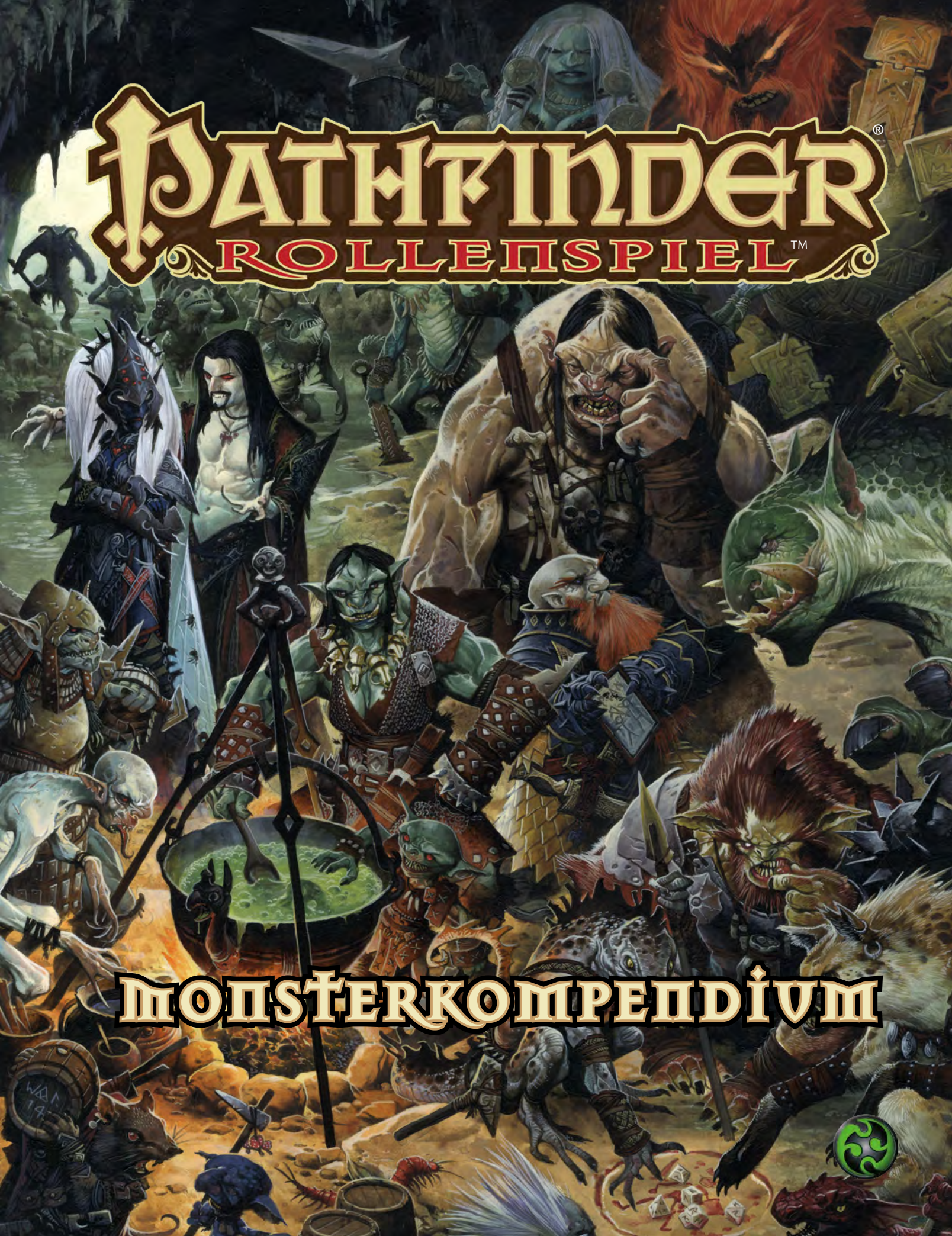

Pathfinder®
Rollenspiel™
Monsterkompendium

Pathfinder® Rollenspiel™

Monster-Kompendium



Pathfinder Rollenspiel

Monster-Kompendium

Impressum

Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, and Mark Seifter
Authors • Dennis Baker, Jesse Benner, Logan Bonner, Jason Buhlmahn, Ross Byers, John Compton, Robert N. Emerson, Jonathan H. Keith, Dale C. McCoy, Jr., Mark Moreland, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Patrick Renie, Mark Seifter, Tork Shaw, Neil Spicer, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor
Cover Artist • Wayne Reynolds
Interior Artists • Mike Allen, Dave Allsop, David Alvarez, Helge C. Balzer, Subroto Bhaumik, Milivoj Ceran, Alexandre Chaudret, Alberto Dal Lago, Wayne England, Jason Engle, Jorge Fares, Fabio Gorla, Christof Grobelski, Tim Kings-Lynne, Damien Mammoliti, Diana Martinez, Brynn Metheney, Mark Molnar, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Jason Rainville, Firat Solhan, and Ben Wootten
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Managing Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, Patrick Renie, and Owen K.C. Stephens
Associate Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Ediots • Joe Homes, Justin Juan, Lyz Liddell, Ryan Macklin, Kim Mohan, and Matthew Simmons
Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Senior Art Director • Andrew Vallas
Art Director • Sonja Morris
Graphic Designers • Emily Crowell and Ben Mouch
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Ashley Gillaspie
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Developement Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Licensing Coordinator • Michael Kenway
Customer Service Team • Erik Keith, Sharaya Kemp, Katina Mathieson, and Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz
Danksagung an • Ryan Dancey, Clark Peterson und die stolzen Teilnehmer des Open Gaming Movement.

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Monster Codex
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Ralph Schäfer
Layout • Thomas Michalski

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.
Es basiert auf den Rollenspielregeln, welche Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt haben und die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelte 3. Edition inspirierten.

Das Pathfinder-Rollenspiel wäre nicht möglich ohne die Leidenschaft und Treue der vielen Tausend Spieler, welche bei Spieltests und Entwicklung geholfen haben. Vielen Dank für eure Zeit und Mühe. Auf Seite 253 werden die Beteiligten des Workshops aufgeführt, der die Entwicklung dieses Bandes begleitet hat.
Dieses Produkt nutzt das *Pathfinder-Grundregelwerk*.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress.
(Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as **Product Identity** (see above), the game mechanics of this Paizo Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Roleplaying Game Monster Codex is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, GameMastery, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc.
© 2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50019PDF

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

INHALT

VORWORT 4

BOGGARDS 6
- Neue Regeln 8
- Spielwerte 10
- Begegnungen 17

DROW 18
- Neue Regeln 20
- Spielwerte 22
- Begegnungen 29

DUERGAR 30
- Neue Regeln 32
- Spielwerte 34
- Begegnungen 41

ECHSENVOLK 42
- Neue Regeln 44
- Spielwerte 46
- Begegnungen 53

FEUERRIESEN 54
- Neue Regeln 56
- Spielwerte 58
- Begegnungen 65

FROSTRIESEN 66
- Neue Regeln 68
- Spielwerte 70
- Begegnungen 77

GHULE 78
- Neue Regeln 80
- Spielwerte 82
- Begegnungen 89

GNOLLE 90
- Neue Regeln 92
- Spielwerte 94
- Begegnungen 101

GOBLINS 102
- Neue Regeln 104
- Spielwerte 106
- Begegnungen 113

GROTTENSCHRATE 114
- Neue Regeln 116
- Spielwerte 118
- Begegnungen 125

HOBGOBLINS 126
- Neue Regeln 128
- Spielwerte 130
- Begegnungen 137

KOBOLDE 138
- Neue Regeln 140
- Spielwerte 142
- Begegnungen 149

OGER 150
- Neue Regeln 152
- Spielwerte 154
- Begegnungen 161

ORKS 162
- Neue Regeln 164
- Spielwerte 166
- Begegnungen 173

RATTENVOLK 174
- Neue Regeln 176
- Spielwerte 178
- Begegnungen 185

SAHUAGIN 186
- Neue Regeln 188
- Spielwerte 190
- Begegnungen 197

SCHLANGENVOLK 198
- Neue Regeln 200
- Spielwerte 202
- Begegnungen 209

TROGLODYTEN 210
- Neue Regeln 212
- Spielwerte 214
- Begegnungen 221

TROLLE 222
- Neue Regeln 224
- Spielwerte 226
- Begegnungen 233

VAMPIRE 234
- Neue Regeln 236
- Spielwerte 238
- Begegnungen 245

ANHANG 246



Vorwort

Intelligente Monster sollten keine gesichtslosen Horden aus identischen Kreaturen sein. Ihre Unterschiedlichkeit ist einer der Schlüsselaspekte, welche sie zu ansprechenden Gegnern im Rahmen von Pathfinder-Rollenspielrunden machen, da sich so die einzelnen Begegnungen einprägen. So wie ein Dorf der Menschen die Heimat von Leuten mit unterschiedlichen Fähigkeiten ist, ist auch ein Gnollrudel mehr als nur ein paar Dutzend Ausfertigungen der Spielwerte in ihrem Eintrag im *Monsterhandbuch*. Schwergerüstete Soldaten, mächtige arkane Zauberkundige, Entdecker in der Wildnis und verehrte Priester haben alle ihren Platz in monströsen Gesellschaften und dieses Buch erleichtert es Spielleitern, eine weite Vielfalt von Begegnungen zu erschaffen und dennoch dafür dieselben klassischen Völker zu nutzen, welche Abenteurer seit Generationen bekämpfen.

Übersicht

Jedes der 20 Kapitel in diesem Band befasst sich mit einem eigenen Monstervolk. Am Ende des einleitenden Materials mit seinen Einzelheiten zu Lebensweise und Hintergrund des jeweiligen Volkes findest du einen Verweis, in welchem Monsterhandbuch du die Grundspielwerte der für diese Kreatur findest.

Boggards: Diese Bewohner abgelegener Sümpfe gehorchen ihren Priesterkönigen vorbehaltlos und töten Eindringlinge mit Hinterhalten und unheimlicher Magie.

Drow: Diese sadistischen Echos von Elfen hausen in den unterirdischen Tiefen. Ihre Gesellschaft lebt von Verrat und Betrug und sie werfen ihre Feinde mit Hilfe der Schatten und der Magie der von ihnen verehrten Dämonenherrscher nieder.

Duergar: Die Grauzwerge sind paranoide, sich isolierende Sklavenjäger und –halter, welche nichts mehr hassen als andere Zwerge. Viele von ihnen werden Sklavenjäger, Soldaten oder Anhänger religiöser oder kriegerischer Orden.

Echsenvolk: Diese reptilischen Humanoiden verlieren immer mehr Boden an die warmblütigen, sich schneller fortpflanzenden Völker. Sie verteidigen unnachgiebig ihre Sümpfe und schicken auf Dinosauriern reitende Streiter und gewaltige Echsenfürsten gegen ihre Feinde.

Feuerriesen: Diese Meisterschmiede und –strategen vernichten jeden, den sie als Feind ansehen. In den Tiefen der Berge spucken ihre Schmieden unaufhörlich Waffen und Rüstungen für ihre gutausgebildeten Soldaten aus.

Frostriesen: Diese kriegslüsternen Riesen kommen aus den eisigen Bergen herab, um im Namen der sie regierenden Jarle zu jagen und zu plündern. Sie bewaffnen sich mit eisigen

Zaubern und besten Waffen und Rüstungen und gelten als Meister des Überlebens in arktischer Kälte.

Ghule: Die untoten Leichenfresser können niemals ihrem grenzenlosen Hunger entrinnen. Viele hausen des ständigen Nachschubes an Fleisch wegen auf Friedhöfen. Sie entwickeln Fähigkeiten, die sie zu besseren Mördern oder Meistern unheiliger Magien machen.

Gnolle: Diese hyänenartigen Humanoiden durchstreifen in blutrünstigen Rudeln die Wildnis und machen listig Jagd auf Tiere und Leute. Sie nutzen Kooperations- und Gruppentaktiken im Kampf und beugen vor niemandem außer der Göttin Lamaschtu und ihren Klerikern das Haupt.

Goblins: Diese dementen kleinen Humanoiden fertigen ihre Waffen und Rüstungen aus den Abfällen anderer Kulturen an. Sie hassen Pferde und Hunde und lieben es, Feuer zu legen und andere abzustechen.

Grottenschrate: Diese bösartigen Goblinoiden leben, um andere zu foltern, zu quälen und zu ängstigen. Obwohl sie groß und kräftig sind, fehlt es ihnen an Disziplin, so dass sie oft zu Meuchelmördern, Jägern und Raubmördern werden.

Hobgoblins: Die gesamte Gesellschaft der Hobgoblins basiert auf Disziplin und Ordnung, weshalb sie insbesondere die Kriegskunst gemeistert haben. Jeder muss seinen Platz kennen, egal ob rangniedriger Leutnant, Befehlshaber oder Kampfpriester.

Kobolde: In ihren sich durch unterirdische Kammern windenden Tunneln stellen die reptilischen Kobolde ausgefeilte Fallen und studieren die Magie der Drachen.

Oger: Das zahlenmäßig größte Riesenvolk ist im Laufe vieler Jahrtausende durch Inzucht degeneriert. Diese brutalen Grobiane töten und verschlingen Opfer entweder in kleinen Sippen oder dienen als strohdumme Fronttruppen in den Armeen anderer Kreaturen.

Orks: Alle Orks wissen, dass die Starken von den Schwachen nehmen sollten. Diese brutalen, wilden Humanoiden leben, um zu töten, und verfügen über Horden primitiver Krieger.

Rattenvolk: Das Rattenvolk besteht aus Händlern, welche die erworbenen Güter in ihre überfüllte Bauten am Rande der Gesellschaft zurückbringen. Sie spezialisieren sich auf Heimlichkeit, Magie und Alchemie und besitzen ein Affinität für gewöhnliche und riesige Ratten.

Sahuagin: Die in den Tiefen lebenden Sahuagin wollen die Meere völlig beherrschen. Unterwasservölker fürchten die auf Haien reitenden Adeligen, bizarren Mutanten und tödlichen Priesterinnen der Sahuagin zu Recht.

Schlangenvolk: Das telepathisch begabte, reptilische Schlangenvolk wurde vor langer Zeit in den Untergrund vertrieben, als sein einst gewaltiges Imperium zerstört wurde. Nun ist es in zwei gut zu unterscheidende Kasten zerbrochen und jagt nach magischem Wissen, während es die Oberfläche ausspioniert.

Troglodyten: Die primitiven, reptilischen Troglodyten hausen in unterirdischen Bauen, wo sie ihren rudimentären Intellekt primitiven Künsten und der Verehrung von Dämonenherrschern widmen.

Trolle: Trolle besitzen einen monströsen Hunger und sind beinahe nicht zu töten. Sie können jene Landstriche verheeren, in denen sie sich niederlassen, und töten sämtliche Beute, wenn man sie nicht aufhält. Die meisten befassen sich damit, neue Methoden zu entwickeln, wie man andere tötet, während einige wenige sich mit Naturmagie beschäftigen.

Vampire: Da ein Vampir zu Lebzeiten jeder möglichen Gesellschaftsschicht angehört haben kann, unterscheidet sich nahezu jeder Vampir gewaltig vom nächsten. Manche intrigieren und bedienen sich ihrer Brut und Dienern, doch viele werden völlig von ihrem tierhaften Durst nach Blut verzehrt.

Quellenverweise

Dieses Buch verweist auf mehrere andere Pathfinder-Rollenspielbände, dabei werden die unten stehenden Abkürzungen benutzt. Diese zusätzlichen Quellen werden aber nicht benötigt, um diesen Band verwenden zu können

Sollten sich Spielwerte auf ein Regelelement beziehen, das im Abschnitt Neue Regeln für dieses Monstervolk aufgeführt ist, so ist dies mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Andere Quellen neben dem Grundregelwerk sind durch die folgenden, hochgestellten Kürzel ausgewiesen:

Expertenregeln	EXP
Ausbauregeln: Magie	ABR
Ausbauregeln II: Kampf	ABR II
Ausbauregeln III: Völker	ABR III
Monsterhandbuch	MHB
Monsterhandbuch II	MHB II
Monsterhandbuch III	MHB III
Ausrüstungskompendium	ARK

Zur Verwendung dieses Bandes

Jedes Monsterkapitel ist in fünf Abschnitte unterteilt.

Lebensraum und Gesellschaftsverhalten: Jeder Eintrag beginnt mit ausführlichen Informationen zum Lebensraum des Monsters, der Gesellschaftsordnung, seiner Einstellung, seiner Religion, seinem Kampfverhalten und anderem.

Neue Regeln: Es folgen zwei Seiten mit neuen Regelelementen, die bei Angehörigen dieser Monsterspezies weitverbreitet sind. Dabei kann es sich um neue Volksmerkmale, Schablonen, Archetypen, Klassenmerkmale, Talente, Ausrüstungsgegenstände, Zauber, magische Gegenstände und anderes handeln, was mit dem Monstervolk oder seinen Verbündeten in Verbindung gebracht wird. Viele dieser Optionen sind auf die Angehörigen eines Volkes beschränkt, es gibt aber auch einige, die von jedem Charakter gewählt werden können, der die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt.

NSC: Weitere sechs Seiten enthalten Spielwerte für dem jeweiligen Monstervolk angehörige Gegner. Die Einträge sind nach Herausforderungsgrad sortiert, so dass rangniedrige Feldwebel und Spezialisten in der Regel vor Herrschern und anderen Streitern erscheinen. Viele Einträge enthalten zwei NSC, die thematisch verbunden sind – so finden sich im Waldläufereintrag zum Echsenvolk der Schleicher (HG 3) und der Sumpflaurer (HG 8), so dass Waldläufer des Echsenvolkes für Begegnungen auf niedrigen und mittleren Stufen benutzt werden können. Bei solchen Gruppeneinträgen richtet sich die Reihenfolge der Einträge nach dem niedrigeren der vertretenen Herausforderungsgrade.

Neues Monster: Diese Variante eines alten oder ein gänzlich neues Monster ist eng mit dem Monstervolk verbunden und ermöglicht es dir, Begegnungen zu variieren und dabei dem Grundthema treu zu bleiben. Hier findest du die vollständigen Spielwerte des Monsters und Angaben zu seinem Lebensraum oder die für es benutzte Schablone.

Begegnungen: Die letzte Seite eines Volksabschnitts führt mehrere Beispielbegegnungen mit den neuen NSC und gegebenenfalls der Grundversion des Monsters, dem neuen Monster und anderen Kreaturen auf, denen man meist in Gesellschaft des Monstervolkes begegnet. Jede Begegnung enthält den Gesamt-HG, eine Beschreibung der jeweiligen Gruppe und die Spielwerte der beteiligten Kreaturen in Kurzfassung mit Seitenangaben.



Boggards

Jahrelang habe ich die Krötenleute als primitive Wilde abgeschrieben, als Degenerierte, die keine Industrie hervorbringen und einander gern in Bruderkämpfen zerstören. Rückblickend kann ich mir keinen größeren Irrtum eines Bücherwurmes vorstellen. Unter großen Risiken bin ich bisher ganze sieben Mal in das Heimatland der Boggards vorgestoßen und jedes Mal konnte ich einen tieferen Einblick in ihre Gesellschaft erlangen. Trotz all der internen Streitigkeiten und Kämpfe verfügen sie über eine komplexe Hierarchie. Ihre Werkzeuge mögen primitiv sein, passen aber zu der feuchten Umgebung, in der sie leben, wo Metalle rosten würden. Ihre Kultur ist sehr reich an Kunst und Symbolik. Ich habe kaum Zweifel, dass die Boggards heute ebenso zivilisiert wären wie wir, wenn sich ihre Gesellschaft statt in Sümpfen auf fruchtbaren Ebenen entwickelt hätte.

—Aus dem Tagebuch des Zarzunilian, gnomischer Anthropologe (wahrscheinlich tot)

Da Boggards in feuchten, schlammigen und krankheitsverseuchten Sümpfen leben, sind sie häufig von anderen Humanoiden isoliert. Dieser Zustand sorgt für Misstrauen gegenüber fremden Besuchern, Ideen und Technologien. Zudem ist der Boggardkultur eine Brutalität innewohnend, die so weit geht, dass die stärksten Stammesangehörigen die schwächeren unterwerfen und oft sogar fressen. An der Spitze der Nahrungskette befinden sich die Priesterkönige und –königinnen der Boggards, tyrannische Propheten, welche über ihre weniger gebildeten Untertanen herrschen.

Das Leben eines Boggards beginnt in einem Brutbecken als eines von etwa zwölf gelatineartigen Eiern im Brutschleim. Nach einem Monat arbeiten sich die Kaulquappen aus den Eiern und verbringen die nächsten neun Monate damit, alles zu fressen, was sie finden können, darunter auch schwache und bedauernswerte Geschwister. Während dieser Zeit wachsen ihnen Stummelarme und –beine, welche sich rasch strecken und an Kraft gewinnen, bis sie aus den Teichen herausklettern können. Diese Kraftanstrengung genügt aber nicht, um ihnen einen Platz in der Boggardgesellschaft zu sichern, da die Bruthüter zudem die Schwächsten und all jene töten, welche Deformierungen aufweisen.

Die große Ausnahme sind dabei die Abkömmlinge des jeweiligen Priesterkönigs, die mit giftigen Libellen gefüttert werden. Dieses Futter tötet zwar die meisten, doch die wenigen Überlebenden entwickeln sich anders als die sonstigen Boggards. Denn einige besitzen nun ein größeres geistiges Denkvermögen und zauberähnliche Fähigkeiten, was sie als potentielle künftige Priesterkönige ausweist. Andere Überlebende entwickeln sich zu verkümmerten, kaum intelligenten Schrecken, den sogenannten Bogquappen (siehe Seite 16).

Junge Boggards leben in Gruppen aus einem Dutzend oder mehr Herauswachsenden zusammen, welche von einer Handvoll erfahrener Erwachsender angeführt werden. Die Jungen erhalten während ihres ersten Jahres außerhalb des Wassers ein Mittelmaß an Fürsorge und Schutz. In dieser Zeit erlernen sie die notwendigen Fertigkeiten für ihr künftiges Leben in den Diensten ihres Herrschers. Nahezu alle Boggards erhalten dieselbe Ausbildung, welche sich auf athletisches Können, Jagdgeschick und rudimentäres Wissen in mehreren Handwerksfertigkeiten konzentriert.

Mit etwa drei Jahren werden Boggards als Erwachsene betrachtet und auf eine einen Monat lange, rituelle Jagd geschickt. Wer mit der Leiche eines intelligenten Humanoiden zurückkehrt, erlangt Anerkennung, einen Platz in der Gemeinschaft und darf an einem großen Festmahl zur Feier des Ereignisses teilnehmen. Wer bei der Jagd versagt, wird dagegen verbannt oder während des Festmahles gefressen.

Priesterkönige sind in der Regel größer als ihre Artgenossen und quellen zuweilen derart auf und legen sich eine solche Masse zu, dass sie wirken, als gehörten sie zu einer gänzlich anderen Spezies. Da sie effektiv das Monopol auf göttliche Magie haben, klafft dadurch die Lücke zwischen Herrschern und Untertanen noch weiter auf. Wenn der herrschende Priesterkönig eines Stammes stirbt, was oft gewaltsam geschieht, kämpfen seine Erben um den Thron. Der Sieger tötet nahezu immer all seine Geschwister, um seinen Anspruch zu untermauern.

Boggards sind sehr fruchtbar und werden von Seiten ihrer Kultur aus ermutigt, sich so oft fortzupflanzen, wie es die Ressourcen gestatten. Trotz der hohen Anzahl an Jungen hält systematischer Kannibalismus die Bevölkerungszahl unter Kontrolle. Boggards sehen in dieser Praxis eine Methode, die Schwachen auszusondern und die Starken noch stärker zu machen. Dass sogar die Jungen Kannibalismus ausüben, legt nahe, dass es ein angeborener Instinkt und Ausdruck des Heißhungers der ganzen Art ist. Boggards sind aber auch sehr anpassungsfähig, wachsen sie doch meist in wenig freundlicher Umgebung auf. Sie können ökologische Katastrophen überstehen und sich neuen Umgebungen anpassen, letzteres sehr zum Frust anderer intelligenter Kreaturen, welche sich diese Lebensräume mit ihnen teilen müssen. Der „typische“ Boggard ist gut an das Leben im Sumpf angepasst, aber Boggards gedeihen auch in Regenwäldern, wo sie farbenfrohere Muster auf ihrer Haut entwickeln. Wie die Amphibien, denen sie ähneln, können sich auch Boggards in Starre versetzen und so lange Dürreperioden und Nahrungsknappheit aussitzen. Entsprechend kann man in seltenen Fällen Boggards sogar während Regenperioden in Wüsten antreffen, wo sie dann besonders aggressiv auftreten.

Boggardsiedlungen sind meistens so angeordnet, dass der Hierarchie Nachdruck verliehen wird. Die Behausung des Priesterkönigs steht nahe dem Zentrum auf einem kleinen, an eine Stufenpyramide erinnernden Hügel aus zusammengepresstem Schlamm. Dieser Hügel ist von den Wohnhügeln seiner direkten Untergebenen umringt – je höher der Hügel und je näher dem Heim des Monarchen, umso höher ist der Status des dort lebenden Boggards. Die Kreaturen unterstreichen ihre Bedeutung zudem, indem sie ihre Heime mit Knochen, Muschelschalen, Reet und anderen exotischen Materialien schmücken. Das Stehlen der Verzierungen eines Nachbarn führt oft zu Gewalt, doch obsiegt der Dieb, war er klar im Recht, sich zu nehmen, was er wollte.

Das Leben eines Boggards besteht größtenteils aus Jagen und Sammeln. Handwerklich sind sie meistens auf einfache Konstruktionen aus Stein und organischer Materie beschränkt. Manche Priesterkönige rotieren absichtlich Arbeiter von einem Projekt zum nächsten, damit keiner ihrer Untertanen sich außergewöhnliches Können aneignen kann. Was Boggards nicht herstellen oder sammeln können, das stehlen sie von anderen Humanoiden. Metallgegenstände sind bei ihnen jedoch selten, da die meisten Metalle den längeren Kontakt mit einer feuchten Umgebung nicht überstehen. Magische Waffen und Rüstungen werden daher auch aufgrund ihrer Widerstandsfähigkeit gegen Rost und Korrosion geschätzt.

Der Religion und dem Glauben der Boggards liegen zwei Konzepte zugrunde: Erstens sollen die Schwachen der Nahrungskette zugeführt werden, um die Starken zu kräftigen, egal ob es dabei gilt, die Alten und Schwachen zu fressen, die Waffen eines gefallenen Kameraden zu beanspruchen oder das Haus eines Nachbarn zu berauben. Zweitens hat der Stärkere immer Recht. Dies gilt besonders für den Priesterkönig, dessen göttliche Kraft meist von einem bösen Gott oder einem Dämonenherrscher stammt. Da die gewöhnlichen Boggards bei ihrem Anführer spirituelle Führung suchen, sind viele derart abergläubisch, dass sie ohne ihn nicht lebensfähig wären. Wer sich den Geboten der Boggardgesellschaft nicht unterwirft, wird ausgestoßen – die Erzählungen von diesen Verbannten lösen bei „normalen“ Boggards eine Mischung aus Verachtung und Unbehagen aus.

Boggards sind von Verwandlungen fasziniert, sei es die Entwicklung ihrer Jungen oder die Verwandlung von Priesterkönigen. Wer mit Boggards verhandelt, kann sie daher zuweilen mittels Verwandlungsmagie in Ehrfurcht versetzen.

Vollständige Spielwerte für Boggards findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 34.

Neue Regeln

Die folgenden Regeln enthalten Volksmerkmale, Optionen zu Bevorzugten Klassen, Talente, Zauber und magische Gegenstände, welche allesamt speziell für Boggards gedacht sind.

Alternative Volksmerkmale

Priesterkönig: Boggards, welche mit zerquetschten Blauen Libellen gefüttert werden, entwickeln sich zuweilen zu Priesterkönigen. Diese Boggards besitzen nur einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2, erleiden aber nicht die normalen Volkmali von -2 auf Geschicklichkeit und Intelligenz. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +4 auf Weisheit und können die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen: 1/Tag — *Nebelwolke, Schwarm herbeizaubern, Springen*. Die Zauberstufe entspricht dabei den Trefferwürfeln des Boggards. Dieses Volksmerkmal ersetzt keine anderen Merkmale des Boggards, ist aber derart selten, dass es nur mit Zustimmung des SL gewählt werden kann.

Schlammstarre: Nicht alle Sümpfe sind das ganze Jahr über Feuchtgebiete. Manche Boggards haben sich an das Leben in Sümpfen angepasst, welche in bestimmten Jahreszeiten heiß und trocken sind. Ein Boggard mit diesem Volksmerkmal kann 1 Stunde aufwenden, um sich in feuchte oder weiche Erde einzugraben und für unbegrenzte Zeit in Starre zu verfallen. In diesem Zustand muss er nicht essen oder trinken, erleidet aber einen Malus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung so, als würde er schlafen. Zum Beenden dieses Zustandes muss er eine Volle Aktion aufwenden. Dieses Volksmerkmal ersetzt den Volksbonus eines Boggards auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik beim Springen.

Springfrosch: In manchen Regionen besitzen die ansässigen Boggards Beine, die besser für kraftvolle Bewegungen an Land als zum Schwimmen geeignet sind. Boggards mit diesem Volksmerkmal werden beim Springen immer so behandelt, als hätten sie Anlauf genommen. Allerdings wird ihre Bewegungsrate für Schwimmen um 4,50 m reduziert.



Bevorzugte Klassen

Die folgenden Optionen können von jedem Boggard mit der entsprechenden bevorzugten Klasse gewählt werden. Sofern nicht anders beschrieben, kommt der Bonus jedes Mal zur Anwendung, wenn die entsprechende Option gewählt wird.

Barbar: Addiere 1 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen.

Barde: Reduziere die Zeitspanne bis Furchteinflößendes Quaken wieder verfügbar ist um 5 Minuten (diese Zeitspanne kann nicht unter fünf Minuten reduziert werden).

Kämpfer: Die Zunge erhält +1 Trefferpunkt; addiere ½ auf alle konkurrierenden Stärkewürfe, um eine Kreatur daran zu hindern, die Zunge zu lösen.

Ranger: Addiere 1/4 auf den Bonus für ein Bevorzugtes Gelände (maximal +2 pro Bevorzugtem Gelände).

Talente der Boggards

Boggards können aus den folgenden Talenten wählen:

Betäubendes Quaken

Die entsetzliche Kraft deines Quakens kann deinen Gegnern die Orientierung und das Bewusstsein rauben.

Voraussetzungen: Donnerndes Quaken*, Weitreichendes Quaken*, Boggard, Furchteinflößendes Quaken.

Vorteile: Wenn du dein Furchteinflößendes Quaken nutzt, kannst du anstelle des normalen Effektes einer Kreatur innerhalb von 9 m für 1 Runde den Zustand Betäubt aufzwingen. Sollte dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen den SG des Rettungswurfes gegen dein Quaken gelingen, erleidet es lediglich den Zustand Wankend für 1 Runde.

Donnerndes Quaken

Dein Quaken erzeugt kraftvolle Schallwellen, welche du gegen zerbrechliche Ziele richten kannst.

Voraussetzungen: Weitreichendes Quaken*, Boggard, Furchteinflößendes Quaken.

Vorteile: Wenn du Furchteinflößendes Quaken einsetzt, kannst du Kreaturen in einem 4,50 m-Kegel anstelle des normalen Effektes 1W4 Punkte Schallschaden zufügen (ZÄH, SG des RW gegen dein Quaken, halbiert). Pro 3 Trefferwürfel steigt der Schaden um 1W4.

Speziell: Das Talent Weitreichendes Quaken erhöht die Größe des Kegels um 1,50 m pro 6 TW, nicht pro 2 TW.

Kräftige Zunge

Im Gegensatz zu deinen Artgenossen kannst du deine Beute zu dir hinziehen.

Voraussetzungen: ST 17, Klebrige Zunge.

Vorteile: Deine Zunge erhält die besondere Fähigkeit Ziehen. Sollte zu Beginn deines Zuges deine Zunge an einem Ziel deiner Größenkategorie oder kleiner hängen und dir ein Kampfmanöverwurf gelingen, kannst du das Ziel als Freie Aktion um 1,50 m in deine Richtung ziehen.

Weitreichendes Quaken

Du kannst deine Kehle aufblasen, um dein Quaken zu verstärken und weithin hörbar zu machen.

Voraussetzungen: Boggard, Furchteinflößendes Quaken.

Vorteile: Die Reichweite deines Furchteinflößenden Quakens steigt pro 2 TW um 1,50 m (maximal +9 m). Wenn du Boggard sprichst oder wortlose Laute benutzt, kannst du dieses Talent als Freie Aktion einsetzen, um den SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung (um dich zu hören) entsprechend der Anzahl deiner Trefferwürfel zu senken, sodass man dich besser wahrnimmt.

Speziell: Du kannst Weitreichendes Quaken und Talente, die dieses Talent als Voraussetzung aufführen, nur einsetzen, wenn du leichte, mittelschwere oder keine Rüstung trägst.

Zusätzliches Quaken

Deine Stimmbänder sind sehr kräftig und erlauben es dir, häufiger zu quaken.

Voraussetzungen: Boggard, Furchteinflößendes Quaken.

Vorteile: Du kannst Furchteinflößendes Quaken ein weiteres Mal pro Stunde einsetzen. Solltest du weniger als eine Stunde benötigen, bis du wieder Quaken kannst, erhältst du diese zusätzliche Anwendung jedes Mal, wenn dir dein Quaken wieder zur Verfügung steht.

Zauber der Boggards

Die Priesterkönige der Boggards haben keine Skrupel, die Arbeitskraft und Energie ihrer Stämme zu missbrauchen, da sie sich selbst für die Verkörperungen der Größe und Bedeutung ihrer Art betrachten. Der folgende Zauber treibt dies noch auf die Spitze, da er Boggardpriestern gestattet, ihren Artgenossen regelrecht das Leben auszusaugen.

Aura des Kannibalismus

Schule Nekromantie [Böse]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück Fleisch eines Artgenossen)
Reichweite Persönlich
Wirkungsbereich Eine von dir ausgehende Ausstrahlung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du strahlst eine Aura aus, welche deinen Artgenossen die Kraft entzieht und ihre Lebenskraft auf dich überträgt. Wenn eine Wesen derselben Kreaturenart oder wenigstens einer Unterart wie du einen Zug im Wirkungsgebiet dieses Zaubers beginnt, muss ihr ein Mal pro Runde ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht 1W4 Schadenspunkte zu erleiden. Du erhältst dieselbe Anzahl an Punkten als temporäre Trefferpunkte (maximal Zauberstufe +10 TP) bis zum Ende des Zaubers. So lange du über wenigsten 5 dieser temporären Trefferpunkte verfügst, erhältst du einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Solltest du über 15 oder mehr dieser temporären Trefferpunkte verfügen, steigt dieser Kompetenzbonus auf +2.

Magische Gegenstände der Boggards

Gewöhnliche Boggards sind nur selten fähig, magische Gegenstände herzustellen, da Priesterkönige in solchen Fähigkeiten oft eine Bedrohung ihrer Autorität sehen. Stattdessen ermutigen sie ihre eigenen Nachkommen, magische Gegenstände für sie anzufertigen.

Giftschweisssalbe		**Preis** 2.500 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 7	**Gewicht** —
Aura Durchschnittliche Nekromantie		

Wird diese schmierige Salbe auf die Haut, Schuppen oder den Panzer einer Kreatur aufgetragen, beginnt diese damit, aus ihren Poren Gift auszuschwitzen. Wird sie dann mit einer natürlichen Waffe oder einem waffenlosen Schlag getroffen, setzt sich der Angreifer dem Gift aus. Der Benutzer kann das Gift als Schnelle Aktion auf eine Waffe auftragen oder es als Standard-Aktion im Rahmen eines Berührungsangriffes übermitteln. Die Salbe produziert 3 Anwendungen von Giftschweiß, eine ungenutzte Anwendung verdunstet nach 1 Stunde harmlos.

Giftschweiß: Kontakt oder Verwundung; *RW* ZÄH, SG 16; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 GE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Herstellung Voraussetzungen	**Kosten** 1.250 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Vergiften*	

Kappe des Schwächens		**Preis** 3.500 GM
Ausrüstungsplatz Kopf	**ZS** 5	**Gewicht** —
Aura Schwache Nekromantie		

Diese unförmige Lederkappe ermöglicht es Boggards und anderen froschartigen Kreaturen, den Zielen ihrer Zungenangriffe die Kraft zu entziehen. Sollte der Träger bei Ende seines Zuges mit seiner Zunge an einer anderen Kreatur hängen oder diese in den Ringkampf verwickeln, erleidet die Kreatur einen Malus von -1 auf Stärke und die Zunge erhält 5 temporäre Trefferpunkte. Beides hält jeweils 1 Minute lang an. Pro weitere Runde Zungenkontakt steigt der Malus um 1, gewinnt der Träger weitere 5 temporäre Trefferpunkte (maximal 10) und die Wirkungsdauer beginnt wieder von vorn.

Herstellung Voraussetzungen	**Kosten** 1.750 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schwächestrahl*, *Vampirgriff*	

Boggardkämpfer

Kriegstrupps der Boggards bestehen hauptsächlich aus solchen Kämpfern:

Boggard-Schläger HG 3

EP 800

Boggard-Kämpfer 1

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +3 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 34 (4 TW; 3W8+1W10+16)

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +9 (1W8+6), Zunge +2 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +5 (1W6+4)

Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken (SG 13)

TAKTIKEN

Im Kampf Der Boggard schleudert seine Wurfspeere, ehe er sich ins Getümmel stürzt.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 6, **WE** 13, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Waffenfokus (Morgenstern)

Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +20), Einschüchtern +9, Heimlichkeit +1 (in Sümpfen +9), Schwimmen +12, Wahrnehmung +5

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Sumpfgänger

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut (2)*; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Wurfspeere [Meisterarbeit] (2), Morgenstern [Meisterarbeit], 132 GM

Boggard-Schläger mögen mit primitiv wirkenden Waffen ausgerüstet sein, sind dank ihrer furchtbaren Stärke aber ebenso gefährlich wie gepanzerte Ritter.

Boggard-Streiter HG 7

EP 3.200

Boggard-Kämpfer 5

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +3 Natürlich, +6 Rüstung, +2 Schild)

TP 72 (8 TW; 3W8+5W10+32)

REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +10; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf *Terbutje* +1, +15/+10 (1W8+9), Zunge +7 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +9 (1W6+5)

Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken (SG 12), Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIKEN

Im Kampf Der Boggard setzt sein Furchteinflößendes Quaken ein, ehe er in den Nahkampf geht.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 8

GAB +7; **KMB** +12; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Terbutje), Waffenspezialisierung (Terbutje)

Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +18), Einschüchtern +6, Heimlichkeit -3 (in Sümpfen +5), Klettern +6, Schwimmen +10, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +5

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Rüstungstraining 1, Sumpfgänger

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Schwarzer Drachenhautschuppenpanzer* +1, Schwerer Holzschild [Meisterarbeit], *Terbutje*[ARK] +1, Wurfspeere [Meisterarbeit] (2), 282 GM

Die meisten Boggard-Streiter verzichten auf Taktik und richten lieber Chaos an. In Stämmen mit wenigen Zauberkundigen kommen sie in der Hierarchie oft gleich nach den Priesterkönigen.



Seltsame Boggard

Ein paar Boggards dienen ihren Stämmen als Spezialisten:

Boggard-Schreihals HG 3

EP 800

Boggard-Barde 2
CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)
INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 Rüstung, +3 Natürlich)
TP 32 (5W8+10)
REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +5; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m
Nahkampf Kurzspeer [Meisterarbeit] +5 (1W6+1), Zunge –1 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)
Fernkampf Kurzspeer +4 (1W6+1)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 8 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 13], Lied des Mutes +1), Furchteinflößendes Quaken (SG 15)
Bekannte Bardenzauber (ZS 2; Konzentration +4)
1. (3/Tag) — *Alarm*, *Bauchreden* (SG 13), *Schmieren* (SG 13)
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 12), *Benommenheit* (SG 12), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 11, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 14
Talente Donnerndes Quaken*, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Gesang]), Weitreichendes Quaken*
Fertigkeiten Akrobatik +6 (Springen +22), Auftreten (Gesang) +13, Diplomatie +8, Heimlichkeit +5 (in Sümpfen +13), Schwimmen +9, Sprachenkunde +5, Wahrnehmung +11, Wissen (Adel, Geographie, Geschichte, Natur,) +7
Sprachen Boggard, Drakonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Luft anhalten, Sumpfgänger, Vielseitiger Auftritt (Auftreten [Gesang])
Ausrüstung Lederrüstung, Kurzspeer [Meisterarbeit], Kurzspeer, 468 GM

Boggard-Abysskrieger HG 8

EP 4.800

Boggard-Antipaladin[EXP] 7
CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3
Aura Feigheit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 20 (+3 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 98 (10 TW; 3W8+7W10+47)
REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +14
Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 9 m
Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +16/+11 (1W12+8/19–20/x3), Zunge +9 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)
Fernkampf Wurfaxt +9 (1W6+5)
Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken (SG 15), Gutes niederstrecken 3/Tag (+2 auf Angriff und RK, +7 auf Schaden), Negative Energie fokussieren (SG 15, 4W6)
Zauberähnliche Antipaladin-Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9)
Beliebig oft—*Gutes entdecken*
Vorbereitete Antipaladin-Zauber(ZS 4; Konzentration +6)
2. —*Unsichtbarkeit*
1. —*Totenglocke* (SG 13), *Unheil* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 11, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 9, **CH** 14
GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 24
Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Zweihändige Axt)
Fertigkeiten Akrobatik -3 (Springen +13), Bluff +6, Einschüchtern +8, Heimlichkeit -3 (in Sümpfen +5), Motiv erkennen +4, Schwimmen +7, Wahrnehmung +3, Wissen (Religion) +3
Sprachen Boggard
Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Waffe +1, 1/Tag), Grausamkeiten (Kränkelnd, Wankend), Hand der Verderbnis 5/Tag (3W6), Luft anhalten, Sumpfgänger
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen(3)*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Zweihändige Axt +1*, Wurfaxt, *Resistenzumhang +1*, 922 GM



Boggard-Barbaren

Boggard-Barbaren sind furchtbar und unberechenbar.

