Langbogen mit 20 Pfeilen, weitere Schätze)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Federumhang (ÜF)** Ohne ihren Federumhang kann eine Schwanenjungfer ihre Fähigkeit Gestalt wechseln nicht einsetzen.**Verwandlungsritual (ÜF)** Eine Schwanenjungfer kann einen dazu willigen weiblichen Humanoiden guter Gesinnung mittels eines 24stündigen Rituals in eine Schwanenjungfer verwandeln. Die Humanoide verliert ihre Volksmerkmale und Klassenfähigkeiten**SCHWÄRENDE R SPUK HG 8****EP** 4.800

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13**Aura** Gestank (SG 14, 10 Runden)KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



VERTEIDIGUNG

RK 18, **Berührung** 18, **Auf dem Falschen Fuß** 12 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE)

TP 58 (9W8+18)

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Körperlose Berührung +11 (1W4 KO-Schaden plus Schleim)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Schleim, Trampeln (1 KO-Schaden plus Schleim, SG 16)

SPIELWERTE

ST -, **GE** 20, **KO** -, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 15

GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 24

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +9, Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +13

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Eine humanoide Kreatur, welche durch den KO-Schaden des Schwärenden Spuks getötet wird, wird binnen 1W4 Tagen zu einem Schwärenden Spuk unter Kontrolle seines Mörders, sofern sie kein angemessenes Begräbnis erhält oder verbrannt wird.

Geisterhafte Berührung (ÜF) Ein Schwärender Spuk kann körperliche Gegenstände mit maximal 25 Pfund Gewicht manipulieren, als besäßen diese die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

Schleim (ÜF) Der Schleim eines Schwärenden Spuks ähnelt dem stinkenden Schleim verwesender Leichen. Eine Kreatur, welche vom Körperlosen Berührungsangriff des Spuks getroffen wird, sein Feld durchquert oder ihn mit einer natürlichen Waffe oder einem Waffenlosen Schlag trifft, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Misserfolg leidet die Kreatur für 1W4 Runden unter Übelkeit, bei Erfolg ist sie für 1 Runde Wankend. Der Schleim eines Schwärenden Spuks besteht an Gegenständen und auf Kreaturen für 1W10 Minuten, hat aber ansonsten keine weiteren schädlichen Effekte. Gegen Gift oder Krankheit immune Kreaturen sind gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Trampeln (AF) Des SG des Trampelns eines Schwärenden Spuks basiert auf Charisma.

SCHWARZER BLOB

HG 7

EP 3.200

N Riesiger Schlick

INI -5; **Sinne** Blindsight 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 3, **Berührung** 3, **Auf dem Falschen Fuß** 3 (-5 GE, -2 Größe)

TP 105 (10W8+60)

REF -2, **WIL** -2, **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeiten wie Schlicke, Teilen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Hieb +8 (2W6+4 plus 2W6 Säure plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Korrosion, Würgen (2W6+4 plus 2W6 Säure)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 1, **KO** 22, **IN** -, **WE** 1, **CH** 1

GAB +7; **KMB** +12 (Ringkampf +16); **KMV** 17 (27 gegen Ansturm, kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +11

Besondere Eigenschaften wie Schlicke, Saugen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Korrosion (AF) Ein Gegner, der von einem Schwarzen Blob gewürgt wird, erhält einen Malus von -4 auf Reflexwürfe, um Säureschaden auf Kleidung oder Rüstung zu vermeiden.

Saugen (AF) Der Schwarze Blob ist fähig, eine mächtige Saugkraft auf jede Oberfläche auszuüben, an der er emporklettert. Sie erlaubt es ihm, mit Leichtigkeit auch an hängenden Flächen festzukleben. Ein Schwarzer Blob kann seine Saugkraft als Schnelle Aktion anwenden oder beenden. Solange er sie anwendet, bewegt er sich mit halber Bewegungsrate. Durch die Saugkraft bekommt der Schwarze Blob einen Situationsbonus von +10 auf seine KMV, um Ansturmangriffen, Wuchtigen Schlägen und anderen Angriffen zu widerstehen, die dazu dienen, ihn mit Gewalt von seiner derzeitigen Position zu entfernen.

Säure (AF) Ein Schwarzer Blob sondert eine verdauende Säure ab, die organische Materialien und Metalle sehr schnell auflöst, aber Stein nicht betrifft. Jedes Mal, wenn eine Kreatur von einem Schwarzen Blob Schaden nimmt, nehmen seine Kleidung und Rüstung den gleichen Schaden. Ein Reflexwurf gegen SG 21 verhindert den Schaden gegen Kleidung und Rüstung. Waffen aus Holz oder Metall, die einen Schwarzen Blob treffen, nehmen 2W6 Punkte Schaden, es sei denn, dem Benutzer der Waffe gelingt ein Reflexwurf gegen SG 21. Wenn ein Schwarzer Blob eine Volle Runde lang Kontakt mit einem hölzernen oder metallenen Objekt aufrecht erhält, so nimmt es 21 Punkte Schaden (ohne Rettungswurf). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Teilen (AF) Hieb- und Stichwaffen verursachen keinen Schaden an einem Schwarzen Blob. Anstatt dessen teilt sich die Kreatur in identische Blobs, die beide jeweils die Hälfte der Trefferpunkte (abgerundet) des Originals haben. Ein Blob mit 10 TP oder weniger kann nicht mehr geteilt werden und stirbt, wenn er auf 0 TP reduziert wird.

SCHWARZER MANN

HG 10

EP 9.600

NB Mittelgroßes Feenwesen

INI +9; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +23

Aura Tiefste Furcht (9 m, SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 23, **Berührung** 23, **Auf dem Falschen Fuß** 17 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE)

TP 93 (17W6+34); Furchtbare Wiederkehr 5

REF +15, **WIL** +13, **ZÄH** +9

SR 15/Kaltes Eisen; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W8+8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6, Wachsende Furcht

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +17)
Immer – Gedanken wahrnehmen, Zungen
Beliebig oft – Dunkelheit, Einflüsterung (SG 20), Gasförmige
Gestalt, Geisterhaftes Geräusch (SG 17), Unsichtbarkeit
3/Tag – Person festhalten (SG 20), schnelles Mörderisches
Phantom (SG 21), Tiefe Verzweigung (SG 21)
1/Tag – Albtraum (SG 22)

SPIELWERTE

ST 12, GE 21, KO 14, IN 15, WE 16, CH 25

GAB +8; KMB +9; KMV 32

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitfokus
(Heimlichkeit), Große Zähigkeit, Schnelle Zauberähnliche
Fähigkeit (Mörderisches Phantom), Tänzler Angriff,
Verbesserte Initiative, Verbessertes Kritischer Treffer
(Klaue), Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +27, Diplomatie +20, Ein-
schüchtern +28, Entfesselungskunst +18, Heimlichkeit +35,
Mechanismus ausschalten +15, Motiv erkennen +23, Wahr-
nehmung +23, Wissen (Lokales) +16, Zauberkunde +12;

Volksmodifikatoren Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache; Zungen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entsetzliche Wiederkehr (ÜF) Ein Schwarzer Mann erhält
Schnelle Heilung 5, solange eine Kreatur innerhalb seiner
Furchtaura an einem Furchteffekt leidet; eingeschlossen
Furchteffekte, welche die Aura selbst erzeugt.

Tiefste Furcht (ÜF) Ein Schwarzer Mann ist in eine
9 m-Furchtaura gehüllt. Diese Aura manifestiert sich als
wabernder Nebel von Bildern, welche die tiefsten Ängste
des Betrachters widerspiegeln. Wenn eine Kreatur ihren
Zug erstmals innerhalb der Aura beendet, muss ihr ein
Willenswurf gegen SG 25 gelingen, um nicht für ihre wei-
tere Verweildauer in der Aura den Zustand Erschüttert zu
erhalten. Sollte der Rettungswurf gelingen, ist die Kreatur
für 24 Stunden gegen die Aura immun. Dies ist ein Furcht-
effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wachsende Furcht (ÜF) Sollte ein Schwarzer Mann einen
Kritischer Treffer mit einer seiner Klauen bestätigen oder
mit einer Klaue Hinterhältigen Schaden verursachen und
das Ziel gegenwärtig unter einem Furchteffekt leiden,
wird der Effekt automatisch um einen Schritt verstärkt
(Erschüttert wird zu Verängstigt, Verängstigt zu Panisch
und Panische Kreaturen kauern sich vor Furcht hin). Ein
Willenswurf gegen SG 25 hebt diese Verschlechterung
auf. Ferner zwingt ein Kritischer Treffer durch die Klaue
des Schwarzes Mannes jedes Ziel, dem der Rettungswurf
gegen die Furchtaura der Kreatur gelungen ist, diesen
zu wiederholen, selbst wenn noch keine 24 Stunden um
sind. Dies ist ein Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes
basiert auf Charisma.

SEELENGEBUNDENE PUPPE

HG 2

EP 600

N (aber siehe unten) Sehr kleines Konstrukt

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr-
nehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE,
+2 Größe, +1 Natürlich)

TP 19 (3W10+3)

REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 2/Magie

Schwächen Empfindlichkeit gegen geistesbeeinflussende
Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Dolch +3 (1W2-2/19-20)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +2)

3/Tag – Licht, Magierhand, Öffnen/Schließen, Zaubertrick
1/Tag – Schweben, eine weitere Fähigkeit abhängig von der
Gesinnung

SPIELWERTE

ST 7, GE 14, KO –, IN 11, WE 10, CH 9

GAB +3; KMB +3; KMV 11

Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +3

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Variierende Gesinnung, Seelen-
fokus

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Familie (3-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Empfindlichkeit gegen geistesbeeinflussende Effek-
te (AF)** Die geschwächte Überzeugung der Seele einer
Seelengebundenen Puppe macht sie empfänglich für
geistesbeeinflussende Effekte, obwohl sie ein Konstrukt
ist.

Seelenfokus (ÜF) Die an die Puppe gebundene Seele lebt
in einem Fokus, der Teil der Puppe oder ihrer Bekleidung
ist; meist handelt es sich um eines der Augen der Puppe
oder einen Edelstein, der sich in ihrem Nacken oder ihrer
Brust befindet. Solange dieser Seelenfokus unbeschädigt
ist, kann er verwendet werden, um eine andere Puppe
zu beleben – die Kosten sind ebenso hoch wie bei der
Erschaffung eines neuen Konstrukts. Sobald die Seele
in den Seelenfokus gebunden wurde, beginnt die Seele
wieder zu lernen, und sollte der Fokus später in einen
neuen Puppenkörper integriert werden, behält die Seele
ihre Persönlichkeit und ihre Erinnerungen bei. Ein Seelen-
fokus besitzt Härte 8, 12 Trefferpunkte und SG 20 gegen
Zerbrechen. Diese kleine, intelligente Puppe enthält einen
Splitter der Seele einer anderen Kreatur. Der Bindungsvor-
gang raubt diesem Splitter nahezu sämtliche Individuali-
tät, so dass die neue Seelengebundene Puppe quasi
ein weißes Blatt Papier ist. Dennoch bleiben Fragmente
der Persönlichkeit der ursprünglichen Kreatur zurück.
Seelengebundene Puppen können als Begleiter, Ersatz-
kinder, Diener, Wächter und Hüter fungieren, ganz wie ihre
Erfinder es wünschen. Erschaffer von Seelengebundenen
Puppen bemühen sich in der Regel sehr, Seelensplitter von
Leuten zu erhalten, deren Persönlichkeitsmerkmale sie in
ihren Puppen wiedererkennen möchten.

Variierende Gesinnung (AF) Seelengebundene Puppen sind
in ihrer Gesinnung zumindest teilweise neutral, können
aber zudem auch böse, chaotisch, gut oder rechtschaffen
sein. Abhängig von ihrer Gesinnung besitzen sie eine
weitere Zauberähnliche Fähigkeit, die sie 1/Tag anwenden
können:

- **Chaotisch Neutral: Wut**
- **Neutral Böse: Schwere Wunden verursachen** (SG 12)
- **Neutral Gut: Heldenmut**
- **Rechtschaffen Neutral: Einflüsterung** (SG 12)
- **Wahrhaft Neutral: Tiefschlaf** (SG 12)



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

SEELENVERSCHLINGER**HG 7****EP 3.200**

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +14**VERTEIDIGUNG****RK** 21, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +6 GE, +4 Natürlich)**TP** 82 (11W10+22)**REF +13, WIL +7, ZÄH +5****Immunitäten** Betäubung, Gift, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf; **SR** 10/Magie**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 30 m (perfekt)**Nahkampf** 2 Klauen +18 (1W6+1/19-20 plus 1W6 WE-Schaden)**Besondere Angriffe** Seelenentzug, Ziel finden**SPIELWERTE****ST** 13, **GE** 22, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 11, **CH** 11**GAB +11; KMB +12; KMV** 29 (kann nicht zu Fall gebracht werden)**Talente** Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfinesse, Waffenfokus (Klaue)**Fertigkeiten** Akrobatik +20

(Springen +8), Einschüchtern +14, Entfesselungskunst +20, Fliegen +28, Heimlichkeit +20 (in Dunkelheit oder Rauch +28), Wahrnehmung +14, Wissen (Die Ebenen) +15;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8, Springen -12**Sprachen** Abyssisch, Infernalisch**Besondere Eigenschaft** Beschwörerbande**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Äußere Ebene (Abaddon)**Organisation** Einzelgänger**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Beschwörerbande (AF) Wenn ein Seelenverschlinger herbeigezaubert wird, erschafft er zwischen sich und seinem Beschwörer ein mentales Band. Sollte das Ziel des Seelenverschlingers (siehe Fähigkeit Ziel finden) sterben, ehe dieser ihm seine Seele entziehen kann (s. u.), oder der Seelenverschlinger von seinem Ziel besiegt (aber nicht getötet) werden, so kehrt er mit der ihm möglichen Höchstgeschwindigkeit zu seinem Beschwörer zurück und greift ihn an. Solange der Seelenverschlinger und sein Beschwörer sich auf derselben Ebene befinden, kann er seine Fähigkeit Ziel finden nutzen, um seinen Beschwörer aufzuspüren. Diese ist möglich, unabhängig davon, ob einer der beiden in der Zwischenzeit zu anderen Ebenen gereist und zurückgekehrt oder die ganze Zeit auf dieser Ebene verblieben ist.

Seelenentzug (ÜF) Sollte der Weisheitsschaden durch die Klauenangriffe des Seelenverschlingers dem aktuellen Weisheitswert eines Gegners entsprechen oder ihn überschreiten, wird das Opfer hilflos. Der Seelenverschlinger kann nun die Seele dieser Kreatur verschlingen, was eine Standard-Aktion erfordert und Gelegenheitsangriffe provoziert. Dieser Angriff tötet das Opfer. Das tote Opfer kann dem Verschlinger seiner Seele mittels eines Zähigkeitswurfes gegen SG 17 widerstehen – bei Erfolg ist es immer noch tot, kann aber normal wieder ins Leben zurückgeholt werden. Sollte der Rettungswurf misslingen, wird ihm seine Seele entzogen. Ein auf diese Weise getötetes Opfer kann nicht mittels *Klon*, *Tote erwecken* oder *Wiedergeburt* ins Leben zurückgeholt werden. Es kann

mittels *Auferstehung*, *Wahrer Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgebracht werden, aber nur, wenn dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 gelingt. Sollte der Seelenverschlinger in einer Entfernung von nicht mehr als 36 m zum Opfer getötet werden und der Tod des Opfers nicht mehr als 1 Minute zurückliegen, kehrt die Seele des Opfers in seinen Körper zurück und erweckt ihn wieder zum Leben, das Opfer ist dann bewusstlos und hat -1 TP. Dies ist ein Todeseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Weisheitsschaden (ÜF) Eine Kreatur, die von der Klaue eines Seelenverschlingers getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 bestehen; bei misslingen erleideten sie 1W6 Punkte WE-Schaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Ziel finden (ÜF) Wenn ein Seelenverschlinger von seinem Beschwörer die Anweisung erhält, eine Kreatur aufzuspüren, so ist ihm dies ohne Fehler möglich, als würde ihn eine Variante des Zaubers *Kreatur aufspüren* leiten, die keine Höchstreichweite besitzt und auch nicht von fließendem Wasser blockiert wird. Der Beschwörer muss das gewünschte Ziel bereits gesehen haben und den Namen des Zieles kennen und aussprechen.

SLEIPNIR**HG 11****EP 12.800**

N Große Magische Bestie

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16**VERTEIDIGUNG****RK** 25, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 21 (+4 GE, -1 Größe, +12 Natürlich)**TP** 147 (14W10+70)**REF +15, WIL +9, ZÄH +14****Immunitäten** Elektrizität; **Resistenzen** Kälte 10**ANGRIFF****Bewegungsrate** 24 m; *Luftweg***Nahkampf** Biss +19 (1W8+6), 4 Hufe +17 (1W8+3)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besondere Angriffe** Mächtiger Sturmangriff (Hufe, 2W8+12), Odemwaffe (SG 22), Trampeln (1W8+9, SG 23)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 11; Konzentration +12)Immer – *Luftweg***SPIELWERTE****ST** 22, **GE** 18, **KO** 21, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 13**GAB +14; KMB +21; KMV** 35 (47 gegen Zu-Fall-bringen)**Talente** Angriff im Vorbeifliegen, Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Rennen**Fertigkeiten** Akrobatik +18 (Springen +38), Schwimmen +16, Wahrnehmung +16**Sprachen** Aural (kann nicht sprechen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Kalte Berge**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Herde (3–10)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Odemwaffe (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Sleipnir einen 9 m-Kegel schimmernden Lichts in allen Farben des Regenbogens ausstoßen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich wird zufällig von einem oder mehreren Strahlen getroffen wie beim Zauber *Regenbogenspiel* (SG 22, halbiert oder keine Wirkung). Der Sleipnir kann diese Fähigkeit alle 1W6 Runden einsetzen (Maximum drei Mal am Tag). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