Boggard-Wilder HG 4

EP 1.200

Boggard-Barbar 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 15 (–2 Kampfrausch, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 61 (5 TW; 3W8+2W12+30)

REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +12

Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +12 (1W10+9), Zunge +5 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Fernkampf Wurfspeer +4 (1W6+6)

Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken (SG 12), Kampfrausch (10 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Kein Entkommen)

TAKTIKEN

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, besitzt er die folgenden Spielwerte: **RK** 17, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 51; **WIL** +2, **ZÄH** +10; **Nahkampf** Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +10 (1W10+6), Zunge +3 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge); **ST** 19, **KO** 18; **KMB** +8; **Fertigkeiten** Klettern +9, Schwimmen +17.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 11, **KO** 22, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +10; **KMV** 18

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Akrobatik +6 (Springen +22), Einschüchtern +4, Heimlichkeit +0 (in Sümpfen +8), Klettern +11, Schwimmen +19, Wahrnehmung +10

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Schnelle Bewegung, Sumpfgänger

Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Wurfspeere (3), Zweihändige Keule [Meisterarbeit], 269 GM



Boggard-Narbenträger HG 6

EP 2.400

Boggard-Barbar 4

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI –1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 14 (–1 GE, –2 Kampfrausch, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 86 (7 TW; 3W8+4W12+42)

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +13; +3 gegen Magie

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf *Speer* +1, +15/+10 (1W8+11/×3), Zunge +8 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Fernkampf Wurfspeer +5 (1W6+7)

Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken (SG 14), Kampfrausch (14 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglauben +3, Niederschlagen)

TAKTIKEN

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, besitzt er die folgenden Spielwerte: **RK** 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 16; **TP** 72; **WIL** +3, **ZÄH** +11; **Nahkampf** *Speer* +1, +13/+8 (1W8+8/×3), Zunge +6 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge); **ST** 20, **KO** 18; **KMB** +11; **Fertigkeiten** Klettern +10, Schwimmen +18.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 9, **KO** 22, **IN** 6, **WE** 13, **CH** 12

GAB +6; **KMB** +13; **KMV** 20

Talente Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +21), Einschüchtern +8, Heimlichkeit +0 (in Sümpfen +8), Klettern +12, Schwimmen +20, Wahrnehmung +12

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Schnelle Bewegung, Sumpfgänger

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2), *Trank: Schild des Glaubens*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Speer +1*, Wurfspeere (3), 70 GM

Boggard-Priester

Diese Zauberkundigen sind häufig die Kinder des Priesterkönigs.

Boggard-Sumpfseher **HG 4**

EP 1.200

Boggard-Druide 3

NB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +3 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 41 (6W8+15)

REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +8 (1W6+3), Zunge +1 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Besondere Angriffe Eiszapfen (1W6+1 Kälteschaden, 5/Tag), Furchteinflößendes Quaken (SG 14)

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. — *Bärenstärke*, *Nesselexplosion*[D], *Schwarm herbeizaubern*

1. — *Lange Schritte*, *Shillelagh*, *Verstricken* (SG 13), *Wasserstrahl*[EXP]

0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 12), *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domäne** Sumpf[ABR]

SPIELWERTE

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

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 17

Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Knüppel)

Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +20), Heilkunde +8, Heimlichkeit +1 (in Sümpfen +9), Mit Tieren umgehen +7, Schwimmen +10, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +12, Wissen (Natur) +8

Sprachen Boggard, Druidisch

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Sumpfdomäne), Luft anhalten, Naturgespür, Spurloser Schritt, Sumpfgänger, Tierempathie +4, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Rindenhaut*, *Schriftrolle: Nebelwolke*, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (30 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung +1*, Knüppel [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, 240 GM

Boggard-Prophet **HG 5**

EP 1.600

Boggard-Hexenmeister 4

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ablenkung, –1 GE, +3 Natürlich)

TP 59 (7 TW; 3W8+4W6+32)

REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +8; +2 gegen Gift

Resistenzen Elektrizität 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 2 Klauen +10 (1W4+5), Zunge +4 (Berührung, Klebrige Zunge)

Fernkampf Schleuder +3 (1W4+5)

Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken (SG 15), Klauen (1W6+5, 5 Runden/Tag)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 4; Konzentration +6)

2. (4/Tag) — *Monster herbeizaubern II*

1. (7/Tag) — *Brennende Hände* (SG 13), *Furcht auslösen* (SG 13), *Magierrüstung*, *Monster herbeizaubern I*

0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Säurespritzer*

Blutlinie Abyssale Blutlinie

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 9, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 14

GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Magiekomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +18), Einschüchtern +6, Heimlichkeit -1 (in Sümpfen +7), Magischen Gegenstand benutzen +9, Schwimmen +13, Wahrnehmung +3, Wissen (Die Ebenen) +5, Zauberkunde +7

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (Herbeigezauberte Kreaturen erhalten SR 2/Gutes), Luft anhalten, Sumpfgänger

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Blind- oder Taubheit verursachen* (2), *Schriftrolle: Person vergrößern*; **Sonstige Ausrüstung** Schleuder mit 10 Kugeln, *Resistenzumhang +1*, *Elixier der Wahrnehmung*, *Schutzring +1*, 75 GM



Boggard-Waldläufer

Boggard-Waldläufer schleichen lautlos durch den Sumpf.

Boggard-Jäger HG 5

EP 1.600

Boggard-Waldläufer 3

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 53 (6 TW; 3W8+3W10+24)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Morgenstern +9 (1W8+4), Zunge +4 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (reptilische Humanoide +2), Furchteinflößendes Quaken (SG 12), Kampfstil (Bogenschießen)



SPIELWERTE

ST 19, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Kompositlangbogen)

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +21), Heimlichkeit +8 (in Sümpfen +16), Schwimmen +12, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +14, Wissen (Natur) +5

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Sumpf +2), Luft anhalten, Spuren lesen +1, Sumpfgänger, Tierempathie +2

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Morgenstern, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+4 ST), *Resistenzumhang +1*, 267 GM

Boggard-Pirscher HG 9

EP 6.400

Boggard-Waldläufer 7

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 95 (10 TW; 3W8+7W10+44)

REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf *Beil +1*, +14/+9 (1W6+6/19–20/×3), *Beil +1*, +14/+9 (1W6+6/19–20/×3), Zunge +9 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Fernkampf Wurfspeer +10 (1W6+5)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Drachen +2), Furchteinflößendes Quaken (SG 12), Kampfstil (Zwei Waffen)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 4; Konzentration +5)

1. — *Energien widerstehen, Lange Schritte*

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 8

GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Ausdauer, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Beil), Waffenfokus (Beil)

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +21), Heimlichkeit +14 (in Sümpfen +22), Klettern +9, Mit Tieren umgehen +4, Schwimmen +17, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +18, Wissen (Natur) +5

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Sumpf +2), Bund des Jägers (Gefährten), Luft anhalten, Spuren lesen +3, Sumpfgänger, Tierempathie +6, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Beile +1* (2), Wurfspeere (3), *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 360 GM

Boggard-Priesterkönig

Die Anführer der Boggardstämme beteiligen sich selbst nur selten an Kämpfen, doch sobald sie hinzustoßen, erweisen sie sich als furchtbar effektiv.

Boggard-Priesterkönig **HG 11**

EP 12.800

Boggard-Kleriker 10

CB Mittelgroßer Humanoider (Boggard)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 20 (–1 GE, +4 Natürlich, +6 Rüstung, +1 Schild)

TP 120 (13W8+62)

REF +6, **WIL** +14, **ZÄH** +14

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf *Morgenstern* +1, +15/+10 (1W8+5), Zunge +8 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken (SG 15), Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 17, 5W6), Sense des Bösen (5 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +15)

1/Tag — *Nebelwolke*, *Schwarm herbeizaubern*, *Springen*

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

8/Tag—Eiszapfen (1W6+5 Kälteschaden), Hauch des Bösen (5 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. — *Gerechte Macht*, *Gutes bannen*[D] (SG 20), *Insektenplage*, *Schneller Tod* (SG 20)

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden heilen*, *Unheilige Plage* (SG 19), *Wasser kontrollieren*[D]

3. — *Fluch* (SG 18), *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Schutzkreis gegen Gutes*[D], *Unsichtbarkeit aufheben*

2. — *Ausdauer des Bären*, *Energien widerstehen*, *Fesseln* (SG 17), *Geräuschexplosion* (SG 17), *Nebelwolke*[D], *Totenglocke* (SG 17)

1. — *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 16), *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*[D], *Segnen*, *Verfluchen* (SG 16)

0. (beliebig oft) — *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Wasser

TAKTIKEN

Im Kampf Der Priesterkönig sitzt in fauler Arroganz auf seinem Thron, wirkt ab und an einen Zauber und überlässt es seinen Dienern, ihn zu beschützen, bis er persönlich eingreifen muss.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 9, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 14

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Morgenstern), Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Akrobatik -3 (Springen +13), Diplomatie +8, Heimlichkeit -3 (in Sümpfen +5), Motiv erkennen +13, Schwimmen +7, Wahrnehmung +9, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +8

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Priesterkönig*, Sumpfgänger

Kampfausrüstung *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (35 Ladungen), *Zauberstab: Weisheit der Eule* (25 Ladungen), *Zauberstab: Gebet* (13 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung* +2, Leichter Holzschild [Meisterarbeit], *Morgenstern* +1, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Resistenzumhang* +1, Zauberkomponentenbeutel, 24 GM

Boggard-Priesterkönige sind die uneingeschränkten Herrscher in ihren Stämmen. Sie interpretieren die Wünsche ihrer finsteren Schutzgötter (welche oft ihren eigenen Wünschen verdächtigt ähneln). Ein Priesterkönig ist grotesk groß und meist der fähigste Kämpfer seines Stammes, so dass er für diesen streitet, wenn es erforderlich ist.



Bogquapp

Diese graugrüne Bestie wirkt wie eine übergroße Kaulquappe, die nie voll erwachsen geworden ist. Zwei große, hervorquellende Augen liegen zu beiden Seiten ihres Kopfes und das klaffende Maul enthüllt schartige Zähne.

Bogquapp **HG 1**

EP 400

CB Kleine Aberration (Aquatisch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 GE, +1 Größe)

TP 16 (3W8+3)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Schwimmen** 12 m

Nahkampf Biss +4 (1W4+1), Zunge –1 (Berührungsangriff, Klebrige Zunge)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Zunge)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 3, **WE** 12, **CH** 6

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

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +9 (in Sümpfen +17), Schwimmen +13; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Sümpfen +8, Wahrnehmung in Sümpfen +4

Sprachen Boggard (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Amphibie, Sumpfgänger

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe



Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Klebrige Zunge (AF) Eine vom Zungenangriff eines Bogquapp getroffene Kreatur kann sich nicht weiter als 3 m vom Bogquapp entfernen und erleidet einen Malus von -2 auf ihre RK, solange die Zunge an ihr festklebt (dieser Malus ist nicht kumulativ, sollten mehrere Zungen an einer Kreatur kleben). Die Zunge kann entweder durch einen konkurrierenden Stärkewurf als Standard-Aktion entfernt werden, oder indem man ihr 2 Punkte Hiebschaden zufügt (RK 11, dieser Schaden wird nicht gegen die TP des Bogquapps angerechnet). Der Bogquapp kann sich nicht weiter als 3 m von einem von seiner Zunge getroffenen Ziel entfernen. Im Gegensatz zu einem Riesenfrosch kann er seine Ziele nicht zu sich heranziehen.

Sumpfgänger (AF) Ein Bogquapp kann sich innerhalb eines Sumpfes durch jedes natürliche Schwierige Gelände mit seiner normalen Bewegungsrate fortbewegen. Für magisch verändertes Gelände gilt dies jedoch nicht.

Die auch als Krötenhunde bekannten Bogquappen sind degenerierte Boggardabkömmlinge. Sie ähneln hundegroßen Kaulquappen, die ihre Verwandlung zu Fröschen auf halbem Weg beendet haben. Zwei lange Beine wachsen aus dem knollenförmigen Leib eines Bogquapps und aus dem Rücken befindet sich ein dicker, ruderartiger Schwanz. Bogquappen sind kaum intelligenter als Hunde und verbringen den Großteil ihrer kurzen, gewalterfüllten Leben als Jagd- und Wachkröten für ihre launenhaften Boggardherren.

Bogquappen können bis zu 20 Jahre alt werden, sterben meist aber aufgrund von Sumpfraubtieren und der Grausamkeit ihrer Herren schon lange vorher – kaum ein Bogquapp wird älter als 10 Jahre. Bogquappen haben immer dieselbe Hautfarbe wie die Boggards, bei denen sie leben, meist sind sie grau, grün oder schwarz. Wie Boggards bleichen sie mit dem Alter aus, so dass besonders alte Bogquappen oft von blassgrauer, fast weißer Farbe sind. Der durchschnittliche Bogquapp ist ohne Schwanz einen guten Meter lang und wiegt grob 65 Pfund. Es gibt aber auch Berichte über viel größere Bogquappen.

Obwohl Bogquappen von ihren Boggardherren misshandelt werden, verspüren sie seltsamerweise starke Zuneigung zu ihnen und sind ihren Stämmen absolut treu. Manche Gelehrte denken, dass diese Treue eine primitive Version der angeborenen Neigungen eines Boggards zum Stammestum oder Glauben sei, während andere meinen, dass Bogquappen glauben könnten, durch vorbehaltlose Treue irgendwann in vollständige Boggards verwandelt zu werden.

Begegnungen

Auch wenn alle Boggards nahezu dieselbe Ausbildung erhalten, bedeuten natürliche Unterschiede zwischen Individuen dennoch, dass Abenteurer in Sümpfen und deren Umland auf unterschiedlich zusammengesetzte Boggardgruppen stoßen können.

Verbannte (HG 7)

Boggards, welche vom Stamm nicht akzeptiert werden, werden entweder gefressen oder ausgestoßen. Oft besitzen sie seltsame Kräfte oder Zeichnungen, welche ihre abergläubischen Artgenossen im Dorf nicht dulden wollen, aber zugleich als zu mächtig betrachten, um sie direkt herauszufordern.

Boggard-Prophet HG 5
EP 1.600
TP 59 (siehe Seite 13)

Boggard-Sumpfseher HG 4
EP 1.200
TP 41 (siehe Seite 13)

Boggard-Schreihals HG 3
EP 800
TP 32 (siehe Seite 11)

Späher (HG 8)

Spähtrupps nutzen Schreihälse, um zu kommunizieren, während sie schnell und lautlos entlang der Stammesgrenzen patrouillieren.

Boggard-Jäger (2) HG 5
EP je 1.600
TP je 53 (siehe Seite 14)

Boggard-Schreihälse (2) HG 3
EP je 800
TP je 32 (siehe Seite 11)

Jagdtrupp (HG 11)

Boggards verlangen nach dem Fleisch von Tieren und intelligenten Wesen. Selbst wenn der Priesterkönig keine Jagdtrupps aussendet, tun sie sich zu kleinen Gruppen zusammen, um Spuren zu suchen, Beute zu erlegen und Fleisch heimzubringen.

Boggard-Jäger (2) HG 5
EP je 1.600
TP je 53 (siehe Seite 14)

Boggard-Pirscher HG 9
EP 6.400
TP 95 (siehe Seite 14)

Boggards (4) HG 2
EP je 600
TP je 22 (*MHB*, S. 34)

Königshof (HG 13)

Ein Priesterkönig und seine Berater sind ernstzunehmende Gegner.

Boggard-Abysskrieger HG 8
EP 4.800
TP 98 (siehe Seite 11)

Boggard-Priesterkönig HG 11
EP 12.800
TP 120 (siehe Seite 15)

Boggard-Prophet HG 5
EP 1.600
TP 59 (siehe Seite 13)

Boggard-Streiter (2) HG 7
EP je 3.200
TP je 72 (siehe Seite 10)





Drow

Die kurze Schlacht war zu Ende, doch die letzten Schreie und das Gurgeln der Sterbenden hallten immer noch durch die große Höhle.

„Du bist also das, was ihr dreckigen kleinen Kreaturen als einen Anführer erachtet“, zischte Matrone Vendalin, während sie ihre Fingernägel derart tief in den Hals des Svirfneblin grub, dass Blut hervorquoll. „Ihr seid kaum groß genug, um brauchbare Sklaven abzugeben. Selbst einen wie dich einem meiner Rivalen zu schenken wäre eine solche Beleidigung, dass es unter meiner Würde wäre.“ Sie schleuderte den gebrochenen Leib des Befehlshabers auf den Leichenberg, zu dem sein Regiment zusammengeschoben worden war. „Du wirst dafür bezahlen, gegen mich in den Krieg gezogen zu sein. Doch da du nicht nur mir übel mitgespielt hast, wäre es nicht gerecht, dich ganz für mich allein zu beanspruchen.“ Sie wandte sich mir zu. „Gib mir dein Schwert, Ekesrie! Ich denke, ich werde ein Stück dieses Ungeziefers jeder Matrone zuschicken, die von ihm beleidigt wurde.“

—Aus dem Tagebuch von Leutnant Ekesrie Orvinzae

Dunkelelfen gehören zu den grausamsten und sadistischsten Kreaturen, welche auf oder unter der Oberfläche der Welt leben. Es gibt zwar kein intelligentes Volk, dessen Angehörige durchweg allesamt gut oder böse sind, die Drowgesellschaft kodifiziert jedoch Brutalität, belohnt Bösartigkeit und spürt jene auf und löscht sie aus, welche sich nicht dem Glauben ihres Volkes an die Bedeutung von Boshaftigkeit und Chaos unterwerfen. Diese Dogmen durchdringen alle Aspekte des Drowlebens, dessen Höhepunkte Verrat, Meuchelmord, kalkulierte Intrigen und grundlose Zerstörungsakte sind. Die meisten Kulturen mit solchen Grundsätzen würden rasch von dem Chaos verschlungen werden, welches sie so lieben. Doch die Dunkelelfen haben eine anhaltende Gesellschaftsform geschaffen, in welcher Zivilisiertheit und eine auf Kasten basierende Hierarchie ein Gleichgewicht zu den ewigen Intrigen und verräterischen Taten bilden.

Äußerlich ähneln Dunkelelfen ihren an der Oberfläche lebenden Verwandten: Sie sind schlank und elegant, die Gesichtszüge kantig und die Ohren deutlich spitz zulaufend. Da aber Jahrhunderte seit der Trennung der beiden Äste des elfischen Stammbaumes verstrichen sind, stellen die beiden Völker nun inverse Spiegelbilder des jeweils anderen dar. Die Haut eines Dunkelelfen ist entweder von einem kalten Schwarzblau - dabei glanzlos wie eine sternenlose Nacht - oder aber glänzend wie Obsidian. Doch auch dunkle purpurfarbene Haut ähnlich dem verschwommenen Violett eines Abendhimmels ist keine Seltenheit. Die Augen sind milchig weiß, haben keine Pupillen und sind an ein Leben ganz ohne oder mit nur sehr wenig Licht angepasst, während das Haar meistens weiß und dünn ist.

Die Mehrheit der Oberflächenelfen betrachten die Drow als völlig anderes Volk – als etwas, welches all das repräsentiert, dem „wahre“ Elfen aus dem Weg gehen, was sie meiden und aus ihren Herzen und ihrer Gesellschaft verbannt haben. Die furchtbare Wahrheit ist aber, dass die ersten Dunkelelfen aus verderbten Oberflächenelfen entstanden sind. Die Drow sind dahingehend ein Beweis dafür, dass das Böse in jeder Kreatur lauern kann.

Die wahre Herkunft der Drow ist ein Geheimnis, dessen Kern in den dunklen Höhlen weit unter der Oberfläche der Welt verborgen liegt. Nachdem eine große Katastrophe die Oberflächenelfen aus ihrer Heimat vertrieben hatte, suchten viele Zuflucht in den Tunneln unter der Erde. In dieser lichtlosen Welt mussten sie gegen Orks, Duergar und noch finsterere Kreaturen um ihr Überleben kämpfen und fanden sich wieder und wieder jenen Wesen unterlegen, welche besser an diese Umgebung angepasst waren. Niederlagen und Verzweiflung zwangen sie, immer tiefer zu fliehen.

Ihre Flucht in die Eingeweide der Welt brachte die Elfen aber näher an eine rätselhafte Quelle des ungezügelten Chaos und der Boshaftigkeit. Dieser Einfluss verdarb sie an Körper und Geist, verlieh ihnen im Gegenzug große Macht, kostete sie aber ihre Moral und Seele. So wie sie aus der Heimat ihrer Ahnen geflohen waren, flohen sie nun vor dem, was sie einst zu Elfen gemacht hatte. Statt diesem Einfluss zu widerstehen, lieferten sie sich ihm vollends aus. Dieser verlorene Stamm wurde zu den ersten Drow ihrer Welt und im Laufe der folgenden Jahrhunderte gestalteten sie sich in der Dunkelheit ein neues Zuhause. Sie entwickelten übernatürliche Kräfte, perfektionierten Umgang und Einsatz von Giften, erlangten die Gabe im Dunkeln zu sehen und Widerstandskraft gegen magische Angriffe. Schließlich begannen sie damit, die Länder unter der Oberfläche zu erobern, da sie sich allen anderen sterblichen Lebensformen als überlegen erachteten. Sie suchten nach Hilfe und weiterer Macht, um diese Ziele schneller erreichen zu können. Ihre Priester wandten sich dem Abyss zu und schworen ihre eigene und die Treue ihrer Familien diversen Dämonenherrschern – und die Dämonen akzeptierten diese Eide nur zu gern. Die Gunst eines Dämonenherrschers wurde zu einem Schlüsselelement, um innerhalb der Drowgesellschaft an Macht zu gelangen.

Im folgenden Jahrtausend wurden die Drow zu den unangefochtenen Herren ihres lichtlosen Reiches. Während sie sich ausbreiteten, erschufen sie große unterirdische Städte, welche von launischen Adelshäusern beherrscht wurden. Der dämonische Einfluss und die den Drow nun innewohnende Grausamkeit wirkten sich aber auf ihren Fokus aus und führten zu endlosem Verrat. Die Herren des Abyss genossen das in viele Machtgruppen zersplitterte Chaos bei ihren Dienern, egal ob sie einander oder andere Völker abschlachteten. Eine Gesellschaft schwächerer Wesen wäre wohl schnell zusammengebrochen, doch die Zivilisation der Drow hielt durch – teilweise aufgrund der gnadenlos vollstreckten Gesetze und der Etikette, welche ihre gnadenlose Zielstrebigkeit und die größten Verrate unter Kontrolle hielt.

Als Resultat des abyssalen Paktes, welche die dunkelelfische Gesellschaft zu dem verdrehte, was sie heute ist, wird etwa ein Drowkind von 20 mit magischen Kräften geboren, welche die seiner Artgenossen bei weitem übersteigen. Diese „Drow-Adeligen“ erklimmen in der Regel die höchsten Gipfel der Dunkelelfengesellschaft. Aus unbekannten Gründen sind es fast ausschließlich Frauen und dieses Ungleichgewicht der Macht half dabei, das starke und brutale Matriarchat zu formen, welches nun den Kern der Drowgesellschaft bildet.

Die Oberschicht jeder Drowansiedlung, jeder unterirdischen Enklave und jeder großen Metropole besteht durchweg aus Frauen. In größeren Städten führen die Drowmatronen mächtige Adelshäuser an, welche zugleich als Zentren ihrer Familien und Sitz ihrer Macht dienen. Diese Matronen sind oft Kleriker oder Magier, was ebenfalls für ihre Berater gilt. Jedem Haus und seiner Matrone dienen Regimenter ausgebildeter Drowsoldaten. Die Drow, welche im Schatten eines Großen Hauses schuften, beweisen ihre Treue, indem sie Intrigen und Ambitionen anderer Diener weiterberichten, um die Gunst mächtiger Mitglieder des Hauses und das Privileg zu erlangen, ihnen dienen zu dürfen. Abseits der Adelshäuser fungieren Drow als Händler von Waren, Dienstleistungen und Informationen. Das Leben eines Nichtaristokraten ist ein delikater Balanceakt der Aufrechterhaltung lukrativer Beziehungen zu einflussreichen Häusern, ohne dabei in deren Fehden verstrickt zu werden.

Die unterste Ebene der Drowgesellschaft bilden die Sklaven. Die Drow begehren die gefangenen Angehörigen anderer unterirdisch lebender Völker und sammeln sie als Kriegsbeute. Diese Sklaven müssen nach Erz schürfen, große Gebäude und Strukturen in der Tiefe erbauen und die großen Pilzfelder bestellen, welche die Dunkelelfen ernähren. Die meisten führen kurze, furchtbare Leben, da die Drow sie zu Tode knechten. Sklaven mit spezialisierter Ausbildung - wie etwa Zauberkundige, Linguisten oder Gelehrte - dienen zuweilen in nichtadeligen Drowhaushalten, wo sie jene Rollen ausfüllen, welche Drowdiener bei den großen Häusern einnehmen. Diese Existenz ist zwar besser als jene der einfachen Arbeiter, doch da jeder Drow unablässig nach gesellschaftlichem Status und Aufstieg strebt, ist gewiss, dass jedes Haus, welches Angehörige „gewöhnlicher“ Völker als Diener nutzt, sie alle eines Tages loswerden wird, um sich von dem Ruch zu befreien, einer unteren Schicht anzugehören.

Die vollständigen Spielwerte für Drow und Drow-Adelige findest du im *Monsterhandbuch* auf den Seiten 84 und 85.

Neue Regeln

Jahrhunderte der Forschungen, dämonischen Einflusses und Kontakt zu bizarren Materialien haben zu vielen Drowerfindungen geführt:

Alchemistische Entdeckungen

Die folgenden Entdeckungen können von Drow-Alchemisten gewählt werden. Sie modifizieren Bomben, sind aber wie die meisten solcher Entdeckungen welche dies tun nicht miteinander oder anderen Entdeckungen kumulativ. Es kann stets nur eine solche (mit einem Kreuz † gekennzeichnete) Entdeckung pro Bombe angewendet werden.

Leerenbombe† (ÜF): Mittels Kombination fremdartiger Pilzsporen mit Splittern extradimensionaler Leere können manche Drow-Alchemisten Bomben erschaffen, welche Schwerkraftexplosionen erzeugen, die Opfer im Wirkungsbereich zerquetschen. Leerenbomben verursachen 1W4 anstelle von 1W6 Punkte Wuchtschaden pro ungerader Alchemistenstufe. Einer von der Bombe getroffenen Kreatur muss ein Reflexwurf gegen den SG des Rettungswurfes der Bombe gelingen, um nicht zu Boden zu fallen, den Zustand Liegend zu erhalten und 1 Runde lang nicht aufstehen zu können. Gelingt der Reflexwurf, wird seine Bewegungsrate für 1 Runde generell auf 1,50 m reduziert. Andere Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Ziel erleiden keinen Schaden, müssen aber ebenfalls einen Reflexwurf ablegen, damit ihre Bewegungsraten nicht für 1 Runde auf 1,50 m reduziert werden. Ein Alchemist muss die 6. Stufe erreicht haben, bevor er diese Entdeckung wählen kann.



Schwarzsternbombe† (ÜF): Diese Bombe zermalmt das Ziel wie eine Leerenbombe und stößt dann nahe Kreaturen mit einer Schwerkraftexplosion fort. Alle anderen Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Hauptziel werden zu Zielen eines Kampfmanövers für Ansturm. Der Alchemist nutzt seine Klassenstufe als Alchemist anstelle seines Kampfmanöverbonus', zudem addiert er anstelle seines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators seinen Intelligenzmodifikator zu diesem Manöverwurf. Kreaturen, welche durch die Explosion bewegt werden, werden direkt vom Feld des Zieles fortgestoßen. Um diese Entdeckung wählen zu können, muss der Alchemist über die Entdeckung Leerenbombe verfügen.

Talente der Drow

Die folgenden Talente können von Drow gewählt werden.

Gutes peinigen

Du kannst die Macht deines abyssalen Schutzherrn durch deine Waffe fokussieren, um die Rechtschaffenen zu strafen.

Voraussetzungen: Fokussiertes Niederstrecken, göttliche Zauberstufe 5, Klassenmerkmal Negative Energie fokussieren, Schutzgottheit ist ein Dämonenherrscher.

Vorteil: Wenn du Fokussiertes Niederstrecken gegen eine lebende Kreatur guter Gesinnung einsetzt, behandelst du jede gewürfelte 1 beim Niederstrecken-Schaden als 2. Sollte dein Ziel ein Externar guter Gesinnung oder ein göttlicher Zauberkundiger sein, welcher einer guten Gottheit dient, wird deine effektive Stufe als um 2 höher behandelt, wenn es darum geht festzustellen, wie viele Schadenswürfel dir für Fokussiertes Niederstrecken zur Verfügung stehen.

Heckenschützenlicht

Du nutzt deine angeborenen magischen Kräfte, um Ziele anzuvisieren und ihre Schwächen zu entdecken.

Voraussetzungen: Kernschuss, Volksmerkmal Zauberähnliche Fähigkeit *Tanzende Lichter.*

Vorteil: Du kannst die aus deinem Volksmerkmal resultierende Zauberähnliche Fähigkeit *Tanzende Lichter* einsetzen, um eine Kugel durchdringenden Lichtes zu erschaffen. Dieses verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf alle Fernkampfangriffswürfe gegen Ziele, die nicht weiter als 1,50 m vom Standort des Lichtes entfernt sind. Du bist zudem in der Lage dazu, dieses Licht innerhalb der Reichweite des Zaubers als Bewegungsaktion an eine andere Position dirigieren; es verhält sich ansonsten wie *Tanzende Lichter.* Du kannst diese Fähigkeit ein Mal pro Tag einsetzen. Diese Anzahl erhöht sich um ein weiteres Mal am Tag, wenn deine Zauberstufe bei deiner auf deinem Volksmerkmal basierenden Zauberähnlichen Fähigkeit *Tanzende Lichter* ein Vielfaches von 5 erreicht (ZS 5, 10, 15 und 20).

Schattenschleier

Mittels deiner angeborenen Magie hüllst du deinen Körper in Dunkelheit, um Angriffen auszuweichen.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, Volksmerkmal Zauberähnliche Fähigkeit *Dunkelheit.*

Vorteil: Du kann als Augenblickliche Aktion einen wabernden Schleier aus Dunkelheit um dich herum erschaffen, welcher

dir gegen einen Angriff Tarnung verleiht. Der Dunst löst sich nach Abwicklung des Angriffes auf. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal pro Tag einsetzen. Diese Anzahl erhöht sich um ein weiteres Mal am Tag, wenn deine Zauberstufe bei deiner auf deinem Volksmerkmal basierenden zauberähnlichen Fähigkeit *Dunkelheit* ein Vielfaches von 5 erreicht (ZS 5, 10, 15 und 20).

Ausrüstung der Drow

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände sind in Drowgemeinden erhältlich:

Schattenschmiere

PREIS 25 GM
GEWICHT —

Da die Drow sich ihrer Empfindlichkeit gegenüber Licht nur allzu bewusst sind und auch dem Fakt, dass man es als Waffe gegen sie einsetzen kann, haben sie viele magische und nichtmagische Methoden entwickelt, um sich gegen Licht zu verteidigen. Schattenschmiere ist eine stinkende, ölige Substanz, welche aus unterirdisch wachsenden Pilzen gewonnen und mit zerpulverten Mineralien vermengt wird, die tief unter der Erde vorkommen. Bei korrekter Kombination absorbiert diese schwarze, teerartige Masse das Licht. Sie muss um die Augen einer Kreatur herum aufgetragen werden, was eine Volle Aktion erfordert. Im Anschluss hebt sie den Zustand Geblendet bei Kontakt mit hellem Licht auf und verleiht einen alchemistischen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Kategorie Licht. Die Schmiere gilt hinsichtlich von Geruchssinn als Überwältigender Geruch, daher kann eine Kreatur mit Geruchssinn den Standort des Trägers auf 3 m statt auf 1,50 m Entfernung hin bestimmen. Die Schmiere wirkt ab dem Auftragen 1 Stunde lang.

Zum Entfernen der Schmiere sind eine Volle Aktion und wenigstens 4 Liter Wasser oder eine ähnliche Waschflüssigkeit erforderlich. Wird sie dagegen nur abgewischt, beendet dies zwar den Effekt, der Geruch bleibt aber für die volle Stunde haften.

Herstellung Schattenschmiere erfordert zur Herstellung einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15.

Spinnenköder

PREIS 40 GM
GEWICHT 1/2 Pfd.

Dieser zähflüssige, klare Stoff gibt bei Luftkontakt einen stark chemischen Geruch ab. Die Flüssigkeit zieht Ungeziefer an, welche alles als Beute betrachten, das mit ihr markiert wurde. Spinnen, Insekten und ähnliches Ungeziefer erhalten einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und auf Angriffswürfe gegen eine derart markierte Kreatur. Sollten diese Kreaturen über Geruchssinn verfügen, können sie eine markierte Kreatur auf das Fünffache der normalen Entfernung wahrnehmen, die Richtung als Freie Aktion feststellen und den Standort bestimmen, sobald die Entfernung 7,50 m oder weniger beträgt.

Drow verwenden diesen Stoff zuweilen als Kontaktgift oder bei Waffen mit Flächenschaden gegen Gegner, so dass Ungeziefer die markierten Ziele angreift, während die Drow sich zurückziehen, neu formieren oder eine günstigere Position einnehmen. Zum Abwaschen des Stoffes sind eine Volle Aktion und wenigstens 4 Liter Wasser oder eine ähnliche Waschflüssigkeit erforderlich. Wird sie dagegen nur abgewischt, beendet dies zwar den Effekt, der Geruch bleibt aber für die volle Stunde haften.

Herstellung Spinnenköder erfordern zur Herstellung einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20.

Magische Gegenstände der Drow

Die folgenden magischen Gegenstände stehen Drow zur Verfügung:

Kletterbolzen

PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1/2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie

Da gewöhnliche Drow im Gegensatz zu Drow-Adeligen nicht über die angeborene Gabe zu *Schweben* verfügen, nutzen sie manchmal diese magischen Bolzen, um bei Klettertouren zur Oberfläche oder in tiefe Höhlen Schritthalten zu können. Ein *Kletterbolzen* ähnelt einem schweren, eisenumwickelten Armbrustbolzen mit einer Stahlspitze und Widerhaken. Er passt seine Größe jeder kleinen oder mittelgroßen Armbrust an und kann als nichtmagischer Hakenpfeil[ARK] benutzt werden. Der Benutzer lädt eine Armbrust mit dem Bolzen, wählt eine feste Oberfläche innerhalb der Reichweite der Waffe, spricht das Befehlswort und feuert den Bolzen so ab, dass er sich in die gewählte Oberfläche eingräbt. Dabei zieht dieser eine mit der Armbrust verbundene Kette aus geisterhaft-purpurner Energie hinter sich her. Wer die Armbrust hält, kann ein Befehlswort aussprechen, um die Kette mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde einzuholen, wobei der Benutzer zu dem eingegrabenen Bolzen hingezogen wird. Die Energiekette trägt maximal 500 Pfund (TP 10, Härte 10, Gegenstand zerschmettern SG 28). Sobald die Kette vollständig eingeholt wurde, kann der Bolzen wiederverwendet werden. Sollte die Energiekette durchtrennt oder zerschmettert werden, verliert der Bolzen für 24 Stunden seine Kraft.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energiewurfhaken*[ABR]

Magieraubhandschuhe

PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände | **ZS** 5 | **GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Diese fingerlosen, schwarzen Lederhandschuhe sind mit den Seidenfäden von Riesenspinnen durchwirkt. Sie erlauben dem Träger, die besonderen Eigenschaften einer gegnerischen Waffe zu stehlen und seine eigenen Waffenlosen Schläge damit zu verbessern. Der Träger kann ein Mal am Tag die Handschuhe im Rahmen eines waffenlosen Kampfmanövers für Entwaffnen aktivieren, welche sich gegen die magische Waffe eines Gegners richtet. Statt den Gegner zu entwaffnen, kann der Träger die besonderen Eigenschaften der Waffe (z.B. *Aufflammend, Verderben* usw.) für 1W4 Runden unterdrücken und bei seinen eigenen Waffenlosen Schlägen nutzen. Dies hat keinen Einfluss auf den Verbesserungsbonus der Waffe. Besondere Eigenschaften, welche nicht bei Waffenlosen Schlägen zur Anwendung kommen können, z.B. *Hinrichtung* oder *Rückkehr*, werden zwar ebenfalls unterdrückt, können aber nicht vom Träger genutzt werden. Sollte der Träger seinen Waffenlosen Schlägen bereits die besonderen Eigenschaften magischer Waffen zugewiesen haben (z.B. mittels eines *Amuletts der Mächtigen Fäuste*), kann der Verbesserungsbonus (die Bonusäquivalente der besonderen Eigenschaften eingeschlossen) +10 nicht übersteigen. Sollte diese Grenze überschritten werden, verliert der Träger zufällig bestimmte gestohlene besondere Eigenschaften, bis er das Limit nicht mehr überschreitet. Auf diese Weise verlorene Eigenschaften bleiben bei der Zielwaffe aber gleichfalls für den Wirkungszeitraum von 1W4 Runden unterdrückt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Waffe, Vampirgriff*

Drowspäher

Späher sind listig und erfinderisch, müssen sich aber dennoch gegenüber höherrangigen Drow beweisen, ehe man sie nicht mehr als frei ersetzbar betrachtet.

Drow-Späher **HG 1**

EP 400

Drow-Schurke 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +3 Rüstung)

TP 16 (2W8+4)

REF +6, **WIL** +1, **ZÄH** +1; +2 gegen Verzauberung

Immunität Schlaf; **Verteidigungsfähigkeit** Entrinnen; **ZR** 8

Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +2 (1W6+1/19–20)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +6 (1W6/×3 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2, Konzentration +2)

1/Tag — *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 10

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 15



Talente Waffenfokus (Kurzbogen)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +7, Schwimmen +5, Motiv erkennen +5, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +8, Wissen (Gewölbe) +5, Wissen (Lokales) +4

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gift einsetzen

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, Drowgift (2), Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Kurzbogen [Meisterarbeit] und 20 Pfeile, Kurzschwert, 14 GM

Drow-Meisterspäher **HG 7**

EP 3.200

Drow-Schurke (Scharfschütze[EXP]) 8

CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +4 GE, +4 Rüstung)

TP 55 (8W8+16)

REF +10, **WIL** +3, **ZÄH** +3; +2 gegen Verzauberung

Immunität Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung; **ZR** 14

Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6+2/19–20)

Fernkampf *Kompositkurzbogen +1*, +11/+6 (1W6+3/×3 plus Gift)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Tödliche Entfernung (+6 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8th, Konzentration +8)

1/Tag — *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Tanzende Lichter*

TAKTIKEN

Im Kampf Ein Drow-Meisterspäher konzentriert sich darauf, Gegner mit Fernkampfangriffen auszuschalten. Dabei nimmt er sich insbesondere Heiler vor und nutzt dafür Hinterhältige Angriffe, Gift und jene Pfeile, die Energieschaden verursachen.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 23

Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kurzschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Heimlichkeit +15, Klettern +10, Mechanismus ausschalten +13, Motiv erkennen +9, Schwimmen +9, Sprachenkunde +5, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +14, Wissen (Geographie) +2, Wissen (Gewölbe) +9, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Schurkentricks (Auge des Scharfschützen[EXP], Blutende Wunde +4, Schnelle Heimlichkeit, Überraschungsangriff)

Kampfausrüstung *Aufflammende Pfeile +1* (4), *Eis-Pfeile +1* (4), *Blitz-Pfeile +1* (4), *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, Drowgift (4); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Kompositkurzbogen +1* mit 20 Pfeilen, Kurzschwert [Meisterarbeit], *Schutzring +1*, 136 GM

Drowsoldaten

Diese Soldaten dienen den großen Häusern der Drow. Sie sind besser ausgebildet und bewaffnet als gewöhnliche Krieger, welche Drowstädte oder –handelszüge bewachen.