SPÄHER DER WILDEN JAGD**HG 15****EP 51.200**

CN Mittelgroßes Feenwesen (Wilde Jagd)

INI +13; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, Pflanzensicht 18 m; **Wahrnehmung** +34**VERTEIDIGUNG****RK** 31, **Berührung** 25, **Auf dem Falschen Fuß** 21 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +9 GE, +6 Natürlich)**TP** 228 (24W6+144)**REF** +23, **WIL** +21, **ZÄH** +16**Immunitäten** Kälte, Blindheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 15/Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Instinktive Zusammenarbeit, Wilde Eleganz**ANGRIFF****Bewegungsrate** 15 m**Nahkampf** Energiekrummsäbel +18/+13/+8, **Berührung** (1W6+5 Energieschaden/15-20)**Fernkampf** Kristall +21 (**Berührung**, 3W6 Energieschaden plus Blindheit)**Besondere Angriffe** Hinterhältiger Angriff +4W6, Wilder Blick (SG 27)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 15; Konzentration +20)Immer - *Mit Pflanzen sprechen, Mit Tieren sprechen, Richtung wissen, Spurloses Gehen*3/Tag - *Dimensionstür, Erzählende Steine, Hellhören/Hellsehen*1/Tag - *Wahrer Blick***SPIELWERTE****ST** 20, **GE** 29, **KO** 22, **IN** 17, **WE** 24, **CH** 21**GAB** +12; **KMB** +17; **KMV** 42**Talente Ausweichen**, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Fertigkeitfokus (Bluffen), Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Mächtige Finte, Tänzeler Angriff, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel)**Fertigkeiten** Akrobatik +36, Bluffen +38, Einschüchtern +29, Heimlichkeit +36, Motiv erkennen +34, Reiten +33, Überlebenskunst +31, **Wahrnehmung** +34, **Wissen** (Natur) +30**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen, Mit Tieren sprechen***Besondere Eigenschaften** Bund der Wilden Jagd, Planare Anpassung**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Land**Organisation** Einzelgänger, Invasion (2-6) oder Wilde Jagd^{MHB} v1**Schätze** Standard**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Bund der Wilden Jagd (ÜF)** Alle Kreaturen im Bund eines Späher der Wilden Jagd teilen ihre Sinneswahrnehmungen. Solange eine Kreatur von diesem Bund profitiert, erhält sie einen Verständnisbonus von +4 auf Initiativwürfe und Fertigkeitwürfe für **Wahrnehmung**. Sollte wenigstens eine Kreatur im Bund eine Illusion anzweifeln, werden alle Kreaturen im Bund als die Illusion anzweifeln behandelt. Feenwesen im Bund der Wilden Jagd werden niemals als von einem Gegner Auf dem Falschen Fuß betroffen behandelt, außer alle von ihnen sind auf dem Falschen Fuß betroffen.**Energiekrummsäbel (ÜF)** Als Schnelle Aktion kann ein Späher der Wilden Jagd einen kristallinen Krummsäbel herbeizaubern. Angriffe mit diesem Krummsäbel werden als **Berührungsangriffe** behandelt und verursachen Energieschaden. Verlässt der Krummsäbel die Hände seines Schöpfers, verschwindet er.**Kristall (ÜF)** Ein Späher der Wilden Jagd kann als Schnelle Aktion einen grünen Kristall in seiner freien Hand manifestieren. Dieser Kristall verschwindet, sobald er seinen Besitz verlässt. Als Schnelle Aktion kann ein Späher der Wilden Jagd einen grünen Energiestrahl aus seinem Kristall verschießen. Dies ist ein **Berührungsangriff** im Fernkampf mit Grundreichweite 12 m, welcher bei einem Treffer 3W6 Punkte Energieschaden verursacht. Eine getroffene Kreatur muss einen **Zähigkeitswurf** gegen SG 27 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie permanent den Zustand Blind. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.**TAUSENDFÜSSLERSCHWARM****HG 4****EP 1.200**

N Winziges Ungeziefer (Schwarm)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m; **Wahrnehmung** +4**VERTEIDIGUNG****RK** 18, **Berührung** 18, **Auf dem Falschen Fuß** 14 (+2 GE, +4 Größe)**TP** 31 (9W8-9)**REF** +7, **WIL** +3, **ZÄH** +5**Immunitäten** Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, **Klettern** 9 m**Nahkampf** Schwarm (2W6 plus Gift)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 0 m**Besondere Angriffe** Ablenken, Gift**SPIELWERTE****ST** 1, **GE** 19, **KO** 8, **IN** -, **WE** 10, **CH** 2**GAB** +6; **KMB** -; **KMV** -**Talente** Waffenfinesse^B**Fertigkeiten** **Klettern** +12, **Wahrnehmung** +4; **Volksmodifikatoren** **Wahrnehmung** +4**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte oder Warme Wälder sowie Unterirdisch.**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Gewirr (3-6 Schwärme)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Gift (AF)** Biss - Verletzung; *RW* ZÄH SG 13, *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 GE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.**TERRAKOTTA-SOLDAT****HG 6****EP 2.400**

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +8**VERTEIDIGUNG****RK** 19, **Berührung** 13, **Auf dem Falschen Fuß** 16 (+3 GE, +6 Natürlich)**TP** 64 (8W10+20)**REF** +5, **WIL** +2, **ZÄH** +2**Immunitäten** wie Konstrukte, Feuer; **SR** 5/Wuchtschaden; **ZR** 17**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Langschwert +10/+5 (1W8+3/19-20), Kurzs

schwert +10 (1W6+1/19-20) oder 2 Hiebe +11 (1W6+3)

Besondere Angriffe Koordinierter Kampf, Waffen der SchärfeKRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

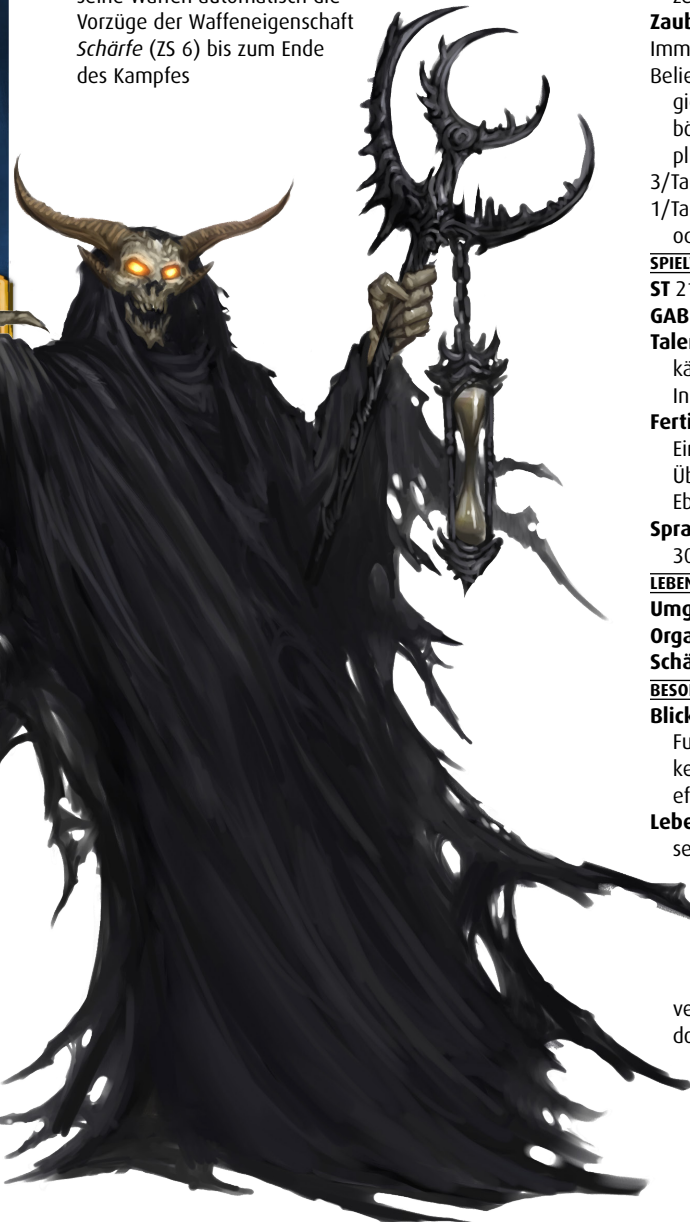
Thamir Gixx

Bestiarium

SPIELWERTE

ST 16, GE 16, KO -, IN 1, WE 11, CH 1

GAB +8; KMB +11; KMV 24

Talente Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kurzschwert, Langschwert)**Fertigkeiten** Wahrnehmung +8**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger**Organisation** Einzelgänger, Trupp (3–12) oder Armee (13+)**Schätze** Gelegentlich (Kurzschwert, Langschwert, weitere Schätze)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Koordinierter Kampf (AF)** Wenn ein Terrakotta-Soldat sich angrenzend zu einem anderen Terrakotta-Soldaten befindet, erhält er einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK und einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe.**Waffen der Schärfe (ÜF)** Nach der ersten Kampfunde, an welcher sich ein Terrakotta-Soldat beteiligt hat, erhalten seine Waffen automatisch die Vorzüge der Waffeneigenschaft *Schärfe* (ZS 6) bis zum Ende des Kampfes**THANADAIMON**

HG 13

EP 25.600

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Daimon, Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +25**VERTEIDIGUNG****RK** 27, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +3 GE, +13 Natürlich)**TP** 172 (15W10+90)**REF** +12, **WIL** +14, **ZÄH** +11**Immunitäten** Gift, Krankheit, Säure, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Gutes; **ZR** 24**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** *Kampfstab* +2, +22/+17/+12 (1W6+9 plus Lebenskraftentzug) oder 2 Klauen +20 (1W4+5 plus Lebenskraftentzug)**Besondere Angriffe** Lebenskraftentziehende Waffe, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 21), Blick der Furcht, Seelenstein zermalmern**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 15; Konzentration +19)Immer – *Luftweg*, *Wahrer Blick*Beliebig oft – *Ebenenwechsel* (selbst plus Barke mit Passagieren, nur Astralebene, Ätherische Ebene und Ebenen von böser Gesinnung), *Mächtiges Teleportieren* (sich selbst plus Barke mit Passagieren)3/Tag – *Entkräftung*, *Ort entweihen*, *Tote beleben*

1/Tag – Herbeizaubern (4. Grad, 1W4 Hydrodaimonen, 80%, oder 1 Thanadaimon, 35%)

SPIELWERTE

ST 21, GE 16, KO 23, IN 17, WE 17, CH 18

GAB +15; KMB +20; KMV 34

Talente Ausfallschritt, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit**Fertigkeiten** Akrobatik +21, Bluffen +22, Diplomatie +22, Einschüchtern +22, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +25, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Religion) +21**Sprachen** Abyssisch, Drakonisch, Infernalisches; Telepathie 30 m**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebiger (Abaddon)**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rat (3-11)**Schätze** Standard (*Kampfstab* +2, andere Schätze)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Blick der Furcht (ÜF)** Betroffene Wesen kauern sich vor Furcht 1W6 Runden lang hin (9 m, Willenswurf, SG 21, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.**Lebenskraftentziehende Waffe (ÜF)** Ein Thanadaimon kann seinen Angriff Lebenskraftentzug durch jede von ihm genutzte Waffe einsetzen.**Seelenstein zermalmern (ÜF)** Ein Thanadaimon kann als Standard-Aktion einen Seelenstein zermalmern, um für 15 Runden Schnelle Heilung 15 zu erhalten. Diese Handlung verdammt die vormalig gefangene Seele nach Abaddon – zur Wiederbelebung ist ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 28 erforderlich.

THRIENSEHERIN HG 11

EP 12.800

RN Mittelgroße Monströse Humanoide

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Geheimtüren entdecken*; Wahrnehmung +27**VERTEIDIGUNG****RK** 25, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 20 (+5 GE, +10 Natürlich)**TP** 133 (14W10+56)**REF** +16, **WIL** +15, **ZÄH** +8**Immunitäten** Gift, Schall; **Resistenzen** Säure 10; **ZR** 22**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m (gut)**Nahkampf** *Kampfstab* +2, +16/+11/+6 (1W6+4), *Kampfstab* +2, +16/+11 (1W6+3), Stachel +11 (1W8+3 plus Geistesstich)**Besondere Angriffe** Meropeverbrauch**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 14; Konzentration +22)Immer – *Geheimtüren entdecken*Beliebig oft – *Gedanken wahrnehmen* (SG 20), *Gefühle besänftigen* (SG 20), *Geräuschexplosion* (SG 20)3/Tag – *Gegenstand aufspüren*, *Irreführung* (SG 20), *Symbol des Schlafes* (SG 23), *Unsichtbarkeit aufheben*, *Weisung*1/Tag – Bienen herbeizaubern 5. Grad, 1W3 Riesenbienenköniginnen oder 1W4 Wespenschwärme), *Wahrer Blick***SPIELWERTE****ST** 14, **GE** 20, **KO** 19, **IN** 19, **WE** 22, **CH** 27**GAB** +14; **KMB** +19; **KMV** 21**Talente** Blitzschnelle Reflexe, Flinke Manöver, Im Kampf zaubern, Kampf mit zwei Waffen, Kampfflexe, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Wachsamkeit**Fertigkeiten** Bluffen +22, Diplomatie +22, Fliegen +26, Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +27, Wissen (Arkane) +18, Zauberkunde +18**Sprachen** Gemeinsprache, Sylvanisch, Thrienisch**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Triade**Schätze** Doppelt (*Kampfstab* +2, 3 Anwendungen Merope, weitere Schätze)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Geistesstich (ÜF)** Ein Ziel, welches von einer Thrienseherin gestochen wird, muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; bei Misslingen erhält es für 1W4 Runden den Zustand Verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.**Meropeverbrauch (ÜF)** Eine Thrienseherin kann drei Mal am Tag als Standard-Aktion eine Anwendung Merope zu sich nehmen, um 1W6+3 Runden lang auf ihre spirituellen Kräfte zurückgreifen zu können. Beginnend mit der Runde nach Einnahme des Merope erhält die Seherin einen Verständnisbonus auf RK und Nahkampfschaden in Höhe ihres WE-Modifikators (in der Regel +6).**TODESWURM** HG 6

EP 2.400

N Große Magische Bestie

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +11**VERTEIDIGUNG****RK** 19, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, -1 Größe, +9 Natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +9**Immunitäten** Elektrizität, Gift, Säure; **Verteidigungsfähigkeiten** Giftige Haut, Zersetzendes Blut**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m, Graben 6 m**Nahkampf** Biss +11 (2W8+6 plus Gift)**Fernkampf** Stromschlag +8 (Berührung; 4W6 Elektrizitätsschaden)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m**Besondere Angriffe** Odemwaffe (9 m-Linie; 8W6 Säureschaden; REF, SG 17. halbiert; alle 1W4 Runden)**SPIELWERTE****ST** 18, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 3, **WE** 11, **CH** 5**GAB** +8; **KMB** +13; **KMV** 24**Talente** Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbessertes Überrennen **Fertigkeiten** Heimlichkeit -3 (in Wüsten +13), Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Wüsten oder felsigen Gebieten +16**Sprachen** Terral**LEBENSWEISE****Umgebung** Warme Ebenen, Hügel oder Wüsten**Organisation** Einzelgänger**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Gift (AF)** Biss – Verwundung oder Haut – Kontakt; *RW* ZÄH, SG 17; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.**Giftige Haut (AF)** Die Haut eines Todeswurmes gibt eine wachsartige, verderbliche Substanz ab. Dieser Überzug vergiftet jedes Wesen, welches den Todeswurf mit einem erfolgreichen Berührungsangriff, unbewaffneten Angriff oder einer natürlichen Waffe trifft. Dies gilt auch für Wesen, die sich mit einem Todeswurm im Ringkampf befinden.**Stromschlag (ÜF)** Ein Todeswurm kann als Standard-Aktion aus seinem Maul einen Stromschlag abgeben, die Grundreichweite dieses Berührungsangriffs im Fernkampf ist 18 m.**Zersetzendes Blut (AF)** Das Blut eines Todeswurms kann Metall bei Kontakt korrodieren. Sollte ein Wesen einen Todeswurm mit seiner Hieb- oder Stichwaffe aus Metall verletzen, verursacht das Blut der Kreatur an der Metallwaffe 3W6 Punkte Säureschaden (im Gegensatz zu anderen Energiearten wird der Schaden bei Metallgegenständen nicht halbiert, muss aber immer noch die Härte des Metalls überwinden). Der Träger der Waffe kann den Schaden halbieren, wenn ihm ein Reflexwurf gegen SG 17 gelingt. Kreaturen aus Metall, welche einem Todeswurm mit einem natürlichen Angriff Hieb- oder Stichschaden zufügen, erleiden 3W6 Punkte Säureschaden (REF, SG 17, halbiert). Die zersetzende Wirkung des Blutes endet 1 Runde, nachdem das Blut den Leib des Wurmes verlassen hat oder der Wurm stirbt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.**TOPHET** HG 10

EP 9.600

N Großes Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1**VERTEIDIGUNG****RK** 24, Berührung 8, Auf dem Falschen Fuß 24 (-1 GE, -1 Größe, +16 Natürlich)KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
SenatsTaldanische
AdelshäuserDie Lebensweise
der SeelenbegleiterDen Tod
BetrügenRakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

TP 107 (14W10+30)

REF +3, WIL +5, ZÄH +4

Immunitäten wie Konstrukte, Feuer; SR 5/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +21 (2W6+8 plus Ergreifen), 2 Hiebe +16 (1W6+8)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Trampeln (2W6+12, SG 25), Verschlingen (kein Schaden [siehe unten], RK 18, 40 TP)

SPIELWERTE

ST 26, GE 8, KO -, IN -, WE 12, CH 1

GAB +14; KMB +23 (Ringkampf +27); KMW 32 (36 gegen Zu-Fallbringen)

Besondere Eigenschaften Leitend

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Haftanstalt (2-12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leitend (AF) Wenn ein Tophet von einem Effekt betroffen ist, der Feuerschaden verursacht, dann bestimme, wie viel Schaden das Konstrukt nehmen würde, wenn es nicht gegen Feuer immun wäre. Kreaturen, welche von dem Konstrukt verschlungen wurden, erleiden Feuerschaden in Höhe der Hälfte dieser Schadensmenge.