Drow-Hausgardist — HG 2

EP 600

Drow-Kämpfer 3

CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)

TP 24 (3W10+3)

REF +4, **WIL** +2 **ZÄH** +3; +2 gegen Verzauberung, +1 gegen Furcht

Immunität Schlaf; **Verteidigungsfähigkeit** Tapferkeit +1; **ZR** 9

Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/19–20 plus Gift)

Fernkampf Schwere Repetierarmbrust +7 (1W10/19–20 plus Gift)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +3)

1/Tag — *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Tanzende Lichter*

TAKTIKEN

Im Kampf Der Hausgardist nutzt alchemistische Waffen und Gifte gegen Zauberkundige.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 11, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 10

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

Talente Kernschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Umgang mit Exotischen Waffen (Schwere Repetierarmbrust), Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Klettern +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Eis-Bolzen* +1, *Trank: Leichte Wunden heilen*, Drowgift (2), Donnersteine (2), Rauchstäbe (2), Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Langschwert [Meisterarbeit], Schwere Repetierarmbrust mit 20 Bolzen [Meisterarbeit], 47 GM

Drow-Hausgardehauptmann — HG 6

EP 2.400

Drow-Kämpfer 7

CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +7 Rüstung)

TP 55 (7W10+12)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +5; +2 gegen Furcht, +2 gegen Verzauberung

Immunität Schlaf; **Verteidigungsfähigkeit** Tapferkeit +2; **ZR** 13

Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert* +1, +12/+7 (1W8+6/19–20 plus Gift)

Fernkampf Schwere Repetierarmbrust [Meisterarbeit] +12/+7 (1W10/19–20 plus Gift)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +7)

1/Tag — *Dunkelheit*, *Feenfeuer Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 11, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 10

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Schnelle Waffenbereitschaft, Tödliche Zielgenauigkeit, Umgang mit Exotischen Waffen (Schwere Repetierarmbrust), Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Klettern +5, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +8

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Eis-Bolzen* +1 (6), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Drowgift (4), Säure (2); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer* +1, *Langschwert* +1, Schwere Repetierarmbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, 66 GM



Drow-Priester

Die (in der Regel weiblichen) Priester der Drow erhalten viele Segnungen des Dämonenfürsten der Verbotenen Magie.

Drow-Priester **HG 5**

EP 1.600

Drow-Adelige Klerikerin 5

CB Mittelgroße Humanoide (Elf)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20 (+2 Ablenkung, +1 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)

TP 31 (5W8+5)

REF +2, **WIL** +8, **ZÄH** +5; +2 gegen Verzauberung

Immunität Schlaf; **ZR** 16

Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Streitflegel [Meisterarbeit] +4 (1W8)

Besondere Angriffe Hand des Akolythen (7/Tag), Negative Energie fokussieren 7/Tag (SG 14, 3W6)



Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

Immer — *Magie entdecken*

Beliebig oft — *Federfall*, *Feenfeuer*, *Schweben*, *Tanzende Lichter*, *Tiefere Dunkelheit*

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 15), *Göttliche Gunst*, *Magie bannen*

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9)

7/Tag — Hauch des Bösen (2 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +9)

3. — *Kette des Verhängnisses*[ABR II], *Magie bannen*[D], *Schutz vor Energien*

2. — *Geschoss des Bösen*[ABR] (SG 16), *Person festhalten* (SG 16), *Waffe des Glaubens*, *Waffengesinnung*[D] (nur Böse)

1. — *Entropieschild*, *Leichte Wunden heilen*, *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 15), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*[D]

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Magie

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Die Priesterin trink den *Trank: Rindenhaut* und wirkt *Schild des Glaubens* auf sich selbst. Sie überlässt das Kämpfen meist ihren Gefolgsleuten, die sie zwischen sich und nahenden Gegnern postiert.

Im Kampf Die Priesterin fokussiert negative Energie gegen gegnerische Gruppen und setzt gezielte Zauber gegen die gefährlichsten Gegner ein. Meist beginnt sie mit *Person festhalten*, damit ihre Verbündeten das Ziel einkreisen können.

Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* und *Schild des Glaubens* besitzt die Drow die folgenden Spielwerte: **RK** 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 15

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 14

Talente Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Zusätzliches Energie fokussieren

Fertigkeiten Bluffen +3, Diplomatie +6, Einschüchtern +7, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +11, Wissen (Adel) +6, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Religion) +10

Sprachen Abyssisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen

Kampfausrüstung *Tränke (Katzenhafte Anmut, Rindenhaut, Unsichtbarkeit, Weisheit der Eule), Schriftrollen (Magische Waffe, Mittelschwere Wunden heilen, Schwere Wunden heilen)*; **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Schwerer Stahlschild, Streitflegel [Meisterarbeit], Zauberkomponentenbeutel, 117 GM

Die Drow-Priesterin hat sich mittels Manipulation, Intrigen und Mord den Weg in die mittleren Ränge ihrer Kirche gebahnt und nutzt nun ihre Kräfte, um Rivalen auszulöschen, während sie weiter die Rangleiter hinaufklettert. Die religiösen Orden der Drow sind ebenso gefährlich und wie alle anderen Aspekte der Drowgesellschaft von Halsabschneidern (in wahrsten Sinne des Wortes) durchsetzt. Ihre Priester sehen in der Fähigkeit, Gegner mittels Intrigen auszumanövrieren, ein Zeichen der unheiligen Gunst ihrer dämonischen Schutzherren.

Drow-Dämonenstreiter

Dämonenstreiter werden von den mächtigsten Adeligen als Generäle und Leibwächter erwählt, verkörpern sie doch all die grausamen, brutalen und mörderischen Impulse, welche den Drow zueigen sind und von ihrer Gesellschaft geschätzt werden.

Drow-Dämonenstreiter **HG 9**

EP 6.400

Drow-Antipaladin[EXP] 10

CB Mittelgroße Humanoide (Elf)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +11

Aura Feigheit (3 m), Verzweiflung (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 GE, +4 Schild, +10 Rüstung)

TP 79 (10W10+20)

REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +11; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf, Krankheit; **ZR** 16

Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Krummsäbel* +1, +16/+11 (1W6+5/15–20)

Fernkampf Schwere Armbrust +12 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 4/Tag (+3 auf Angriff und RK, +10 auf Schaden), Negative Energie fokussieren (SG 18, 5W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +3)

1/Tag — *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Tanzende Lichter*

Zauberähnliche Antipaladin-Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +13)

Beliebig oft — *Gutes entdecken*

Vorbereitete Antipaladin-Zauber(ZS 7; Konzentration +10)

3. — *Litanei des Sehvermögens*[ABR II]

2. — *Stille* (SG 15), *Unsichtbarkeit*

1. — *Litanei der Faulheit*[ABR II], *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 14), *Schutz vor Gutem*

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Diese Dämonenstreiterin wirkt *Unsichtbarkeit* und *Schutz vor Gutem* auf sich, dann nutzt sie die *Schriftrolle: Rüstung entweihen* auf seine Ritterrüstung. Sie verwendet die Fähigkeit Dunkle Gunst gern, um ihrem Krummsäbel die besondere Eigenschaft *Anarchie*, *Aufflammend*, *Rückschlag* oder *Unheilig* zu verleihen.

Im Kampf Die Dämonenstreiterin nutzt zum Verletzen ihrer Gegner bei Krummsäbelangriffen Gutes niederstrecken und Fokussiertes Niederstrecken, oder ihre Grausamkeiten und Hand der Verderbnis, um Gegner außer Gefecht zu setzen. Sie wirkt *Stille*, um jene Zauberkundigen zu stören, die Fernkampfzauber gegen sie einsetzen wollen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 16

GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 25

Talente Fokussiertes Niederstrecken, Schildfokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +8, Klettern +3, Wahrnehmung +11

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Waffe +2, 2/Tag), Gift einsetzen, Grausamkeiten (Benommen, Kränkelnd, Übelkeit, Wankend), Hand der Verderbnis 8/Tag (5W6)

Kampfausrüstung *Trank: Gift verzögern*, *Trank: Hast*, *Trank: Schwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Rüstung entweihen*[EXP], *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*, Alchemistenfeuer (2), Gegengift, Säure (2);

Sonstige Ausrüstung *Ritterrüstung +1*, *Schwerer Stahlschild +1*, *Krummsäbel +1*, Schwere Armbrust mit 10 Bolzen [Meisterarbeit], *Gürtel der Riesenstärke +2*, 69 GM

Ein Dämonenstreiter wurde von den Mächten des Abyss geprüft und ist noch stärker aus dieser Prüfung hervorgegangen. Seine Seele trägt die Narben zahlloser abartiger Taten und ist unwiederbringlich dem Bösen verfallen - was er nur allzu gern unter Beweis stellt. Dämonenstreiter genießen manchen Luxus dank der Kriegsbeute, welche sie heimbringen. Ihre Blutlust treibt sie aber immer wieder aufs Schlachtfeld hinaus.



Drow-Giftmischer

Tödliche Gifte und Alchemie sind das Handwerkzeug dieses Drow.

Drow-Giftmischer **HG 11**

EP 12.800

Drow-Alchemist[EXP] 12

CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)

INI +14; **Sinne** Dunkelsicht 16 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +5 GE, +1 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 81 (12W8+24)

REF +14, **WIL** +5, **ZÄH** +10; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf, Gift; **ZR** 18

Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m



Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6/18–20 plus Gift)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +15 (1W4/19–20 plus Gift) oder Bombe +14/+9 (6W6+5 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 19/Tag (6W6+5 Feuer plus Feuer fangen, SG 21, 3 m-Radius)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +12)

1/Tag — *Dunkelheit, Feenfeuer, Tanzende Lichter*

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 12)

4. — *Flüssige Gestalt*[EXP], *Kritische Wunden heilen, Mächtige Falsches Leben*[ABR], *Mächtige Unsichtbarkeit*

3. — *Eiterpusteln*[ABR] (SG 18), *Hast, Schutz vor Energien, Standort vortäuschen, Zahllose Augen*[ABR]

2. — *Alchemistische Aufteilung*[EXP], *Energien widerstehen* (2), *Injizierende Berührung*[ABR II], *Schwarm ausspeien*[EXP], *Unsichtbares sehen*

1. — *Allzweckmittel*[ABR] (SG 16), *Auge des Bombenwerfers*[EXP], *Gefahrensinn*[ABR] (SG 16), *Geruchslosigkeit, Schild, Zielsicherer Schlag* (2)

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Giftmischer trinkt ein Geschicklichkeitsmutagen und seine Extrakte *Gefahrensinn, Mächtige Unsichtbarkeit* und *Zahllose Augen*.

Grundspielwerte Ohne das Mutagen, *Gefahrensinn* und *Zahllose Augen* besitzt der Drow die folgenden Spielwerte: **INI** +7; **Sinne** Keine Rundumsicht; **RK** 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18; **REF** +12, **WIL** +6; **Fernkampf** Handarmbrust [Meisterarbeit] +13 (1W4/19–20 plus Gift) oder Bombe +12/+7 (6W6+5 Feuer); **GE** 17, **WE** 12; **KMV** 23; **Fertigkeiten** Fliegen +11, Heilkunde +10, Heimlichkeit +14, Mechanismus ausschalten +17, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +18.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 21, **KO** 12, **IN** 20, **WE** 10, **CH** 10

GAB +9; **KMB** +9; **KMV** 25

Talente Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Schießen, Trank brauen, Verbesserte Initiative, Zusätzliche Bomben

Fertigkeiten Fliegen +13, Handwerk (Alchemie) +20, Heilkunde +9, Heimlichkeit +16, Magischen Gegenstand benutzen +15, Mechanismus ausschalten +19, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Natur) +14, Zauberkunde +20

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +12, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Bombe rollen, Giftbombe [12 Runden/Stufe], Rauchbombe, Schnelle Bomben, Schwingen[ABR], Sprengbombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich, 120 Minuten), Schnelle Alchemie, Schnelles Vergiften

Kampfausrüstung *Tränke (Gasförmige Gestalt, Geisterhafte Verkleidung*[ABR]*, Schwere Wunden heilen* (2x), *Unsichtbarkeit*), Gifte: Drachenschleim, Drowgift (4), Purpurwurmgift, Todesklinge; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +2, Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2, *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif der Enormen Intelligenz* +2, *Schutzring* +1, 170 GM

Drow-Matrone

Die Matrone wurde mit ungewöhnlichen Kräften geboren und hat mehrere Putschversuche ihrer zahllosen Rivalinnen überlebt, um das Oberhaupt ihres Hauses zu bleiben.

Drow-Matrone **HG 15**

EP 51.200

Drow-Adelige Klerikerin (Dämonischer Apostel[ABR III]) 15
CB Mittelgroße Humanoide (Elf)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 21 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE,+8 Rüstung)
TP 101 (15W8+30)
REF +7, **WIL** +18, **ZÄH** +10; +2 gegen Verzauberung
Immunität Schlaf; **ZR** 26
Schwäche Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Schwerer Streitkolben* +1, +12/+7/+2 (1W8+1)
Besondere Angriffe Dämonisches Fokussieren 7/Tag (SG 19, 8W6 plus Kränkelnd oder Speziell), Hand des Akolythen (10/Tag), Sense des Bösen (7 Runden, 2/Tag)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +17)
Immer — *Magie entdecken*
Beliebig oft — *Federfall, Feenfeuer, Schweben, Tanzende Lichter, Tiefere Dunkelheit*
1/Tag — *Einflüsterung* (SG 15), *Göttliche Gunst, Magie bannen*
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)
10/Tag — Hauch des Bösen (7 Runden)
2/Tag — Magiebannende Berührung
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 15; Konzentration +22)
8. — *Feuersturm* (SG 25), *Unheilige Aura*[D] (SG 25)
7. — *Ätherischer Ausflug, Blasphemie*[D] (SG 24), *Monster herbeizaubern VII, Zerstörung* (SG 25)
6. — *Antimagisches Feld*[D], *Heilung, Leid* (SG 24), *Mächtige Magie bannen, Schutzhülle gegen Lebendes*
5. — *Flammenschlag* (SG 22), *Gemeinschaftliche Immunität gegen Zauber*[ABR II], *Gutes bannen*[D] (SG 22), *Schneller Tod* (SG 23), *Steinwand* (SG 22), *Windschild*[ABR]
4. — *Beschwörer mitverletzen*[ABR II] (SG 22), *Bewegungsfreiheit, Dimensionsanker, Göttliche Macht, Kritische Wunden heilen, Zauberkräfte verleihen*[D]
3. — *Fluch* (SG 21), *Kette des Verhängnisses*[ABR II], *Magie bannen, Schutzkreis gegen Gutes*[D], *Schutz vor Energien, Unsichtbarkeit aufheben, Wasser atmen*
2. — *Geschoss des Bösen*[ABR] (SG 19), *Geräuschexplosion* (SG 19), *Gift verzögern, Person festhalten* (SG 19), *Schützender Schatten*[ABR], *Teilweise Genesung, Waffengesinnung*[D] (nur Böse)
1. — *Entropieschild, Leichte Wunden heilen* (2x), *Mörderischer Befehl*[ABR] (2x, SG 18), *Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem*[D]
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Magie

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 24, **CH** 15
GAB +11; **KMB** +11; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Zusätzliches Energie fokussieren, Zauberfokus (Nekromantie)
Fertigkeiten Bluffen +10, Diplomatie +9, Einschüchtern +12, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +9, Wissen (Arkanes) +9, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +13
Sprachen Abyssisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Quasitvertrauter
Kampfausrüstung *Schriftrollen (Klingenbarriere, Massen-Schwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Monster herbeizaubern VII), Trank: Standort vortäuschen, Trank: Unsichtbarkeit,* ;
Sonstige Ausrüstung *Mithralkettenpanzer +2, Schwerer Streitkolben +1, Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Stirnreif der Erwachten Weisheit +4, Schutzring +1,* Reliquienschrein, Zauberkomponentenbeutel, 183 GM



Abrakarnviper

Diese große, dreiköpfige mechanische Schlange besteht aus Messing und fremdartigen, dunklen Legierungen.

Abrakarnviper **HG 13**

EP 25.600

CB Riesiges Konstrukt (Böse, Chaotisch)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 27 (+3 GE, –2 Größe, +19 Natürlich)

TP 139 (18W10+40)

REF +9, **WIL** +10, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Konstrukte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/—; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 3 Bisse +25 (2W8+9 plus Gift)

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

Besondere Angriffe Gift, Kritischer Treffer (Verwirrt)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 17, **KO** —, **IN** —, **WE** 19, **CH** 1

GAB +18; **KMB** +29; **KMV** 42 (kann nicht zu Fall gebracht werden)



Besondere Eigenschaften Anderen schützen, Dämonisch beseelt, Meister finden, Wachen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anderen schützen (ZF) Der Träger des Diadems einer Abrakarnviper kann diese Fähigkeit als Standard-Aktion aktivieren, solange er nicht weiter als 30 m von der Viper entfernt ist. Diese Fähigkeit transferiert 50% des Schadens, welcher dem Träger des Diadems zugefügt werden würde, auf die Viper, verleiht ihm aber keine Boni auf RK oder Rettungswürfe, wie es der gleichnamige Zauber täte. Auf diese Weise übertragener Schaden umgeht die Verteidigungsfähigkeiten der Viper (z.B. Immunitäten oder Schadensreduzierung).

Dämonisch beseelt (AF) Gebundene dämonische Lebensenergie belebt die Viper und verleiht ihr die Unterarten Böse und Chaotisch.

Gift (AF) Der Biss einer Abrakarnviper injiziert Gift aus einem versteckten Reservoir in ihrem Körper. Der Erschaffer muss dieses Reservoir von Hand nachfüllen. Es fasst genug Gift für drei erfolgreiche Bissangriffe, danach verursacht die Kreatur nur noch Bissschaden, bis der Vorrat aufgefüllt wird. Letzteres dauert 5 Runden und provoziert Gelegenheitsangriffe. Der Erschaffer kann zum Befüllen jedes beliebige Verwundungsgift nutzen, meist wird Drowgift verwendet.

Kritischer Treffer (Verwirrend) (ZF) Sollte eine Abrakarnviper einen Kritischen Treffer mit ihrem Bissangriff bestätigen, muss dem getroffenen Gegner ein Willenswurf gegen SG 23 gelingen, um nicht für 1 Runde den Zustand Verwirrt zu erleiden (wie *Schwächere Verwirrung*). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +9.

Meister finden (ÜF) Solange sich eine Abrakarnviper und ihr Diadem auf derselben Ebene befinden, kann die Viper den Träger des Diadems (bzw. das Diadem, sollte es abgelegt worden sein) fehlerfrei aufspüren.

Wachen (AF) Sollte es ihr befohlen werden, verteidigt eine Abrakarnviper den Träger des Diadems. Alle Angriffe gegen den Träger des Diadems unterliegen einem Malus von -2, während der Träger sich in der Nahkampfreichweite der Viper befindet.

Dämonische Geister erfüllen dieses schlangenartige Konstrukt mit der unnatürlichen Kraft, jeden zu beschützen, der das Kontrolldiadem trägt.

Konstruktion

Körper und Kontrolldiadem einer Abrakarnviper werden aus 5.000 Pfund magisch behandeltem Messings und seltenen Metallen im Gesamtwert von 10.000 GM hergestellt.

Abrakarnviper

ZS 8; **Preis** 150.000 GM

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Anderen schützen*, *Geas/Auftrag*, *Gegenstand beleben*, *Verwirrung*; **Fertigkeit** Handwerk (Grobschmied), Handwerk (Rüstung) oder Handwerk (Waffen), SG 21; **Kosten** 80.000 GM

Begegnungen

Man begegnet Drow in der Regel in ihren unterirdischen Bollwerken oder in der Nähe davon. Manchmal entsenden sie aber auch Kriegs- und Plünderertrupps an die Oberfläche.

Tempelwachen (HG 8)

Diese Gruppe könnte einen Tempel bewachen oder angetroffen werden, während sie nach Feinden sucht, welche ihren dämonischen Schutzherrn beleidigt haben.

Drow-Hausgardisten (3) **HG 2**
EP je 600
TP je 24 (siehe Seite 23)

Drow-Priesterinnen (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 31 (siehe Seite 24)

Plünderertrupp (HG 10)

Wenn die Drow aufbrechen, um einen Gegner zu vernichten, gehen sie mit einer effizienten Brutalität vor, dass ihre eigenen bösartigen Streitereien wie ein Austausch von Freundlichkeiten wirken.

Drow-Hausgardisten (6) **HG 2**
EP je 600
TP je 24 (siehe Seite 23)

Drow-Meisterspäher **HG 7**
EP 3.200
TP 55 (siehe Seite 22)

Drow-Priesterinnen (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 31 (siehe Seite 24)

Das Spinnennest (HG 12)

Diese Gruppe umfasst einen erfahrenen Giftmischer, seine Wachen und Kreaturen, die ihm Zutaten liefern.

Drow-Hausgardehauptmänner (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 55 (siehe Seite 23)

Drow-Giftmischer **HG 11**
EP 12.800
TP 81 (siehe Seite 26)

Riesentarantel **HG 8**
EP 4.800
TP 115 (*MHB II*, S. 239)

Matrone mit Gefolge (HG 16)

Nichts und niemand innerhalb der Drowgesellschaft verfügt über so viel Macht und Einfluss wie die Matrone eines herrschenden Adelshauses. Diese Gruppe umfasst eine Matrone, ihre Berater, Spione und Leibwächter.

Drow-Dämonenstreiter **HG 9**
EP 6.400
TP 79 (siehe Seite 25)

Drow-Hausgardehauptmänner (4) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 55 (siehe Seite 23)

Drow-Meisterspäher (4) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 55 (siehe Seite 22)

Drow-Matrone **HG 15**
EP 51.200
TP 101 (siehe Seite 27)





Duergar

Abschnitt 104: Sklaven in unbeanspruchtem Territorium (d.h. Tunnel und Höhlen, welche keinem Duergarklan gehören) einzufangen, ist eine ernsthafte Pflicht und gestattet, sofern die folgenden Bedingungen zutreffen:

Abschnitt 104.1: Sklaven gehören dem Klan, welcher sie findet. Sollten mehrere Klans hierüber streiten und die normalen Regeln der Zusammenkunft (siehe Abschnitt 19) eingehalten werden, so soll ein Priester im Streit vermitteln. Sollten mehrere Klans zutreffende Ansprüche besitzen, so sollen die Sklaven gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt werden, wobei die erste Wahl dem Klan mit dem höchsten Stand zufällt.

Abschnitt 104.2a: Sklaven müssen die minimalen Gesundheitsvoraussetzungen (siehe Abschnitt 3) erfüllen. Andernfalls sind sie auszulöschen. Insbesondere müssen kranke Gefangene schnell ausgelöscht werden, damit sich ihre Krankheiten nicht auf anderes Eigentum ausbreiten.

Abschnitt 104.2b: Zwergische Gefangene müssen ausgelöscht werden. Sie dürfen aber zuerst gefoltert werden.

—Auszug aus *Beschränkungen bei der Versklavung der minderen Rassen*

Wenn jene zusammenkommen, die man als Veteranen der Feldzüge in die Finsterlande bezeichnen kann, zischen diese jenen Warnungen zu, welche die unterirdischen Reiche erkunden wollen. Sie sprechen voller Schrecken von den Drow und erschaudern, wenn sie die Perversionen der Derro beschreiben. Sie vermeiden es jedoch meist über die Grauzwerge und ihre grimmigen Kavernen zu reden. In Gegenwart freundlicher Zwerge, deren Ahnen vor langer Zeit dem Ruf der Oberfläche folgten, ist es ein Thema, das ungern angeschnitten wird. Die Narretei der Duergar dient als Lektion hinsichtlich der Gefahren von Stolz und Sturheit und offenbart alle Schwächen und Fehler des Zwergenvolkes.

Die Grauzwerge sind klanorientierte, hasserfüllte und bösartige Tyrannen und Sklavenhalter, welche sich weigern, die Konsequenzen ihrer eigenen Taten und das von ihnen selbsterwählte Schicksal anzuerkennen. Stattdessen geben sie jedem anderen die Schuld: den Orks, den Drow und ganz besonders ihren an der Oberfläche lebenden Verwandten. Sie glauben mit eisenharter Überzeugung, dass die Oberflächenzwerge die wahren Verräter an ihrem Volk seien. Dies ist aber nackte Selbsttäuschung. Die Duergar sind Sklaven ihrer eigenen Ansichten, Traditionen, Regeln und Kultur, der finstren Mächte, an die sie sich um Hilfe gewandt haben, wie auch des lichtlosen Labyrinthes, das sie als Zuhause bezeichnen. Die Grauzwerge glauben, dass andere Kreaturen nur als Diener und Folteropfer geeignet seien. Die Gründe, weshalb sie sich anderen Völkern derart überlegen fühlen, variieren leicht von Ansiedlung zu Ansiedlung, haben aber alle gemeinsame Wurzeln: Das starke, überlegene Wesen der Duergar hätte es ihnen ermöglicht, allein in der Tiefe zu überleben, und sie daher zu einem überlegenen Volk geschmiedet.

Die Zwerge waren schon immer Geschöpfe der Erde. In den frühen Tagen der Welt gingen sie der Bergbautätigkeit in luftgefüllten Winkeln viele Kilometer unter der Oberfläche nach und wussten nichts vom Licht und dem Himmel der Oberflächenwelt. Doch wie bei allen großen Reichen stand auch der Untergang dieses Imperiums in jenen Sternen geschrieben, die die Zwerge bislang nicht erblickt hatten. Die Zwerge waren glücklich und zufrieden, da ihre Götter gut und gerecht waren und sich um das Wohlergehen des Zwergenvolkes kümmerten. Doch als das Ende nahte, schickten die Götter Warnungen und Omen und die Orakel, Seher und Weisen des Zwergenvolkes vernahmen dies und warnten ihre Artgenossen. Da es jedoch stets Zweifler gibt, klammerten sich auch in diesem Fall manche an das ihnen bekannte Leben im närrischen Glauben, es stünde ihnen bis ans Ende aller Zeiten zu. Manche zweifelten auch, weil es in ihrer Natur lag oder weil sie fürchteten, andere könnten ihnen wegnehmen, was ihnen gehörte. Während Zwerge zu Tausenden in Richtung der neuen Hallen der ihnen versprochenen Oberfläche aufbrachen, blieben nicht wenige zurück und ernannten sich zu den Herren der uralten zwergischen Festungen und Besitzungen. Keine Generation verstrich, bis die prophezeiten Katastrophen eintrafen. Die einst gewaltigen unterirdischen Besitzungen wurden von Erdbeben auseinandergerissen und von Magmaströmen verbrannt. Jene, die zurückgeblieben waren, flohen auf der Suche nach relativ sicheren und beruhigten Bereichen weiter in die Tiefe und mussten sich mit uralten Feinden, verirrten Raubtieren und unaussprechlichen bösen Mächten auseinandersetzen, welche aus ihren Kerkern in der Tiefe freigekommen waren. Binnen weniger Jahre starben die meisten dieser in der Tiefe zurückgebliebenen Zwerge und die Überlebenden waren weit verstreut und verzweifelt. In dieser Stunde der Not reagierten die alten Götter nicht auf ihre Gebete, welche ungehört in der Dunkelheit verhallten … doch in manchen Fällen antwortete die Dunkelheit stattdessen …

Der Legende nach erhörte ein ausgestoßener Zwergengott die Bitten der Leidenden. Dieser Täuscher und Betrüger hatte nahezu seine gesamte frühere Anhängerschaft verloren, bot den verlassenen Zwergen aber eine Überlebenschance an: Wenn sie ihm dienen und ihn verehren würden und ihre Nachkommen ebenfalls an dieses Schicksal banden, dann würde er ihnen den alten Ruhm wieder verschaffen. Da die verzweifelten Zwerge kaum eine andere Wahl hatten, willigten sie ein. Der ausgestoßene Gott ließ ihre Haut grau werden und das Haar der Männer mit Ausnahme von Augenbrauen und Bärten ausfallen, um sie auf immer an den Handel zu erinnern. Ihre grauen Gesichter – oder *Duergar* in der Zwergensprache - sollten sie von jenen Feiglingen unterscheiden, welche vor der Prüfung geflohen waren, die die wahren Angehörigen des Zwergenvolkes hervorgebracht hatte.

Seit dieser Katastrophe und dem Abschluss des folgenden Paktes nutzen die Duergar die Mittel ihres neuen Herrn, um sich zurückzuholen, was früher ihnen gehört hat: Mord, Sklaverei, Schufterei und Hass. Da sie sich selbst als die wahren Vertreter des Zwergenvolkes betrachten, haben sie kein Interesse an der Oberfläche, sieht man von gelegentlichen Raubzügen ab, um ihre dort lebenden Vettern zu ermorden oder frische Sklaven zu erlangen. Sie halten sich für die Herren des einzigen Landes, dass einer Eroberung wert ist: des an Mineralien und Erzen reichen, wahren Heimatlandes des Zwergenvolkes!

Duergar glauben, dass ihre Gesellschaftsform das ideale zwergische Staatswesen sei. Ihre Gesellschaft ist auf vielerlei Weise eine verzerrte Spiegelbildversion der zwergischen Gesellschaft. Rivalitäten sind ebenso stark ausgeprägt, können Duergar aber leicht mit Mord oder Verstümmelung enden. Die Arbeit wird verehrt, doch im Falle der Duergar errichten Sklaven die größten Werke, von denen viele nicht lange genug leben, um die Endergebnisse erblicken zu dürfen. Die gesamte Gesellschaftsstruktur der Duergar gründet auf dem Opfer, welches sie ihrem ausgestoßenen Gott gebracht haben, und den Folgen des Paktes. Jeder ist ein Sklave dieses Meisters und muss sein Leben lang schuften, um die Schuld zu bezahlen, welche die Duergar ihm gegenüber eingegangen sind. Natürlich kann diese Schuld niemals zurückgezahlt werden und die Duergar erwarten auch im Jenseits keine Belohnungen für ihre Arbeit. Entsprechend fehlt ihren Werken Seele und Schönheit – sie sind absolut zweckdienlich, allerdings auch hässlich, kalt und leblos.

Wie ihre verhassten Verwandten unterteilen sich auch die Duergar in große, auf Verwandtschaft basierende Klans und bilden Bündnisse mittels Eheschließungen. Die Priester sind eine eigene Gruppe, welche bei rechtlichen und familiären Konflikten vermitteln. Von Duergar, die dem Klerus beitreten, wird erwartet, dass sie alle Bindungen zu Klan und Familie hinter sich lassen, in der Praxis ist dies aber nur selten der Fall. Die Verpflichtungen gegenüber der Familie überwiegen oft das Pflichtgefühl, so dass die Gesetze und die Rechtsprechung der Duergar nur wenig mit Gerechtigkeit zu tun haben. Sklavische Treue zur Kirche des Befreiers und absolute Befolgung der allgemeingültigen Gesetze werden in der Duergargesellschaft derart hoch bewertet, dass ein Grauzwerg nur sehr selten sein Wort bricht – das hindert ihn aber nicht daran, seine Worte derart sorgfältig zu wählen, dass ihm immer noch genug Optionen offenstehen. Bei den Duergar gibt es ein weitverbreitetes Sprichwort: „Vor aller Augen begangene Taten sind Sklaven des Gesetzes, im Geheimen vollbrachte Taten sind dagegen nur Sklaven ihrer Ziele."

Die vollständigen Spielwerte für Duergar findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 87.

Neue Regeln

Als die Duergar ihren Pakt mit ihrem dunklen Gott schlossen, um das Blatt gegen ihre verhassten Feinde zu wenden, wurden sie von Grund auf körperlich und im Denken verändert. Nachdem sie sich den neuen Umständen angepasst hatten, entwickelten ihre Handwerker Erfindungen, um besser in der gnadenlosen Umgebung zu überleben, während ihre Zauberkundigen magische Geheimnisse meisterten, die ihnen jene dunklen Mächte verfügbar machten, welche ihnen in der Zeit der größten Not ihres Volkes Hilfe gewährt hatten.

Alternative Volksmerkmale

Seit der Katastrophe, welche die Duergar aus ihrer früheren unterirdischen Heimat vertrieb, hatten sie es mit vielen Gegnern zu tun. Auch wenn Duergar kampflustig, traditionell und unnachgiebig wie Adamant sind, haben ihre Prüfungen, die seltsamen Riten ihrer Priester und die bizarren Energien in den abgelegenen Kammern in den Tiefen der Welt sie von Grund auf verändert. Manche Duergar besitzen die folgenden Volksmerkmale:

Dämmerungsberührt: Die meisten Duergar sind imstande, sich unsichtbar zu machen. Ein paar können jedoch stattdessen das Licht um sich herum löschen. Duergar mit diesem Volksmerkmal können ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Dämmerstaub*[EXP] einsetzen, die Zauberstufe entspricht dann ihrer Charakterstufe. Dieses Volksmerkmal ersetzt die zauberähnliche Fähigkeit *Unsichtbarkeit*.

Eisenhaut: Die Seele der Erde erfüllt manche Duergar und verleiht ihnen die Gabe, ihre Haut zu verhärten. Duergar mit diesem Volksmerkmal können den Zauber *Eisenhaut* (siehe Seite 33) ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, die Zauberstufe entspricht dann ihrer Charakterstufe. Dieses Volksmerkmal ersetzt die zauberähnliche Fähigkeit *Person vergrößern*.

Talente der Duergar

Duergar können aus den folgenden Talenten auswählen:

Angeborene Flexibilität

Deine angeborene Magie ist flexibel.

Voraussetzungen: Duergar mit zwei zauberähnlichen Volksfähigkeiten, die jeweils ein Mal pro Tag einsetzbar sind.

Vorteil: Du kannst deine zauberähnlichen Volksfähigkeiten häufiger einsetzen und erhältst eine Anzahl zusätzlicher Anwendungen am Tag in Höhe der Gesamtzahl deiner zauberähnlichen Volksfähigkeiten. Diese zusätzlichen Anwendungen kannst du in beliebiger Kombination nutzen. Dieses Talent gilt sowohl für normale zauberähnliche Duergarfähigkeiten, als auch solche, die du über Volksmerkmale erlangst.

Beispiel: Ein normaler Duergar verfügt über zwei zauberähnliche Fähigkeiten, die er jeweils ein Mal am Tag einsetzen kann (*Person vergrößern* und *Unsichtbarkeit*). Wählt er dieses Talent, erhält er zwei zusätzliche Anwendungen am Tag, kann also jede seiner zauberähnlichen Duergarfähigkeiten entweder ein weiteres Mal am Tag einsetzen, oder eine davon zwei weitere Male am Tag.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, die Effekte sind kumulativ.

Grauzwergmagie

Du erhältst eine neue zauberähnliche Fähigkeit von der Liste der Volksmerkmale der Duergar.

Voraussetzungen: Duergar.

Vorteil: Wähle eine zauberähnliche Fähigkeit, welche ein Mal am Tag genutzt werden kann und durch ein Duergar-Volksmerkmal verliehen wird, über das du nicht verfügst. Du kannst diese zauberähnliche Fähigkeit ein Mal am Tag mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe nutzen.

Speziell: Du kann dieses Talent mehrfach wählen, musst aber jedes Mal eine andere zauberähnliche Fähigkeit wählen.

Zäh wie Eisen

Effekte, welche dir natürlichen Rüstungsschutz verleihen, sind effektiver.

Voraussetzungen: Abhärtung, Duergar.

Vorteil: Wenn du einen Verbesserungsbonus auf deine Natürliche Rüstung erhältst, steigt dieser Bonus um 2. Dies hat keinen Effekt, falls dein Natürlicher Rüstungsbonus +0 beträgt oder kein Verbesserungsbonus deinen Natürlichen Rüstungsbonus erhöht.

Ausrüstung der Duergar

Die folgende Waffe und Munition werden von Duergarsklavenjägern genutzt, um nichtzwergische Sklaven einzufangen und zwergische Gegner gefangenzunehmen, welche sie foltern und verhören wollen:

Bolabolzen

Preis 20 GM
Art Exotisch

Diese Bolzen sind bolaartige Geschosse, welche als Munition für Sklavenjägerarmbrüste benutzt werden. Wenn du ein Ziel mit einem Bolabolzen triffst, der von einer Sklavenjägerarmbrust abgefeuert wurde, dann führe ein Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen gegen das Ziel aus, addiere aber nicht deinen Stärkebonus auf den Wurf. Du kannst im Rahmen dieses Kampfmanövers nicht selbst zu Fall gebracht werden. Bei einem Kritischen Treffer verursacht der Bolabolzen keinen Schaden, sondern verstrickt dein Ziel. Das Ziel gilt dann als verstrickt, bis ihm oder einem Verbündeten ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingt, um die Bolakordeln zu zerreißen. Mittels einer Leichten Sklavenjägerarmbrust können Ziele von

Exotische Waffen	Preis	Schaden K	Schaden M	Kritischer Bedrohungsbereich	Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
Fernkampfwaffen								
Bolabolzen (10)	20 GM	—	—	—	—	4 Pfd.	—	—
Leichte Sklavenjägerarmbrust	250 GM	1W3	1W4	19–20/siehe Text	12 m	6 Pfd.	W	Nicht tödlich, Zu-Fall-Bringen, siehe Text
Schwere Sklavenjägerarmbrust	400 GM	1W6	1W8	19–20/siehe Text	24 m	12 Pfd.	W	Nicht tödlich, Zu-Fall-Bringen, siehe Text

maximal derselben Größenkategorie verstrickt werden, welcher der Benutzer der Armbrust angehört. Mittels einer Schweren Sklavenjägerarmbrust können Ziele verstrickt werden, die maximal eine Kategorie größer sind. Ein Bolabolzen [Meisterarbeit] oder ein Bolabolzen mit einem Verbesserungsbonus von +1 oder besser erhöht den SG des Stärkewurfes zum Freikommen auf 20. Sollte der Angriff das Ziel verstricken und zu Fall bringen, kann es sich nicht von seinem Feld fortbewegen, bis es sich befreit hat.

SKLAVENJÄGERARMBRUST		**PREIS** Variiert
		ART Exotisch
Leicht	**GEWICHT** 6 Pfd.	**PREIS** 250 GM
Schwer	**GEWICHT** 12 Pfd.	**PREIS** 400 GM



Diese Armbrust benutzt Bolabolzen anstelle normaler Armbrustbolzen. Es gibt sie in einer leichten und einer schweren Version, die Ladegeschwindigkeit entspricht einer passenden normalen Armbrust. Es gibt keine Doppel-, Hand- oder Repetierarmbrustversionen.

ZAUBER DER DUERGAR

Die folgenden Zauber sind den Zauberkundigen der Duergar bekannt und wurden wahrscheinlich auch von ihnen entwickelt:

Eisenhaut

Schule Verwandlungsmagie [Erde]; **Grad** ALC 2, ANP 2, BLU 2, DRU 2, HEX 2, KLE 2, PAL 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, S, GF/M (eine Prise Ruß aus einer Esse)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A; siehe Text)
Deine Haut verhärtet sich und nimmt Farbe und Oberflächenstruktur von Roheisen an. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +4 auf deinen Natürlichen Rüstungsbonus (solltest du keinen Natürlichen Rüstungsbonus besitzen, wirst du behandelt, als besäßest du einen effektiven Natürlichen Rüstungsbonus von +0). Dieser Verbesserungsbonus steigt um 1 pro 4 Zauberstufen jenseits der 4. Zauberstufe (maximal +7 mit der 16. Stufe).
Sollte ein Gegner einen Kritischen Treffer gegen dich bestätigen oder einen Hinterhältigen Treffer mit einer körperlichen Waffe (nicht einem Zauber oder magischem Effekt) bei dir erzielen, während du unter dem Effekt dieses Zaubers stehst, kannst du diesen Zauber aufheben, um den Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff zu vereiteln und als normalen Treffer zu behandeln. Das Aufheben ist in diesem Fall keine Aktion, erfordert aber, dass du bei Bewusstsein bist und den Angriff wahrnimmst.

Selbstzerstörungssicherung

Schule Bannmagie; **Grad** HEX 6, HXM/MAG 6, KLE 6
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M (eine Prise Bimsgestein)
Reichweite Berührung
Ziel Ein magischer Gegenstand
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du schützt einen magischen Gegenstand davor, von anderen Kreaturen benutzt oder kopiert zu werden. Wenn du diesen Zauber wirkst, bestimmst du eine Kreaturenart, Unterart oder ein bestimmtes Individuum. Sollte der Gegenstand von einer Kreatur für eine Stunde oder länger benutzt oder getragen werden, welche nicht unter die Definition, löst der Zauber den Gegenstand zu wertlosem Staub auf. Diese Zerstörung tritt auch ein, wenn die Kreatur den Gegenstand studiert, um seine magischen Eigenschaften in Erfahrung zu bringen oder zu ermitteln, wie man ihn magisch herstellen kann (wird *Wunder* oder *Wunsch* auf den Staub gewirkt, kann man diese Informationen dennoch gewinnen). Die Zerstörung des Gegenstandes fügt dem Träger oder Benutzer keinen direkten Schaden zu (dies schützt ihn natürlich nicht vor Schaden, der durch den plötzlichen Wegfall des Gegenstandes entstehen kann, z.B. Sturzschaden im Fall eines magischen Seiles). Sollte die Kreatur den Gegenstand weniger als 1 Stunde lang benutzen oder tragen und dann einer anderen Kreatur geben, beginnt der Zeitdauer bis zur Zerstörung des Gegenstandes von neuem.
Dieser Zauber kann maximal auf Gegenstände mit einer Zauberstufe in Höhe deiner halben Zauberstufe gewirkt werden.

Ungeziefer kontrollieren

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 3, KLE 3, WDL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, S, GF/M (ein Käfer)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Bis zu 1 TW/Stufe an Ungeziefer, ein Ziel darf maximal 9 m von den anderen entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein
Du und eine Anzahl an Verbündeten in Höhe von maximal deiner Zauberstufe, welche du beim Wirken dieses Zaubers bestimmst, können Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten ablegen, um Ungeziefer so zu beeinflussen oder zu kontrollieren, als wären sie Tiere und besäßen tierhafte Intelligenz.

MAGISCHER GEGENSTAND DER DUERGAR

Der folgende magische Gegenstand wurde von den Duergar als Hilfsmittel zur Kontrolle ihrer Ungezieferreittiere erschaffen:

STIRNREIF DER UNGEZIEFERKONTROLLE		**PREIS** 1.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Stirn	**ZS** 5	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		



Der Träger dieses schwarzen Lederstirnreifs kann 10 Minuten aufwenden, um das Stirnband auf ein Ungeziefer der Größenkategorie Mittelgroß oder größer einzustimmen. Sobald der Stirnreif eingestimmt ist, kann sein Träger Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten ablegen, um dieses Ungeziefer so zu beeinflussen oder zu kontrollieren, als wäre es ein Tier mit tierhafter Intelligenz.
Die Einstimmung besteht bis zum Tod des Ungeziefers, der Zerstörung des Stirnreifens oder bis der Stirnreif auf ein anderes Ungeziefer eingestimmt wird.
Von Duergar erschaffene Gegenstände dieser Art sind meistens mit dem Zauber *Selbstzerstörungssicherung** geschützt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ungeziefer kontrollieren**	

Duergar-Waldläufer

Waldläufer beweisen ihren Artgenossen ihre Härte und Zähigkeit, indem sie viel Zeit damit verbringen, allein zu spähen und zu erkunden.

Duergar-Scharfschütze — HG ½

EP 200

Duergar-Waldläufer 1
RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 Rüstung)
TP 13 (1W10+3)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +4; +2 gegen Zauber
Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome
Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Kriegshammer +3 (1W8+2/x3)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +4 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Erzfeind (Zwerge +2)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration –2)
1/Tag — *Eisenhaut**, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)



SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 4
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 15 (19 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)
Talente Schnelles Nachladen (Leichte Armbrust)
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Klettern +5, Mit Tieren umgehen +1, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Gewölbe) +4
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Eisenhaut*, Ruhig und Sicher, Spuren lesen +1, Standfestigkeit, Tierempathie –2
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Kriegshammer, 16 GM

Duergar-Leutnant — HG 5

EP 1.600

Duergar-Waldläufer 6
RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 GE, +4 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 61 (6W10+24)
REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +2 gegen Zauber
Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome
Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Kriegshammer* +1, +11/+6 (2W6+4/x3)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Erzfeind (Zwerge +4, Elfen +2)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +3)
1/Tag — *Dämmerstaub*[EXP], *Eisenhaut**
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +5)
1. — *Bleiklingen*[EXP], *Lange Schritte*

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Leutnant wirkt *Eisenhaut* und *Bleiklingen* auf sich.
Grundspielwerte Ohne *Eisenhaut* und *Bleiklingen* besitzt der Leutnant die folgenden Spielwerte: **RK** 16, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15; **Nahkampf** *Kriegshammer* +1 +11/+6 (1W8+4/x3).

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 12, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 4
GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 20 (24 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)
Talente Ausdauer, Berittener Kampf, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Kriegshammer)
Fertigkeiten Klettern +11, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +9, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Gewölbe) +9
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Dämmerungsberührt*, Eisenhaut*, Ruhig und Sicher, Spuren lesen +3, Standfestigkeit, Tierempathie +3
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, Alchemistenfeuer (2), Donnersteine (2); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +1, *Kriegshammer* +1, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, 51 GM

DUERGAR-SCHURKEN

Duergarschurken nehmen in erster Linie Sklaven gefangen und disziplinieren sie.

DUERGAR- SKLAVENJÄGER HG ½

EP 200

Duergar-Schurke 1
RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 Rüstung)
TP 10 (1W8+2)
REF +4, **WIL** +3, **ZÄH** +1; +2 gegen Zauber
Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome
Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Kurzschwert +1 (1W6+1/19–20) oder Totschläger +1 (1W6+1 nicht tödlich)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +3 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration –2)
1/Tag — *Person vergrößern* (nur selbst), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 4
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 13 (17 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)
Talente Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +5, Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +5, Klettern +4, Mechanismus ausschalten +5, Motiv erkennen +7, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +7, Wissen (Gewölbe) +5
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Ruhig und Sicher, Standfestigkeit
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Totschläger, Kurzschwert, 18 GM

DUERGAR-AUFSEHER HG 9

EP 6.400

Duergar-Schurke 6/Schattentänzer 4
RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 45 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 64 (10W8+16)
REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +5; +2 gegen Zauber
Immunitäten Lähmung, Gift, Phantome; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung
Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Kurzschwert* +1, +11/+6 (1W6+2/19–20)
Fernkampf *Leichte Sklavenjägerarmbrust* +1, +11 (1W4+1/19–20 nicht tödlich plus Verstricken)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +7)
1/Tag — *Eisenhaut*, Unsichtbarkeit* (nur selbst)
Zauberähnliche Schattentänzerfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +1)
2/Tag — *Schattenillusion* (SG 8)
1/Tag — *Schattenruf* (SG 11)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 4
GAB +7; **KMB** +8; **KMV** 23 (27 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Kernschuss, Umgang mit Exotischen Waffen (Sklavenjägerarmbrust), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +11), Auftreten (Tanzen) +2, Entfesselungskunst +15, Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +15, Klettern +9, Mechanismus ausschalten +12, Motiv erkennen +16, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +16, Wissen (Gewölbe) +10
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Eisenhaut*, Fallen finden +3, Meisterliches Verstecken, Ruhig und Sicher, Schatten herbeizaubern, Schattenschritt (12 m/Tag), Schurkentricks (Aufspringen, Kampfkniff, Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse), Standfestigkeit
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1, Leichte Sklavenjägerarmbrust +1** mit 10 Bolabolzen, *Kurzschwert +1, Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Resistenzumhang +1, Schutzring +1*, Handschellen [Meisterarbeit] (2), Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 720 GM



Duergar-Bombenwerfer

Diese exzentrischen Duergar lieben nichts mehr, als neue alchemistische Methoden zu entwickeln, um Gegner zu foltern und zu töten.

Duergar-Bombenwerfer **HG 1**

EP 400

Duergar-Alchemistin[EXP] 2

RB Mittelgroße Humanoide (Zwerg)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+4 GE, +6 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 18 (2W8+6)

REF +7, **WIL** +0, **ZÄH** +5; +2 gegen Zauber

Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Leichter Streitkolben +2 (1W6+1)

Fernkampf Bombe +6 (1W6+2 Säure oder Feuer) oder Leichte Armbrust +3 (1W8/19–20)



Besondere Angriffe Bombe 6/Tag (1W6+2 Säure oder Feuer, SG 13)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration –1)

1/Tag — *Eisenhaut*, Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 2)

1. — *Auge des Bombenwerfers*[EXP], *Schild*, *Zielsicherer Schlag*

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Die Bombenwerferin schluckt ihr Geschicklichkeitsmutagen und wirkt *Eisenhaut*.

Im Kampf Diese Duergar wirft zumeist Bomben oder Alchemistenfeuer auf ihre Gegner, wobei sie *Unsichtbarkeit* und den *Trank: Lange Schritte* nutzt, um bessere taktische Positionen einzunehmen oder sich eilig zurückzuziehen.

Grundspielwerte Ohne sein Mutagen und *Eisenhaut* besitzt der Bombenwerfer die folgenden Spielwerte: **INI** +2; **RK** 14, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12; **REF** +5, **WIL** +1; **Fernkampf** Bombe +4 (1W6+2 Feuer) oder Leichte Armbrust +3 (1W8/19–20); **GE** 14, **WE** 12; **KMV** 14 (18 gegen Ansturm, 18 gegen Zu-Fall-Bringen); **Fertigkeiten** Heilkunde +6, Mechanismus ausschalten +7, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 16, **KO** 15, **IN** 15, **WE** 10, **CH** 4

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 16 (20 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)

Talente Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Zusätzliche Bomben[EXP]

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +7, Heilkunde +4, Mechanismus ausschalten +8, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkanes) +7

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +2, Tränke identifizieren), Eisenhaut*, Entdeckung (Säurebombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich, 20 Minuten), Ruhig und Sicher, Standfestigkeit

Kampfausrüstung *Tränke (Geheimtüren entdecken* (2x), *Geruchslosigkeit*[EXP] (2x), *Leichte Wunden heilen* (2x), *Rascher Rückzug* (2x)), Säure (6), Alchemistenfeuer (6), Rauchstäbe (6), Verstrickungsbeutel (6), Donnersteine (6);

Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Leichter Streitkolben, *Spurlosigkeitspulver*, Zündhölzer (6), Formelbuch, 2 GM

Ein Duergar-Bombenwerfer verbringt den Tag damit, Reagenzien und bizarre Zutaten zu vermengen, welche er entweder in unterirdischen Tiefen findet oder von Spähern erwirbt, welche sie von der Oberfläche oder aus fernen Höhlen mitbringen. Wichtige Zutaten – insbesondere Pflanzen – sind schwer zu finden, so dass ein Bombenwerfer meist für Geld oder Gefallen arbeiten muss, um sein Handwerk weiterhin ausüben zu können.

Obwohl das Militär und die Sklavenjäger diese unberechenbaren Duergar ungern einsetzen, können Bombenwerfer sehr effektiv sein, wenn subtiles Auftreten nicht erforderlich ist. Die meisten würden ihre Artgenossen nicht verletzen, da die Bande von Blut und Gesetz zu stark sind, töten oft aber ungewollt potentielle Sklaven, statt sie einzufangen.

DUERGAR-MÖNCHE

Die kriegerischen Mystiker rotten Verderbnis und Korruption innerhalb der Duergargesellschaft aus.

DUERGAR-AMBOSS — HG 1

EP 400

Duergar-Mönch 2
RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 WE)
TP 18 (2W8+6)
REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +5; +2 gegen Zauber
Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen
Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +3 (1W6+2) oder Waffenloser chlaghagel +2/+2 (1W6+2)
Fernkampf Schuriken +3 (1W2+2) oder Schuriken-Schlaghagel +2/+2 (1W2+2)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (2/Tag, SG 13), Schlaghagel
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration –2)
1/Tag — *Eisenhaut**, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 4
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 18 (22 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)
Talente Angeborene Flexibilität*, Ausweichen, Betäubender Schlag, Kampfreflexe, Verbesserte Waffenloser Schlag
Fertigkeiten Akrobatik +7, Entfesselungskunst +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +7
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Ruhig und Sicher, Standfestigkeit
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit* (2x), Donnersteine (4); **Sonstige Ausrüstung** Schuriken (10), 7 GM

DUERGAR-HAMMER — HG 11

EP 12.800

Duergar-Mönch (Grauer Jünger[ABR III]) 12
RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 22, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +3 Mönch, +1 Natürlich, +3 Rüstung, +2 WE)
TP 93 (12W8+36)
REF +14, **WIL** +11, **ZÄH** +11; +2 gegen Zauber
Immunitäten Gift, Krankheit, Lähmung, Phantome; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbessertes Entrinnen
Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +14/+9 (2W6+2) oder Waffenloser Schlaghagel +15/+15/+10/+10/+5 (2W6+2)
Fernkampf *Schuriken* +2, +16/+11 (1W2+4) oder *Schuriken* +2-Schlaghagel +17/+17/+12/+12/+7 (1W2+4)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (12/Tag, SG 18), Schlaghagel
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +9)
1/Tag — *Eisenhaut**, *Person vergrößern* (nur selbst), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 4
GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 33 (37 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)
Talente Angeborene Flexibilität* (2), Ausweichen, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Grauzwergmagie* (*Eisenhaut**), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse, Zusätzliches Ki
Fertigkeiten Akrobatik +20 (Springen +32), Entfesselungskunst +20, Heimlichkeit +20, Wahrnehmung +17
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Aus den Augen[ARK III], Durch Erde gleiten[ABR III], Graues Herz[ABR III], In Dunkelheit geboren[ARK III], *Ki*-Vorrat (10 Punkte, Kaltes Eisen, Magisch, Rechtschaffen), Manövertraining, Ruhig und Sicher, Schnelle Bewegung, Standfestigkeit
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Schuriken* +2 (10), *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2, *Rüstungsarmschienen* +3, *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, 588 GM



Duergar-Soldaten

Veteranen unter den Duergarsoldaten führen Gruppen von Kriegern oder eigene Elitetruppen an. Diese Soldaten nutzen vor einem Kampf immer *Person vergrößern*.

Duergar-Sergeant **HG 1**

EP 400

Duergar-Kämpfer 2

RB Großer Humanoider (Zwerg)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 15 (-1 Größe, +7 Rüstung)

TP 23 (2W10+8)

REF +0, **WIL** +2, **ZÄH** +6; +2 gegen Zauber, +1 gegen Furcht

Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome; **Verteidigungsfähigkeiten** Tapferkeit +1

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m



Nahkampf Zwergische Streitaxt [Meisterarbeit] +5 (2W8+4/×3)

Fernkampf Schwerer Armbrust +3 (2W8/19–20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2; Konzentration –1)

1/Tag — *Person vergrößern* (nur selbst), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 10, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 4

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16 (20 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen auf festem Boden)

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zwergische Streitaxt)

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +1, Reiten –2, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +2

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Ruhig und Sicher, Standfestigkeit

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** Bänderpanzer, Schwerer Armbrust mit 10 Bolzen, Zwergische Streitaxt [Meisterarbeit], 9 GM

Duergar-Hauptmann **HG 8**

EP 4.800

Duergar-Kämpferin 9

RB Mittelgroße Humanoide (Zwerg)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, –1 Größe, +1 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 90 (9W10+36)

REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +10; +2 gegen Furcht, +2 gegen Zauber

Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome; **Verteidigungsfähigkeiten** Tapferkeit +2

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Zwergische Streitaxt* +2, +17/+12 (2W8+12/19–20/×3)

Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +11 (2W8+1/19–20)

Besondere Angriffe Waffentraining (Äxte +2, Armbrüste +1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +6)

1/Tag — *Person vergrößern* (nur selbst), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 10, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 4

GAB +9; **KMB** +13 (+15 Gegenstand zerschmettern, +15 Überrennen); **KMV** 25 (29 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)

Talente Berittener Kampf, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Rundumschlag, Mächtiger Waffenfokus (Zwergische Streitaxt), Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Mächtiges Überrennen, Waffenfokus (Zwergische Streitaxt), Waffenspezialisierung (Zwergische Streitaxt)

Fertigkeiten Klettern +6, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +8, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +2

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Ruhig und Sicher, Rüstungstraining 2, Standfestigkeit

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), Donnersteine (3); **Sonstige Ausrüstung** *Ritterrüstung* +1, *Zwergische Streitaxt* +2, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, 129 GM

DUERGAR-HOHEPRIESTER

Hohepriester führen die göttliche Macht jenes finsteren Gottes, welcher die Duergar vor der Zerstörung errettet hat. Sie werden in der Duergargesellschaft oft als die eigentlichen Autoritäten betrachtet.

DUERGAR-HOHEPRIESTER **HG 12**

EP 19.200

Duergar-Klerikerin 13

RB Mittelgroße Humanoide (Zerg)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 31 (+4 Ablenkung, +8 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 101 (13W8+39)

REF +4, **WIL** +13, **ZÄH** +10; +2 gegen Zauber

Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m; *Bewegungsfreiheit*

Nahkampf *Schwerer Streitkolben* +1, +12/+7 (1W8+2)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +10 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 17, 7W6)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +14)

1/Tag — *Eisenhaut*, Person vergrößern* (nur selbst), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +18)

8/Tag — Hauch der Benommenheit, Nachahmungstäter (13 Runden)

Beliebig oft — Bezauberndes Lächeln (13 Runden/Tag, SG 16), Meisterhafte Illusion (13 Runden/Tag, SG 21)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +18)

7. — *Blasphemie* (SG 22), *Wahnsinn*[D] (SG 22)

6. — *Irreführung*[D] (SG 21), *Klingenbarriere* (SG 21), *Leid* (SG 21)

5. — *Lebensatem*, *Monster bezaubern*[D] (SG 20), *Schneller Tod* (SG 20), *Steinwand* (SG 20), *Verzauberung brechen* (SG 20),

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Heldenmut*[D], *Immunität gegen Zauber*, *Kritische Wunden heilen*, *Unheilige Plage* (SG 19)

3. — *Fluch* (SG 18), *Einflüsterung*[D] (SG 18), *Magie bannen*, *Stein formen*, *Unsichtbarkeit aufheben*, *Windwand*

2. — *Geräuschexplosion* (SG 17), *Person festhalten* (2x, SG 17), *Ungeziefer kontrollieren** (SG 17), *Unsichtbarkeit*[D], *Waffe des Glaubens*

1. — *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern*[D] (SG 16), *Schild des Glaubens* (2x), *Unheil* (SG 16), *Verfluchen* (SG 16)

0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Tugend*

D Domänenzauber; **Domänen** Bezauberung, Trickserei

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Diese Hohepriesterin wirkt *Bewegungsfreiheit*, *Eisenhaut* und *Schild des Glaubens*.

Im Kampf Die Duergar unterstützt zuerst ihre Begleiter mittels Magie, wirkt dann *Person vergrößern* auf sich und stürzt sich ins Getümmel.

Grundspielwerte Ohne *Bewegungsfreiheit*, *Eisenhaut* und *Schild des Glaubens* besitzt diese Hohepriesterin die folgenden Spielwerte: **RK** 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 22; **Bewegungsrate** Keine *Bewegungsfreiheit*.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 20, **CH** 12

GAB +9; **KMB** +10; **KMV** 21 (25 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)

Talente Abhärtung, Angeborene Flexibilität*, Grauzwergmagie* (*Eisenhaut**), Im Kampf zaubern, Riesenschritte[ABR III], Waffenfokus (Schwerer Streitkolben), Zäh wie Eisen*

Fertigkeiten Wahrnehmung +18, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +9

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Ruhig und Sicher, Standfestigkeit

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Kritische Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer* +3, *Schwerer Streitkolben* +1, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2, *Schutzring* +1, silbernes Unheiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel, 321 GM

Da die religiöse Doktrin einen großen Einfluss auf die Duergargesellschaft hat, behandeln gewöhnliche Duergar Hohepriester als die Stimme ihres Gottes und vertrauen in allen Dingen auf ihre Weisheit. Ein Hohepriester ist daher gewissermaßen der oberste Gesetzgeber seines Klans.



Käfer

Duergar fangen diese glänzend schwarzen Käfer ein und verwenden sie als Nutztiere.

Schwarzspeikäfer

Das glänzende Exoskelett dieses großen Käfers gibt klickende und mahlende Laut ab, während er seine tropfenden Beißzangen öffnet.

Schwarzspeikäfer HG 3

EP 800

N Großes Ungeziefer

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 17 (-1 Größe, +8 Natürlich)

TP 26 (4W8+8)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +6

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Säure

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +6 (2W8+6)

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

Besondere Angriffe Odemwaffe (4,50 m-Kegel; 2W4 Säure Schaden; REF, SG 14, halbiert; alle 1W4 Runden), Trampeln (1W6+6, SG 16)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 11, **KO** 15, **IN** —, **WE** 11, **CH** 6

GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 18 (22 gegen Zu-Fall-Bringen)

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3–6)

Schätze Keine

Schwarzspeikäfer werden von Duergar-Entdeckern als Reittiere genutzt.

Todeswalzenkäfer

Dieses gewaltige Insekt kraucht bedrohlich näher und lässt dabei seine nach Säure stinkenden, sensenartigen Beisszangen die Luft zerteilen.

Todeswalzenkäfer HG 14

EP 38.400

N Riesige Magische Bestie

INI –1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 29 (–1 GE, –2 Größe, +22 Natürlich)

TP 210 (20W10+100)

REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +17

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Säure; **Verteidigungsfähigkeiten** Duergaranfälligkeit

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +28 (4W10+15/19–20)

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

Besondere Angriffe Odemwaffe (18 m-Kegel; 8W6 Säure Schaden; REF, SG 25, halbiert; alle 1W4 Runden), Trampeln (2W8+15, SG 30)

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 9, **KO** 20, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 8

GAB +20; **KMB** +32 (Ansturm +34); **KMV** 41 (43 gegen Ansturm oder Zu-Fall-Bringen)

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Betäubt), Rundumschlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Klettern +23, Wahrnehmung +14

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Duergaranfälligkeit (ÜF): Diese Käfer werden gegenüber jedem anderem als einem Duergar als geistlos behandelt; Duergar jedoch können geistesbeeinflussende Effekte auf sie wirken und sie so ausbilden und kontrollieren, als handle es sich um Tiere.

Ein Duergar lenkt einen Todeswalzenkäfer, während zwei Reiter Gegner vom Käferrücken aus angreifen.



BEGEGNUNGEN

Den meisten Duergar begegnet man tief unter der Erde, wo sie ihre Territorien patrouillieren, nach frischen Sklaven jagen oder abgebaute Erze und Edelsteine heimbringen. Duergar reisen nur selten an die Opferfläche, außer es bietet sich ihnen eine Gelegenheit, kräftige Sklaven zu fangen oder Zwerge anzugreifen, die sich über einer ihrer Festungen niedergelassen haben.

DUERGAR-SKLAVENJÄGER (HG 11)

Diese Sklavenjäger suchen die Oberfläche nach Einbruch der Nacht oder vor dem Licht der verfluchten Sonne verborgen ab. Sie bewegen sich schnell und heimlich durch die Schatten, bis sie ihre Beute finden.

SCHWARZSPEIKÄFER (2) HG 3
EP je 800
TP je 26 (siehe Seite 39)

DUERGAR-LEUTNANTS (3) HG 5
EP je 1.600
TP je 61 (siehe Seite 34)

DUERGAR-AUFSEHER HG 9
EP 6.400
TP 64 (siehe Seite 35)

DUERGAR-ERZKARAWANE (HG 13)

Duergar beschützen ihre Rohstoffressourcen und reisen nur in großen Trupps zwischen Ortschaften und abgelegenen Minen.

SCHWARZSPEIKÄFER (14) HG 3
EP je 800
TP je 26 (siehe Seite 39)

DUERGAR (8) HG 1/3
EP je 135
TP je 8 (*MHB*, S. 87)

DUERGAR-HAUPTMANN HG 8
EP 4.800
TP 90 (siehe Seite 38)

DUERGAR-LEUTNANTS (4) HG 5
EP je 1.600
TP je 61 (siehe Seite 34)

DUERGAR-AUFSEHER HG 9
EP 6.400
TP 64 (siehe Seite 35)

DUERGAR-PILGERTRUPP (HG 16)

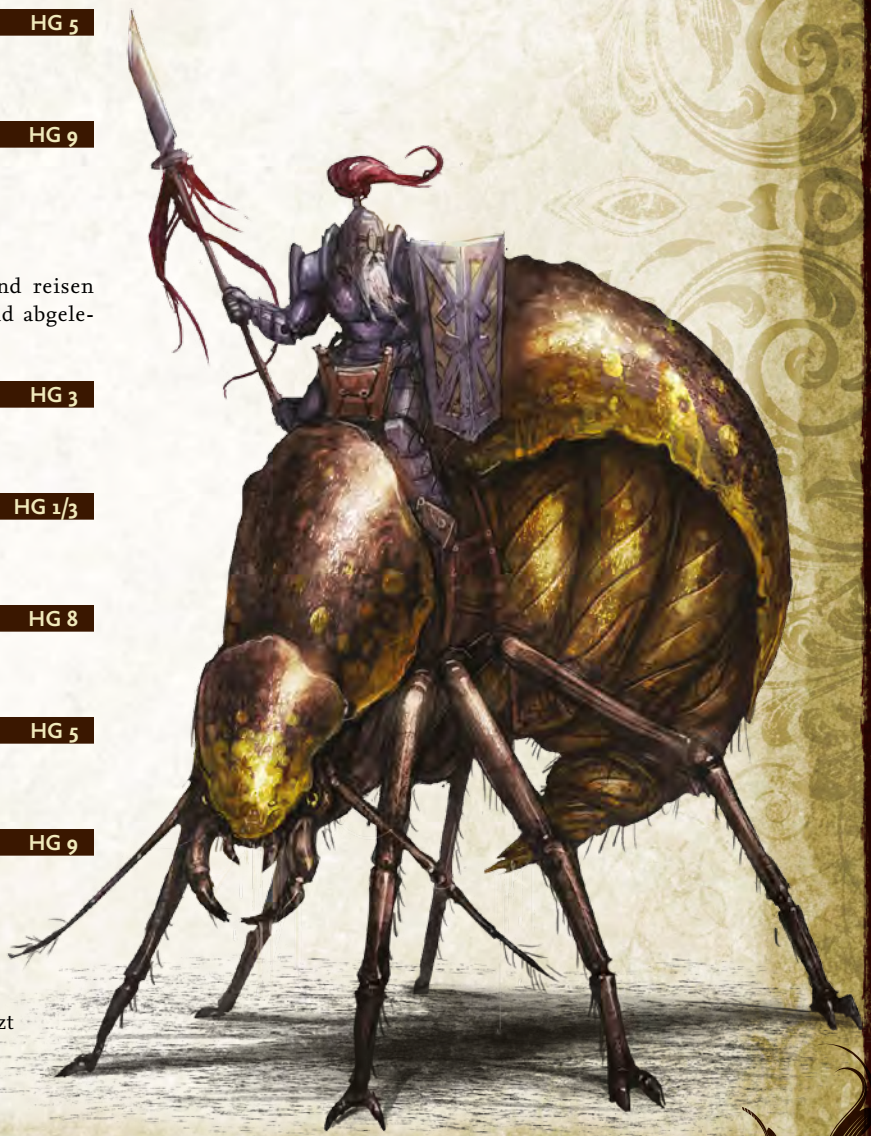
Duergarpilger werden meist von einem Todeswalzenkäfer begleitet, welcher die Gläubigen beschützt und große Reliquienschreine transportiert. Hohepriester führen solche Pilgerzüge oft zu reichen unterirdischen Vorkommen und bringen eine beträchtliche Beute an Edelsteinen und Erzen zurück in ihre Heimatsiedlungen.

DUERGAR (6) HG 1/3
EP je 135
TP je 8 (*MHB*, S. 87)

DUERGAR-HÄMMER (2) HG 11
EP je 12.800
TP je 93 (siehe Seite 37)

DUERGAR-HOHEPRIESTER HG 12
EP 19.200
TP 101 (siehe Seite 39)

TODESWALZENKÄFER HG 14
EP 38.400
TP 210 (siehe Seite 40)





Echsenvolk

„Monster? Das also glaubt ihr, was sie sind? Nur ein Haufen kannibalischer Eidechsen aus dem Sumpf, die kommen, um euer Vieh zu stehlen und eure Kinder zu fressen? Ihr kleingeistigen Dummköpfe! Das Echsenvolk lebt hier seit einhundert Generationen, jagt im Sumpf und errichtet dort seine Wohnhügel. Ihre Legenden sind älter als euer Königreich und berichten von Zeiten, als man eure Götter noch nicht einmal in Tempeln anbetete. In ihren Augen habt ihr etwas von umherhuschenden, nackten Mäusen, die nur dank ihrer großen Zahl überleben.

Ihr kommt hierher – in ihren Sumpf – und errichtet Dämme, um den Fluss umzuleiten. Ihr brennt die alten Bäume nieder, um Platz für eure Felder zu schaffen. Ihr legt trocken und bepflanzt und glaubt, alles gehöre euch, nur weil ihr es sagt. Und wenn die Angehörigen des Echsenvolkes kommen, um mit euch zu reden, verschießt ihr brennende Pfeile aus dem Schutz eurer Palisaden und bezeichnet euch selbst als tapfer.

Und jetzt frage ich: Wer sind hier die wahren Monster?“

—Schwarzwasser Jenni Leisetreter, Sumpffallenstellerin und Abenteurerin

Das Echsenvolk ist so alt, dass seine Ursprünge im Dunkel der Zeit vergessen sind. Sie glauben, so alt wie die Welt selbst zu sein und behaupten, zusammen mit den Dinosauriern entstanden zu sein. Aus diesem Glauben ist eine Kultur erwachsen, die sich stur an Tradition und überholte Technologie klammert. Doch dessen ungeachtet besteht das Echsenvolk weiterhin, auch wenn es immer weiter schrumpft und sich zugleich immer tiefer in die sumpfige Wildnis zurückzieht, statt mit einer Welt zu interagieren, in welcher sie von den sich schneller fortpflanzenden Warmblütern immer weiter verdrängt werden.

Weibliche Angehörige des Echsenvolkes legen im Laufe ihres Lebens nur eine Handvoll Eier. Diese Eier sind sehr empfindlich und angesichts der Veränderungen im Lebensraum, Nahrungsmittelknappheit und Räubern schlüpfen nur wenige. In Zeiten extremer Hungersnot könnte ein Eigelege dem Stamm sogar als Nahrung dienen, der so auch verhindert, dass junge Echsen schlüpfen und gefüttert werden müssen. Gelegte Eier müssen ständig umsorgt werden. Wie bei vielen Reptilien wechseln die Ungeschlüpften ihr Geschlecht als Reaktion auf Temperaturveränderungen, so dass ein Stamm oft auf dieses Phänomen Einfluss nimmt, um zahlenmäßige Ausgeglichenheit zwischen den Geschlechtern herbeizuführen – diese ist sehr wichtig, um das Überleben der nächsten Generation sicherzustellen. Im Gegensatz zu den zerbrechlichen Eiern ist der Nachwuchs des Echsenvolkes sehr widerstandsfähig und schlüpft mit voll entwickelten Zähnen und Klauen.

Ein Volk mit derart langsamer Fortpflanzung kann es sich nicht leisten, Angehörige durch Kriege zu verlieren. Manchmal verbünden sich das Echsenvolk daher mit anderen reptilischen oder amphibischen Arten, sofern dadurch die Ressourcen ihrer Reviere nicht zu sehr beansprucht werden. Ein einzelner Drache, ein Naga-Zirkel oder eine Herde pflanzenfressender Dinosaurier kann problemlos mit einem einheimischen Stamm des Echsenvolkes koexistieren, doch zahlreiche Boggards oder Gripplis im selben Landstrich zum Nachbarn zu haben, führt mit ziemlicher Sicherheit zu Konflikten.

Mit Ausnahme von Echsenfürsten (siehe Seite 52) werden die Angehörigen dieses Volkes 60 bis 80 Jahre alt. Beide Geschlechter wachsen ihr ganzes Leben lang weiter; die wenigen, welche in der Lage dazu sind den Alterungsprozess zu überwinden (z.B. hochstufige Alchemisten und Druiden), könnten mit etwa 100 Jahren die Größenkategorie Groß erreichen. Größe und Umfang an Wissen sind Garanten für Machtpositionen innerhalb der Gesellschaft des Echsenvolkes, wobei die größte spirituelle Verehrung den Echsenfürsten vorbehalten ist, die für Wiedergeburten vergangener Zeiten gehalten werden.

Auch im Alter nimmt ein Angehöriger des Echsenvolkes bis zu seinem Tod am Stammesleben teil. Nur wenige Ansiedlungen verfügen über die Mittel, unproduktive Angehörige zu ernähren, so dass die Alten zu Lehrern und Heilern werden und sich um den Nachwuchs kümmern. Selbst Schlüpflinge müssen arbeiten und - sobald sie die nötige Fingerfertigkeit besitzen - z.B. Fischernetze knüpfen, Nahrung zubereiten oder auf ihre jüngeren Geschwister aufpassen. Da all diese Aufgaben für das Überleben des Stammes wichtig sind, werden die Schlüpflinge dabei von wenigstens einem Erwachsenen überwacht, besitzen aber dennoch eine Selbstständigkeit und Verantwortung, welche viel höher als bei gleichaltrigen Menschen ausfallen.

Das Echsenvolk lässt sich meistens in gut errichteten Dörfern in gemäßigten Sümpfen nieder. Diese Lager wirken in den Augen Fremder ungeschützt, ihre Position wird aber sorgfältig ausgesucht – in der Regel handelt es sich um gut zu verteidigende Abschnitte von Flüssen oder Sumpfgebieten, welche über mehrere, unter Wasser verborgene Zugänge, versteckte Fluchtwege und trockene Zugangswege für Nichtschwimmer verfügen. In solchen Lagern lebt meistens ein einzelner Stamm, der sich aus der unmittelbaren Umgebung ernährt und während magerer Zeiten Jagdtrupps ins weitere Umland entsendet.

Da den Angehörigen des Echsenvolkes die Fähigkeit fehlt, im Dunkeln zu sehen, sind sie hauptsächlich tagaktiv und ziehen sich mit dem Sonnenuntergang in die Wärme und Sicherheit ihrer Erdhügel zurück.

Das Echsenvolk ist äußerst xenophob und meidet andere Völker; Handel und Bündnisse entstehen nur mit Gruppen, zu denen über längere Zeit hinweg Beziehungen aufgebaut wurden. Selbst ohne diese Furcht vor Fremden hätten die Angehörigen des Echsenvolkes kaum Zeit für Außenstehende, da es viel Zeit und Aufwand erfordert, für die Sicherheit und Ernährung des Stammes zu sorgen. Entsprechend können Begegnungen kurz und schon an Unhöflichkeit grenzend ausfallen. Die diplomatischen Kniffe eines Gesandten könnten sich als nutzlos bei einem Ältesten oder Schamanen erweisen, welcher gleichzeitig Nahrung zubereiten, Schutzzauber wirken und/oder verletzte Krieger versorgen muss. Wer längere Zeit bei einem Echsenvolkstamm verbringt, kann aber feststellen, dass diese Kreaturen über reichhaltige mündliche Überlieferungen verfügen, welche Jahrtausende an Wissen und Weisheit umfassen.

Das Echsenvolk erlaubt Fremden aber nur selten, seine Lager und Dörfer zu betreten, sondern zieht dafür Treffen an natürlichen Orientierungspunkten oder extra dazu angelegten Plätzen außerhalb des eigentlichen Lagers vor. Es stellt keine Bedingungen an Kultur oder Religion seiner Verbündeten oder Handelspartner und erwartet umgekehrt dasselbe von ihnen. Es könnte aber umweltbezogene Forderungen stellen, die für Streit sorgen können. Humanoide glauben oft, dass es sich dabei um Aberglauben oder den irregeführten Animismus von „Wilden“ handeln würde, allerdings hat das Land selbst für das Echsenvolk meist keine religiöse Bedeutung. Wenn es bestimmte Orte und Plätze erhalten will, dann geschieht dies aus Sorge um die Umgebung, da bereits leichte Veränderungen in seinem Lebensraum tödliche Folgen für den Stamm haben können.

Angehörige des Echsenvolkes sind nicht von Natur aus Böse, allerdings können ihre Praktiken zuweilen diesen Eindruck bei anderen Völkern erwecken, vor allem wenn es z.B. um Kannibalismus geht. Für das praktisch denkende Echsenvolk ist Fleisch Fleisch und in Notzeiten käme es einer Beleidigung jener gleich, die im Kampf gefallen sind, würde man sie verrotten lassen, statt mit ihrem Fleisch den Stamm zu nähren. Dieser angeborene Pragmatismus manifestiert sich auch bei gesellschaftlichen Beziehungen: Unter sesshaften Angehörigen des Echsenvolkes gibt es ebenso wie in menschlichen Ortschaften Verbrechen, politische Winkelzüge und Streitigkeiten, ein starker Sinn für Ordnung vereitelt aber, dass diese Gesellschaften dem Chaos anheimfallen. Die Stammesgerechtigkeit wird schnell und gerecht vollstreckt und die meisten Streitigkeiten werden im Rahmen nichttödlicher Kämpfe zwischen den Parteien beigelegt. In manchen Fällen genügt dabei ein Duell zwischen Stellvertretern, bei dem jede Seite einen Streiter auswählt.

Die vollständigen Spielwerte für Angehörige des Echsenvolkes findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 92.

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt enthält einen Archetypen, einen Mystikerfluch, Talente und Zauber, welche allesamt gern vom Echsenvolk genutzt werden:

Archetyp des Echsenvolkes

Weise und verehrte Druiden bewahren die Vergangenheit des Echsenvolkes.

Hüter der Tradition (Druide)

Die Hüter der Tradition verehren die Natur und ziehen Kraft aus ihren göttlichen Energien. Sie schützen aber auch die Gebräuche, Traditionen und das Wissen sowie die Geschichte ihrer Stämme und ihres Volkes. Sie sind Botschafter und Beschützer der alten Sitten, umsorgen das Wachstum ihrer Stämme und halten die verderbenden Einflüsse der Zivilisation fern.

Traditionelle Waffen: Ein Hüter der Tradition kann keine Waffen führen, die hauptsächlich aus Metall bestehen. Er ist nur im Umgang mit Kampfstab, Knüppel, Kurzspeer, Schleuder, Speer und Wurfpfeil geübt. Ferner ist er mit allen natürlichen Angriffen (Biss, Klaue usw.) jeder Gestalt geübt, die er im Rahmen von Tiergestalt annimmt. Ein Hüter, der eine verbotene Waffe einsetzt, kann währenddessen und danach für weitere 24 Stunden weder zaubern, noch seine übernatürlichen und zauberähnlichen Klassenmerkmale anwenden. Dies modifiziert die normalen Waffen, mit denen ein Druide geübt ist.

Gemeinschaftsbund (AF): Auf der 1. Stufe muss ein Hüter der Tradition die Fähigkeit Bund mit der Natur (Domäne) wählen und eine der folgenden Domänen auswählen: Gemeinschaft, Heilung, Ruhe, Schutz oder Wissen. Diese Fähigkeit modifiziert Bund mit der Natur.

Geduld der Natur (AF): Ein Hüter der Tradition erhält mit der 1. Stufe nicht die Fähigkeit Tierempathie. Stattdessen fügt er beginnend mit der 2. Stufe die Fähigkeiten Auftreten (Redekunst), Diplomatie und Motiv erkennen zur Liste seiner Klassenfertigkeiten und erhält auf entsprechende Fertigkeitswürfe einen Verständnisbonus in Höhe seiner halben Druidenstufe. Diese Fähigkeit ersetzt Tierempathie.

Verbesserte Fortbewegung (AF): Mit der 3. Stufe steigt jede Bewegungsrate für Fliegen, Klettern oder Schwimmen, über welche der Hüter der Tradition verfügt oder die er im Rahmen von Tiergestalt erlangt, um 3 m. Diese Fähigkeit ersetzt Spurloser Schritt und Unterholz durchqueren.

Gefühle besänftigen (ÜF): Ein Hüter der Tradition erhält auf der 1. Stufe nicht die Fähigkeit, spontane Zauber zu wirken. Stattdessen erlernt er mit der 3. Stufe, gespeicherte Zauberenergie zu einem Zauber zu fokussieren, mit denen er feindselige Gedanken und starke Gefühle besänftigt. Er kann einen vorbereiteten Zauber aufgeben, um *Gefühle besänftigen* zu wirken. Der SG des Willenswurfes gegen diesen Zauber ist 10 + ½ Druidenstufe + WE-Modifikator des Hüters der Tradition. Diese Fähigkeit ersetzt Spontanes Zaubern

Unantastbar (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Hüter der Tradition einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Verzauberung. Diese Fähigkeit ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Gegenstand zerlegen (ZF): Mit der 13. Stufe erhält ein Hüter der Tradition die Fähigkeit, nichtlebende Gegenstände in die Rohstoffe zu zerlegen, aus denen sie gefertigt wurden. Dies funktioniert wie *Beliebiges verwandeln*, wirkt aber bei magischen und nichtmagischen nichtlebenden Gegenständen. Die Wirkung ist immer dauerhaft. Im Gegensatz zum Zauber kann diese Fähigkeit nicht genutzt werden, um andere Zaubereffekte nachzuahmen. Betroffenen Gegenständen steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Druidenstufe + WE-Modifikator des Druiden zu; magische Gegenstände erhalten auf diesen Wurf einen Situationsbonus in Höhe von +1 pro 5.000 GM ihres Wertes. Ein Hüter der Tradition kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsmodifikators einsetzen. Diese Fähigkeit ersetzt Tausend Gesichter.