Verschlingen (AF) Sobald ein Gegner von einem Tophet verschlungen wurde, nimmt er keinen Schaden, ist aber im Inneren der hohlen Kreatur gefangen. Das Maul des Konstrukts schließt sich und verhindert, dass ein Opfer aus der Kreatur herausklettern kann. Eine Kreatur kann normal versuchen, sich den Weg freizuhacken oder freizuschlagen. Der Magen eines Tophets besitzt Trefferpunkte in Höhe eines Zehntels der gegenwärtigen Trefferpunkte plus der Bonustrefferpunkte, die Konstrukte erhalten (meist 40 TP insgesamt). Alternativ kann eine verschlungene Kreatur versuchen, das Schloss der eisernen Klappe im Magen des Tophets mittels eines Fertigkeitswurfs auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 zu knacken. Sollte eine Kreatur auf diesem Wege entkommen, schließt der Tophet die Klappe und kann wieder ein Ziel verschlingen. Wenn der Tophet vernichtet wird, kann die Klappe auch von außen geknackt werden. Ein großer Tophet kann 1 Mittelgroße Kreatur in seinem Bauch festhalten.

VIOLETER PILZ

HG 3

EP 800

N Mittelgroße, Pflanze

INI -1; Sinne Dämmersicht, Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 15 (-1 GE, +6 Natürlich)

TP 30 (4W8+12)

REF +0, WIL +1, ZÄH +7

Immunitäten wie Pflanze

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 4 Tentakel +4 (1W4+1 plus Fäulnis)

Angriffsfläche 1,5 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 12, GE 8, KO 16, IN -, WE 11, CH 9

GAB +3; KMB +4; KMW 13

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Beet (3-12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fäulnis (AF) Kreaturen, die von einem der Tentakel des Violetten Pilzes getroffen wurden, müssen einen Zahigkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Bei Misslingen beginnt das Fleisch um den Kontaktpunkt herum wegzufallen, wobei die rohen Knochen mit erschreckender Schnelligkeit zum Vorschein kommen; dieser entsetzliche Befall verursacht 1W4 ST-Schaden, sowie 1W4 KO-Schaden. Dies ist ein Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

VIPERNRANKE

HG 13

EP 25.600

N Große Pflanze

INI +8; Sinne Dämmersicht, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +13 Natürlich)

TP 190 (20W8+100)

REF +12, WIL +6, ZÄH +16

Immunitäten wie Pflanzen, Säure

Schwächen Kältestarre

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +23 (2W6+8/19-20 plus 3W6 Säure), 4 Tentakel +21 (1W6+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (6 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe Betörende Wolke, Würgen (1W6+8)

SPIELWERTE

ST 26, GE 19, KO 19, IN 1, WE 10, CH 6

GAB +15; KMB +24 (Ringkampf +28); KMW 39 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +13

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Warme Sümpfe oder Wälder

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Betörende Wolke (ÜF) Als Schnelle Aktion kann eine Vipernranke ein Mal am Tag eine durchsichtige Pollenwolke in einer Ausbreitung mit 18 m Radius ausstoßen, welche die Macht besitzt, den Verstand jener einzulullen, die die Pollen riechen. Die Wolke besteht für 5 Runden, sofern sie nicht durch Winde mittlerer oder höherer Stärke aufgelöst wird. Alle Kreaturen in der Wolke müssen jede Runde einen Willenswurf gegen SG 24 ablegen; bei Misslingen werden sie betört. Eine betörte Kreatur tut nichts außer zu versuchen, die Vipernranke auf dem direktesten Wege zu erreichen. Sollte dieser Weg in oder durch gefährliches Gelände führen, z.B. Feuer oder über eine Klippe, steht der Kreatur ein zweiter Rettungswurf zu, um die Betörung abzuschütteln, bevor sie sich in Gefahr begibt. Ein Opfer, das von der Vipernranke angegriffen wird, erhält einen neuen Rettungswurf als Freie Aktion bei jedem Angriff der Ranke, um den Effekt zu überwinden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Kältestarre (AF) Wenn eine Vipernranke einem Kälteeffekt ausgesetzt wird, verlangsamt sie dies für 1W4 Runden, als wäre *Verlangsamten* auf sie gewirkt worden.

WÄCHTERSCHRIFTROLLE HG 3

EP 800

N Sehr kleines Konstrukt

INI +2; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Größe)

TP 27 (5W10)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Konstrukte, Fallschaden, Wuchtschaden, Zermalmern; **SR** 5/Magisch

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Schneiden +9 (1W4+3 plus 1W2 Blutung und Ergreifen)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Blutung (1W2), Ergreifen (Mittelgroß), Erstickendes Einwickeln, Würgen (1W4+3)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** -, **IN** 4, **WE** 10, **CH** 12

GAB +5; **KMB** +5 (Ringkampf +9); **KMV** 18

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Akrobatik +4, Fliegen +20

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Sammlung (3-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegenüber Geistesbeeinflussenden

Effekten (AF) Als intelligentes Konstrukt unterliegt eine Wächterschriftrolle geistesbeeinflussenden Effekten.

Erstickendes Einwickeln (AF) Verwickelt eine Wächterschriftrolle eine Kreatur in den Ringkampf, umwickelt sie den Kopf ihres Gegners luftdicht. Eine derart in den Ringkampf verwickelte Kreatur kann nicht sehen, sprechen oder Zauber mit verbalen Komponenten wirken; sie muss ferner die Luft anhalten (siehe *GRW*, S. 445 zu Ersticken). Kreaturen, die den Kopf nicht zum Sprechen oder Atmen nutzen, sind nicht betroffen, ebenso erhalten jene, die auf andere Weise sehen können, nicht den Zustand Blind. Angriffe gegen eine Wächterschriftrolle, die ein Ziel umwickelt hat, fügen der Schriftrolle die Hälfte des Schadens zu und die andere Hälfte der in den Ringkampf verwickelten Kreatur.

WALKÜRE HG 12

EP 19.200

CN Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Totenwache*; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 24 (+6 Ablenkung, +3 GE, +8 Rüstung)

TP 168 (16W10+80)

REF +13, **WIL** +15, **ZÄH** +10

Immunitäten Elektrizität, Gift, Kälte; **Resistenzen** Feuer 10, Säure 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Rechtschaffenes; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf *Speer der Rückkehr* +2, +23/+18/+13/+8 (1W8+8/×3)

Fernkampf *Speer der Rückkehr* +2, +22 (1W8+6/×3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +18)

Immer - Totenwache, Zungen

Beliebig oft – *Beistand, Ebenenwechsel* (nur selbst und das

Reittier), *Sanfte Ruhe, Todesschutz*

3/Tag – *Geas/Auftrag, Gewittersturm herbeirufen* (SG 21),

Göttliche Macht, 1/Tag – *Heilung, Lebensatem*, Herbei-

zaubern (8. Grad, 1 Sleiþnir, 100%)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 20, **CH** 23

GAB +16; **KMB** +20; **KMV** 39

Talente Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Beherrzter

Sturmangriff, Fertigungsfokus (Reiten), Heftiger Angriff,

Konzentrierter Schlag, Niederreiten, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Fliegen +27, Heilkunde+24, Mit Tieren um-

gehen +25, Motiv erkennen +24, Reiten +28, Wahr-

nehmung +24, Wissen (Die Ebenen) +20

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Schlachterfahren, Tote auswählen, Heiliger Eifer

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Ritt (2-8 Walküren)

Schätze Dreifach (*Brustplatte* +2, *Speer der Rückkehr* +2, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Heiliger Eifer (ÜF) Eine Walküre addiert ihren CH-Modifikator als Ablenkungsbonus auf ihre Rüstungsklasse.

Schlachterfahren (AF) Eine Walküre ist geübt im Umgang mit allen Rüstungen. Rüstungen beeinflussen weder die Bewegungsrate einer Walküre noch lässt sie die Walküre einen Malus auf ihre Fertigungswürfe für Reiten erleiden.

Tote auswählen (ÜF) Eine Walküre kann aus einer frischen Leiche die Seele ziehen und in ihrem Speer einlagern, um sie so auf die Äußeren Ebenen zu bringen. Dies funktioniert wie *Seele binden*, allerdings muss die tote Kreatur zu dem Vorgang auch bereit sein, andernfalls hat diese Fähigkeit keinen Effekt.