Mystikerfluch

Mystiker des Echsenvolkes können den folgenden Mystikerfluch wählen:

Kaltblütig: Dein Blut fließt ohne ausreichende Wärme nur langsam, so dass du früher als andere nach Zuflucht und Wärme suchen musst. Dieser Mystikerfluch ist unter dem Echsenvolk und anderen Kreaturen der Unterart Reptilisch weit verbreitet. Du erleidest einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Kältezauber und –effekte und sollte dir ein solcher Rettungswurf misslingen, erleidest du für 1 Runde den Zustand Wankend. Du kannst allerdings ohne Nahrung vier Mal so lange überleben wie andere Kreaturen deiner Art, ehe du zu verhungern beginnst. Beginnend mit der 5. Stufe wird die Inkubationszeit auf dich wirkender Gift verdoppelt und die Wirkungsdauer halbiert, sofern diese festgesetzt ist (ein Gift mit Frequenz 1/Runde für 6 Runden würde bei dir eine Frequenz 1/Runde für 3 Runden haben). Gift ohne Inkubationszeit erhalten eine Inkubationszeit von 1 Runde. Beginnend mit der 10. Stufe kannst du bei Auslösung einer von dir vorbereiteten Aktion neben dieser Aktion eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen, bei der du dich um maximal deine halbe Bewegungsrate fortbewegen kannst, selbst wenn du dich in dieser Runde bereits bewegt haben solltest. Ab der 15. Stufe kannst du täglich eine zusätzliche Bewegungsaktion in einer Anzahl entsprechend der Höhe deines Charismamodifikators ausführen. Du kannst diese zusätzlichen Bewegungsaktionen nur während deines Zuges ausführen und bist auf eine dieser zusätzlichen Bewegungsaktionen pro Zug beschränkt.

Talente des Echsenvolkes

Die folgenden Talente verbessern die angeborenen Fähigkeiten von Angehörigen des Echsenvolkes. Aquatische Anpassung kann von mutierten oder einzigartigen Angehörigen jedes Volkes gewählt werden, welche die Voraussetzungen erfüllen.

Aquatische Anpassung

Du verfügst über eine für dein Volk merkwürdige, aber dennoch nützliche Eigenschaft: Du kannst unter Wasser atmen.

Voraussetzungen: Luft anhalten.

Vorteil: Du kannst Wasser und Luft atmen.

Gefährlicher Schwanz [Kampf]

Du hast trainiert und deinen Schwanz zu einer gefährlichen Waffe gemacht, die du mit tödlichem Können führst.

Voraussetzungen: GAB +5, Echsenvolk.

Vorteil: Du erhältst einen Schwanzschlagangriff. Sollte dieser im Rahmen eines Vollen Angriffes erfolgen, verwendest

du deinen vollen GAB -5. Bei einem Treffer verursachst du 1W4 Schadenspunkte (sofern du der Größenkategorie Mittelgroß angehörst) + ½ ST-Modifikator. Solltest du einen Kritischen Treffer mit deinem Schwanzschlag bestätigen, kannst du als Freie Aktion gegen dasselbe Ziel ein Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen ausführen.

Schneller Schwimmer

Du schwimmst schneller als deine Artgenossen.

Voraussetzungen: Echsenvolk, Bewegungsrate für Schwimmen.

Vorteil: Deine Bewegungsrate für Schwimmen steigt um 4,50 m.

ZAUBER DES ECHSENVOLKES

Die folgenden Zauber werden von Zauberkundigen des Echsenvolkes und anderer Völker der Unterart Reptilisch eingesetzt. Individuen, welche warmblütigen Völkern angehören, könnten Probleme beim Erlernen dieser Zauber haben, wenn sie nicht zuerst das Vertrauen eines Lehrers aus dem Echsenvolk erlangen, der sie unterweist – hierzu müssen sie vielleicht erst eine gefährliche Aufgabe für den Stamm vollbringen.

Endothermischer Hauch

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, SHA 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stückchen Schlangenhaut)
Reichweite Berührung
Ziel 1 lebende Kreatur der Kategorie Drache oder Reptilisch.
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber verlangsamt vorübergehend den Metabolismus und andere Körperfunktionen einer Kreatur. Das Ziel erhält den Zustand Wankend und kann sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen (abgerundet auf die nächste volle 1,50 m-Einheit), kann dafür aber den Atem für die doppelte Zeit anhalten.

Stachelschuppen

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 2, BLU 2, DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, SHA 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (kleiner Dorn)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 lebende Kreatur der Kreaturenart Drache, Reptil oder Reptilisch, die zudem über einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 oder mehr verfügt.
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Einem von diesem Zauber betroffenes Ziel wachsen gezackte Stacheln aus den Schuppen. Diese Stacheln funktionieren wie *Rüstungsstacheln* +1. Das Ziel wird so behandelt, als wäre es im Umgang mit Rüstungsstacheln geübt.

Stachelschuppen, Mächtige

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 4, BLU 4, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, SHA 3, WDL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück einer Distel)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 lebende Kreatur/Stufe der Kreaturenart Drache, Reptil oder Reptilisch, die zudem über einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 oder mehr verfügt.
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Dieser Zauber funktioniert wie *Stachelschuppen*, nur dass die aus den Schuppen wachsenden Stacheln über einen Verbesserungsbonus auf Angriffs- und Schadenswürfe in Höhe von +1 pro 4 Zauberstufen (maximal +5) verfügen. Dieser Bonus erlaubt es den Stacheln aber nicht, eine andere Schadensreduzierung als SR/Magie zu umgehen.



Echsenvolkbarbaren

Manche Krieger begeben sich in Kriegstrance, um besser zu kämpfen.

Echsenvolk-Vorhut **HG 2**

EP 600

Echsenvolk-Barbar 1

CN Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, –2 Kampfrausch, +5 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 33 (3 TW; 2W8+1W12+12)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +8 (1W8+5), Biss +5 (1W6+2) oder 2 Klauen +7 (1W4+5), Biss +5 (1W6+2)

Fernkampf Wurfspeer +4 (1W6+5)

Besondere Angriffe Kampfrausch (6 Runden/Tag)

TAKTIK

Im Kampf Vorhutkämpfer nutzen Schocktaktiken, um zuerst die bedrohlichsten Gegner auszuschalten.

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 27; **WIL** +1, **ZÄH** +7; **Nahkampf** Morgenstern [Meisterarbeit] +6 (1W8+3), Biss +3 (1W6+1) oder Klaue +5 (1W4+3), Biss +3 (1W6+1); **Fernkampf** Wurfspeer +4 (1W6+3); **ST** 17, **KO** 15; **KMB** +5; **Fertigkeiten** Schwimmen +16.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 8

GAB +2; **KMB** +7; **KMV** 17

Talente Heftiger Angriff, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +14), Schwimmen +18, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung [Meisterarbeit], Morgenstern [Meisterarbeit], Wurfspeere (4), 8 GM



Echsenvolk-Berserker **HG 5**

EP 1.600

Echsenvolk-Barbar 4

CN Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, –2 Kampfrausch, +5 Natürlich,+4 Rüstung)

TP 66 (6 TW; 2W8+4W12+26)

REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +11

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +12 (1W8+6), Biss +9 (1W6+3) oder 2 Klauen +11 (1W4+6), Biss +9 (1W6+3)

Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +8 (1W6+6)

Besondere Angriffe Kampfrausch (12 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Geruchssinn, Niederschlagen)

TAKTIK

Im Kampf Der Berserker setzt die Kampfrauschkraft Niederschlagen gegen Gegner in schweren Rüstungen oder solche ein, die schwere Waffen führen.

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19; **TP** 54; **WIL** +2, **ZÄH** +9; **Nahkampf** Morgenstern [Meisterarbeit] +10 (1W8+4), Biss +7 (1W6+3) oder Klaue +9 (1W4+3), Biss +7 (1W6+2); **Fernkampf** Wurfspeer [Meisterarbeit] +8 (1W6+4); **ST** 18, **KO** 15; **KMB** +9; **Fertigkeiten** Schwimmen +19.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +11; **KMV** 21

Talente Doppelschlag, Mehrfachangriff, Waffenfokus (Morgenstern)

Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +16), Schwimmen +21, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Magische Fänge* (2x), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +1, Morgenstern [Meisterarbeit], Wurfspeer [Meisterarbeit], Gegengift, 66 GM

Echsenvolkwaldläufer

Die Waldläufer des Echsenvolkes verbergen sich in seichtem Wasser oder Gebüschen und geben ihre Position erst preis, wenn es für ihre Beute zu spät ist.

Echsenvolk-Schleicher HG 3

EP 800

Echsenvolk-Waldläufer 2
N Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +5 Natürlich, +2 Rüstung)
TP 33 (4 TW; 2W8+2W10+13)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 4,50 m
Nahkampf 2 Klauen +6 (1W6+3), Biss +4 (1W4+1)
Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +5 (1W8/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Natürliche Waffen)

TAKTIK

Im Kampf Der Jäger zieht es vor, leichtgerüstete Ziele mit seinem Langbogen zu schwächen, ehe er für den Todesstoß in den Nahkampf geht.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 17
Talente Kernschuss, Mehrfachangriff, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +7, Schwimmen +16, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +8, Wissen (Natur) +4;
Volksmodifikatoren Akrobatik +4
Sprachen Drakonisch
Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Spuren lesen +1, Tierempathie +1
Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), Gegengift (2x), Rauchstab, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung [Meisterarbeit], Langbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Fischernetz, 29 GM.

Echsenvolk-Sumpflaurer HG 8

EP 4.800

Echsenvolk-Waldläufer 7
N Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 GE, +6 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 87 (9 TW; 2W8+7W10+40)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m
Nahkampf 2 Klauen +13 (1W6+4), Biss +7 (1W4+2), Schwanzschlag +7 (1W4+2)
Fernkampf *Kompositlangbogen* +1, +10/+5 (1W8+5/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Reptilische Humanoide +2), Kampfstil (Natürlich Waffe)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 4; Konzentration +5)
1. — *Magische Fänge* (2x)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 23
Talente Aquatische Anpassung*, Ausdauer, Gefährlicher Schwanz*, Kernschuss, Schneller Schwimmer*, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Waffenfokus (Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +5, Heilkunde +6, Heimlichkeit +11, Klettern +14, Mit Tieren umgehen +3, Schwimmen +19, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +12, Wissen (Natur) +6; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4
Sprachen Drakonisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Sumpf +2), Bund des Jägers (Gefährten), Luft anhalten, Spuren lesen +3, Tierempathie +6, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Pfeile des Verderbens* (Menschen) +1 (4), *Trank: Rindenhaut* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Mit Pflanzen sprechen*, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Kompositlangbogen +1* (+4 ST) mit 30 Pfeile, Fischernetz, 55 GM



Echsenvolk-Rassler

Die Barden des Echsenvolkes sind die Hüter der Stammesgeschichte. Sie leiten ihre Stämme durch schwierige Zeiten und stärken ihre Artgenossen im Kampf.

Echsenvolk-Rassler **HG 5**

EP 1.600

Echsenvolk-Barde 4

N Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +5 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 43 (6W8+16)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +7; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +10 (1W6+4), Biss +3 (1W4+2) oder 2 Klauen +8 (1W4+4), Biss +3 (1W4+2)

Fernkampf Wurfspeer +5 (1W6+4)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 12 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 14], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1)

Bekannte Bardenzauber (ZS 4; Konzentration +6)

2. (2/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 14), *Kampfrausch*

1. (4/Tag) — *Furcht auslösen* (SG 13), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 13), *Leichte Wunden heilen*, *Schlaf* (SG 13)

0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 12), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Licht*, *Tanzende Lichter*, *Resistenz*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 15, **IN** 9, **WE** 8, **CH** 14

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 19

Talente Bedrohliche Darbietung, Einschüchternde Kraft, Waffenfokus (Knüppel)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Auftreten (Schlaginstrumente) +11, Einschüchtern +15, Schwimmen +16, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Luft anhalten, Vielseitiger Auftritt (Schlaginstrumente)

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung [Meisterarbeit], Knüppel [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, Kriegsrassel [Meisterarbeit]



Rassler sind besonders verehrte Stammesangehörige des Echsenvolkes. Sie gelten als die Hüter der Tradition und führen die heiligen Tänze an. Sie erinnern sich an die uralten Lieder, welche vom Ruhm des Echsenvolkes berichten, und nutzen sie, um die Jungen zu unterrichten. Sie unterweise jede neue Generation in den Praktiken und Geheimnissen, welche seit Jahrtausenden für die Sicherheit ihres Volkes in den Sümpfen sorgen.

Obwohl man diese Angehörigen des Echsenvolkes als Rassler bezeichnet, sind sie ebenso Geschichtenerzähler wie Musikanten und halten die mündlichen Überlieferungen ihres Volkes am Leben. Daher werden sie ebenso aufgrund ihrer Weisheit wie aufgrund ihrer Gabe geschätzt, die Jäger und Krieger des Stammes im Kampf zu stärken, wobei Angehörige anderer Völker ihnen in der Regel in letztgenannter Funktion begegnen. Rassler sind nicht zwingenderweise auch zugleich Stammesanführer, werden oft aber bei internen Streitigkeiten hinzugezogen, als Botschafter zu anderen Stämmen geschickt oder gebeten, den Häuptling und die Stammesältesten mit der Weisheit der Vergangenheit zu beraten.

Echsenvolk-Rassler zählen häufig zu den Stammesältesten, doch wenn ein junges Mitglied dieses Volkes eine Gabe für Bardenmagie oder besondere Leidenschaft für die alten Geschichten und schamanistischen Rituale zeigt, mag der Rassler des Stammes sich entscheiden, es zu seinem Nachfolger auszubilden. Diese Praxis ist von großer Bedeutung, da man fast ein Leben lang benötigt, um alle Geschichten zu erlernen, und ein Stamm niemals riskieren will, die Verbindungen zu seiner Vergangenheit zu verlieren, weil der Stammesrassler unvermittelt an Altersschwäche oder im Kampf stirbt.

ECHSENVOLK-STREITER

Bei den meisten Stämmen des Echsenvolkes ist ein mächtiges Dinosaurierreittier das größte Statussymbol, welches ein Krieger erlangen kann, denn es ermöglicht ihm, furchterregend in die Reihen der Feinde hineinzudonnern.

ECHSENVOLK-STREITER **HG 10**

EP 9.600

Echsenvolk-Ritter 9

N Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 27 (+5 Natürlich, +9 Rüstung, +3 Schild)

TP 100 (11 TW; 2W8+9W10+42)

REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf *Lanze* +1, +17/+12 (1W8+8/19–20/×3) oder Klaue +15 (1W6+5), Biss +10 (1W4+2)

Fernkampf Wurfspeer +10 (1W6+5)

Besondere Angriffe Banner +2/+1, Herausforderung (+9, +3, 3/Tag), Verbesserter Sturmangriff

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 10, **KO** 17, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 12

GAB +10; **KMB** +15; **KMV** 25

Talente Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Gemeinsam ducken[EXP], Heftiger Angriff, Niederreiten, Schildwall[EXP], Verbesserter Kritischer Treffer (Lanze), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Waffenfokus (Lanze)

Fertigkeiten Reiten +5, Schwimmen +11, Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Drachenorden (Strategie, Verbündeten beistehen), Luft anhalten, Mächtiger Taktiker (2/Tag, 7 Runden, Schnelle Aktion), Meisterlicher Ausbilder +4, Reittier (Styracosaurus)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** *Plattenpanzer +1, Schwerer Holzschild +1, Lanze +1*, Wurfspeere (2), *Gürtel der Riesenstärke +2*, 191 GM

STYRACOSAURUS **HG —**

N Großes Tier (*MHB IV*, S. 40, 310)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, –1 Größe, +9 Natürlich)

TP 44 (8W8+8)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Durchbohren +10 (2W8+7)

Besondere Angriffe Reflexschlag, Wildheit

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 7

GAB +6; **KMB** +12 (Ansturm +14, Überrennen +14); **KMV** 24 (26 gegen Ansturm oder Überrennen)

Talente Heftiger Angriff, Verbesserter Natürlicher Angriff (Durchbohren), Verbesserter Ansturm, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

Besondere Eigenschaften Hingabe, Tricks (Angreifen [alle Kreaturen], Arbeiten, Bei Fuß gehen, Bleiben, Kommen, Suchen, Verteidigen, Wachen, Zurückziehen)

Die meisten Angehörigen des Echsenvolkes spüren eine tiefe Verbundenheit zu Dinosauriern, da sie in diesen furchterweckenden Bestien offenkundig Verwandte sehen und sie als Symbol der einst großartigen Zivilisation ihres Volkes betrachten. Daher versuchen viele Stämme, Dinosaurier als Last- und Kriegstiere zu zähmen. Der Erfolgsgrad variiert dabei. Jene Krieger, welche im Alleingang Dinosaurier besänftigen und zu Reittieren ausbilden können, erlangen großen Respekt bei ihren Stämmen. Auf Dinosauriern reitende Streiter sind berühmte Anführer zu Kriegszeiten und steigen oft in ihren Stämmen zu Häuptlingen auf.



Echsenvolk-Hexenmeister

Die Hexenmeister des Echsenvolkes sind bei ihren Stämmen vom Aberglauben umgeben.

Echsenvolk-Hexenmeister **HG 12**

EP 19.200

Echsenvolk-Hexenmeister 11

CN Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +6 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 97 (13 TW; 2W8+11W6+50)

REF +7, **WIL** +10, **ZÄH** +10

Resistenzen Säure 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf 2 Klauen +10 (1W6+3 plus 1W6 Säure), Biss +5 (1W4+1)

Besondere Angriffe Klauen (1W4+3 plus 1W6 Säure, gelten als magische Waffen, 7 Runden/Tag), Odemwaffe (18 m-Linie, 11W6 Säure, SG 19, 1/Tag)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 11; Konzentration +15)

5. (4/Tag) — *Säuresprühregen*[ABR] (SG 19), *Steinwand* (SG 19), *Zauberresistenz*

4. (7/Tag) —*Fluch brechen*, *Furcht* (SG 18), *Säureschild*[ABR], *Schwarze Tentakel*

3. (7/Tag) — *Fliegen*, *Hast*, *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Magie bannen*, *Windwand*

2. (7/Tag) — *Dunkelsicht*, *Energien widerstehen*, *Grube erschaffen*[EXP] (SG 16), *Kalter Hauch*[ABR], *Säurepfeil*, *Spinnennetz* (SG 16)

1. (7/Tag) —*Elementen trotzen*, *Magierrüstung*, *Schmieren* (SG 15), *Schockgriff*, *Schwächestrahl* (SG 15), *Zersetzender Hauch*[ABR]

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Botschaft*, *Funken*[EXP], *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Öffnen/Schließen*, *Resistenz*, *Säurespritzer*

Blutlinie Drachenblutline (Schwarz)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hexenmeister wirkt *Magierrüstung* auf sich.

Im Kampf Der Hexenmeister hält sich aus dem Nahkampf fern und wirkt Zauber auf seine Gegner. Meistens beginnt er mit *Schwarze Tentakel* oder *Schmieren*, um die Beweglichkeit seiner Gegner im ohnehin schon schwierigen Sumpfgelände weiter einzuschränken. Dann folgen Fernkampfschadenszauber oder aber *Hast* auf die stärksten Krieger des Stammes.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* besitzt der Hexenmeister die folgenden Spielwerte: **RK** 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 10, **KO** 15, **IN** 11, **WE** 8, **CH** 18

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Elementarfokus[EXP] (Säure), Im Kampf zaubern, Magiekomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue), Weitreichender Zauber[EXP]

Fertigkeiten Akrobatik +6, Einschüchtern +9, Klettern +7, Magischen Gegenstand benutzen +13, Schwimmen +13, Sprachenkunde +1, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Natur) +3, Zauberkunde +8; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (Zauber, welche Säureschaden verursachen, verursachen +1 Schadenspunkt pro Schadenswürfel), Luft anhalten

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Falsches Leben*, *Schriftrolle: Unsichtbarkeit* (2), *Zauberstab: Feuerball* (12 Ladungen), *Zauberstab: Magisches Geschoss* (50 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, *Schutzring +1*, 150 GM



Echsenvolk-Hexenmeister können jeder Blutlinie angehören, die meisten behaupten aber (zu Recht oder nicht), dass ihre Magie das Erbe majestätischer Drachen in ihrem Stammbaum sei. Das durch seine Adern strömende Drachenblut sorgt dafür, dass der Hexenmeister von seinem Stamm respektiert und gefürchtet wird. Dieser könnte ihn als gutes oder auch als schlechtes Vorzeichen sehen und - sollte er seine Kräfte nicht kontrollieren können - sogar fortschicken, um sich am Rand des Stammesgebietes niederzulassen. Auch wenn der Hexenmeister vielleicht vom Rest des Stammes getrennt lebt, kommt er in Notzeiten fast immer herbei, um seinen Artgenossen beizustehen.

Echsenvolk-Brutmutter

Da das Echsenvolk sich nur langsam fortpflanzt, sind Eier unglaublich wertvoll. Deshalb wachen bei den meisten Stämmen die mächtigsten Krieger und Zauberkundigen über die Nester.

Echsenvolk-Brutmutter **HG 13**

EP 25.600

Echsenvolk-Druide (Hüter der Tradition) 12 (siehe Seite 44)
N Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +5 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 95 (14W8+32)
REF +7, **WIL** +16, **ZÄH** +15; +4 gegen Verzauberungen
Immunitäten Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 7,50 m
Nahkampf *Speer* +1, +11/+6 (1W8+1/×3), Biss +5 (1W4) oder 2 Klauen +10 (1W4), Biss +5 (1W4)
Fernkampf Schleuder [Meisterarbeit] +11 (1W4)
Besondere Angriffe Gefühle besänftigen, Gegenstand zerlegen, Tiergestalt 5/Tag
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 12; Konzentration +17)
6. — *Antimagisches Feld*[D], *Massen-Leichte Wunden heilen*, *Steinwand* (SG 21)
5. — *Böswillige Verwandlung* (SG 20), *Dornenwand*, *Einswerden mit der Natur*, *Todesschutz*, *Zauberresistenz*[D],
4. — *Ausspähung* (SG 19), *Bewegungsfreiheit*, *Immunität gegen Zauber*[D], *Magie bannen*, *Schwere Wunden heilen*
3. — *Blitze herbeirufen* (SG 18), *Gift spucken*[ABR] (SG 18), *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Schutz vor Energien*[D]
2. — *Anderen schützen*[D], *Gift verzögern*, *Rindenhaut*, *Teilweise Genesung* (2x), *Tierbote*
1. — *Heiligtum*[D] (SG 16), *Leichte Wunden heilen* (2x), *Mit Tieren sprechen*, *Shillelagh*, *Tiere besänftigen* (SG 16), *Verstricken* (SG 16),
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domäne** Schutz

TAKTIK

Im Kampf Die Brutmutter wirkt Zauber und greift zur Waffe, um zuerst die Eier und dann den Stamm zu verteidigen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 11, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 20, **CH** 15
GAB +10; **KMB** +10; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), In Tiergestalt zaubern, Sprechen in Tiergestalt[ABR], Trank brauen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit
Fertigkeiten Akrobatik +2, Auftreten (Redekunst) +15, Diplomatie +23, Heilkunde +14, Mit Tieren umgehen +11, Motiv erkennen +27, Schwimmen +15, Sprachenkunde +2, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +22, Wissen (Natur) +13, Zauberkunde +11; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4
Sprachen Drakonisch, Druidisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Domäne des Schutzes), Geduld der Natur, Luft anhalten, Naturgespür, Verbesserte Fortbewegung
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Energien widerstehen*, *Schriftrolle: Tier bezaubern*, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (15 Ladungen);
Sonstige Ausrüstung *Fellrüstung +2*, *Speer +1*, Schleuder [Meisterarbeit] mit 12 Kugeln, *Druidengewand*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, *Perle der Macht* (2. Grad), *Schutzring +1*, Heilertasche (9 Anwendungen), 38 GM

Die Brutmutter will nur ihre Traditionen und ihr Volk beschützen. Sie stellt sich dem Ansturm der Zivilisation mit Diplomatie, Vernunft, Logik und Geduld.

Während andere Völker es möglicherweise als Verschwendung betrachten, den Nachwuchs von den besten Kriegern bewachen zu lassen, ist dem Echsenvolk die Verteidigung weitaus wichtiger als der Angriff. Es glaubt, dass die warmblütigen Völker allesamt wahnsinnig sein müssen, dass sie fähigen Krieger in ferne Schlachten schicken, so dass nur die Alten und die Schwachen die Kinder beschützen können. Die Position der Brutmutter (oder manchmal auch des Gelegevaters) ist voller Ansehen und Ruhm, so dass viele Krieger des Echsenvolkes eifrig um die Wette streiten, um sich dieser großen Verantwortung als würdig zu erweisen.



Echsenfürst

Dieser kräftige Angehörige des Echsenvolkes überragt all seine Artgenossen. Er wirkt wie ein urzeitlicher Titan, dessen Schuppen mit kunstvollen Mustern bemalt wurden.

Echsenfürst HG 5

EP 1.600

N Großer Humanoider (Reptilisch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 17 (–1 Größe, +8 Natürlich)

TP 45 (7W8+14)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +9 (2W6+3), Biss +5 (1W8+1) oder 2 Klauen +7 (1W6+3), Biss +5 (1W8+1)

Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +5 (1W8+3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Raserei

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 11, **KO** 14, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 11

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 19

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Waffenfokus (Dreizack)



Fertigkeiten Schwimmen +14, Wahrnehmung +5

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Echsenblut, Luft anhalten

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Gruppe (mit 3–12 Angehörigen des Echsenvolkes) oder Stamm (mit 13–60 Angehörigen des Echsenvolkes)

Schätze NSC-Ausrüstung (Dreizack [Meisterarbeit], 2 Wurfspeere [Meisterarbeit])

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Echsenblut (AF) Ein Echsenfürst zählt hinsichtlich aller volksbezogenen Effekte als Angehöriger des Echsenvolkes.

Alle paar Generationen schlüpft bei einem Stamm ein Echsenfürst. Die Lebenserwartung eines Echsenfürsten ist doppelt so hoch wie bei einem gewöhnlichen Angehörigen des Echsenvolkes und mit seiner großen, muskulösen Statur wird er meist zum Anführer seines Stammes. Das Echsenvolk begegnet Echsenfürsten mit großer Verehrung und stellt ihre Worte und Handlungen meist nicht in Frage, da es sie für Segnungen der Geister und der göttlichen Macht der Natur hält. In vielfacher Weise erachten die Stämme sie als lebende Monumente der vergangenen Größe ihres Volkes und singen Lieder über eine Zeit, in der jeder Angehörige des Echsenvolkes so groß und eindrucksvoll wie ein Echsenfürst gewesen ist.

Ein Echsenfürst wird als solcher offiziell erst mit seinem 100. Geburtstag anerkannt, selbst wenn viele ihn bereits für einen halten. Zu diesem Zeitpunkt übergibt der Stamm dem Echsenfürsten im Rahmen einer besonderen Zeremonie einen speziellen Kriegsdreizack als Statussymbol. Diese uralten Dreizacke werden niemals von gewöhnlichen Angehörigen des Echsenvolkes benutzt und in der Regel innerhalb der Stämme von Generation zu Generation weitergereicht. Manchmal bleiben sie jahrhundertelang unberührt, bis die Ankunft eines neuen Echsenfürsten verkündet wird.

Manche Echsenfürsten werden zu großen Beschützern und Stimmen der Weisheit und führen einen Stamm zu vorher unerreichbaren Zielen und Wehrhaftigkeit innerhalb seiner verborgenen Enklave. Andere versuchen, Bündnisse mit fremden Stämmen aufzubauen oder sogar zwei Stämme zu vereinen. Ein Echsenvolkstamm, welcher allerdings systematisch vom Land seiner Vorfahren vertrieben wird, mag im Schlüpfen eines Echsenfürsten ein Zeichen sehen, dass Krieg unvermeidbar ist, und entsprechend gegen sämtliche Vertreter der angeblichen Zivilisation zu den Waffen greifen, die das Stammesland bedrohen.

Gerüchteweise gibt es im den Tiefen mancher Dschungel oder Sümpfe ganze Stämme dinosaurierzüchtender Echsenfürsten, welche sich als Volk fortpflanzen, jedoch könnten solche Geschichten auch der überspannten Fantasie von Entdeckern und Schatzsuchern entsprungen sein.

Echsenfürsten sind im Schnitt 3 m groß und wiegen 500 Pfund; dies kann aber von Stamm zu Stamm variieren. Im Gegensatz zu Boggard-Priesterkönigen sind sie niemals fett, sondern immer muskelbepackt und mit exzellenten Reflexen ausgestattet.

Begegnungen

Zu Begegnungen Angehörigen des Echsenvolkes kommt es in der Regel in oder in der Nähe von abgelegenen Enklaven in Sümpfen und Dschungeln. Das Echsenvolk meidet Gebiete unter der Kontrolle „zivilisierterer" Völker, außer sie sind auf einer Mission für ihre Priester, auf einer Spähmission, um die Nachbarn im Auge zu behalten, werden von einem aggressiven Echsenfürsten angeführt oder handeln aus Verzweiflung.

Spähtrupp (HG 5)

Ein erfahrener Jäger führt diese hungrige Gruppe aus Stammesgenossen an. Sie sucht am Rand ihres Sumpfes nach Nahrung und Gefahren.

Echsenvolk (2) **HG 1**
EP je 400
TP je 11 (*MHB*, S. 92)

Echsenvolk-Schleicher **HG 3**
EP 800
TP 33 (siehe Seite 47)

Angriffstrupp (HG 8)

Dieser Kommandotrupp agiert mit atemberaubender Schnelligkeit und Wildheit. Er bewegt sich im Schutz der Deckung, um gegnerische Kräfte in die Zange zu nehmen. Ein scharfäugiger Jäger unterstützt die Kämpfer der Vorhut, während ein Rassler magische Unterstützung einbringt.

Echsenvolk-Rassler **HG 5**
EP 1.600
TP 43 (siehe Seite 48)

Echsenvolk-Schleicher **HG 3**
EP 800
TP 33 (siehe Seite 47)

Echsenvolk-Vorhut (4) **HG 2**
EP je 600
TP je 33 (siehe Seite 46)

König auf Kriegszug (HG 9)

Ein aggressiver Echsenfürst bricht häufig mit seiner Gruppe auf, um all jene zu zerschmettern, die sich ihm in den Weg stellen.

Echsenfürst **HG 5**
EP 1.600
TP 45 (siehe Seite 52)

Echsenvolk (6) **HG 1**
EP je 400
TP je 11 (*MHB*, S. 92)

Echsenvolk-Schleicher **HG 3**
EP 800
TP 33 (siehe Seite 47)

Echsenvolk-Vorhut (2) **HG 2**
EP je 600
TP je 33 (siehe Seite 46)

Stammesverteidiger (HG 12)

Ein Echsenvolk-Streiter führt einige der besten Krieger des Stammes gegen den Feind. Der Streiter und die Berserker greifen in der Regel frontal an, während die Sumpflaurer in den Rücken des Feindes schleichen und dann zuschlagen.

Echsenvolk-Berserker (4) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 66 (siehe Seite 46)

Echsenvolk-Streiter **HG 10**
EP 9.600
TP 100 (siehe Seite 49)

Echsenvolk-Sumpflaurer **HG 8**
EP 4.800
TP 87 (siehe Seite 47)





Feuerriesen

„In Asche, Rauch und Feuer gehüllt kamen sie den Berg herab wie ein lebender Lavastrom. Der König hatte natürlich eine Armee aufgestellt, um sie aufzuhalten – zwangsrekrutierte Bauern, Infanterie, Bogenschützen und Ritter zu Pferde. Aber wir waren von Anfang an verdammt.

Im Vergleich zu den Riesen wirkten unsere Truppen wie Spielzeugsoldaten. Reihe um Reihe an Feuerriesen in polierten Rüstungen marschierten im Gleichschritt, dass ihr donnerndes Stampfen die Erde erschütterte. Die Bauern ergriffen die Flucht und rannten, ehe die Schlacht überhaupt begonnen hatte. Die Pfeile störten die Riesen noch weniger als Mücken und die Speere der Infanteristen waren für sie nur Zweige, welche sie ohne nachzudenken zerbrachen.

Am Ende des Tages stand die Stadt in Flammen. Ihre Bürger waren geflohen, wurden abgeschlachtet oder versklavt. Nichts hielt dem Ansturm stand und ich habe Zweifel, dass etwas die Riesen hätte aufhalten können.

—Alben Mierel, General im Ruhestand

Wenn Orks ein verschlafenes Nest auf dem Land plündern, gilt dies als eine Tragödie. Doch wenn Feuerriesen dasselbe tun, kann es nur mit völliger Verheerung enden. Der Unterschied zwischen einem regional begrenzten Weltuntergang und einem einfachen Überfall ist bei Beteiligung von Feuerriesen reinste Wortklauberei, da die Brände, welche diese entsetzlichen Kriegsherren verursachen, Dörfer, Festungen und ganze Städte verschlingen können.

Feuerriesen verkörpern zugleich die kontrollierte Kraft bestens gefertigten Stahls und den Zorn eines Steppenbrandes. Sie sind das kriegerischste und gleichzeitig bestorganisierteste unter den Riesenvölkern. Sie sind geduldig, gehen strategisch vor und schlagen voller Brutalität zu – eine absolut gefährliche Kombination für jene, auf die das Auge des Feuerriesenadels und seiner blutdurstigen Generäle fällt. Ehe Feuerriesen in den Krieg ziehen, wägen sie alles lange und sorgfältig ab. Ihre Kriegshallen und –säle sind Zentren der Aktivität. Tatsächlich kann man unterschwellige Gewaltbereitschaft in fast jeder Facette der Feuerriesengesellschaft wahrnehmen.

Zahlreiche Zivilisationen erwähnen Feuerriesen in ihren Märchen und ihrer Geschichte, wobei diese niemals beschönigend oder in einem positiven Licht dargestellt werden. Feuerriesen gelten als ruchlose Soldaten und listige Kriegsherren und stehen oft markant im Mittelpunkt von Legenden und Geschichten über Verwüstungen und Katastrophen – sie stehen zudem stellvertretend für die Schrecken des Krieges. Dem ist nicht so, weil sie über übernatürliche Stärke verfügen oder ihre geschleuderten Felsbrocken vor Hitze und Zorn rauchen, denn diese Merkmale sind eigentlich nur schmückendes Beiwerk. Die Wahrheit ist weitaus schrecklicher, als man mit apokryphischen Mythen oder Kindermärchen darstellen könnte: Feuerriesen sind eng und untrennbar mit den Legenden und Geschichten des Krieges und der Zerstörung verbunden, weil sie stark sind und die Schwachen verachten. Zum Unglück für die meisten anderen Völker der Welt betrachten Feuerriesen automatisch alles, was kleiner als sie selbst ist, als schwach und erbärmlich.

Feuerriesen hausen in zerklüfteten Bergen und felsigen Ödländern. Sie richten ihre Werkstätten im Herzen von Vulkanen ein, wo sie ihre Schmieden mit der Kraft fließender Lava antreiben und ihre glühenden Waffen und Rüstungen im Blut ihrer Opfer abkühlen. Der aus ihren gewaltigen Fabriken und Schmieden aufsteigende Rauch bringt während der Trockenzeit Blitz und Donner über das Land und die schwarzen Rußwolken, welche über den Feuerriesenansiedlungen hängen, können von kleineren Leuten aus dem Flachland durchaus mit dem Rauch von Vulkanen verwechselt werden, wenn auch nicht für lange.

Liebe ist ein für Feuerriesen nahezu unbekanntes Konzept. Es kommt nur selten zur Fortpflanzung und auch dies oft nur als Nebenprodukt anderer Leidenschaften: Ein Feuerriese könnte beispielsweise nach einem ruhmreichen Sieg auf dem Schlachtfeld oder der öffentlichen Enthauptung eines verhassten Feindes sexuelles Verlangen spüren. Der Klan feiert eine Schwangerschaft, wenn auch nur, weil die Geburt eines kräftigen Kindes bedeutet, dass ein weiterer fähiger Krieger in Bälde zu ihnen stoßen wird. Die Kindheit eines Feuerriesen ist ebenso wie das Leben der Erwachsenen vom Krieg bestimmt. Von Geburt an wird ein junger Riese mit maßgeschneiderter Rüstung ausgestattet, welche im Laufe der Jahre angepasst wird. Bis ein Feuerriese das Erwachsenenalter erreicht, vergeht ein gutes halbes Jahrhundert; in dieser Zeit durchläuft er eine endlose, brutale und blutige Ausbildung. Können und Potential junger Feuerriesen werden häufig im Rahmen von Übungskampf und Wettstreit bestimmt, die von den Stammesführern sorgfältig beobachtet werden, könnten sich unter den Jugendlichen doch künftige Generäle befinden. Zugleich erkennen sie auch, wer eher für untergeordnete Positionen geeignet ist, und welche Schwächlinge aus der Gruppe entfernt werden müssen. Die Gesellschaft der Feuerriesen hat keinen Platz für jene, die sich nicht selbst behaupten können. Jeder junge Feuerriese muss seinen Wert beweisen, indem er einige Zeit im Exil außerhalb des Territoriums seines Stammes überlebt oder dabei stirbt.

Feuerriesen lieben den Krieg in jeder Form und Größe. Massaker und Völkermorde unterhalten diese hungrigen Mistkerle ebenso sehr wie kleinere Scharmützel oder gewöhnliche Ringkämpfe den Riesen selbst. Natürlich gelangen vor allem jene Schlachten, bei denen das meiste Blut vergossen wird, in die mündlichen Überlieferungen der Feuerriesen.

Schriftliche Überlieferungen und Aufzeichnungen besitzen Feuerriesen kaum, da sie das Niederschreiben von Kriegsgeschichten als Zeitverschwendung betrachten – in ihren Augen lohnt sich die Schreibkunst lediglich dazu, um die Anzahl der getöteten Feinde aufschreiben, die Anzahl der Beutehaufen und natürlich über die Sklaven Buch zu führen, die der jüngste Raubzug eingebracht hat. Sie überlassen diese Arbeit aber versklavten Schreibern, damit kein Feuerriese sich mit Tinte oder Papier die Finger beschmutzen muss.

Das einzige, was die Feuerriesen bisher davon abgehalten hat, bis in die letzten Winkel des Globus vorzustoßen und ganze Nationen zu unterwerfen, ist ihr zerstrittenes Wesen, liegen doch ihre Klans, Sippen und Stämme auch untereinander ständig im Konflikt. Selbst in Gebieten, welche im Grund sicher unter ihrer Kontrolle stehen, sind rivalisierende Klans eventuell nicht imstande, diese Kontrolle auch auszuüben, wenn sie sich nicht auf einen Herrscher einigen können, der sie eint und anführt. Ihr aufbrausendes Temperament und großer Stolz sorgen dafür, dass Verträge und Bündnisse nur selten zustande kommen oder lange halten, so dass mehr als ein mächtiges Königreich der Feuerriesen unter dem Gewicht der eigenen Arroganz zerfallen ist.

Kämpfe zwischen Feuerriesensippen sind wahrlich dramatische Spektakel – Lava schießt explosionsartig aus dem Boden, wenn Magmaklingen ihre finstere Flammenmagie einsetzen, und auf Dampfschweinen reitende Kavalleristen erzeugen mit dem Donner der Hufe spürbare Erdbeben, während sie mitten ins feurige Getümmel stürmen. Derartige Scharmützel können überall stattfinden, da verfeindeten Feuerriesen das Gelände egal ist. Wehe jedem Unschuldigen, der sich im Kreuzfeuer solch epischer Kämpfe wiederfindet – ganze Ortschaften wurden bereits zu Kollateralschäden derartiger Fehden unter Feuerriesen.

In den Augen dieser Riesen bestimmen Macht und Stärke, ob jemand zum Herrschen berechtigt ist. Herrscher, welche ihre Stärke nicht nutzen, um ihre Untertanen zu unterdrükken, werden als schwach erachtet, so dass ihr Machtanspruch bröckelt, bis sie abgesetzt werden. Jene, die dagegen ihren Willen mittels Furcht und Kraft durchsetzen, sind nach Ansicht von Feuerriesen formidable Könige und Königinnen. Die monarchistische Struktur der Feuerriesengesellschaft stellt sicher, dass auch die unbedeutendsten Angehörigen des Klans ihren Platz zwischen den Schmieden und Ambossen kennen, während sie den Angehörigen des Adels die obersten Schichten der Gesellschaft in dieser brutalen Hierarchie sichert.

Die vollständigen Spielwerte für Feuerriesen findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 217.

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt enthält ein neues Mysterium für Mystiker, neue Talente und neue magische Gegenstände, welche unter Feuerriesen weitverbreitet sind:

Mysterium für Feuerriesen-Mystiker

Unter Feuerriesen gelten die seltenen aber gesegneten Mystiker des Weltenendes als bevorzugte Gesandte des Göttlichen.

Gottheiten: Gorum, Rovagug.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Weltenendes fügt Bluffen, Heimlichkeit, Überlebenskunst und Verkleiden der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Bonuszauber: *Totenwache* (2.), *Schwarm herbeizaubern* (4.), *Explosive Runen* (6.), *Eissturm* (8.), *Insektenplage* (10.), *Todeskreis* (12.), *Vision* (14.), *Flammende Wolke* (16.), *Meteoritenschwarm* (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Weltenendes kann aus den folgenden Offenbarungen wählen:



Auflösende Berührung (ÜF): Wie die gleichnamige Offenbarung des Mysteriums der Natur.

Bodenbrechende Wurzeln (ÜF): Du kannst dich auf der Stelle verwurzeln und deine Umgebung zusammenfallen lassen. Als Standard-Aktion kannst du veranlassen, dass der Boden um sich herum in einem 1,50 m-Explosionsradius aufreißt und zu Schwierigem Gelände wird. In den Folgerunden kannst du dich weiterhin auf diesen Wirkungsbereich so konzentrieren, als würdest du dich auf einen Zauber konzentrieren, um so den Radius des Schwierigen Geländes um 1,50 m erhöhen (Maximalradius 9 m). Solltest du das Feld verlassen, auf dem du diese Fähigkeit aktiviert hast, endet deine Konzentration augenblicklich. Auf diese Weise entstandenes Schwieriges Gelände besteht für 24 Stunden, ehe es seinen vorherigen Zustand wieder einnimmt. Um diese Offenbarung wählen zu können, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Energieresistenzen (AF): Wähle eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Du erhältst Resistenz 5 gegen die gewählte Energieart. Mit der 5. Stufe - und dann alle weiteren 5 Stufen - kannst du eine weitere Energieart wählen, für welche du Resistenz 5 erhältst. Alternativ kannst du die Resistenz gegen eine bereits gewählte Energieart um 5 steigern (maximal Resistenz 20 pro Energieart).

Entflammen (ÜF): Du kannst ein Mal pro Tag als Schnelle Aktion die Energie des Weltenendes durch deinen Körper leiten, was eine Selbstentzündung zur Folge hat. Du erleidest mit Aktivieren dieser Fähigkeit 1W4 Punkte Feuerschaden und jeweils weitere 1W4 Punkte Feuerschaden zu Beginn deines Zuges, bis du den Effekt beendest. Jede Kreatur, die ihren Zug angrenzend zu dir beginnt, erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden, da sich das Feuer ausbreitet, plus 1 weiteren Punkt Feuerschaden pro Runde, welche du bereits brennst. Wenn du also diese Fähigkeit seit 5 Runden aktiv hast, erleiden angrenzende Kreaturen 1W6+5 Punkte Feuerschaden. Du kannst diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Mystikerstufe nutzen und diese Fähigkeit als Freie Aktion beenden. Mit der 5. Stufen und dann alle weiteren 5 Stufen kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

Staub zu Staub (ÜF): Du kannst ein Mal pro Tag als Standard-Aktion die Waffen um dich herum in den Händen ihrer Träger zerbrechen lassen. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, führe ein einzelnes Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern aus, nutze dabei deine Zauberstufe anstelle deines Grundangriffsbonuses und deinen Charismamodifikator anstelle deines Stärkemodifikators. Alle Kreaturen außer dir in einem 3 m-Radius, welche hergestellte Waffen führen, sind das Ziel dieses Kampfmanövers. Du fügst jeder betroffenen Waffe 1W4 x CH-Modifikator Schaden zu (Minimum 1W4). Mit der 11. Stufe steigt der Würfel auf 1W6 (Minimum 1W6). Mit der 10. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag benutzen.

Todesnähe (ÜF): Wie die gleichnamige Offenbarung des Mysteriums der Knochen.

Unaufhaltsames Überrennen (AF): Du kannst Kampfmanöver für Überrennen gegen Gegner ausführen, welche bis zu zwei Größenkategorien größer sein können als du. Mit der 5. Stufe erhältst du das Bonustalent Verbessertes Überrennen, mit der 10. Stufe das Bonustalent Mächtiges Überrennen. Du musst dabei die Voraussetzungen dieser Talente nicht erfüllen.

Unheilsbote (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du eine furchtbare Prophezeiung ausstoßen, welche deine Feinde mit Furcht erfüllt und ihnen den Zustand Erschüttert verleiht, sofern sie nicht weiter als 9 m entfernt sind und dich hören können. Dieser Effekt wirkt, solange der Gegner sich innerhalb von 9 m Entfernung zu dir befindet und du jede Runde eine Bewegungsaktion aufwendest, um deine Prophezeiung aufrechtzuerhalten. Diese Fähigkeit kann eine Kreatur nicht in den Zustand Verängstigt oder Panisch versetzen, selbst wenn das Ziel aufgrund eines anderen Effektes bereits Erschüttert sein sollte. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt, welcher auf hörbaren Komponenten basiert.

Beginnend mit der 15. Stufe kannst du diesen Effekt als Schnelle Aktion pro Runde aufrechterhalten. Um diese Offenbarung wählen zu können, musst du wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Weitreichende Totenglocke (ZF): Du kannst eine sterbende Kreatur berühren und ihre Lebenskraft auf eine andere lebende Kreatur übertragen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Totenglocke*, du kannst aber einen maximal 9 m weit entfernten Verbündeten (oder dich selbst) zum Nutznießer bestimmen und den Verbesserungsbonus von +2 entweder auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution anwenden. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines CH-Modifikators einsetzen. Um diese Offenbarung wählen zu können, musst du wenigstens die 5. Stufe erreicht haben.

Zauberexplosion (ÜF): Du kannst stets als Schnelle Aktion beim Bestätigen eines Kritischen Treffers mit einem Zauber, der einen Angriffswurf erfordert, bei einem Gegner augenblicklich ein Kampfmanöver für Ansturm ausführen, um deinen Gegner in eine beliebige Richtung zu stoßen. Du provozierst mit diesem Kampfmanöver keine Gelegenheitsangriffe.

Letzte Offenbarung: Mit Erreichen der 20. Stufe wirst du zu einem Sendboten des Weltenendes und erlangst die ehrfurchtgebietende Macht, solche Prophezeiungen auch zu erfüllen. Wenn du erfolgreich einen Zauber wirkst oder eine Fähigkeit einsetzt, welche 1 oder mehr negative Stufen verleiht, verleiht der Effekt zusätzliche 1W4 negative Stufen. Wenn du einen Kritischen Treffer gegen eine Kreatur bestätigst (egal ob im Nah- oder Fernkampf oder mit einem Zauber, der einen Angriffswurf erfordert), kannst du als Schnelle Aktion *Fluch* auf das Ziel wirken, wobei dem Ziel kein Willenswurf gegen den Effekt zusteht und Zauberresistenz nicht gegen diese Fähigkeit zum Tragen kommt.

Talent der Feuerriesen

Die Krieger der Feuerriesen haben Zugang zu folgendem Talenten:

Rauchender Fels

Von dir geschleuderte Felsen sind so heiß, dass sie rauchen.

Voraussetzungen: GAB +11, besondere Fähigkeit Glühende Felsen.

Vorteil: Wenn du als Teil eines Angriffes einen Felsen wirfst und dein Ziel triffst, kannst du den Felsen dichten Rauch in einer Ausbreitung mit 3 m Radius abgeben lassen; dieser Rauch besteht für 1W4 Runden (siehe Seite 444 des *Grundregelwerkes* hinsichtlich von Raucheffekten).

Magische Gegenstände der Feuerriesen

Die besondere Waffeneigenschaft *Brennend* und die besondere Rüstungseigenschaft *Dampfend* verleihen den Waffen und Rüstungen von Feuerriesen die Macht des Feuers und des Dampfes.

Brennend		**Preis** +2 Bonus
Aura Starke Hervorrufungsmagie	**ZS** 12	**Gewicht** —

Eine *Brennende* Waffe lässt brennbare Gegenstände, die niemand in den Händen oder am Körper mit sich führt, bei einem Treffer in Flammen aufgehen (bei magischen Gegenständen: ZÄH, SG 13, keine Wirkung), dies fügt dem Gegenstand jede Runde nach der Entzündung 1W6+1 Punkte Feuerschaden zu. Ein größtenteils oder vollständig aus Holz bestehender Gegenstand ist noch empfindlicher gegenüber diesem Effekt und erleidet 2W6+2 Punkte Feuerschaden. Dieser Effekt wirkt für 1W4 Runden. Eine Kreatur, die ihren Zug im selben Feld wie ein brennender Gegenstand beendet, erleidet 1W6+1 Punkte Feuerschaden.

Der Träger einer *Brennenden* Waffe kann bis zu drei Mal am Tag einen von der Waffe entzündeten Gegenstand noch heftiger auflodern lassen. Dies verlängert die Dauer des Effektes um 1W4+1 Runden und sorgt dafür, dass sich das Feuer explosionsartig in einem Radius von 1,50 m um den Gegenstand ausdehnt. Dieser Flammenausbruch fügt jeder Kreatur im Wirkungsbereich 1W6+1 Punkte Feuerschaden zu und kann brennbare Gegenstände, welche niemand in den Händen oder am Körper mit sich führt, so entzünden, als wären sie von der Waffe selbst getroffen worden. Feuerriesen nutzen solche Waffen oft bei ihren brutalen Kreuzzügen gegen andere Völker.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** +2-Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hauch der Elemente*[EXP]	

Dampfend		**Preis** +2 Bonus
Aura Schwache Hervorrufungsmagie	**ZS** 3	**Gewicht** —

Eine *Dampfende* Rüstung weist zahlreiche verschiebbare Platten und bewegliche Teile auf, um die Belüftung zu unterstützen. Der Träger kann drei Mal am Tag ein Befehlswort aussprechen, welches die Rüstung eine Wolke sengend-heißen Dampfes ausstoßen lässt. Der Dampf besteht für 5 Runden oder bis der Träger den Effekt mit einem zweiten Befehlswort beendet. Wenn der Träger das Befehlswort ausspricht - und jeweils zu Beginn seines Zuges während der Folgerunden - fügt der Dampf jeder Kreatur 1W6 Punkte Feuerschaden zu, welche mit dem Träger ringt oder dasselbe Feld wie dieser belegt. Ferner erleiden alle weiteren Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 1,50 m um den Träger herum 1 Schadenspunkt. Solange diese Fähigkeit aktiv ist, muss jeder Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Träger, welche diesen im Nahkampf angreift oder gegen ihn ein Kampfmanöver versucht, ein Reflexwurf gegen SG 14 gelingen, um nicht 1W6 Punkte Feuerschaden zu erleiden.

Diese besondere Rüstungseigenschaft kann nur mittelschweren und schweren Rüstungen verliehen werden.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** +2-Bonus
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hauch der Elemente*[EXP]	

Feuerriesenvorhut

Wenn Feuerriesen ausziehen, stellen Glefenkämpfer und Krieger oft die Vorhut.

Feuerriesen-Glefenkämpfer HG 12

EP 19.200

Feuerriesen-Kämpfer (Stangenwaffenmeister[EXP]) 2
RB Großer Humanoider (Feuer, Riese)
INI +5; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 GE, –1 Größe, +8 Natürlich,+6 Rüstung)
TP 197 (17 TW; 15W8+2W10+119)
REF +6, **WIL** +10, **ZÄH** +19
Immunität Feuer **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen
Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Glefe* +2, +24/+19/+14 (2W8+15/×3)
Fernkampf Felsen +14 (1W8+13 plus 1W6 Feuer)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 6 m (3 m mit Stangenwaffenkampf)
Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen, Stangenwaffenkampf –4

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 13, **KO** 25, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 10
GAB +13; **KMB** +23 (Gegenstand zerschmettern +25, Überrennen +27); **KMV** 34 (36 gegen Gegenstand zerschmettern, 36 gegen Überrennen)
Talente Doppelschlag, Dranbleiben, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger Überrennen, Rauchender Fels*, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Glefe)
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +9, Einschüchtern +20, Handwerk (Rüstung) +9, Klettern +22, Wahrnehmung +23
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x), Flammenhüllenbeutel[ARK] (3); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralschuppenpanzer +1*, *Glefe +2*, 82 GM



Feuerriesenkrieger HG 13

EP 25.600

Feuerriesen-Kämpfer 3
RB Großer Humanoider (Feuer, Riese)
INI +1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 30 (+1 Ablenkung, +1 GE, –1 Größe, +8 Natürlich, +9 Rüstung, +3 Schild)
TP 158 (18 TW; 15W8+3W10+75)
REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +16; +1 gegen Furcht
Immunität Feuer; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Tapferkeit +1
Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Aufflammender Kriegshammer +1*, +27/+22/+17 (2W6+13/×3)
Fernkampf Felsen +15/+10/+5 (1W8+18 plus 1W6 Feuer)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen

SPIELWERTE

ST 35, **GE** 13, **KO** 19, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 10
GAB +14; **KMB** +27 (Gegenstand zerschmettern +29, Überrennen +29); **KMV** 39 (41 gegen Gegenstand zerschmettern, 41 gegen Überrennen)
Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Konzentrierter Beschuss[ABR II], Kritischer Fernkampftreffer (Ansturm)[ABR II], Präzisionsschuss, Rauchender Fels*, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Kriegshammer)
Fertigkeiten Einschüchtern +21, Handwerk (Waffen) +9, Klettern +22, Wahrnehmung +24
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), Zündgranten[ARK] (3); **Sonstige Ausrüstung** *Dampfender* Plattenpanzer +1*, *Geschosse anziehender Schwerer Stahlschild +1*, *Aufflammender Kriegshammer +1*, *Schutzring +1*, 98 GM

Feuerriesen-Leutnant

Nachdem die Vorhut ihr Werk erledigt hat, führen die Leutnants, die Elitekämpfer der Feuerriesen, die Schlachtreihen der gewöhnlichen Feuerriesen in den Kampf und zerhauen die Ziele des Zorns ihrer Herren zu brennenden, unkenntlichen Trümmern.

Feuerriesen-Leutnant **HG 16**

EP 76.800

Feuerriesen-Ritterin[EXP] 6

RB Große Humanoide (Feuer, Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 32 (+1 Ablenkung, –1 Größe, +8 Natürlich, +10 Rüstung, +4 Schild)

TP 253 (21 TW; 15W8+6W10+153)

REF +7, **WIL** +12, **ZÄH** +21

Immunität Feuer; **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Bastardschwert* +1, +27/+22/+17/+12 (2W8+10/19–20) oder *Tapfere Lanze* +1, +26/+21/+16/+11 (2W6+14/×3) oder 2 Hiebe +25 (1W8+9)

Fernkampf Felsen +17 (1W8+14 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Banner +2/+1, Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen, Herausforderung (+8, 3/Tag), Sturmangriff des Ritters

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Die Feuerriesin besteigt ihr Riesenschreckenswildschwein und reitet zum Schlachtfeld.

Im Kampf Wenn die Ritterin in den Kampf eingreift, fordert sie den mächtigsten Gegner heraus und führt mit ihrem Reittier und ihrer *Tapferen Lanze* einen Sturmangriff gegen ihn aus. Mitten im Getümmel verzichtet sie zugunsten ihres Bastardschwertes auf die Lanze und hackt auf alle Gegner in ihrer Reichweite ein.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 11, **KO** 25, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 17

GAB +17; **KMB** +27 (Gegenstand zerschmettern +29, Überrennen +29); **KMV** 38 (40 gegen Gegenstand zerschmettern, 40 gegen Überrennen)

Talente Berittener Kampf, Doppelschlag, Eiserner Wille, Genauer Schlag[EXP], Heftiger Angriff, Rundumschlag, Stoßangriff[EXP], Trampeln, Umgang mit Exotischen Waffen (Bastardschwert), Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Handwerk (Waffen) +9, Klettern +15, Mit Tieren umgehen +17, Reiten +10, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +12

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Löwenorden (Löwengebrüll), Meisterlicher Ausbilder +3, Reittier (Riesenschreckenswildschwein), Taktiker (2/Tag, 6 Runden, Standard-Aktion)

Kampfausrüstung *Trank: Hast, Trank: Schwere Wunden heilen* (3x); **Sonstige Ausrüstung** *Menschen trutzende*[ARK] *Ritterrüstung* +1, *Rammender*[ARK] *Schwerer Stahlschild* +2, *Bastardschwert* +1, *Tapfere*[ARK] *Lanze* +1, *Stirnreif der Geistigen Stärke* +2 (IN, CH), *Horn der Klarheit*[ARK], *Nebelhorn*[ARK], *Schutzring* +1, *Unterarmpanzer des Taktikers*[ARK]

Riesenschreckenswildschwein **HG —**

Riesenhaftes Schreckenswildschwein (*MHB*, S. 276, 295)

TP 52

Könige und Königinnen mögen die Bewegungen ganzer Armeen bestimmen und die Strategien vorgeben, doch die Leutnants der Feuerriesen befehligen von den Sätteln ihrer mächtigen Reittiere aus die gewöhnlichen Soldaten auf dem Schlachtfeld. Diese Leutnants sind Meister der Taktik und inspirieren die ihnen anvertrauten Truppen. Sie wissen, dass sie den Zorn ihrer Herrscher erwecken, sollten sie vom Schlachtfeld fliehen.

Das oben vorgestellte Riesenschreckenswildschwein dient dem Leutnant als Reittier in Bezug auf seine Fähigkeit Reittier.



Feuerriesen-Magmaklinge

Eine Magmaklinge vermischt Waffengeschick mit feuriger Magie zu einem wahren Wirbel aus Feuer und Gemetzel.

Feuerriesen-Magmaklinge **HG 17**

EP 102.400

Feuerriesen-Kampfmagus[ABR] 14

RB Großer Humanoider (Feuer, Riese)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +35

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 35 (+1 Ablenkung, –1 Größe, +10 Natürlich, +11 Rüstung, +4 Schild)

TP 253 (29W8+123)

REF +10, **WIL** +20, **ZÄH** +23

Immunitäten Feuer, *Magisches Geschoss*; **SR** 10/Adamant (140 Punkte); **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Bannende Streitaxt der Schärfe* +1, +35/+30/+25/+20 (2W6+16/19–20/×3) oder 2 Hiebe +33 (1W8+13)

Fernkampf Felsen +21 (1W8+19 plus 1W6 Feuer)



Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen, Kampfzauberei (–2 auf Angriff, +2 auf Konzentration, doppelter Bonus), Mächtige Kampfzauberei, Verbesserte Kampfzauberei, Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 14; Konzentration +19)

5. — *Geysir*[EXP] (SG 20), *Steinwand* (SG 20), *Telekinese* (SG 20)

4. — *Blitzkugeln*[EXP] (SG 19), *Feuerwand*, *Schwarze Tentakel*, *Steinhaut*, *Zaubereffekte rauben*[ABR]

3. — *Feuerball* (SG 18), *Flammenpfeil*, *Fliegen*, *Flimmern*, *Magie bannen*

2. — *Gestalt verändern*, *Hauch der Elemente*[EXP] (SG 17), *Mühelose Rüstung*[ABR II], *Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*, *Verschwimmen*

1. — *Brennende Hände* (SG 16), *Lichtblitze*[EXP] (SG 16), *Magisches Geschoss*, *Person vergrößern* (SG 16), *Person verkleinern* (SG 16), *Rascher Rückzug*, *Spiegelschlag*[ABR II]

0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 15), *Funken*[EXP], *Licht*, *Magie entdecken*, *Säurespritzer*

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Die Magmaklinge wirkt *Mühelose Rüstung*, *Steinhaut* und schlussendlich *Schild* von einer Schriftrolle.

Im Kampf Die Magmaklinge marschiert in den Kampf und setzt eine Mischung aus Zauberschlag, Zauberei und Kampfeskönnen ein, um möglichst viel Chaos anzurichten.

Grundspielwerte Ohne *Mühelose Rüstung*, *Steinhaut* und *Schild* besitzt die Magmaklinge die folgenden Spielwerte: **RK** 31, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 31; **SR** Keine; **Immunitäten** Feuer; **Bewegungsrate** 9 m; **Fertigkeiten** Fliegen +24, Klettern +39.

SPIELWERTE

ST 36, **GE** 11, **KO** 19, **IN** 20, **WE** 16, **CH** 10

GAB +21; **KMB** +35 (Gegenstand zerschmettern +37, Überrennen +37); **KMV** 46 (48 gegen Gegenstand zerschmettern, 48 gegen Überrennen)

Talente Brennender Zauber[ABR], Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Betäubt), Kritischer Treffer (Wankend), Rundumschlag, Schnell zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Streitaxt), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Streitaxt), Waffenspezialisierung (Streitaxt), Zaubereffekt maximieren, Zauberstörer

Fertigkeiten Einschüchtern +32, Fliegen +26, Handwerk (Waffen) +37, Klettern +41, Magischen Gegenstand benutzen +32, Wahrnehmung +35, Wissen (Arkanes) +15, Zauberkunde +37

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Orkisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Arkaner Vorrat (12 Punkte, +4), Kämpferausbildung (Kämpferstufe 7), Kampfmagusarkana (Arkane Klinge, Kritischer Schlag, Maximierte Magie, Zauberabwehr), Umgang mit Mittelschwerer Rüstung, Umgang mit Schwerer Rüstung, Verbesserter Zauberrückruf, Wissensvorrat

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Ausdauer des Ochsen*, *Schriftrolle: Hast*, *Schriftrolle: Schild* (2x), *Zauberstab: Zielsicherer Schlag* (50 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Zauberspeichernder Steinmantel +3*[ABR II] (*Sengender Strahl*), *Bannende*[ARK] *Streitaxt der Schärfe +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Resistenzumhang +1*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, *Perle der Macht* (3. Grad), *Schutzring +1*, Granit- und Diamantstaub im Wert von 250 GM

Feuerriesen-Unheilsbringer

Ein Unheilsbringer kann ganze Siedlungen mit einem Wort in glimmende Funken und Asche verwandeln.

Feuerriesen-Unheilsbringer **HG 18**

EP 153.600

Feuerriesen-Mystiker[EXP] 16

RB Großer Humanoider (Feuer, Riese)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +32

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 30 (+1 Ablenkung, +2 GE, –1 Größe, +8 Natürlich, +9 Rüstung, +3 Schild)

TP 341 (31W8+202)

REF +12, **WIL** +20, **ZÄH** +20; +4 gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Schlaf, Todeseffekte

Immunität Feuer; **SR** 2/—; **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Leitender Streitflegel* +2, +35/+30/+25/+20 (2W6+12)

Fernkampf Felsen +25 (1W8+14 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen

Bekannte Mystikerzauber (ZS 16; Konzentration +22)

8. (3/Tag) — *Feuersturm* (SG 24), *Flammende Wolke* (SG 24), *Massen-Kritische Wunden verursachen* (SG 24)

7. (5/Tag) — *Blasphemie* (SG 23), *Massen-Schwere Wunden verursachen* (SG 23), *Vision* (SG 23), *Zerstörung* (SG 23)

6. (7/Tag) — *Klingenbarriere*, *Leid* (SG 22), *Massen-Bärenstärke*, *Massen-Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 22), *Todeskreis* (SG 22)

5. (7/Tag) — *Gerechte Macht*, *Gutes bannen* (SG 21), *Insektenplage* (SG 21), *Mächtiger Befehl* (SG 21), *Massen- Leichte Wunden verursachen* (SG 21), *Schneller Tod* (SG 21)

4. (7/Tag) — *Eissturm* (SG 20), *Kritische Wunden verursachen* (SG 20), *Mächtige Magische Waffe*, *Segen des Eifers*[EXP], *Unheilige Plage* (SG 20), *Zauberkräfte verleihen*

3. (7/Tag) — *Explosive Runen*, *Magie bannen*, *Schutzkreis gegen Gutes*, *Schwere Wunden verursachen* (SG 19), *Stein formen*, *Unsichtbarkeit aufheben*

2. (8/Tag) — *Ausdauer des Ochsen*, *Bürde des Mystikers*[EXP] (SG 18), *Dunkelheit*, *Mittelschwere Wunden verursachen*, *Schwarm herbeizaubern*, *Sprache weitergeben*[EXP], *Totenglocke* (SG 18)

1. (8/Tag)—*Verfluchen* (SG 17), *Furcht auslösen* (SG 17), *Totenwache*, *Unheil* (SG 17), *Leichte Wunden verursachen* (SG 17), *Verhüllender Nebel*, *Schild des Glaubens*

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 16), *Funken*[EXP], *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Resistenz*, *Wasser erschaffen*, **Mysterium** Weltenende*

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 15, **KO** 23, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 22

GAB +23; **KMB** +34 (Gegenstand zerschmettern +36, Überrennen +36); **KMV** 47 (49 gegen Gegenstand zerschmettern, 49 gegen Überrennen)

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kritischer-Treffer-Fokus, Rundumschlag, Schnell zaubern, Selektiver Zauber[EXP], Umgang mit Kriegswaffen (Streitflegel), Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Streitflegel), Zaubereffekt maximieren, Zauber verstärken, Zusätzliche Offenbarung[EXP]

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Handwerk (Rüstung) +8, Heilkunde +21, Klettern +19, Wahrnehmung +32, Zauberkunde +34

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (*Zungen*), Offenbarungen (Auflösende Berührung [16W6, 5/Tag], Entflammen [4/Tag, up to 8 Runden], Todesnähe, Unheilsbote [9 m, Schnelle Aktion], Weitreichende Totenglocke [6/Tag], Zauberexplosion)

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x), *Schriftrolle: Massen-Ausdauer des Ochsen*, *Schriftrolle: Steinwand*, *Zauberstab: Fluch* (15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Sündige*[ARK] *Adamantbrustplatte* +3, *Leichter Stahlschild* +2, *Leitender*[ARK] *Streitflegel* +2, *Gürtel der Körperkraft* +2 (ST, GE), *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +4, *Schutzring* +1, Zauberkomponentenbeutel, 495 GM



Feuerriesen-Königin

Stark, würdevoll und tödlich, so kann man eine in die Schlacht ziehende Königin der Feuerriesen umschreiben. Sie bewegt sich ähnlich wie die gleichnamige Schachfigur zielgerichtet und mit ruchloser Bösartigkeit.

Feuerriesen-Königin **HG 19**

EP 204.800

Feuerriesen-Kämpferin 5/Hexenmeisterin 8

RB Große Humanoide (Feuer, Riese)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +33

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 28 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, –1 Größe, +10 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 326 (28 TW; 15W8+5W10+8W6+204)

REF +10, **WIL** +16, **ZÄH** +22; +1 gegen Furcht

Immunität Feuer; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Tapferkeit +1

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Bannender zorngeborener Schwerer Streitkolben* +1, +32/+27/+22/+17 (2W6+12/19–20)

Fernkampf Felsen +22 (1W8+15 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen, Waffentraining (Hämmer +1)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 8; Konzentration +13)

4. (4/Tag) — *Dimensionstor*

3. (6/Tag) — *Feuerball* (SG 18), *Fliegen*, *Magie bannen*

2. (7/Tag) — *Bärenstärke*, *Dämmerstaub*[EXP] (SG 17), *Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) — *Brennende Hände* (SG 16), *Elementen trotzen*, *Identifizieren*, *Monster herbeizaubern I*, *Schwächestrahl* (SG 16), *Sprühende Farben* (SG 16)

0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 15), *Ausbluten* (SG 15), *Benommenheit* (SG 15), *Erschöpfende Berührung* (SG 15), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*

Blutlinie Arkane Blutlinie

TAKTIKEN

Im Kampf Die Feuerriesen-Königin nutzt eine Mischung aus Zaubern und Kampfeskönnen, um ihre kämpferische Überlegenheit zur Schau zu stellen.

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 15, **KO** 25, **IN** 17, **WE** 14, **CH** 20

GAB +20; **KMB** +31 (Gegenstand zerschmettern +33, Überrennen +33); **KMV** 46 (48 gegen Gegenstand zerschmettern, 48 gegen Überrennen)

Talente Ausweichen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Betäubt), Kritischer Treffer (Erschöpft), Magiekomponentenlos zaubern, Rundumschlag, Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Streitkolben), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Schwerer Streitkolben), Zauber ausdehnen, Zaubereffekt maximieren, Zauberreichweite erhöhen

Fertigkeiten Diplomatie +21, Einschüchtern +16, Handwerk (Waffen) +11, Klettern +22, Magischen Gegenstand benutzen +36, Wahrnehmung +33, Wissen (Arkanes) +24, Zauberkunde +34

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Streitkolben), Geheimnisse des Blutes (+1 auf den SG der Rettungswürfe gegen metamagische Zauber mit erhöhtem Zaubergrad), Metamagischer Adept (2/Tag), Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x), *Trank: Unsichtbarkeit* (2x), *Schriftrollen (Blitz* (2x), *Dunkelheit* (2x), *Flammenpfeil*, *Monster herbeizaubern IV)*, *Zauberstab: Sengender Strahl* (22 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Zauberspeicher*[ARK]*-Mithralkettenhemd* +3, *Bannender*[ARK] *zorngeborener*[ARK] *Schwerer Streitkolben* +1, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Gürtel des Perfekten Körpers* +2, *Stirnreif der Geistigen Stärken* +4 (IN, CH), *Schutzring* +2



Viele Feuerriesen-Königinnen regieren ihre Stämme an der Seite ihrer Gatten. Diese heiraten sie statt aus romantischen Motiven meist aus Gründen politischer Macht; solche Ehen dauern, bis ein Partner verstirbt. Andere Königinnen herrschen allein und beugen sich keinem König, da sie keinen Partner zur Unterstützung ihrer eigenen beachtlichen Macht und Stärke brauchen oder wollen.

Feuerriesen-König

Ein Feuerriesen-Kkönig ist nicht damit zufrieden, auf seinem Thron herumzulümmeln – er sucht stattdessen aktiv nach seinen Feinden und erweitert sein Territorium mit Unnachgiebigkeit und Einfallsreichtum.

Feuerriesen-König **HG 20**

EP 307.200

Feuerriesen-Waldläufer 10

RB Großer Humanoider (Feuer, Riese)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +38

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 34 (+3 Ablenkung, –2 GE,–1 Größe, +13 Natürlich, +11 Rüstung)

TP 382 (25 TW; 15W8+10W10+260)

REF +10, **WIL** +14, **ZÄH** +26,

Immunität Feuer; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihänder des Strahlenden Lichts* +1, +36/+31/+26/+21 (3W6+22/17–20) oder 2 Hiebe +34 (1W8+14)

Fernkampf Felsen +19 (1W8+21 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Erzfeind (Drachen +4, Zwergen +4, Tieres +2), Felsen werfen (16 m), Glühende Felsen, Kampfstil (Zweihandwaffe[EXP])

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 7; Konzentration +11)

3. — *Mittelschwere Wunden heilen*

2. — *Aspekt des Bären*[EXP], *Dornenwuchs* (SG 16)

1. — *Energien widerstehen, Lange Schritte, Verstricken* (SG 15)

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Feuerriesen-König wirkt *Aspekt des Bären* und *Lange Schritte*.

Im Kampf Der König führt seine Krieger in die Schlacht, unterstützt seine Truppen und bahnt sich einen Weg durch seine Feinde.

Grundspielwerte Ohne *Aspekt des Bären* und *Lange Schritte* besitzt der Feuerriesenkönig die folgenden Spielwerte: **RK** 32, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 32, **Bewegungsrate** 9 m; **KMB** +36 (Ansturm +38, Gegenstand zerschmettern +38, Überrennen +38)

SPIELWERTE

ST 39, **GE** 7, **KO** 30, **IN** 13, **WE** 18, **CH** 14

GAB +21; **KMB** +38 (Ansturm +40, Gegenstand zerschmettern +40, Überrennen +40); **KMV** 47 (49 gegen Ansturm, 49 gegen Gegenstand zerschmettern, 49 gegen Überrennen)

Talente Ausdauer, Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Überrennen, Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +30, Handwerk (Rüstung) +9, Heimlichkeit +7, Klettern +28, Wahrnehmung +38, Wissen (Adel) +11,Wissen (Geographie) +14, Zauberkunde +17

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Berge +4, Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schneller Verfolger, Spuren lesen +5, Tierempathie +12, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Siebenmeilenstiefel, Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +5, Zweihänder des Strahlenden Lichts +1, Amulett der Natürlichen Rüstung +2, Gürtel der Körperkraft +4* (ST, KO), *Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +2, Schutzring +3*

Feuerriesen-Könige herrschen mit eiserner und grausamer Hand über ihre vulkanischen Reiche. Die meisten Könige streben nach der Hand von Königinnen, welche an ihrer Seite regieren und diese Ehen dienen vorrangig der gegenseitigen Sicherung von Macht und um Erben hervorzubringen, welche ihre Throne besteigen, wenn sie schließlich im Kampf fallen. Ein Feuerriesen-König muss stets auf seinen Rücken achten, da es stets Feuerriesen gibt, welche König anstelle des Königs sein möchten ...



Dampfschwein

Dieses gewaltige Warzenschwein ist mit stählerner Panzerung und allen möglichen unnatürlichen Verbesserungen ausgestattet, darunter auch zwei messerscharfen, metallenen Hauern.

Dampfschwein **HG 7**

EP 3.200

N Riesige Magische Bestie

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 19 (-2 Größe, +6 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 94 (9W10+45)

REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +10,

Resistenzen Feuer 15; **SR** 2/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

Nahkampf Durchbohren +14 (2W6+7 plus 1W6 Feuer), 2 Hufe +9 (1W8+3)

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

Besondere Angriffe Dampfwolke, Trampeln (1W8+10, SG 21)

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 11, **KO** 18, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 9

GAB +9; **KMB** +18; **KMV** 28 (32 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Klettern +10, Wahrnehmung +10

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge

Organisation Einzelgänger, Kavallerie (2–4 plus 2–4 Feuerriesen) oder Stampede (5–8 plus 3–8 Feuerriesen)

Schätze Standard (Riesiger Adamantschuppenpanzerharnisch, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dampfwolke (AF) Als Standard-Aktion kann ein Dampfschwein eine Dampfwolke mit einer Ausdehnung von 3 m-Radius aus seiner Schnauze ausatmen. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden dabei 2W6 Punkte Feuerschaden. Die Wolke besteht für 1W4 Runden und verhält sich wie *Verhüllender Nebel* mit 3 m-Radius. Eine Kreatur, deren Zug innerhalb der Wolke beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 1W6 Punkte Feuerschaden zu erleiden. Ein Dampfschwein kann die Fähigkeit alle 1W6 Runden einsetzen; der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



Die militärischen Fortschritte der kriegerischen Feuerriesen beschränken sich nicht auf Waffen und Rüstungen – so wie sie das Erz der Berge in ihren Schmieden verwerten, werden auch die Tiere der Wildnis als Waffen eingesetzt. Neben Höllenhunden, Roten Drachen und anderen feurigen Wesen, die bei ihren Feldzügen zum Einsatz kommen, haben Feuerriesen mehrere einzigartige Arten gezüchtet oder erschaffen. Unter diesen Mischungen aus Fleisch und Stahl stehen jene missgestalteten Schweine an erster Stelle, welche als Dampfschweine bezeichnet werden. Diese gewaltigen, grunzenden Bestien werden von den Feuerriesen als Frontkämpfer eingesetzt; jedes ist ganz allein imstande, einen ganzen Trupp feindlicher Soldaten auszulöschen.

Auch wenn Feuerriesen durchaus fähig sind, ihren Dampfschweinen neue Rüstungen zu schmieden, lieben sie es, ihre bevorzugten Kriegsbestien mit den neugeschmiedeten Waffen und Rüstungen besiegter Gegner auszustatten. Auf diese Weise fungieren die Rüstung und das schmückende Beiwerk eines alten Dampfschweins als Aufzeichnung der Schlachten und Kriege, in denen es gekämpft hat. Wenn solch ein Dampfschwein schließlich im Kampf fällt, behalten seine sentimentalen Feuerriesenmeister diese Rüstung oft als wertvolles Erbstück.

Dampfschweine messen etwa 4,80 m von der Schnauze bis zum Schwanz und erreichen eine Schulterhöhe von 2,40 m. Sie können bis zu 3 Tonnen wiegen, bzw. bis zu 4 Tonnen mit einem Adamantschuppenharnisch.

Begegnungen

Die folgenden Gruppen repräsentieren einige der häufigsten Begegnungen, welche Abenteurergruppen mit Feuerriesen haben können, sowie die typischen Gruppierungen, in welchen Feuerriesen in den Krieg ziehen:

Spähtrupp (HG 15)

Ehe Feuerriesen mit allen Truppen in die Schlacht ziehen, spähen sie die besten Angriffsmethoden aus, indem sie eine kleine Gruppe zum Sammeln solcher Informationen aussenden.

Feuerriesen-Glefenkämpfer (2) **HG 12**
EP je 19.200
TP je 197 (siehe Seite 58)

Feuerriesen (2) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 142 (*MHB*, S. 217)

Artillerie (HG 17)

Feuerriesen-Artillerietrupps sieht man selten, spürt sie aber dennoch, da sie sich auf dem Schlachtfeld im Hintergrund halten und aus der Ferne glühende Felsen werfen und andere Fernangriffe ausführen. Im Nahkampf sind diese Krieger aber nicht weniger effektiv.

Feuerriesenkrieger (3) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 158 (siehe Seite 58)

Feuerriesen (3) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 142 (*MHB*, S. 217)

Plündertrupp (HG 19)

Ortschaften, die in Gebieten liegen, in welche Feuerriesen ihre Territorien ausdehnen wollen, müssen die Plündertrupps der Riesen fürchten.

Feuerriesenkrieger (4) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 158 (siehe Seite 58)

Feuerriesen (8) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 142 (*MHB*, S. 217)

Höllenhunde (12) **HG 3**
EP je 800
TP je 30 (*MHB*, S. 151)

Dampfschwein (5) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 94 (siehe Seite 64)

Königshof (HG 23)

Manche adeligen Feuerriesen erachten es als notwendig, von ihren Thronen herabzusteigen, um zwischen den gemeinen Arbeitern und Soldaten ihrer Klans zu schreiten oder sich frisch eroberte Besitzungen anzusehen. Dabei werden sie von einer kleinen Gruppe treuer Leutnants begleitet, welche sie vor Möchtegern-Attentätern schützen sollen. Ansonsten dienen diese Leutnants als königliche Wachen in den Thronsälen der Feuerriesenherrscher.

Feuerriesenkönig **HG 20**
EP 307.200
TP 382 (siehe Seite 63)

Feuerriesenleutnants (4) **HG 16**
EP je 76.800
TP je 253 (siehe Seite 59)

Feuerriesenkönigin **HG 19**
EP 204.800
TP 326 (siehe Seite 62)





Frostriesen

„Zuerst dachten wir, das Rumpeln und Grollen würde vom Sturm verursacht werden. Doch als wir die Wahrheit erkannten und die Fensterläden aufstießen, hatten sie unser Dorf bereits erreicht. Sie kamen mit hochgereckten zweihändigen Äxten aus dem Schnee. Mit einem einzigen Schlag zertrümmerte ihr Anführer das Dach unserer Gemeinschaftshalle. Dann waren sie mitten unter uns und schlugen lachend mit ihren gewaltigen Klingen zu.

Unsere Krieger zögerten nicht – jeder von uns ergriff ein Schwert, doch es war sinnlos, denn wer kann schon Frostriesen inmitten eines Schneesturmes die Stirn bieten? Ihre Hexenmeister brüllten und der Boden unter unseren Füßen wurde zu Eis. Ihre Wölfe und Bären tobten sich an uns aus, zerfleischten Kehlen und rissen Gliedmaßen aus. Ihre Klingen waren überall und färbten den Schnee rot, während ihre Felsen unsere Schilde zertrümmerten, als wären es Blütenblätter. Einer traf mich am Helm und ich erwachte in Ketten ...“

—Droge Heldrigsson, entflohener Sklave der Frostriesen

Als Einheimische der schneebedeckten Gipfel und unberührten Länder des endlosen Winters betrachten die Frostriesen sich selbst als die rechtmäßigen Erben der kalten Orte der Welt. Sie plündern, rauben, erobern und versklaven mit vorsätzlicher Brutalität. Schwächere Rassen, welche sich angesichts der eisigen Winde zitternd verstecken, existieren nur, um ihnen zu dienen, sei es als Arbeiter, als Jagdbeute oder manchmal auch als Mahlzeit.

Frostriesen gehören zu den größeren Riesen: Männer werden 4,50 m groß und wiegen etwa 2.800 Pfund, während Frauen etwas kleiner sind. Die meisten Frostriesen haben blassblaue Haut mit der Farbe von Gletschereis, wobei dies auch von Tiefblau bis zum Weiß von frischgefallenem Schnee variieren kann. An Haarfarben sind bleiche Blautöne, Weiß und schmutziges Gelb vertreten. Frostriesen tragen ihr Haupt- und Barthaar in der Regel lang und zu Zöpfen geflochten. Die Augenfarbe entspricht meist der der Haare, wenn auch um einiges kräftiger. Das den Frostriesen eigene Farbschema hilft ihnen, sich in den eisigen Landen ihrer Heimat besser zu tarnen. Oft gehen sie während eisigen Schneestürmen auf Raubzug, um diese Tarnung noch besser ausnutzen zu können.

Frostriesen sind fast ebenso proportioniert wie Menschen, wenn auch im Durchschnitt muskelbepackter und breitschultriger. Wie andere Humanoide sind sie warmblütig, allerdings haben sich ihre Körper so angepasst, dass die Körperwärme nur minimal über Haut und Atem abgegeben wird. Zudem kann ihr Blut nicht gefrieren, so dass ihnen selbst eisigste Kälte kaum etwas ausmacht. Allerdings kocht ihr Blut dafür leicht, so dass es ihnen in gemäßigteren Zonen sehr schnell unangenehm warm wird.

Kreaturen dieser Größe benötigen große Mengen von Nahrung, an welche Frostriesen hauptsächlich durch Jagen und Rauben kommen. Karibus, Elche und andere Urzeittiere der eisigen Ödlande stellen den Großteil ihrer Nahrung. Die Häute und Felle dieser Kreaturen werden zur Herstellung von Kleidung, Bettzeug und Zelten gebraucht. Frostriesen sehen keine Veranlassung, sich mit Ackerbau, Bergbau oder Viehzucht zu befassen, da es ihnen dank ihrer großen Stärke viel leichter fällt, sich das Benötigte durch Raubzüge zu beschaffen. Die meisten materiellen Besitztümer der Riesen sind gestohlen oder werden von versklavten Angehörigen schwächerer Völker erschaffen. Insbesondere Käse und Butter sind hochgeschätzt.