WANDELNDER WURM HG 14

EP 38.400

Menschlicher Wandelnder Wurm-Magier (Beschwörer) 13 NB Mittelgroßes Ungeziefer (Verbessertes Mensch)

INI +8; **Sinne** Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, Auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 Rüstung, +2 Verständnis)

TP 113 (13W6+65); Schnelle Heilung 14

REF +12, **WIL** +13, **ZÄH** +11

Immunitäten Gift, Krankheit, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf; **SR** 15/-; **Verteidigungsfähigkeiten** wie ein Wandelnder Wurm

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +10 (1W4-1 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Ergreifen (Groß), Gestalt verlieren, Zuckende Umarmung

Zauberähnliche Arkane Schulfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)

Beliebig oft – *Dimensionsschritt* (117 m/Tag)

8/Tag – *Säurepfeil* (1W6+6 Säureschaden)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 13; Konzentration +18)



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium



7. – Ebenenwechsel (SG 22), Projiziertes Ebenbild
6. – Auflösung (SG 21), Monster herbeizaubern VI, Säurenebel
5. – Fortschicken (SG 20), Schattenhervorrufung (SG 20), Telekinese (SG 20), Teleportation, Todeswolke (SG 20)
4. – Dimensionstür (2x), Monster herbeizaubern IV, Schwarze Tentakel, Tödliches Phantom (SG 19), Verwirrung (SG 19)
3. – Fliegen, Magie bannen, Monster herbeizaubern III, Schutz vor Energie, Stinkende Wolke (SG 18), Verlangsamten (SG 18)
2. – Gedanken wahrnehmen (SG 17), Glitzerstaub (SG 17), Nebelwolke, Säurepfeil, Schwarm herbeizaubern, Unsichtbarkeit
1. – Federfall, Person bezaubern (SG 16), Person verkleinern (SG 16), Schild, Schmierer (SG 16), Schutz vor Gutem, Verhüllender Nebel
0. (beliebig oft) – Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer, Zaubertrick

Verbotene Schulen Hervorrufung, Nekromantie

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 17, **IN** 20, **WE** 12, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +5 (Ringkampf +13); **KMV** 26

Talente Abhärtung, Arkane Rüstungstraining, Ausweichen, Im Kampf zaubern, Kampfflexe, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Leichten Rüstungen, Unverwundlich[®] Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Wundersame Gegenstände herstellen

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Fliegen +20, Handwerk (Alchemie) +21, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Gewölkunde) +21, Zauberkunde +21;

Volkmodifikatoren Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Stab), Charme des Beschwörers (6 Runden)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung +4, Resistenzumhang +4, Stecken der Bezauberung)

WASSERELEMENTAR, MÄCHTIGER

HG 9

EP 6.400

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14 Auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +5 GE, –2 Größe, +9 Natürlich)

TP 123 (13W10+52)

REF +15, **WIL** +4, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Elementare; **SR** 10/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 27 m

Nahkampf 2 Hiebe +20 (2W8+9)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Löschen, Strudel (SG 25), Wasserherrschaft

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 20, **KO** 19, **IN** 8, **WE** 11, **CH** 11

GAB +13; **KMB** +24; **KMV** 40

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Akrobatik +18, Entfesselungskunst +20, Heimlichkeit +10, Schwimmen +30, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +12

Sprachen Aqual

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ebene des Wassers)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Löschen (AF) Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größenkategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber *Magie bannen* zu ersticken (die Zauberstufe entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Elementars).

Strudel (ÜF) Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Luftpfelementars, jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und kann dieses nicht verlassen.

Wasserherrschaft (AF) Ein Wasserelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von –4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Kampfmanöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).



WAYANG HG ½**EP 200**

Wayangischer Magier (Illusionist) 1

CN Kleiner Humanoider (Wayang)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2**VERTEIDIGUNG****RK** 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Größe)**TP** 8 (1W6+2)**REF** +3, **WIL** +1, **ZÄH** +1; +2 gegen Schattenzauber**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m**Nahkampf** Dolch +0 (1W3-1/19-20)**Fernkampf** Blasrohr +4 (1)**Zauberähnliche Wayang-Fähigkeiten** (ZS 1; Konzentration +2)1/Tag - *Bauchreden* (SG 12), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 11), *Spurloses Gehen***Zauberähnliche Arkane Schulfähigkeiten** (ZS 1; Konzentration +4)

6/Tag - Blendstrahl

Vorbereitete Magierzauber (ZS 1; Konzentration +4)1. - *Hypnose* (SG 14), *Stilles Trugbild* (SG 14), *Verschwinden*^{EXP}0. (beliebig oft) - *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magie lesen***Verbotene Schulen** Nekromantie, Verwandlung**SPIELWERTE****ST** 8, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 17, **WE** 8, **CH** 13**GAB** +0; **KMB** -2; **KMV** 11**Talente** Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen**Fertigkeiten** Handwerk (Alchemie) +7, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +2, Wissen (Arkane) +7, Zauberkunde +7;**Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2, Wahrnehmung, +2**Sprachen** Abyssal, Drakonisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Wayang**Besondere Eigenschaften** Arkane Verbindung (Amulett), Ausgedehnte Illusionen +1 Runde, Licht und Finsternis, Schattenmagie**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte Wälder**Organisation** Einzelgänger, Paar, Stamm (3-24)**Schätze** NSC-Ausrüstung (Blasrohr mit 20 Pfeilen, Dolch, weitere Schätze)**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Licht und Finsternis (ÜF)** Ein Mal am Tag kann ein Wayang als Augenblickliche Aktion wählen, von Positiven und Negativen Energieeffekten betroffen zu werden, als wäre er ein Untoter (er erleidet dann Schaden durch Positive Energie und wird durch Negative Energie geheilt). Diese Fähigkeit wirkt 1 Minute lang.**WERBÄR (MENSCHENGESTALT)** HG 4**EP 1.200**

Menschlicher Natürlicher Werbär-Waldläufer 4

CG Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8**VERTEIDIGUNG****RK** 16, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)**TP** 34 (4W10+8)**REF** +6, **WIL** +2, **ZÄH** +5**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Streitaxt [Meisterarbeit] +9 (1W8+4/x3)**Fernkampf** Wurfaxt [Meisterarbeit] +7 (1W6+3)**Besondere Angriffe** Erzfeind (Orks +2)**Vorbereitete Waldläuferzauber** (ZS 1; Konzentration +2)1. - *Gift entdecken***SPIELWERTE****ST** 16, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 8**GAB** +4; **KMB** +7; **KMV** 19**Talente** Ausdauer, Heftiger Angriff, Kernschuss, Rennen, Waffenfokus (Streitaxt)**Fertigkeiten** Heilkunde +8, Heimlichkeit +7, Klettern +8, Mit Tieren umgehen +6, Schwimmen +8, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Natur) +8**Sprachen** Gemeinsprache**Besondere Eigenschaften** Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Begleiter), Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Bär; *Verwandlung*), Lykanthropische Empathie (Bären und Schreckensbären), Spuren lesen +2**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Wälder**Organisation** Einzelgänger oder Paar**Schätze** NSC-Ausrüstung (Kettenhemd, Streitaxt [Meisterarbeit], 2 Wurfäxte [Meisterarbeit], andere Schätze)**WERBÄR (MISCHGESTALT)**

HG 4

EP 1.200

Menschlicher Natürlicher Werbär-Waldläufer 4

CG Mittelgroßer Humanoider

(Gestaltwandler, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8**VERTEIDIGUNG****RK** 18, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)**TP** 38 (4W10+12)**REF** +6, **WIL** +2, **ZÄH** +6**SR** 10/Silber**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Streitaxt [Meisterarbeit] +10 (1W8+4/x3), Biss +3 (1W6+2 plus Fluch der Lykanthropie), Klaue +3 (1W6+4 plus Ergreifen)**Fernkampf** Wurfaxt [Meisterarbeit] +7 (1W6+4)**Besondere Angriffe** Erzfeind (Orks +2)**Vorbereitete Waldläuferzauber** (ZS 1; Konzentration +2)1. - *Gift entdecken***SPIELWERTE****ST** 18, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 8**GAB** +4; **KMB** +8 (Ringkampf +12); **KMV** 20**Talente** Ausdauer, Heftiger Angriff, Kernschuss, Rennen, Waffenfokus (Streitaxt)**Fertigkeiten** Heilkunde +8, Heimlichkeit +7, Klettern +9, Mit Tieren umgehen +6, Schwimmen +9, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Natur) +8**Sprachen** Gemeinsprache**Besondere Eigenschaften** Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Begleiter), Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Bär; *Verwandlung*), Lykanthropische Empathie (Bären und Schreckensbären), Spuren lesen +2**WERRATTE (MENSCHENGESTALT)**

HG 2

EP 600

Menschlicher Natürlicher Werratten-Schurke 2 (Verbesserter Humanoider)

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8**KRIEG UM DIE KRONE SONDERBAND**

Vorwort

Gesichter des Senats

Taldanische Adelhäuser

Die Lebensweise der Seelenbegleiter

Den Tod Betrügen

Rakschasa-Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung)

TP 18 (2W8+6)

REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20)