Etwa die Hälfte aller Frostriesenstämme lebt halbnomadisch und zieht zwischen Lagerplätzen und temporären Ansiedlungen umher, wenn vor Ort die Jagdbeute oder das Plündergut nachzulassen beginnt. Die andere Hälfte lebt permanent in eroberten Burgen oder in aus Eis und Stein gehauenen Festungen. Da die Riesen sich weigern, Ackerbau zu betreiben, benötigen die sesshaften unter ihnen allerdings eine recht große Population an ihnen ausgelieferten Völkern, welche sie berauben können – es mag sogar sein, dass sie von unterworfenen Frostriesenstämmen fordern, andernorts auf Raub zu gehen und ihnen dann Tribut schicken.

Es ist bekannt, dass Frostriesen leidenschaftliche Plünderer sind. Man fürchtet sie zu Recht in Bergdörfern auf der ganzen Welt. Sie haben die Kunst des Raubens derart perfektioniert, dass sie genug Bewohner eines Ortes am Leben lassen, dass diese ihn wieder aufbauen können, damit sie später erneut über die Ansiedlung herfallen können, wenn diese sich derart erholt hat, dass sich der Raubzug wieder lohnt. Frostriesen lieben den Kampf um des Kampfes Willen, weshalb sie auch lieber schnell plündern, als langwierig ein Territorium beherrschen. Insbesondere kämpfen sie gern gegen kleinere Humanoide, da sie so ihre Blutlust relativ gefahrlos befriedigen können.

Da Frostriesen Stärke vor allen anderen Dingen schätzen, gelangen sie zuweilen unter das Kommando noch größerer böser Mächte. In diesen Fällen sind sie meist geschätzte Söldner, die allerdings nur solange kooperieren, wie sie Nahrung, Waffen und Reichtümer erhalten, egal ob in Form von Sold oder Plündergut. Allerdings sind Nichtriesen, welche einen Stamm einschüchtern können, sehr selten – sogar Weiße Drachen können als Knechte mächtiger Frostriesenstämme enden.

Der Herrscher eines Frostriesenstammes trägt in der Regel den Titel eines Jarl. Dieser Titel wird nicht vererbt und auch nicht demokratisch vergeben, sondern gehört demjenigen, welcher ihn im Rahmen persönlicher Herausforderungen erlangen kann. Wenn zwei Jarle aufeinandertreffen, muss der eine seinen Titel aufgeben und wird zu einem einfachen „Häuptling“ oder „Kriegsherrn“ degradiert – die Rangordnung wird in der Regel in einem schnellen und brutalen Kampf festgelegt. Auf diese Weise kann ein starker Jarl viele untergeordnete Stämme kommandieren. Derartige Arrangements sind aber unweigerlich nur vorübergehend, da Frostriesen schlechte Diener abgeben. Die meisten Häuptlinge stellen die Führung durch den Jarl ständig in Frage und suchen nach Möglichkeiten, ihm den Dienst aufzukündigen oder – besser noch – selbst an die Macht zu gelangen.

Da Frostriesen den Ruhm des Kampfes mühsamer Arbeit bevorzugen, halten sie sich Sklaven, welche bei Tätigkeiten wie der Nahrungszubereitung und dem Gerben von Fellen helfen. Sie nennen diese Sklaven „Knechte“, sind ihnen aber schlechte Herren, da viele Knechte an Erschöpfung oder Grausamkeit zugrunde gehen. Zudem haben die Riesen auch kein Problem damit, ihre Knechte in mageren Zeiten oder wenn die Sklaven ihnen nicht mehr nützlich sind zu verspeisen. Erfolgreichere Frostriesenstämme fangen zuweilen zähere Kreaturen wie Eistrolle oder Oger als Knechte, welche ein etwas besseres Leben führen, da sie als die Stoßtruppen in den Kriegsbanden der Riesen dienen.

Die Herstellung von Waffen und Rüstungen gehört zu den wenigen Handwerken und Tätigkeiten, auf welche Frostriesen stolz sind. Sie fertigen exzellente Kettenrüstungen an, welche Plattenrüstungen bevorzugen, sind Plattenrüstungen doch laut und verfügen über Gelenke, welche einfrieren können. Als Waffen bevorzugen sie gewaltige Zweihändige Äxte, als deren Schäfte zuweilen ganze Bäume dienen.

Frostriesen genießen die Gesellschaft von Kreaturen, welche ebenso brutal wie sie selbst sind, so dass sie andere Kreaturen der Tundra gern als exotische „Haustiere“ aufnehmen – sie bevorzugen Winterwölfe, doch auch Frostwürmer, Mammuts, Polarbären, Svathurime und Yetis sind nicht unbekannt.

Die überwiegende Mehrheit der Frostriesen verehren uralte Riesengötter des Blutes, Eises und Krieges. Aus Respekt widmen sie ihnen ihre Schlachten, aus Furcht besänftigen sie sie, indem sie ihnen Sklaven und Schätze opfern. In jüngerer Vergangenheit haben einige Stämme begonnen, stattdessen Dämonenherrscher der Gewalt, Rache und tödlichen Kälte zu verehren. Dies hat eine Art von Schisma verursacht: Die Traditionalisten beschuldigen die Dämonenverehrer, sich von den Schöpfern und den Ahnen abzuwenden und stattdessen zu Knechten von Herren zu werden, die ihrer Dienste nicht würdig sind. In Wahrheit aber verehren die meisten Frostriesen jeden Gott, der ihren Wünschen nachzukommen scheint.

Vollständige Spielwerte für Frostriesen findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 218.

Neue Regeln

Die meisten Fähigkeiten der Frostriesen sind die Folge ihrer Anpassung an die schwere Kälte in ihren Heimatlanden. Sie haben aber auch Versionen existenter Zauber und Taktiken entwickelt, welche ihre Größe ausnutzen.

Talente der Frostriesen

Frostriesen können aus den folgenden Talenten auswählen:

Eisiger Blick

Deine Augen brennen wie Eis und erlauben dir, Gegner mit einem Blick zu gefrieren und zu schwächen.

Voraussetzungen: Kind des Frostes, Frostriese.

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du deinen Eisigen Blick auf eine Kreatur oder einen Gegenstand innerhalb von 3 m Entfernung richten. Der Zielkreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine ½ TW + deinen CH-Modifikator gelingen, um nicht 1W6 Punkte Kälteschaden zu erleiden. Gegenstände, die niemand in Händen oder am Leib mit sich führt, steht kein Rettungswurf zu. Kreaturen, die durch den Effekt Schaden nehmen, müssen einen zweiten Zähigkeitswurf bestehen, um nicht zusätzlich 1 Punkte Stärkeschaden zu erleiden.



Dieses Talent verleiht dir keinen Blickangriff, so dass Verbündete und Gegner dir durchaus gefahrlos in die Augen sehen können.

Eisiger Fels

Du kannst die Kälte deines Leibes auf von dir geschleuderte Felsen übertragen.

Voraussetzungen: Kind des Frostes, Frostriese.

Vorteil: Alle Gegenstände, welche du mittels Felsen werfen schleuderst, werden durch deine Berührung eisig kalt und verursachen zusätzlich +1W6 Punkte Kälteschaden.

Eisläufer

Du bewegst dich auf Eis und Schnee so, als ob es trockener Boden wäre.

Voraussetzungen: Frostriese.

Vorteil: Du kannst dich über vereiste, eisige und verschneite Oberflächen ohne Mali bewegen und musst keine Fertigkeitswürfe für Akrobatik ablegen, um auf Eis zu rennen oder Sturmangriffe durchzuführen. Du erhältst zudem einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern in Bezug auf Eis und vereiste Oberflächen.

Fegender Doppelschlag [Kampf]

Du kannst mehrere Gegner mit einem Schlag deiner Axt zu Boden befördern.

Voraussetzungen: ST 15, Doppelschlag, Verbessertes Zu-Fall-Bringen, Waffenfokus (Zweihändige Axt), GAB +11.

Vorteil: Wenn du mit einer zweihändigen Waffe einen Vollen Angriff ausführst, kannst du auf deine regulären Angriffe verzichten und stattdessen ein Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen mit deinem höchsten Grundangriffsbonus gegen jeden Gegner in deiner Reichweite ausführen. Du legst dabei gegen jeden Gegner einen eigenen Kampfmanöverwurf ab.

Kind des Frostes

Von dir geht eine Kälte aus, die andere Kreaturen verletzen kann.

Voraussetzungen: Frostriese.

Vorteil: Deine natürlichen Waffen und waffenlosen Schläge verursachen zusätzlich +1W6 Punkte Kälteschaden. Kreaturen, welche dich mit natürlichen Waffen oder waffenlosen Schlägen treffen, erleiden 1 Punkt Kälteschaden.

Uralte Feindschaft [Kampf]

Du kannst die besonderen Verteidigungskünste kontern, in denen sich die kleineren Völker gegen deine Art schulen.

Voraussetzungen: Unterart Riese.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe gegen Gnome und Zwerge.

Speziell: Du kannst dieses Talent zwei Mal wählen, die Effekte sind kumulativ.

Wuchtiger Sturmangriff [Kampf]

Wenn du einen Sturmangriff ausführst, kannst du deinen Gegner fortschleudern.

Voraussetzungen: ST 25, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag[MHB].

Vorteil: Wenn du einen Gegner mit einem Sturmangriff triffst, kannst du als Freie Aktion ein Kampfmanöver für Wuchtigen Schlag gegen diesen Gegner ausführen.

Zauber der Frostriesen

Frostriesen haben die folgenden Zauber als Hilfe bei der Jagd und auf Raubzügen in ihrer eisigen Heimat entwickelt:

Magischer Fels

Schule Verwandlungsmagie [Erde]; **Grad** DRU 2, KLE 2
Ziel Bis zu drei berührte Felsen
Dieser Zauber funktioniert wie *Magischer Stein*, du kannst aber bis zu drei Felsen verwandeln (Felsen bis zu zwei Größenkategorien kleiner als du), welche mittels Felsen werfen oder als Munition für Belagerungswaffen genutzt werden können. Der Schaden des Felsen steigt um einen Schritt, zudem erhält er einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Vereisen

Schule Hervorrufungsmagie [Kälte]; **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KAM 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich 1,50 m-Explosionsradius
Wirkungsdauer Sofort (siehe Text)
RW REF, teilweise (siehe Text); **ZR** siehe Text
Du erzeugst eine Explosion starker Kälte, welche alle Oberflächen im Wirkungsbereich mit einer dünnen Eisschicht bedeckt. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden bei Wirken des Zaubers 1W6 Punkte Kälteschaden +1 Punkte pro Zauberstufe (maximal +10), zudem stürzen sie zu Boden und erhalten den Zustand Liegend. Gelingt einer Kreatur der Reflexwurf, erleidet sich nur halben Schaden und erleidet nicht den Zustand Liegend. Gegen diesen Ersteffekt kommt Zauberresistenz zur Anwendung.
Eine Kreatur kann sich im Wirkungsgebiet oder durch dieses hindurch mit halber Bewegungsrate bewegen, sofern ihr ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 gelingt. Scheitert dieser Wurf um 4 oder weniger, kann sie sich in dieser Runde nicht bewegen und muss einen Reflexwurf bestehen, um nicht zu stürzen. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, stürzt die Kreatur (siehe *Grundregelwerk*, Seite 87, „Akrobatik"). Kreaturen, welche sich während ihres Zuges nicht bewegen, müssen diesen Fertigkeitswurf nicht ablegen.
Ein Eisfeld von 1,50 m Seitenlänge hat Härte 0 und besitzt 3 Trefferpunkte. Das Eis ist ein augenblicklicher Effekt, besteht aber wie normales Eis. In gemäßigtem Klima bleibt es für 1 Minute pro Stufe bestehen, in tropischem Klima nur halb so lange. In kaltem Klima, wo Eis und Schnee nicht schmelzen, kann es unbegrenzt existieren.

Magische Gegenstände der Frostriesen

Es heißt, dass Frostriesen die ersten der folgenden magischen Gegenstände hergestellt hätten und immer noch über die jeweils meisten Exemplare verfügen würden. Viele tapfere Helden haben schon versucht, in Frostriesenfestungen einzudringen, um solch magische Schätze zu erbeuten, und haben gefährliche Klettertouren zu Burgen auf Klippen und Gletscherpalästen gewagt. – Einige der erfolgreichsten sind sogar mit allen Gliedmaßen intakt wieder heimgekehrt.

Frostblutaxt

Preis 40.310 GM
Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 10 | **Gewicht** 6 Pfd.
Aura Durchschnittliche Nekromantie [Böse]
Diese *Eis-Streitaxt des Verwundens* +1 opfert die Seelen derer, die sie tötet, den finsteren Göttern der Frostriesen. Wenn sie eine Kreatur mit wenigstens 1 Trefferwürfel tötet (Kreaturen, die am Blutungsschaden sterben eingeschlossen), kann der Träger als Augenblickliche Aktion entweder auf sich selbst *Göttliche Gunst* oder *Segnen* auf sich und seine Verbündeten wirken.
Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 20.310 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbluten*, *Göttliche Gunst*, *Metall abkühlen*, *Segnen*, *Totenglocke*

Handschuhe des eisernen Griffes

Preis 4.000 GM
Ausrüstungsplatz Hände | **ZS** 3 | **Gewicht** 2 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie
Diese Handschuhe werden aus Ziegenleder gefertigt und mit schweren Eisenstreifen verstärkt. Sie ermöglichen einen festen und sicheren Griff bei großen oder unförmig geformten Gegenständen. Wenn der Träger eine improvisierte Nahkampfwaffe oder eine für seine Größe nicht geeignete Waffe führt, dann senke den Malus dafür um 2 (Minimum 0). Die Handschuhe beeinflussen die Anzahl der zum Führen einer solchen Waffe erforderlichen Hände nicht.
Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 2.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*, *Person vergrößern*

Nebelbrille

Preis 8.000 GM
Ausrüstungsplatz Gesicht | **ZS** 5 | **Gewicht** 1 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie
Diese Linsen werden aus poliertem Bergkristall gefertigt, in poliertem Messing gefasst und an einem einfachen Lederriemen befestigt. Dieser Riemen ist für den Kopf eines Riesen gedacht, kann aber für kleinere Völker angepasst werden. Die Linsen ermöglichen es dem Träger, durch magischen und normalen Nebel und ähnliche Sichthindernisse zu blicken. Sie geben weder Dämmer- noch Dunkelsicht. Zudem verzerren sie die Sicht des Trägers und verleihen einen Malus von -4 auf entsprechende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.
Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 4.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht*, *Nebelwolke*

Winterwolfrunenzahn

Preis 2.500 GM
Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 10 | **Gewicht** —
Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie
Wird dieser Wolfszahn als Volle Aktion zerbrochen oder zerschmettert, zaubert dies einen Winterwolf (*MHB*, S. 279) herbei. Der Wolf steht unter der Kontrolle der Kreatur, die den Zahn zerstört. Der Wolf bleibt für 1 Minute, sofern er nicht vorher getötet wird.
Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 1.250 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verbündeten der Natur herbeizaubern V*

Frostriesenplünderer

Frostriesenplünderer sind der Schrecken des Nordens. Sie stürmen aus dem Schnee hervor, um andere aus Freude an Kampf und Eroberung zu zerfetzen und abzuschlachten.

Frostriesen-Plünderer **HG 11**

EP 12.800

Frostriesen-Barbar 2

CB Großer Humanoider (Kälte, Riese)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ablenkung, –1 Größe, –2 Kampfrausch, +10 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 227 (16 TW; 14W8+2W12+146)

REF +5, **WIL** +10, **ZÄH** +22

Immunität Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Reflexbewegung

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +27/+22/+17 (3W6+22/×3)

Fernkampf Felsen +11 (1W8+21)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Kampfrausch (13 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Niederschlagen)

TAKTIKEN

Im Kampf Der Plünderer beginnt den Kampf mit Bedrohliche Darbietung, gefolgt von Verteidigung zerschlagen, um eingeschüchterte Ziele in der Defensive zu halten.

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 25, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 25; **TP** 195; **WIL** +8, **ZÄH** +20; *Zweihändige Axt* +1, +25/+20/+15 (3W6+19/×3); Felsen +11 (1W8+18); **ST** 35, **KO** 24; **KMB** +25, **KMV** 36; **Fertigkeiten** Einschüchtern +30, Klettern +18

SPIELWERTE

ST 39, **GE** 11, **KO** 28, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8

GAB +12; **KMB** +27 (Ansturm +29); **KMV** 36 (38 gegen Ansturm)

Talente Bedrohliche Darbietung, Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserte Ansturm, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Zweihändige Axt)

Fertigkeiten Einschüchtern +32, Heimlichkeit –5 (im Schnee –1), Klettern +20, Wahrnehmung +22; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit (im Schnee) +4

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Tränke (Schutz vor Energien (Feuer), Schutz vor Pfeilen, Schwere Wunden heilen* (2x), *Standort vortäuschen*), Alchemistenfeuer (5); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1, Zweihändige Axt +1, Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Gürtel der Riesenstärke +2, Resistenzumhang +1, Schutzring +1*, 380 GM



Plünderer sind die Schock- und Voraustruppen der Frostriesenstämme. Meistens gehören zu ihnen die zähesten, einschüchterndsten Krieger. Bei Raubzügen ergötzen sie sich an der Furcht, die sie mit ihrer Erscheinung auslösen, und brechen gegnerische Linien allein mit ihrem heulenden Sturmangriff. Im Gegensatz zu den Waldläufern der Frostriesen interessieren sich Plünderer weniger für Heimlichkeit oder Taktik als dafür, einander mit dramatischen Taten im Kampf zu beeindrucken. Weise Jarle wissen, wann sie ihre Truppen zügeln müssen, damit Tollkühnheit und der Drang anzugeben, die Frostriesen nicht den Sieg kostet – oder (weitaus häufiger) zu unnötigen Verlusten an wertvollen Sklaven und Beutegut führen.

Größere Stämme werden in der Regel von einem Jarl oder anderen Mächtigen geführt, während bei kleineren Stämmen ein Plünderer als Anführer fungieren kann. Manche Plünderer könnten sogar Häuptlinge sein, welche dem größeren Klan eines mächtigen Jarl die Treue geschworen haben. Da ein Frostriesenstamm unter der Herrschaft eines einfachen Plünderers leichte Beute für einen mächtigeren Stamm wäre, welcher seinen Einflussbereich ausdehnen will, erachten es von Plünderern geführte Stämme oft als sicherer, ihre Heimat zu verlassen und in weniger gefährliche Gebiete umzuziehen – was sie häufig in Konflikte mit kleineren Humanoiden führt.

Frostriesen-Waldläufer

Frostriesen-Waldläufer jagen Großwild, um ihre Stämme zu ernähren, und übernehmen bei Raubzügen die Spitze.

Frostriesenjäger HG 11

EP 12.800

Frostriesen-Waldläufer 2
CB Großer Humanoider (Kälte, Riese)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ablenkung, +2 GE, –1 Größe, +10 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 170 (16 TW; 14W8+2W10+96)
REF +9, **WIL** +9, **ZÄH** +18
Immunität Kälte; **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen
Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Speer +1*, +23/+18/+13 (2W6+17/×3)
Fernkampf Felsen +13 (1W8+16)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Erzfeind (Tiere +2), Felsen werfen (16 m), Kampfstil (Bogenschießen)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 15, **KO** 23, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8
GAB +12; **KMB** +24; **KMV** 37
Talente Eiserner Wille, Fernschuss, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Tödliche Zielgenauigkeit
Fertigkeiten Heimlichkeit +22 (im Schnee +26), Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +22; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit (im Schnee) +4
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +1
Ausrüstung *Kettenhemd +1*, *Speer +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Schutzring +1*, *Winterstiefel*, 2.298 GM

Frostriesenspäher HG 13

EP 25.600

Frostriesen-Waldläufer 4
CB Großer Humanoider (Kälte, Riese)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, –1 Größe, +10 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 197 (18 TW; 14W8+4W10+112)
REF +11, **WIL** +10, **ZÄH** +19
Immunität Kälte; **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen
Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Speer +1*, +24/+19/+14 (2W6+16/×3)
Fernkampf Felsen +16 (1W8+15)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Felsen werfen (16 m), Kampfstil (Bogenschießen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1; Konzentration +4)
1. — *Lange Schritte*

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 16, **KO** 22, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 8
GAB +14; **KMB** +25; **KMV** 40
Talente Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Tänzelnder Angriff
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +15), Heimlichkeit +30 (im Schnee +34), Klettern +21, Mit Tieren umgehen +11, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +30, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Natur) +14; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit (im Schnee) +4
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Kälte +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +2, Tierempathie +3
Ausrüstung *Kettenhemd +2*, *Speer +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Körperkraft +2* (GE, KO), *Winterstiefel*, *Schutzring +1*, *Winterstiefel* 3.773 GM



Frostriesen-Eiszauberer

Frostriesen-Hexenmeister sind Meister darin, die Macht der Elemente zu zügeln und Plünderer im Kampf zu stärken.

Frostriesen-Eiszauberer **HG 12**

EP 19.200

Frostriesen-Hexenmeister 6

CB Großer Humanoider (Kälte, Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ablenkung, –1 Größe, +10 Natürlich, +2 Rüstung, +4 Schild)

TP 204 (20 TW; 14W8+6W6+120)

REF +8, **WIL** +11, **ZÄH** +17

Immunität Kälte; **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +21/+16/+11 (2W6+12) oder 2 Hiebe +20 (1W8+8 plus 1W6 Kälte)

Fernkampf Felsen +12 (1W8+12 plus 1W6 Kälte)



Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

7/Tag—Kalter Stahl (verleiht einer Waffe oder 50 Stück Munition für 3 Runden die besondere Waffeneigenschaft *Eis*)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 6; Konzentration +9)

3. (4/Tag) — *Magie bannen*

2. (6/Tag) — *Kalter Hauch*[ABR], *Kampfrausch* (SG 16), *Vereisen*

1. (7/Tag) — *Person vergrößern*, *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Verhüllender Nebel*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 13), *Botschaft*, *Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magierhand*

Blutlinie Arktische Blutlinie[EXP]

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Ein Frostriesen-Eiszauberer wirkt *Schild* und *Rascher Rückzug*.

Im Kampf Ein Frostriesen-Eiszauberer nutzt seinen *Zauberstab: Fester Nebel*, um Gegner festzusetzen und sie im Anschluss mit seinem *Zauberstab: Eissturm* oder *Zauberstab: Blitz* zu bekämpfen. Er wirkt *Vereisen* und setzt seine Blutlinienfähigkeit Eisläufer ein, um Gegner in vereisten und verschneiten Gebieten auszumanövrieren.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 11, **KO** 22, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 16

GAB +13; **KMB** +22; **KMV** 33

Talente Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Eisiger Fels*, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kind des Frostes*, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Bluffen +12, Klettern +21, Einschüchtern +16, Handwerk (Alchemie) +15, Heimlichkeit +12 (im Schnee +16), Wahrnehmung +25, Wissen (Arkanes) +15, Zauberkunde +15; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit (im Schnee) +4

Sprachen Abyssisch, Aural, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Eisläufer

Kampfausrüstung *Trank: Schutz vor Energien* (Feuer), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit*, *Zauberstab: Blitz* (10 Ladungen), *Zauberstab: Eissturm* (10 Ladungen), *Zauberstab: Fester Nebel* (5 Ladungen), Alchemistenfeuer (4); **Sonstige Ausrüstung** Morgenstern [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Rüstungsarmschienen +2*, *Schutzring +1*, 362 GM

Eiszauberer tragen die Magie des eisigen Nordens im Blut. Einige von ihnen agieren als Täuscher oder Manipulatoren und nutzen beispielsweise *Person vergrößern* nutzen, um sich auf die Größenkategorie Riesig zu vergrößern und Reisende glauben zu machen, sie seien Wolkenriesen. Viele fungieren aber oft als Unterstützung und Artillerie für die Plünderer ihrer Stämme – sie töten mit der Macht eines Sturmes aus der Ferne oder erhöhen die Größe und Wildheit ihrer Verbündeten. Auch wenn sie machtvolle Hexenmeister sein mögen, legt die frostriesische Gesellschaft mehr Wert auf körperliche Kraft und Kampfeskönnen, so dass Hexenmeister in der Regel eher als Berater denn als Anführer auftreten.

Frostriesen-Kampfpriester **HG 13**

EP 25.600

Frostriesen-Klerikerin 8

CB Große Humanoide (Kälte, Riese)

INI –1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 Ablenkung, –1 GE, –1 Größe, +10 Natürlich, +8 Rüstung)

TP 195 (22W8+96)

REF +7, **WIL** +16, **ZÄH** +19

Immunität Kälte; **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Streitaxt* +1, +28/+23/+18/+13 (2W6+13/×3)

Fernkampf Felsen +14 (1W8+18)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (16 m), Macht der Götter (+8, 8 Runden/Tag), Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 16, 4W6), Waffenmeister (8 Runden/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +14)

9/Tag — Kraftschub (+4)

9/Tag — Schlachtenwut (+4)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +14)

4. — *Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien*[ABR II], *Göttliche Macht*[D], *Segen des Eifers*[EXP], *Unheilige Plage* (SG 20)

3. — *Blick durch eigene Augen*[EXP], *Heilige Bande*[EXP], *Magisches Schutzgewand*[D], *Schutz vor Energien*, *Unsichtbarkeit aufheben*

2. — *Ehrfurchtgebietende Waffe*[EXP], *Magischer Fels**, *Person festhalten* (SG 18), *Totenglocke* (SG 18), *Waffe des Glaubens*[D], *Waffengesinnung*

1. — *Befehl* (SG 17), *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Person vergrößern*[D] (SG 17), *Schild des Glaubens*, *Segnen*, *Verfluchen* (SG 17)

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Stärke

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Diese Kampfpriesterin wirkt *Bärenstärke*, *Magisches Schutzgewand* und *Schutz vor Energien* (Feuer) vor einem Kampf und *Heilige Bande*, sofern ihr Jarl zugegen ist.

Im Kampf Die Kampfpriesterin wirkt zu Kampfbeginn *Göttliche Macht*, dann nutzt sie Zauber wie *Segen des Eifers*, um Verbündete zu unterstützen, sowie *Unheilige Plage*, um Gegnern Schaden zuzufügen.

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 8, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 23, **CH** 14

GAB +16; **KMB** +29 (Gegenstand zerschmettern +31); **KMV** 39 (41 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Rundumschlag, Trank brauen, Umgang mit Kriegswaffen (Streitaxt), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Zauberstab herstellen,

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Handwerk (Rüstung) +10, Heimlichkeit +1 (im Schnee +5), Klettern +17, Wahrnehmung +30, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +7; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit (im Schnee) +4

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Eiszapfen 9/Tag (1W6+3)

Kampfausrüstung *Tränke (Bärenstärke* (2x), *Schutz vor Energien* (2x), *Schwere Wunden heilen* (4x), *Wasser atmen*), *Zauberstab: Kritische Wunden heilen* (15 Ladungen), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Kettenpanzer [Meisterarbeit], *Streitaxt* +1, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Schutzring* +1, *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2, *Versorgungsring*, *Winterstiefel*, goldene Armreifen für *Heilige Bande* (2), silbernes Unheiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel, 4.410 GM

Ein Frostriesen-Kampfpriester nutzt seine Kräfte, um jene aufzuspüren, welche seine Autorität oder die des Häuptlings unterminieren, indem er dem Rest des Stammes nachspioniert, ihn manipuliert und bedroht. Wenn nötig, nimmt er auch seine Streitaxt zur Hand und spaltet ein paar Schädel.



Frostriesen-Tiermeister

Frostriesen unterwerfen sich häufig Raubtiere wie z.B. Wölfe, damit diese ihnen helfen, ihre Beute zur Strecke zu bringen.

Frostriesen-Tiermeister **HG 14**

EP 38.400

Frostriesen-Druidin (Arktischer Druide[EXP]) 10
NB Große Humanoide (Kälte, Riese)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Eismagiekundiger; Wahrnehmung +29

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 28 (+1 Ablenkung, –1 Größe, +11 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 262 (24W8+154)
REF +10, **WIL** +18, **ZÄH** +22
Immunitäten Geblendet, Kälte; **Verteidigungsfähigkeit** Felsen fangen
Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +27/+22/+17/+12 (3W6+14/×3)
Fernkampf Felsen +16 (1W8+13)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Eismagiekundiger, Felsen werfen (16 m), Tiergestalt 3/Tag
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 10; Konzentration +16)
5. — *Fels zu Schlamm verwandeln* (SG 21), *Kritische Wunden heilen*, *Tierwachstum* (SG 21)
4. — *Eissturm*, *Flammenschlag* (SG 21), *Schwere Wunden heilen*, *Steindornen* (SG 20)
3. — *Blitz herbeirufen* (SG 20), *Schneesturm*, *Schutz vor Energien*, *Tier beherrschen* (SG 19)
2. — *Bärenstärke*, *Gift verzögern*, *Metall abkühlen*, *Rindenhaut*, *Tiere faszinieren* (SG 18), *Tier festhalten* (SG 18)
1. — *Erfrierung*[ABR], *Mit Tieren sprechen* (2x), *Tier bezaubern* (SG 17), *Verhüllender Nebel*, *Verstricken* (SG 17)
0. (beliebig oft) — *Licht*, *Magie entdecken*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Wasser erschaffen*



TAKTIKEN

Vor dem Kampf Diese Tiermeisterin zaubert *Schutz vor Energien* (Feuer) auf sich, dann wirkt sie *Tierwachstum*, *Rindenhaut* und *Bärenstärke* auf ihren Tiergefährten. Anschließend nutzt sie *Blitze herbeirufen*.
Im Kampf Die Tiermeisterin kämpft mit Axt und Magie, lenkt Blitze und setzt Gegner mittels *Verstricken*, *Schneesturm* und *Fels zu Schlamm verwandeln* fest.

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 10, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 23, **CH** 14
GAB +17; **KMB** +27; **KMV** 38
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, In Tiergestalt zaubern, Rundumschlag, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Axt), Verbesserte Natürliche Rüstung, Waffenfokus (Zweihändige Axt), Zauberfokus (Hervorrufungsmagie)
Fertigkeiten Bluffen +9, Einschüchtern +29, Heilkunde +14, Heimlichkeit –6 (in kaltem oder vereistem Gelände +3), Mit Tieren umgehen +20, Schwimmen +15, Überlebenskunst +21 (in kaltem oder vereistem Gelände +26), Wahrnehmung +29 (in kaltem oder vereistem Gelände +34), Wissen (Geographie) +9 (in kaltem oder vereistem Gelände +14), Wissen (Natur) +16; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit (im Schnee) +4
Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Tiergefährte), Eisbewohner, Eisquerer, Naturgespür, Tierempathie +12
Kampfausrüstung *Perle der Macht* (2.), *Schriftrolle: Schwere Wunden heilen* (2x), Gegengift (2); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +3*, *Zweihändige Axt +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Großen Konstitution +2*, *Handschellen der Zusammenarbeit*[EXP] (2), *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, 1.465 GM

Ein Tiermeister ist für die Tiere des Stammes verantwortlich, wobei es sich oft um Eisbären, Wölfe und Winterwölfe handelt. Er hetzt diese Tiere gern gegeneinander, damit das Rudel eine funktionierende Hierarchie aufbauen kann und nur die Stärksten überleben, um sich fortzupflanzen. Nicht wenige Tiermeister erwählen diese Rudelführer dann als Tiergefährten.

Frostriesen-Jarl

Als brutale Herren der Frostriesenstämme dulden Jarle keine Widerworte ihrer Untertanen.

Frostriesen-Jarl **HG 18**

EP 153.600

Frostriesen-Waldläufer 9

CB Großer Humanoider (Kälte, Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 31 (+2 Ablenkung, +4 GE, –1 Größe, +11 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 328 (23 TW; 14W8+9W10+216)

REF +17, **WIL** +13, **ZÄH** +26

Immunität Kälte; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Felsen fangen

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Kriegshammer* +1, +27/+22/+17/+12 (2W6+12/×3), *Kriegshammer* +1, +27/+22/+17 (2W6+12/×3)

Fernkampf Felsen +22 (1W8+16) oder *Kriegshammer* +1, +24/+19 (2W6+1/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Riesen +2), Felsen werfen (16 m), Kampfstil (Zwei Waffen)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 6; Konzentration +7)

2. — *Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe*[ABR II]

1. — *Bleiklingen*[EXP], *Tier bezaubern* (SG 12), *Tier herbeirufen*[EXP]

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Jarl wirkt *Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe* auf seine Kriegshämmer.

Im Kampf Mit seinen Kriegshämmern führt der Jarl Volle Angriffe gegen alle Ziele innerhalb seiner Reichweite aus.

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 19, **KO** 27, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 10

GAB +19; **KMB** +31; **KMV** 47

Talente Abhärtung, Ausdauer, Doppelschnitt, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Konzentrierter Zorn[EXP], Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Präzisionsschuss, Schreckliches Gemetzel[EXP], Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kriegshammer), Zerreißen mit zwei Waffen

Fertigkeiten Akrobatik +8 (Springen +12), Auftreten (Gesang) +5, Diplomatie +5, Einschüchtern +23, Heilkunde +9, Heimlichkeit +17 (im Schnee +21), Klettern +23, Motiv erkennen +11, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +24; **Volksmodifikatoren** Akrobatik (beim Springen) +4, Heimlichkeit (im Schnee) +4

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Kälte +4, Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +9, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Schutz vor Energien* (Feuer), *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x), Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +4*, *Kriegshammer +1* (2), *Alarmstein*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Gürtel der Körperkraft +4* (GE, KO), *Resistenzumhang +3*, *Schutzring +2*, *Winterstiefel*, 1.886 GM

Jarle regieren ihre Stämme und Untertanen mit eiserner Faust – oder indem sie anderen den Hammer gegen den Schädel schlagen. Sie erlange ihre Position mittels Gewalt und halten sie auch mit ihr. Viele würden ihren Rang gern an ihre Nachkommen vererben, jedoch bedeutet Abstammung bei Frostriesen wenig, so dass Jarle wissen, dass ihre Kinder nur an die Macht gelangen können, indem sie sie gewaltsam ergreifen. Daher sind sie hart zu ihrem Nachwuchs und ermutigen diesen zu Geschwisterrivalitäten in der Hoffnung, dass sich ein Kind als stark genug zur Herrschaft erweist.



Svathurim

Diese gewaltige Kreatur hat als Unterleib einen achtbeinigen Hengst, während der Oberkörper zu einem gehörnten Riesen gehört.

Svathurim **HG 11**

EP 12.800

CB Riesiger Monströser Humanoider (Kälte)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 23 (+3 GE, –2 Größe, +10 natürlich, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 147 (14W10+70)

REF +12, **WIL** +11, **ZÄH** +11

Immunität Kälte

Schwäche Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Lanze [Meisterarbeit] +22/+17/+12 (3W6+13/×3), Durchbohren +21 (2W6+9), 2 Hufe +16 (1W8+4)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +16/+11/+6 (3W6+9/×3)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (6 m mit Lanze)

Besondere Angriffe Donnerndes Trampeln (1W8+13, SG 26), Geborener Lanzenreiter, Trampeln (1W8+13, SG 26)

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 17, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 11

GAB +14; **KMB** +25 (Ansturm +27, Überrennen +27); **KMV** 38 (40 gegen Ansturm, 40 gegen Überrennen, 50 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Durchbrechen[EX], Einschüchternde Kraft, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Mächtiges Überrennen, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +20), Einschüchtern +25, Klettern +12, Schwimmen +20, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +19; **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Himmelsläufer, Kleinere Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Berge, Ebenen und Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar, Kriegstrupp (3–6) oder Klan (1–4 Svathurime plus 2–12 Frostriesen)

Schätze Standard (Kettenhemd [Meisterarbeit], Leichter Stahlschild [Meisterarbeit], Lanze [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] mit 40 Pfeilen, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Donnerndes Trampeln (ÜF) Jede Kreatur, die durch das Trampeln eines Svathurim Schaden erleidet, muss eine Zähigkeitswurf gegen SG 22 bestehen oder leidet für 1 Minute unter dem Zustand Taubheit. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Geborener Lanzenreiter (AF) Ein Svathurim kann eine Lanze einhändig so führen, als wäre er beritten. Bei Sturmangriffen verursacht er mit einer Lanze doppelten Schaden.

Himmelsläufer (ÜF) Wenn ein Svathurim einen Sturmangriff ausführt, gallopiert oder eine doppelte Bewegung durchführt, kann er auf der Luft so laufen, als würde er *Luftweg* einsetzen. Diese Art der Bewegung ist sehr kraftraubend, daher muss dem Svathurim am Ende jeder Runde, in der er sie nutzt, ein Konstitutionswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht den Zustand Erschöpft zu erleiden. Nach der 1. Runde steigt der SG zudem pro Runde um +2. Kehrt der Svathurim auf den Boden zurück, fällt der SG auf 14 zurück, allerdings hebt dies keine bereits bestehende Erschöpfung oder Entkräftung auf. Diese Fähigkeit lässt sich nicht mit Trampeln kombinieren.



Svathurime und Frostriesen betrachten einander als Verbündete und entfernte Verwandte. Der Pferdeleib eines erwachsenen Svarthurim erreicht eine Höhe von 3 m und 4,80 m Länge, während sein Riesenoberkörper und Kopf eine Höhe von bis zu 5,40 m erreichen. Ein Svaturim wiegt in der Regel mehr als 5 Tonnen und kann bis zu 500 Jahre alt werden. Svathurime hausen in arktischen Regionen, wo sie an den Ufern von Polarmeeren entlang oder zwischen hohen Berggipfeln hindurch galoppieren. Sie organisieren sich in Sippenverbänden, die jeweils von den stärksten Jägern angeführt werden.

Begegnungen

Da Frostriesen Raubzüge lieben, begegnet man ihnen in der Regel bei ihrer Suche nach Nahrung, Beute oder Sklaven.

Räuberbande (HG 14)

Dies ist die Truppe, welche ein Frostriesenstamm normalerweise ausschickt, um Tribut bei nahen menschlichen Ansiedlungen einzutreiben, sofern man mit wenig Widerstand rechnet.

Frostriesenplünderer (2) **HG 11**
EP je 12.800
TP je 227 (siehe Seite 70)

Frostriesen (2) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 133 (*MHB*, S. 218)

Sklavenkarawane (HG 15)

Ein Tiermeister reist oft mit einem Rudel und könnte dabei eine Ladung Sklaven bewachen, Flüchtlinge jagen oder den Handel mit Knechten zwischen zwei Stämmen überwachen.

Frostriesen-Tiermeister **HG 14**
EP 38.400
TP 262 (siehe Seite 74)

Winterwölfe (8) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 57 (*MHB*, S. 218)

Aufklärerpatrouille (HG 16)

Diese Späher können als Patrouille die Feinde ihres Stammes im Auge behalten oder neue Ziele zum Überfallen und Ausplündern ausspähen.

Frostriesen-Kampfpriester **HG 13**
EP 25.600
TP 195 (siehe Seite 73)

Elite Frostriesenspäher (2) **HG 13**
EP je 25.600
TP je 197 (siehe Seite 71)

Kriegstrupp (HG 17)

Dieser Kriegstrupp könnte von einem lokalen Jarl aufgestellt worden sein, um sich eines bestimmten, schwierigen Problems anzunehmen – vielleicht sollen sie Monster aus einer bislang leerstehenden Festung hinauswerfen oder eine Gruppe Abenteurer aufhalten, welche den Stamm daran hindert, nahe Ortschaften zu terrorisieren. Die Frostriesen werden dabei von Svathurimen unterstützt, die donnernde Furcht in die Herzen von Feinden tragen.

Frostriesen-Tiermeister **HG 14**
EP 38.400
TP 262 (siehe Seite 74)

Frostriesen-Eiszauberer **HG 12**
EP 19.200
TP 204 (siehe Seite 72)

Frostriesenplünderer (2) **HG 11**
EP je 12.800
TP je 227 (siehe Seite 70)

Svathurime (2) **HG 11**
EP je 12.800
TP je 147 (siehe Seite 76)

Winterwölfe (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 57 (*MHB*, S. 218)





Ghule

Der Verlust meiner geliebten Frau stürzte mich in eine Trauer, welche ich als unüberwindbar empfand. Eine dunkle Wolke hing über meinem Leben. Als der Leichenwagen mit ihrem Leib die Straße hinunterratterte, fragte ich mich, ob ich jemals wieder Freude verspüren würde. In meine Melancholie versunken sah ich die aus dem Nebel kommenden Kreaturen erst, als sie mich fast erreicht hatten. Und unmittelbar bevor ich das Bewusstsein verlor, erkannte ich, dass sie sich den Sarg holten.

Ich erwachte unter dem Licht des hellen Mondes, erfüllt von einem mächtigen, nagenden Hunger. Der Duft köstlichen Fleisches führte mich tief in die Wälder, wo ich den Sarg meiner Liebsten fand – offen und leer. Ihr Körper lag auf dem kalten Boden, umgeben von Ghulen. Erst in diesem Moment wurde mir klar, dass der köstliche Duft von ihrer Leiche ausging. Als ich mich dem Festmahl anschloss, spürte ich eine innere Wärme, ganz so, als wären wir uns niemals näher gewesen.