Fernkampf Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 6

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 15

Talente Ausweichen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +3, Einschüchtern +3, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Motiv erkennen +8, Schwimmen +6, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden, Gestalt Wechseln (Mensch, Mischgestalt und Schreckensratte; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Ratten und Schreckensratten), Trick (Schnelle Heimlichkeit)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige städtische Region

Organisation Einzelgänger, Paar, Meute (5-10) oder Gilde (11-30 plus 5-12 Schreckensratten)

Schätze NSC-Ausrüstung (Beschlagnahmte Lederrüstung [Meisterarbeit], Kurzschwert, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, andere Schätze)

WERRATTE (MISCHGESTALT) HG 2

Menschlicher Natürlicher Werratten-Schurke 2 (Verbessertes Humanoider)

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 20 (2W8+8)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +3

SR 10/ Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +4 (1W6+2/19-20), Biss -1 (1W4+1 plus Krankheit und Fluch der Lykanthropie; SG 15)

Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 6

GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 17

Talente

Ausweichen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +3, Einschüchtern +3, Heimlichkeit +8, Klettern +7, Motiv erkennen +8, Schwimmen +7, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden, Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Schreckensratte; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Ratten und Schreckensratten), Trick (Schnelle Heimlichkeit)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Schmutzfieber: Biss – Verletzung; RW ZÄH, SG 14; **Inkubationszeit** 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W3 Punkte GE- und 1W3 Punkte KO-Schaden; **Hei-**

lung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

WINTERWOLF HG 5

EP 1.600

NB Große Magische Bestie (Kalte)

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, -1 Größe, +7 Natürlich)

TP 57 (6W10+24)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +9

Immunitäten Kalte

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +10 (1W8+7 plus 1W6 Kälte plus Zu-Fall-bringen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (alle 1W4 Runden, 4,50 m Kegel, 6W6 Kälteschaden; REF, SG 17, halbiert)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 18, **IN** 9, **WE** 13, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 23 (27 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsschwerpunkt (Wahrnehmung), Rennen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 (im Schnee +10), Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2 (im Schnee +8), Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Ebenen und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (6-11)

Schätze Standard

WIRBELDRACHE, JUNGER HG 10

EP 9.600

RN Großer Drache (Feuer)

INI +6; **Sinne** Drachensinne, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 21 (+2 GE, -1 Größe, +12 Natürlich)

TP 104 (11W12+33)

REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +12

Immunitäten Feuer, Lähmung, Schlaf

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (gut)

Nahkampf Biss +15 (2W6+7), 2 Klauen +15 (1W8+5), 2 Flügel +13 (1W6+2), Schwanzschlag +13 (1W8+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)

Besondere Angriffe Odemwaffe (12 m-Kegel, 6W8 Feuer, SG 18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +14)

Beliebig oft - *Gefahrensinn*^{ABR}

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. (4/Tag)-*Federfall*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) - *Arkane Siegel*, *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 16, **WE** 15, **CH** 16

GAB +11; **KMB** +17; **KMV** 29 (33 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Steilwende, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +17, Diplomatie +17, Einschüchtern +17, Fliegen +18, Motive erkennen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkane, Die Ebenen) +17, Zauberkunde +17

Sprachen Abyssal, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Behänder Flieger, Galaktischer Reisender, Keine Atmung, Sternenflug

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Behänder Flieger (AF) Wirbeldrachen verfügen in der Luft unabhängig von ihrer Größe oder ihres Alters über gute Manövrierfähigkeit.

Fremdartige Ausstrahlung (ÜF) Die Fremdartige Ausstrahlung eines Wirbeldrachen biegt den Raum: Eine Kreatur, deren Rettungswurf scheitert, behandelt alle anderen Kreaturen, als stünden sie unter dem Effekt von *Verschimmen* (oder *Standort vortäuschen*, falls das Ziel 4 TW oder weniger besitzt).

Galaktischer Reisender (ÜF) Ein Wirbeldrache der Alterskategorie Jung oder älter legt jede Reise im Rahmen eines Sternenfluges in der Hälfte der sonst üblichen Zeit zurück. Ferner ist er gegen alle Effekte immun, welche extradimensionale Reisen vereiteln.

WOLF HG 1

EP 400

N Mittelgroßes Tier

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 15, **KO** 15, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 14 (18 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1 (Verfolgen mit Geruchssinn +5), Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst bei Verfolgen mit Geruchssinn +4

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte und Kalte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (3-12)

Schätze Keine

WORG HG 2

EP 600

NB Mittelgroße Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Natürlich)

TP 26 (4W10+4)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +7 (1W6+4 plus Zu-Fall-bringen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 6, **WE** 14, **CH** 10

GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Rennen

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Goblin

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Meute (3-11)

Schätze Gelegentlich

WÜRGER HG 2

EP 600

CB Kleine Aberration

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)

TP 16 (3W8+3)

REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 3 m

Nahkampf 2 Tentakel +6 (1W4+3 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Ergreifen (Groß), Knebeln, Würgen (1W4+3)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 4, **WE** 13, **CH** 7

GAB +2; **KMB** +4 (Ringkampf +8); **KMV** 16

Talente Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Klettern +16

Sprachen Finsterlandisch

Besondere Eigenschaften Schnelligkeit



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische Region
Organisation Einzelgänger, Paar oder Gelege (3-8)
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Knebeln (AF) Würger haben das unfehlbare Talent, ihre Opfer am Hals zu ergreifen. Eine Kreatur, die von einem Würger in den Ringkampf verstrickt wurde, kann weder sprechen noch Zauber mit verbalen Komponenten wirken.
Schnelligkeit (ÜF) Würger sind übernatürlich schnell. Sie können bei ihrem Zug in jeder Runde eine zusätzliche Bewegungaktion ausführen.

WÜSTENDRAKA

HG 8

EP 4.800

NB Großer Drache (Erde)

INI +6; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Erdschütterungssinn 9 m, Geruchssinn; **Wahrnehmung** +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, **Berührung** 11, **Auf dem Falschen Fuß** 19 (+2 GE, -1 Größe, +10 Natürlich)

TP 103 (9W12+45)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +11

Immunitäten Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Graben** 6 m, **Fliegen** 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +15 (2W6+9/19-20 plus 1W10 Elektrizität), Schwanzschlag +9 (1W8+3 plus Stoßen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Bedrohliches Hervortreten, Grausamer Biss, Sandsturmodem, Stoßen (Schwanzschlag, 3 m)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 15, **KO** 21, **IN** 8, **WE** 11, **CH** 12

GAB +9; **KMB** +16; **KMV** 28

Talente Bedrohliche Darbietung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Fliegen +12, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +12, **Wahrnehmung** +12

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Geschwindigkeitsschub

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schlägertrupp (3-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bedrohliches Hervortreten (AF) Ein Wüstendraka kann Bedrohliche Darbietung als Standard-Aktion während einer Überraschungsrunde nutzen.

Geschwindigkeitsschub (AF) Ein Wüstendraka kann drei Mal am Tag als Schnelle Aktion auf seine drakonische Abstammung zugreifen, um sich einen Stärke- und Geschwindigkeitsschub zu geben, welcher ihm gestattet, in dieser Runde eine zusätzliche Bewegungsaktion auszuführen.

Grausamer Biss (AF) Ein Wüstendraka addiert das Anderthalbfache seines ST-Modifikators auf den Schaden seines Bissangriffes und bedroht bei einem Wurf von 19-20 mit einem Kritischen Treffer.

Sandsturmodem (ÜF) Ein Wüstendraka kann alle 1W6 Runden als Standard-Aktion eine Kugel elektrisch aufgeladenen Sands spucken, der zu einer Wolke auseinanderbricht. Dieser Angriff hat eine Reichweite von 18 m und verursacht 3W6 Schadenspunkte plus 4W8 Punkte Elektrizitätsschaden in einer Ausbreitung mit

4,50 m Radius (REF, SG 19, halbiert). Die Wolke besteht für 1W4 Runden, in denen sie keinen Schaden verursacht, wirkt aber wie *Verhüllender Nebel*. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

YITHER

HG 9

EP 6.400

RN Große Aberration

INI +1; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; **Wahrnehmung** +25

VERTEIDIGUNG

RK 23, **Berührung** 10, **Auf dem Falschen Fuß** 22 (+1 GE, -1 Größe, +13 Natürlich)

TP 105 (14W8+42); **Schnelle Heilung** 5

REF +5, **WIL** +15, **ZÄH** +9

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, **Klettern** 3 m

Nahkampf 2 Zangen +15 (2W8+9/x3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Amnesie, Tödliche Zangen, Geiststausch

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +19) Beliebige oft – *Astrale Projektion* (nur auf sich selbst), *Erinnerung verändern* (SG 18), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Monster festhalten* (SG 19)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 13, **KO** 17, **IN** 24, **WE** 19, **CH** 18

GAB +10; **KMB** +17; **KMV** 28

Talente Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserter Eiserner Wille, Wachsamkeit

Fertigkeiten Diplomatie +18, Heilkunde +18, Klettern +14, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +22, Sprachenkunde +24, **Wahrnehmung** +25, Wissen (Arkane, Baukunst, die Ebenen, Geographie, Geschichte) +24

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Yithisch, 20 weitere Sprachen; **Telepathie** 30 m

Besondere Eigenschaften Gelehrter

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar, Gruppe (3-9), oder Enklave (10-100)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Amnesie (ÜF) Ein Yither kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion versuchen, ein Ziel, mit dem er telepathisch kommunizieren kann, mit Amnesie zu schlagen. Das Ziel kann mit einem Willenswurf gegen SG 21 diesem Angriff widerstehen. Scheitert der Rettungswurf erleidet das Ziel einen permanenten Malus von -4 auf Willenswürfe und alle Fertigkeitwürfe. Ferner verliert das Ziel in diesem Fall alle Erinnerungen bis auf jene, die der Yither unangetastet lässt. Dieser Effekt kann durch *Heilung* oder *Vollständige Genesung* geheilt werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Wahnsinnseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Geiststausch (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Yither den Körper mit einer anderen lebenden Kreatur tauschen, mit der er telepathisch kommunizieren kann. Dies funktioniert wie *Magisches Gefäß*, nur, dass die beiden Geister die Körper tauschen. Ein Ziel kann dem Geiststausch mit einem Willenswurf gegen SG 21 widerstehen, bei Erfolg ist es für 24 Stunden gegen den Geiststausch dieses Yithers immun. Der Yither kann den Geiststausch jederzeit und über jede

Distanz als Volle Aktion beenden, in diesem Fall kehren beide Geister augenblicklich in ihre Körper zurück. Sollte der Yither es wünschen, kann er versuchen, seine Fähigkeit Amnesie als Freie Aktion gegen den anderen Geist einzusetzen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Gelehrter (AF) Yither behandeln alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Tödliche zangen (AF) Ein Yither addiert stets das Anderthalbfache seines ST-Modifikators auf den Schaden, den er mit seinen Zangen verursacht. Bei einem Kritischen Treffer verursacht er den dreifachen Schaden. Zangen sind für ihn Primärangriffe.

ZELEKHUT HG 9

EP 6.400

RN Großer Externar (Extraplanar, Ordnung, Unvermeidbarer)
INI +9; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*;
 Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +9 Natürlich)

TP 115 (10W10+60); Regeneration 5 (Chaos)

REF +8, WIL +10, ZÄH +10

SR 10/Chaos; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruiert; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Ketten +17 (2W6+7 plus 1W6 Elektrizität und Zu-Fall-bringen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +13)

Immer- *Wahrer Blick*

Beliebig oft - *Dimensionsanker, Furcht* (SG 17), *Hellhören/Hellsehen, Kreatur aufspüren, Magie bannen, Person festhalten* (SG 16)

3/Tag - *Mal der Gerechtigkeit, Monster festhalten* (SG 17)

1/Tag - *Schwächerer Geas* (SG 16)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 20, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 17, **CH** 17

GAB +10; KMB +18; KMV 34 (38 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente *Ausweichen*, Beweglichkeit, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kette)

Fertigkeiten Akrobatik +18 (Springen +26), Diplomatie +16, Fliegen +16, Motiv erkennen +20, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +20; **Volksmodifikatoren** Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Ketten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land (Rechtschaffene Ebene)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ketten (AF) Die Arme eines Zelekhus enden in langen, dornenbesetzten Metallketten. Die Ketten verursachen Hiebsschaden und 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden bei jedem Treffer.

ZOMBIE

HG 1/2

EP 200

NB Mittelgroßer Untoter

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Natürlich)

TP 12 (2W8+3)

REF +0, WIL +3, ZÄH +0

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/Hiebswaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +4 (1W6+4)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 10, **KO** -, **IN** -, **WE** 10, **CH** 10

GAB +1; KMB +4; KMV 14

Talente Abhärtung^B

Besondere Eigenschaften Wankend

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Beliebig

Schätze Keine



KRIEG UM
DIE KRONE
SONDERBAND

Vorwort

Gesichter des
Senats

Taldanische
Adelshäuser

Die Lebensweise
der Seelenbegleiter

Den Tod
Betrügen

Rakschasa-
Bedrohungen

Thamir Gixx

Bestiarium

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game Content by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you use. No items may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You must include a copy of this License with every copy of the Open Game Content you distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Liability: You agree that You are responsible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This license will terminate automatically if you fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwab.

The Tome of Horrors III © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Acherer from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Guy Shearer.

Aerial Servant from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Authors: Clark Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Amphisbaena from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Animal Lord from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ascomid from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Atomie from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Basildon from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Legycaun from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Slicer from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bleedheim from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Brownie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bunyip from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Burcunle from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Caryatid Column from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Crystal Ooze from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Daemon, Derghodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Hydrodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Dog from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Death Wurm from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.

Decapus from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demon, Nabasu from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Demodand, Shaggy from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Slimy from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Tary from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Diry Corby from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Disenchanter from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Dracolisk from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dragon, Faerie from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Dragon Horse from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Executioner's Hood from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Faill Snail from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tibbitt.

Fumph from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian McDowall and Douglas Natsmith.

Foo Creature from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Forlaren from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Golem, Ice from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Giant Slug from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Glooming from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Ice from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gryph from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hanganm Tree from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Huecuva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jackalwere from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jublix from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kamadon from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Kech from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Korred from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Kostchtchie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kostchtchie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Lurker Above from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Magma ooze from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Maid from the *Tome of Horrors III* © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Milstu from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Moon Dog from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Muckdweller from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tibbitt.

Nereid from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pazu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pheycmit from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Polegister from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulphier.

Quikling from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quikling from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russel Mold from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarcrow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Skulk from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Slime Mold from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spriegan from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Stench Wurm from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Thessalydra from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax and Wizards of the Coast.

Tick, Giant & Dragon from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Trapper from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Vegepygmy from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wolf-in-sheep's-clothing from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yellow Musk Creeper from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary © 2009, Paizo Inc.; Author Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2 © 2010, Paizo Inc.; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenyon, Hal Maccoy, Rob Martin, Mason, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3 © 2011, Paizo Inc.; Authors Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4 © 2013, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurler, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Torik Shaw, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 5 © 2015, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Creighton Broadhurst, Robert Brookes, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Thurston Hillman, Eric Hindley, Joe Hornes, James Jacobs, Amanda Hamon Kunz, Ben McFarland, Jason Nelson, Thom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Alastair Riggs, Alex Riggs, David N. Ross, Wes Schneider, David Schwartz, Mark Seifert, Mike Shel, James L. Sutter, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 6 © 2017, Paizo Inc.; Authors: Robert Brookes, Benjamin Bruck, John Compton, Paris Greshaw, Adam Daigle, Crystal Frasier, James Jacobs, Thurston Hillman, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, Jason Keeley, Isabelle Lee, Jason Nelson, Tim Nightengale, F. Wesley Schneider, David Schwartz, Mark Seifert, Todd Stewart, Josh Voigt, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Adventure Path #127: Crownland © 2018, Paizo Inc.; Authors: Thudis Hillman, Eleanor Ferron, Crystal Frasier, and Adrian Fry.

Pathfinder Adventure Path #128: Songbird, Scion, Saboteur © 2018, Paizo Inc.; Authors: Crystal Frasier and Richard Pelt, with Tim Akers, Logan Bonner, Brian Duckwitz, Amanda Hamon Kunz, Troy Lavallee, Patchen Mortimer, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Adventure Path #129: The Twilight Child © 2018, Paizo Inc.; Authors: Ron Lundeen, with Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Richard Pelt, F. Wesley Schneider, and David Schwartz.

Pathfinder Adventure Path #130: City in the Lion's Eye © 2018, Paizo Inc.; Authors: Mikko Kallio, with Eleanor Ferron, Mike Headley, Joe Kondrak, Kalervo Oikarinen, and Liz Smith.

Pathfinder Adventure Path #131: The Reaper's Right Hand © 2018, Paizo Inc.; Authors: John Compton, with Jason Keeley, Nathan King, Cyril Malarsky, and Greg A. Vaughan.

Deutsche Ausgabe Krieg um die Krone Sonderband © 2018 von Illisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.



SONDERBAND

Dieser Sonderband wurde im Rahmen des Crowdfundings zum Pathfinder-Abenteurpfad Krieg um die Krone realisiert und enthält:

- ▶ Informationen zum Taldanischen Senat und einigen großen Adelshäusern Taldors
- ▶ Hintergrundwissen zur Lebensweise der Seelenbegleiter und welche Folge es haben kann, wenn man den Tod betrügt
- ▶ Wissen über die Rakschasa-Bedrohung und zu Thamir Gixx, den Halblinggott der Diebe und Meuchler
- ▶ und viele, viele Monster!



ULISSES
SPIELE



PATHFINDER
KAMPAGNIENWELT

3.5 • OGL
COMPATIBLE

ISBN 978-3-96331-029-4



9 783963 310294

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de

Artikelnummer: US53094
Preis: geb. VK 24,95 €