—Der Edle Skevin Morbulan, *Grabesbeichten*

Die Angst vor nach Fleisch hungernden Ghulen hält die Leute nachts von den Friedhöfen fern. Obwohl die Kreaturen zu Vernunft und logischem Denken fähig sind, interessiert es sie nur selten, was die Lebenden zu sagen haben, betrachten sie diese doch lieber als Mahlzeiten denn als Freunde. Ghule treten häufig in Märchen und abergläubischen Geschichten auf und ihr Hunger ist legendär. Geschichten über Kannibalen, welche sich in solch heißhungrige Untote verwandeln, halten die Leute immer noch selbst in der verzweifeltsten Lage davon ab, die Toten zu verspeisen.

Da Ghule immer nach dem Fleisch von Humanoiden suchen, gedeihen sie dort wo diese leben, und ihre Reiche wachsen beständig, wenn sie neue Opfer mit Ghulfieber infizieren. Solche Ausbreitungen können abrupt geschehen oder über einen längeren Zeitraum hinweg, enden auf alle Fälle aber erst, wenn jemand sich erfolgreich aufmacht, alle Ghule aufzuspüren und zu töten. Potentielle Opfer fürchten Ghule zu Recht, da an Ghulfieber zu sterben ein furchtbares Schicksal ist. Sobald sich jemand angesteckt hat, leidet er unter unersättlichem Hunger, ohne normale Nahrung und Flüssigkeiten verdauen zu können. Erhält das Opfer keine Nahrung, wird es zunehmend verzweifelter und gewalttätiger, je stärker der Hunger an ihm nagt. Das Fleisch einer Leiche besänftigt den Hunger vorübergehend, verlangsamt den Krankheitsverlauf aber nicht. Schließlich versagt der sterbliche Leib des Kranken ihm den Dienst. Wenn das Opfer endlich stirbt, erwacht es mit der nächsten Mitternacht voller Hunger auf Fleisch.

Die meisten Ghule sind derart von Abscheu vor sich selbst erfüllt, dass sie für Artgenossen keine Zuneigung empfinden. Sie haben aber eine natürliche Neigung, sich zur Jagd und Verteidigung zu Rudeln zusammenzutun, auch wenn zwischen ihnen weder Liebe noch Vertrauen existiert. Ein Ghul kann einem Anführer jahrelang treu dienen, wird aber nicht zögern, diesen zu verraten, wenn er so häufiger an Mahlzeiten gelangt. Obwohl Grule in der Regel mächtiger sind als andere Ghule, gelangen sie aufgrund ihrer überwältigenden Aggression nur selten zu Anführerpositionen. Wenn ein Grul sich erhebt, mag es aber durchaus passieren, dass durch seine Gegenwart ermutigte Ghule sogar elfische Gemeinschaften angreifen, welche sie normalerweise als zu schwierige Ziele meiden würden.

Friedhöfe üben auf Ghule eine natürliche Anziehungskraft aus, so dass viele letztendlich ihre untote Existenz an solchen Orten verbringen. Kleine Ghulrudel leben oft in Bauten unter Friedhöfen, wo sie Leichen ausgraben können, um ihr Verlangen nach Fleisch zu stillen. Unnatürlich eingesunkene Gräber oder ganze Senklöcher sind auf Friedhöfen ein untrügliches Anzeichen für die Anwesenheit von Ghulen. Manche von ihnen geben sich jahrelang mit dem Fleisch von Leichen zufrieden, doch schließlich geht nahezu jeder Ghul auf die Jagd nach den Lebenden. Dennoch hausen nicht alle Ghule in dunklen Bauten unter Friedhöfen: In manchen abgelegenen Regionen gibt es ganze Städte oder Nationen dieser Untoten, wo lebende Humanoide als Vieh betrachtet werden. Diese Länder der Untoten werden häufig von Leichnamen oder anderen, noch mächtigeren Untoten beherrscht, man weiß aber, dass auch mancherorts Ghule hohe Machtpositionen innehaben oder sogar regieren. Die Herren dieser Nationen wissen, dass sie Kriege gegen die bevölkerungsreicheren Länder der Lebenden nicht gewinnen können, so dass sie Handelsabkommen mit ihren Nachbarn hinsichtlich Sklaven oder vielleicht auch nur Leichen abschließen. Größere Nationen dieser Untoten setzen Menschen als Arbeitssklaven ein und zwingen sie, auf Bauernhöfen ihre eigene Nahrung anzubauen, damit sie im Gegenzug selbst ihren untoten Herren als Mahlzeiten dienen können.

Aquatische Ghule, sogenante Lacedone, leben in abgeschiedenen Riffen und unterirdischen Höhlen in der Nähe von Unterwasserhumanoiden wie etwa Wierlingen[MHB II], Lokathas[MHB II] oder Angehörigen der Meervolkes. In den Geschichten solcher Völker sind sie ebenso berüchtigt wie die Ghule in den Märchen der Oberflächenvölker. Lacedone, welche es bevorzugen, Jagd auf leichte Beute zu machen, hausen hauptsächlich in der Nähe von Küsten oder Handelsrouten. Dort leiden sie oft lange Zeit unter Hunger, bis ein Schiffbruch ihnen ein glorreiches, blutiges Mahl bringt. Lacedone sind zudem mobiler als andere Ghule – sollten sie in der Strömung humanoides Blut schmecken, können sie es über Kilometer hinweg bis zur Quelle verfolgen.

Vollständige Spielwerte für Ghule findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 125.

Der Hunger

Obwohl der Drang zu essen Ghule regelrecht verzehrt, müssen sie eigentlich keine Nahrung verzehren. Ein Ghul kann Jahrtausende existieren, ohne jemals Nahrung zu sich zu nehmen. Dennoch werden Ghule vom überwältigenden Hunger nach Fleisch beherrscht.

Die äußerliche Gestalt eines Ghuls spiegelt die Menge an verzehrter Nahrung ebensobwieder, wie es bei Lebenden der Fall ist. Die meisten Ghule sind schlank, während besonders gutgenährte Ghule einen Bauchansatz bis hin zur Fettleibigkeit aufweisen. Gewicht und Ernährung haben aber keinen Einfluss auf den Appetit oder die Kraft eines Ghuls, selbst die bestgenährtesten Ghule spüren den überwältigenden Hunger mit derselben Stärke wie solche, die seit langem hungern. Ebenso weisen alle Ghule unabhängig von ihrem Äußeren dieselbe drahtige Stärke und Beweglichkeit auf, die von derselben nekromantischen Magie angetrieben wird, welche sie überhaupt erst belebt.

Was ein Ghul bevorzugt und wie er es verspeist, variiert stark. Die meisten scheinen aber gut abgehangenes bis verwestes Fleisch frischer Beute zu bevorzugen. Das Versteck eines Ghuls enthält oft eine oder mehrere Ecken, in welcher ausgewählte Fleischbrocken oder ganze Körper vergraben und über Tage und Wochen hinweg gelagert werden, um den Geschmack zu verbessern. Unter Ghulen wird viel darüber debattiert, welche Opfer die wohlschmeckendsten sind – manche Ghule bevorzugen alte Opfer, welche ein langes, erfülltes Leben geführt haben, da sie meinen, dies verbessere den Geschmack, während andere jüngere und zartere Opfer bevorzugen. Besonders grausame Ghule schneiden lebenden Opfern Körperteile ab oder Fleischstücke aus dem Leib und lassen sie zusehen, wie sie diese verzehren.

Erst wenn ein Ghul seinen Hunger gemeistert hat, kann er an Macht gewinnen und zu mehr werden als einer heißhungrigen Bestie. Wie ein Ghul seinen Hunger überwindet variiert – manche nutzen reine Willenskraft, ein paar speisen regelmäßig, um das Verlangen abzuschwächen und wieder andere fokussieren ihren Hunger zur Verehrung einer Gottheit oder zur unersättlichen Jagd nach arkaner Macht.

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt umfasst eine Hexenmeisterblutlinie sowie neue Talente und Zauber, welche von Ghulen bevorzugt werden.

Blutlinie der Ghule

Hexenmeister, deren Ahnen sich mit Ghulfieber angesteckt, dies aber irgendwie überlebt haben, besitzen häufig diese Blutlinie.

Ghulblutlinie

Deine Verbindung zu den hungernden Untoten formt deine Magie.

Klassenfertigkeit: Heimlichkeit.

Bonuszauber: *Schwächestrahl* (3.), *Unstillbarer Hunger*[EXP] (5.), *Vampirgriff* (7.), *Furcht* (9.), *Hungrige Erde** (11.), *Erde bewegen* (13.), *Untote kontrollieren* (15.), *Unheilige Aura* (17.), *Wehgeschrei der Todesfee* (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Arkaner Schlag, Fertigkeitsfokus (Wissen [Religion]), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Tunnelgräber*, Waffenfinesse, Zauberfokus (Nekromantie)

Geheimnisse des Blutes: Wenn du einen Zauber der Schule der Nekromantie wirkst, welcher Trefferpunkteschaden verursacht, heilst du 1 Trefferpunkt pro Zaubergrad.

Macht des Blutes: Die finsteren Energien, welche deine Existenz und deinen unsterblichen Hunger antreiben, bilden die Grundlage deiner Macht.

Ghulklauen (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kannst du dir als Freie Aktion Klauen wachsen lassen. Diese Klauen werden als natürliche Waffen behandelt, so dass du zwei Klauenangriffe als Vollen Angriff mit jeweils deinem vollen Grundangriffsbonus ausführen kannst. Jeder dieser Angriffe verursacht 1W4 + ST-Modifikator an Schadenspunkten (bzw. 1W3, falls deine Größenkategorie Klein sein sollte). Mit der 5. Stufe erhalten Kreaturen, die durch deinen Klauenangriff Schaden erleiden, für 1 Runde den Zustand Gelähmt (ZÄH, keine Wirkung). Mit der 7. Stufe steigt die Wirkungsdauer der Lähmung auf 1W4+1 Runden und die Klauen werden hinsichtlich des Überwindens von SR als magische Waffen behandelt. Du kannst deine Klauen am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe deines Charismamodifikators +3 einsetzen; diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein.

Falls du ein Ghul bist, erhältst du diese Fähigkeit nicht. Stattdessen addierst du deine Hexenmeisterstufe auf deine Volkstrefferwürfel, um den SG des Rettungswurfes gegen deine besonderen Fähigkeiten Krankheit und Lähmung zu bestimmen.

Ledrige Haut (AF): Mit der 3. Stufe erhältst du Kältereistenz 5 und einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1. Mit der 9. Stufe steigen deine Kälteresistenz auf 10 und der Natürliche Rüstungsbonus auf +2. Mit der 15. Stufe steigt dein Natürlicher Rüstungsbonus auf +4.

Hungriger Blutrausch (AF): Mit der 9. Stufe erlangst du für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner Hexenmeisterstufe am Tag die Vorteile von *Hast*. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Wenn du unter dem Effekt dieser Fähigkeit stehst und eine Kreatur im Rahmen eines Vollen Angriffs zwei Mal oder häufiger mit Klauenangriffen triffst, erleidet die Kreatur 1W4 Punkte Blutungsschaden.

Gräber (ÜF): Beginnend mit der 15. Stufe erhältst du eine Bewegungsrate für Graben von 9 m. Ferner erlangst du Schnelle Heilung 10, wenn du zu allen Seiten von wenigstens 1,50 m an Erde oder unbearbeitetem Stein umgeben bist. Du kannst mit dieser Fähigkeit pro Tag maximal Hexenmeisterstufe x 10 Trefferpunkte heilen.

Ghulaspekt (ÜF): Mit der 20. Stufe nimmst du Aspekte des Wesens und des Äußeren von Ghulen an. Du spürst keinen Drang mehr zu essen und wirst gegen Hunger immun (du kannst aber noch immer Nahrung zu dir nehmen, wenn du willst). Du erlangst Immunität gegen Kälte, Lähmung, Nichttödlichen Schaden und Schlaf. Zudem erhältst du SR 5/- und die Fähigkeit Gestank mit 3 m Radius. Kreaturen, deren Zähigkeitswürfe misslingen, erleiden für 1W6+4 Minuten den Zustand Kränkelnd. Nutze deine halbe Hexenmeisterstufe anstelle deiner halben Volkstrefferwürfel, um den SG des Rettungswurfes zu bestimmen.

Talente der Ghule

Die folgenden Talente eröffnen Ghulen neue Optionen:

Grabesruhe

In der Einsamkeit und Ruhe des Grabes kannst du dich schneller erholen.

Voraussetzungen: Tunnelgräber, Ghul.

Vorteil: Du heilst alle 10 Minuten 1 Trefferpunkt, solange du zu allen Seiten von wenigstens 1,50 m Erde oder Stein umgeben bist und keine Aktionen ausführst.

Knochensack

Deine untote Gestalt ist nicht an die Begrenzungen des sterblichen Körperbaus gebunden.

Voraussetzung: Ghul.

Vorteil: Hinsichtlich der Nachteile für Hindurchzwängen wirst du so behandelt, als wärst du eine Größenkategorie kleiner, zudem erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst. Dieser Bonus steigt auf +4, solltest du über 10 oder mehr Trefferwürfel verfügen.

Tunnelgräber

Nachdem du jahrelang Gräber aufgebrochen hast, kannst du dich durch Erde fast so leicht bewegen wie ein Fisch durch Wasser.

Voraussetzung: Ghul.

Vorteil: Du erhältst eine Bewegungsrate von 3 m für Graben durch Erde oder Sand.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; jedes Mal steigt deine Bewegungsrate für Graben um 3 m. Diese Bewegungsrate kann deine normale Bewegungsrate zu Fuß aber nicht übersteigen.

Untoter Tiergefährte

Du hast einen untoten Tiergefährten.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tiergefährte, Ghul.

Vorteil: Die Kreaturenart deines Tiergefährten wird zu Untoter; dies hat keine Auswirkungen auf TW, GAB, Rettungswürfe, Fertigkeiten und Tricks. Die Kreatur verliert ihren Konstitutionswert, während ihr Charismawert auf 12 ansteigt, sofern er niedriger ist. Sollte dein Tiergefährte zerstört

werden, ist auch dein nächster Tiergefährte untot (unter Nutzung derselben Modifikationen).

Uralt

Du gehörst schon so lange zu den Untoten, dass es schwierig ist, dich zu töten.

Voraussetzungen: Grabesruh, Tunnelgräber, Kreatur ist seit wenigstens 500 Jahren ein Ghul.

Vorteil: Wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wirst, wirst du nicht zerstört. Du kannst nicht getötet werden, bis dein Körper vollständig durch Feuer zerstört, mit Heiligem Wasser übergossen wird oder du Schaden durch einen Zauber der Kategorie *Wunden heilen* oder fokussierte positive Energie nimmst, nachdem du auf 0 Trefferpunkte reduziert wurdest. Wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wurdest, bist du bis zu nächsten Mitternacht bewusstlos, sofern du nicht vorher geheilt wirst. Ansonsten erwachst du zur Mitternacht und erlangst 1 Trefferpunkt pro Trefferwürfel zurück.

ZAUBER DER GHULE

Die Zauber der Ghule spiegeln ihre Besessenheit von Hunger und Tod wider.

Hungrige Erde

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausdehnung mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Der Boden versucht, Kreaturen so zu verschlingen, als hungere er nach dem Fleisch der Sterblichen. Augenblicklich nach Wirken des Zaubers und dann zu Beginn jedes deiner Züge wird jede Kreatur, die den Boden im Wirkungsbereich berührt, zum Ziel eines Kampfmanöverwurfes für Ringkampf. Kreaturen, die den Wirkungsbereich betreten, werden automatisch angegriffen. Der Boden provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der KMB des Bodens entspricht dabei deiner Zauberstufe +5. Lege pro Runde einen Kampfmanöverwurf ab und wende ihn gegen alle Kreaturen im Wirkungsbereich an.

Gelingt dem Boden ein Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen einen Gegner, zieht er diesen weiter nach unten, bis er ihn schließlich verschlungen hat. Der erste erfolgreiche Wurf verleiht dem Ziel den Zustand Ringend. Ringende Gegner können sich nicht fortbewegen, ohne zuerst mit einem Kampfmanöverwurf oder einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 aus dem Ringkampf auszubrechen. Der Boden erhält einen Bonus von +5 auf seine Kampfmanöverwürfe gegenüber Kreaturen, welche er bereits in den Ringkampf verstrickt hat. Nach dem zweiten erfolgreichen Kampfmanöverwurf für Ringkampf wird die ringende Kreatur zu Boden gezogen und erhält den Zustand Liegend. Mit dem dritten erfolgreichen Kampfmanöverwurf wird die Kreatur vollständig von der Erde verschlungen und muss den Atem anhalten, um nicht zu ersticken.

Eine derart begrabene Kreatur kann nicht entkommen, solange der Effekt anhält oder sie nicht aus dem Ringkampf entkommt. Der SG zum Entkommen steigt auf 25, sobald eine Kreatur unter die Erde gezogen wurde.

Rosige Wangen

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 2, BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührter körperlicher Untoter
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Ja (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Die Haut des Zieles strafft sich und erhält eine gesunde, natürliche Farbe. Diese verleiht dem Ziel das Aussehen einer lebenden Kreatur der Art, welcher es zu Lebzeiten angehört hat, sofern dies möglich ist. Kreaturen, welche Zauber wie z.B. *Untote entdecken* wirken, müssen einen Rettungswurf gegen den SG des RW gegen den Zauber ablegen, um die Präsenz des Zieles festzustellen. Sollte das Ziel intelligent sein, erhält es einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um lebendig oder frisch verstorben zu wirken. Sollte der Untote sich äußerlich von einem passenden Lebewesen unterscheiden (z.B. die verlängerten Zähne und Klauen eines Ghuls), werden diese Merkmale kleiner und unauffälliger. Das Ziel des Zaubers verursacht allerdings damit auch weniger Schaden, ganz so, als wäre es um eine Größenkategorie kleiner. Dieser Zauber wirkt nicht bei skelettierten oder anderweitig hautlosen Kreaturen.



Listige Ghule

Alle Ghule sind in der Nacht still und tödlich, doch diese Ghule spezialisieren sich auf Angriffe aus dem Hinterhalt und die Nutzung taktischer Vorteile. Sie schlagen aus getarnten Positionen zu oder nutzen Gruppentaktiken, um ihre Beute zu erlegen.

Ghul-Kriecher HG 3

EP 800

Ghul-Schurke 3

CB Mittelgroßer Untoter

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +2 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 37 (5W8+15)

REF +7, WIL +7, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +7 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +7 (1W6+3 plus Lähmung)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Krankheit (SG 14), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 14, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 19, **KO** —, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 16

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 20

Talente Heftiger Angriff, Knochensack*, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +11, Einschüchtern +11, Entfesselungskunst +17, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +12, Klettern +11, Mechanismus ausschalten +5, Wahrnehmung +11

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Blutende Wunde +2)

Kampfausrüstung *Trank: Mächtige Magische Fänge*, *Trank: Mittelschwere Wunden verursachen*, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, 204 GM

Ghul-Schleicher HG 6

EP 2.400

Ghul-Schurke 6

CB Mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+5 GE, +2 Natürlich, +1 Rüstung)

TP 74 (8W8+38)

REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +8 (1W6+3 plus Lähmung)

Fernkampf *Kompositkurzbogen* +1, +10/+10 (1W6+4/×3) oder *Kompositkurzbogen* +1, +12 (1W6+4/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Krankheit (SG 14), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 14, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 20, **KO** —, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 16

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Kompositkurzbogen)

Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +10, Einschüchtern +10, Entfesselungskunst +16, Heimlichkeit +16, Klettern +14, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Gewölbe) +12

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Schurkentricks (Hochseilartist, Schurkenfinesse, Waffentraining)

Kampfausrüstung *Eis-Pfeile* +1 (4), *Pfeile des Verderbens* (Menschen) +1 (3), *Trank: Leichte Wunden verursachen*; **Sonstige Ausrüstung** *Kompositkurzbogen* +1 mit 20 Pfeilen, *Rüstungsarmschienen* +1, 62 GM



Ghul-Jäger

Auch wenn die meisten Ghule jagen und töten, um ihren Hunger zu besänftigen, genießt ein Jagdmeister die Jagd selbst ebenso wie das folgende Festmahl.

Ghul-Jäger **HG 7**

EP 3.200

Ghul-Waldläufer 6

CB Mittelgroßer Untoter

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+5 GE, +2 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 80 (8 TW; 2W8+6W10+38)

REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +9

Immunitäten Wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Biss* +1, +13 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung), 2 *Klauen* +1, +14 (1W8+3 plus Lähmung)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8+2/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Elfen +2), Kampfstil (Bogenschießen), Krankheit (SG 15), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 15, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +6)

1. — *Lange Schritte*, *Magische Fänge*

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Ghul-Jäger wirkt *Lange Schritte* und nutzt seinen *Zauberstab: Mächtige Magische Fänge* auf sich und seinen Tiergefährten.

Grundspielwerte Ohne *Lange Schritte* und *Mächtige Magische Fänge* besitzt der Ghul-Jäger die folgenden Spielwerte: **Bewegungsrate** 9 m; **Nahkampf** Biss +12 (1W6+2 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +13 (1W8+2 plus Lähmung).

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 20, **KO** —, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 18

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 24

Talente Ausdauer, Kernschuss, Schnelles Schießen, Untoter Tiergefährte*, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Waffenfinesse, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +17), Heimlichkeit +16, Klettern +13, Mechanismus ausschalten +13, Schwimmen +9, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Tiergefährte), Spuren lesen +3, Tierempathie +10

Kampfausrüstung *Pfeile des Verderbens* (Menschen) + 1 (3), *Pfeile des Suchens* +1 (2), *Trank: Mittelschwere Wunden verursachen*, *Zauberstab: Mächtige Magische Fänge* (12 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] mit 50 Pfeilen, 42 GM

Kadaverkatze **HG —**

EP —

N Kleiner Untoter

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+6 GE, +1 Größe, +3 Natürlich)

TP 16 (3W8+3)

REF +9, **WIL** +2, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Biss* +1, +10 (1W4+2 plus Zu-Fall-Bringen), 2 *Klauen* +1, +11 (1W2+2)

TAKTIKEN

Grundspielwerte Ohne *Mächtige Magische Fänge* besitzt die Katze die folgenden Spielwerte: **Nahkampf** Biss +9 (1W4+1 plus Zu-Fall-Bringen), 2 Klauen +10 (1W2+1).

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 22, **KO** —, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 12

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 18 (22 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Waffenfinesse, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +18), Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +5

Besondere Eigenschaften Tricks (Angreifen [alle Kreaturen], Bleiben, Bringen, Kommen, Spuren suchen, Suchen, Wachen)



Ghul-Befehlshaber

Ghulbefehlshaber sind von brennendem Hass auf die Lebenden getrieben. Sie könnten ganze Rudel von Ghulen anführen oder als Wächter oder Leutnants eines mächtigen Ghul-Herrschers dienen.

Ghulbefehlshaber **HG 8**

EP 4.800

Ghul-Antipaladin[EXP] 7

CB Mittelgroßer Untoter

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

Aura Feigheit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, +2 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 99 (9 TW; 2W8+7W10+52)

REF +9, **WIL** +15, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Untote, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeit** Resistenz gegen Fokussieren +2



ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +15/+10 (1W12+7/19–20/x3), Biss +8 (1W6+2 plus Krankheit und Lähmung) oder Biss +13 (1W6+5 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +13 (1W6+5 plus Lähmung)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +12/+7 (1W6+5/x3)

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 3/Tag (+4 auf Angriff und RK, +7 auf Schaden), Krankheit (SG 15), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 15, Elfen sind gegen diesen Effekt immun), Negative Energie fokussieren (SG 17, 4W6)

Zauberähnliche Antipaladin-Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)

Beliebig oft — *Gutes entdecken*

Vorbereitete Antipaladin-Zauber(ZS 4; Konzentration +8)

2. — *Ort entweihen*

1. — *Leichte Wunden verursachen* (SG 15), *Selbstverkleidung*

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Ghulbefehlshaber wird in der Regel von einem Infernalischen Schreckenswildschwein als Reittier begleitet. Sollte er einen Bereich verteidigen, wirkt er auf diese *Ort entweihen* (die Boni sind nicht in den Spielwerten enthalten).

Im Kampf Der Befehlshaber führt auf seinem Wildschwein einen Sturmangriff aus. Er zieht es danach vor, mit seiner Zweihändigen Axt anzugreifen.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 17, **KO** —, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 18

GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 26

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Zweihändige Axt)

Fertigkeiten Bluffen +11, Einschüchtern +16, Reiten +12, Wahrnehmung +15

Sprachen Gemeinsprache, Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Infernalisches Schreckenswildschwein-Diener), Grausamkeiten (Erschöpft, Wankend), Hand der Verderbnis 7/Tag (3W6)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Schwere Wunden verursachen*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Zweihändige Axt [Meisterarbeit], *Gürtel der Riesenstärke* +2, 79 GM

Infernalisches Schreckenswildschwein-Diener **HG —**

EP —

TP 42 (*MHB*, S. 276, 294)

Wenn Ghule sich des Krieges wegen in Gruppen organisieren, übernehmen Ghul-Befehlshaber die Befehlsgewalt und das Kommando. In „zivilisierten“ Ghulstädten und –nationen dienen sie als Eliteoffiziere und kommandieren Einheiten gewöhnlicher Ghule bei Manövern und militärischen Expeditionen. Auch wenn sie ihre Befehle von höherrangigeren Ghulen erhalten, müssen sie diese in konkrete Taktiken und Strategien umsetzen, so dass sie auf dem Schlachtfeld weitestgehend freie Hand haben – jedenfalls solange ihre Strategien zum Erfolg führen.

Maskierter Mörder

Manche Ghule leben in Dörfern und Städten und verbergen ihr untotes Wesen mittels Magie und Verkleidungen. Solche Maskierten Mörder greifen die Lebenden aus den Schatten heraus an.

Maskierter Mörder **HG 8**

EP 4.800

Ghul-Barde (Klagesänger[ABR]) 8
CB Mittelgroßer Untoter
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +2 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 113 (10W8+68)
REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +8; +4 gegen nekromantische Effekte
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeit** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Biss +10 (1W6+2 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +11 (1W6+2 plus Lähmung)
Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+2/×3)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 24 Runden/Tag (Bewegungsaktion: Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 20]), Faszinieren [SG 20], Klagelied [SG 20], Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2, Krankheit (SG 17), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 19, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)
Bekannte Bardenzauber (ZS 8; Konzentration +14)
3. (3/Tag) — *Redegewandtheit*, *Tiefe Verzweiflung* (SG 19), *Verwirrung* (SG 19)
2. (6/Tag) — *Allegro*[ABR], *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 18), *Rosige Wangen** (SG 18), *Spiegelbilder*
1. (6/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Rascher Rückzug*, *Schwächestrahl* (SG 17), *Selbstverkleidung*, *Stilles Trugbild* (SG 17)
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Instrument herbeizaubern*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertrick* (SG 16)

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Dieser hinterhältige Mörder verkleidet sich als Mensch, während er seinen Zielen nachstellt. Nach Möglichkeit geht er Kämpfen aus dem Weg, auch wenn sein Hunger ihn zuweilen übermannt.
Im Kampf Sollte seine Anwesenheit magisch bemerkt werden, beginnt der Mörder den Kampf, indem er *Verwirrung* wirkt. Dann beginnt er seinen Bardenauftritt (meist mit einem Klagelied). Ehe er in den Nahkampf geht, wirkt er *Allegro*, um zusätzliche Angriffe zu erhalten.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 17, **KO** —, **IN** 17, **WE** 14, **CH** 22
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 22
Talente Fähigkeitsfokus (Lähmung), Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klaue)
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +14, Auftreten (Schlaginstrumente) +19, Bluffen +19, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Verkleiden +19, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Lokales) +20, Wissen (Religion) +15 (Untote und ihre Fähigkeiten identifizieren +19); **Volksmodifikatoren** Wissen (Religion), um Untote und ihre Fähigkeiten identifizieren, +4
Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Geheimnisse des Grabes, Unheimlicher Refrain (+4 auf Demoralisieren, –2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte des Barden)
Kampfausrüstung *Donner-Pfeile* +1 (4), *Trank: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Person festhalten*, *Zauberstab: Leichte Wunden verursachen* (50 Ladungen);
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd* +1, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 10 Pfeile, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +2, Schminkzeug, 10 GM



Ein Maskierter Mörder nutzt die Täuschung, um seiner menschlichen Beute näherzukommen. Er mischt sich unter sie, ohne Verdacht zu erwecken, bis es für seine Beute zu spät ist, seinen Klauen noch zu entkommen. Mittels Magie, insbesondere dem Zauber *Rosige Wangen*, kann er eine täuschend echte Fassade erstellen. Zudem weiß er, wie er sich mit nichtmagischen Mittel so verkleiden kann, dass er sein grausiges Äußeres lange genug verbergen kann, um sich in Sicherheit zu bringen, sollte seine Magie versagen.

Charm und Lügen ebnen dem Mörder innerhalb der Gesellschaft den Weg. Meist fängt er klein an und freundet sich in Schenken und auf der Straße mit Arbeitern oder Bauern der Unterschicht an, welche er dann fortlockt, um sie zu töten und zu fressen. Dies genügt ihm aber selten, so dass er mit der Zeit Verbindungen zur Elite knüpft. Dies befriedigt zum einen sein Ego, ermöglicht es ihm aber auch, sich an der verwöhnten Elite statt am zähen Fleisch der Hartarbeitenden zu nähren.

Leider erkennen Ghule, welche derart viel Zeit unter Lebenden verbringen, was sie gegen den endlosen Hunger ihrer untoten Existenz eigentlich eingetauscht haben. Viele Maskierte Mörder kommen daher oft mit sich selbst in Konflikt – am Ende überwältigt der Hunger aber jedes andere Gefühl, das in ihnen vielleicht aufgekommen ist, so dass sie ihre Beute mit noch größerem Hunger als zuvor jagen, wenn dies überhaupt möglich ist.

Uralter Totengräber

Jahre des Gräberaushebens haben diesem uralten Ghul eine Affinität für Erdmagie verliehen. Mächtige zauberkundige Ghule steigen normalerweise in Anführerpositionen auf und in seiner Ghulstadt gehört ein Uralter Totengräber für gewöhnlich zu den hochrangigen Mitgliedern der herrschenden Elite.

Uralter Totengräber **HG 10**

EP 9.600

Ghul-Mystiker[EXP] 10

CB Mittelgroßer Untoter

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +4 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 112 (12W8+58)

REF +8, **WIL** +13, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeit** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Biss* +1, +14 (1W6+6 plus Krankheit und Lähmung), 2 *Eis-Klauen* +1, +15 (1W6+6 plus 1W6 Kälte, Krankheit und Lähmung)

Fernkampf Felsen +13/+8 (2W4+7)

Besondere Angriffe Krankheit (SG 15), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 15, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 10; Konzentration +14)

5. (3/Tag) — *Flammenschlag* (SG 19), *Massen-Leichte Wunden verursachen*, *Steinhaut*

4. (6/Tag) — *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden verursachen*, *Monster herbeizaubern IV*, *Steinwand* (SG 18)

3. (7/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 17), *Magie bannen*, *Mit Stein verschmelzen*, *Schwere Wunden verursachen*, *Tote beleben*

2. (7/Tag) — *Dunkelheit*, *Mittelschwere Wunden verursachen*, *Ort entweihen*, *Person festhalten* (SG 16), *Steinschlag*[EXP], *Waffe des Glaubens*

1. (7/Tag) — *Befehl* (SG 15), *Befreiender Befehl*[ABR II], *Entropieschild*, *Leichte Wunden verursachen*, *Magischer Stein*, *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 14), *Funken*[EXP], *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Wasser erschaffen*

Mysterium Steine

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Uralte Totengräber bereitet sich auf einen Kampf vor, indem er folgende Tränke zu sich nimmt: *Mächtige Magische Fänge* und *Magierrüstung*. Er nutzt Durch Erde gleiten und Kristallblick, um Gegner beim Kampf gegen seine Gefolgsleute zu beobachten, bevor er selbst angreift.

Im Kampf Der Uralte Totengräber zieht den Fernkampf vor; er bedient sich herbeigezauberter Kreaturen, *Flammenschlag* und *Waffe des Glaubens*, um Schaden zuzufügen, während er Durch Erde gleiten und Kristallblick nutzt, um Deckung zu erlangen. Sollte er in den Nahkampf gehen müssen, kämpft er gnadenlos.

Grundspielwerte Ohne *Mächtige Magische Fänge* und *Magierrüstung* besitzt der Uralte Totengräber die folgenden Spielwerte: **RK** 18, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14; **Nahkampf** Biss +13 (1W6+5 plus Krankheit und Lähmung), 2 *Eis-Klauen* +14 (1W6+5 plus 1W6 Kälte, Krankheit und Lähmung).

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 18, **KO** —, **IN** 15, **WE** 14, **CH** 18

GAB +8; **KMB** +13 (Zu-Fall-Bringen +17); **KMV** 27 (31 gegen Ansturm, 33 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Kampfreflexe, Heftiger Angriff, Mächtiges Zu-Fall-Bringen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Natürliche Rüstung, Verbessertes Zu-Fall-Bringen, Waffenfokus (Klaue), Zusätzliches Kampfrausch

Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Heimlichkeit +18, Wahrnehmung +17, Zauberkunde +17,

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Terral; *Zungen* (nur verstehen)

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Zungen [Aklo]), Offenbarungen (Durch Erde gleiten, Felsen werfen, Kristallblick, Standhaftigkeit des Steines)

Kampfausrüstung *Trank: Mächtige Magische Fänge*, *Trank: Magierrüstung*; **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Resistenzumhang +1*, *Eis-Amulett der Mächtigen Fäuste*, *Schutzring +1*, Wurfsteine (10), Onyxe (Gesamtwert 1.000 GM), zerpulvertes Silber (Wert 25 GM)



Ghul-Herrscher

Diese uralten Hexenmeister gelangen an die Macht, indem sie andere als Marionetten missbrauchen. Sie befehligen mittels ihrer Magie und machtvollen Persönlichkeit sowohl Sterbliche als auch Untote.

Ghul-Herrscher **HG 12**

EP 19.200

Ghul-Hexenmeister 12

CB Mittelgroßer Untoter

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +6 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 176 (14 TW; 2W8+12W6+125)

REF +12, **WIL** +14, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Untote; **Resistenz** Kälte 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2, *Unauffindbarkeit*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

Nahkampf Biss +13 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +13 (1W6+1 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Hungriger Blutrausch (12/Tag), Krankheit (SG 23), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 23, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 12; Konzentration +18)

6. (4/Tag) — *Erde bewegen, Irreführung* (SG 22)

5. (6/Tag) — *Ersticken*[EXP] (SG 21), *Hungrige Erde** (SG 21), *Person beherrschen* (SG 21)

4. (7/Tag) — *Bestiengestalt II, Dimensionstür, Furcht, Schwarze Tentakel*

3. (7/Tag) — *Blitz* (SG 19),*Gasförmige Gestalt*, *Stinkende Wolke* (SG 19), *Unauffindbarkeit*, *Vampirgriff*

2. (8/Tag) — *Falsches Leben*, *Gestalt verändern*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*, *Unstillbarer Hunger*[EXP] (SG 18), *Untote befehligen* (SG 18)

1. (8/Tag) — *Brennende Hände* (SG 17), *Magierrüstung*, *Schmieren* (SG 17), *Schwächestrahl* (SG 17), *Stilles Trugbild*, *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Benommenheit* (SG 16), *Kältestrahl*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick* (SG 16)

Blutlinie Ghulblutlinie

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Vor dem Kampf wirkt der Ghul-Herrscher *Falsches Leben*, *Magierrüstung*, und *Unauffindbarkeit* auf sich.

Im Kampf Ein Ghul-Herrscher geht Kämpfen aus dem Weg, es sei denn, er kann *Person beherrschen* oder *Magisches Gefäß* nutzen. Zu Kampfbeginn wirkt er Schnelles *Schmieren* und *Hungrige Erde*, um möglichst viele Zauberkundige im Wirkungsbereich einzufangen. Sollte er über Diener verfügen, nutzt er keine direkten Schadenszauber, sondern konzentriert sich darauf, Gegner außer Gefecht zu setzen und beschäftigt zu halten. Auf mächtige Zauberkundige wirkt er *Ersticken* oder *Schwarze Tentakel*.

Moral Ein Ghul-Herrscher bringt sich in Sicherheit, sobald er erkennt, dass er sich in ernsthafter Gefahr befindet. Gegebenenfalls gräbt er sich ein und flieht durch den Untergrund.

Grundspielwerte Ohne *Falsches Leben*, *Magierrüstung* und *Unauffindbarkeit* besitzt der Herrscher die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 13; **TP** 161; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 22, **KO** —, **IN** 15, **WE** 16, **CH** 22

GAB +7; **KMB** +8; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Grabesruh*, Magiekomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Tunnelgräber*, Uralt*, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +13, Einschüchtern +23, Heimlichkeit +28, Wahrnehmung +20, Zauberkunde +19

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (wird beim Wirken nekromantischer Zauber geheilt)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden verursachen* (2x), *Schriftrolle: Magisches Gefäß*, *Schriftrolle: Teleportieren*; **Sonstige Ausrüstung** *Zeremonielle Seidenrüstung +2*[ARK], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Maske des Jägers*[ARK], *Schutzring +1*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, 470 GM



Ghultiere

Ghule ziehen häufige Tiere mit besonderer Nahrung auf und machen sie dann zu Untoten. Dazu gehören unter anderem die Skaveling[MHB II], die Russschwingenfledermaus und der Ghulhund.

Russschwingenfledermaus

Diese fledermausartige Kreatur weist kantige Knochenspitzen an den Flügelspitzen auf und verfügt über eine lange, peitschende Zunge.

Russschwingenfledermaus **HG ½**

EP 200

CB Sehr kleiner Untoter

INI +1; **Sinne** Blindgespür 6 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 GE, +2 Größe, +1 Natürlich)

TP 7 (2W8–2)

REF +1, **WIL** +4, **ZÄH** –1

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeit** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Biss +4 (1W3–3 plus Krankheit und Lähmung)

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

Besondere Angriffe Krankheit (SG 10), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 10, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 12, **KO** —, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 7

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +9, Wahrnehmung +5 (mit Blindgespür +9); **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung mit Blindgespür +4

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger oder Kolonie (4–12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) *Ghulfieber*: siehe *MHB*, S. 125.

Ghul-Zauberkundige nutzen diese kleineren Verwandten der Skavelinge als Vertraute. Ein böser Zauberkundiger kann eine Russschwingenfledermaus mit der 5. Stufe beginnend als Vertrauten erlangen, sofern er über das Talent Verbesserter Vertrauter verfügt. Dieser Vertraute verleiht seinem Meister einen Bonus von +1 auf seine Resistenz gegen Fokussieren, sofern er über diese Fähigkeit verfügt.

Ghulhund

Die bleiche tote Haut dieser hundeartigen Kreatur spannt sich über ihre Knochen. Aus dem Maul ragen lange, gelbe Zähne.

Ghulhund **HG 1**

EP 400

CB Mittelgroßer Untoter

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

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; **Verteidigungsfähigkeit** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +5 (1W6+6 plus Krankheit, Lähmung und Zu-Fall-bringen)

Besondere Angriffe Krankheit (SG 13), Lähmung (1W4+1 Runden, SG 13, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** —, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 14

GAB +1; **KMB** +5; **KMV** 17 (21 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land

Organisation Einzelgänger, Garde (2–4 plus 2–4 Ghule) oder Rudel (4–6 plus 2–4 Ghule)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) *Ghulfieber*: siehe *MHB*, S. 125.

Ghule halten sich Ghulhunde so, wie Menschen sich Jagdhunde halten. Manche sehen in ihnen nur Werkzeuge, während sentimentale Ghule sie wie Lieblingshaustiere behandeln. Ghulhunde folgen ihren Ghulherrchen genauso gehorsam wie normale Hunde den lebenden Besitzern.

Grathkoll (HG 2): Diese größere Züchtung des Ghulhundes kann von einer mittelgroßen Kreatur geritten werden. Ein Grathkoll ist ein Ghulhund mit der Schablone für Riesenhafte Kreaturen und erhält einen Bonus von +3 m auf seine Bewegungsrate an Land.

Begegnungen

Ghule sind clevere und einfallsreiche Gegner, so dass man sie in vielen Szenarien bei Kampagnen einsetzen kann, deren Schwerpunkt auf Untoten liegt.

Mörderbande (HG 5)

Diese heimlich vorgehenden Serienmörder können nahe des Dorf- oder Stadtrandes leben und die Einheimischen terrorisieren, indem sie in Häuser einbrechen und ganze Familien abschlachten. Nach einigen Wochen des Schreckens ziehen sie zur nächsten Ortschaft weiter und beginnen von vorn.

Ghul-Kriecher HG 3
EP 800
TP 37 (siehe Seite 82)

Ghule (2) HG 1
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, S. 125)

Jagdtrupp (HG 10)

Diese Ghulbande könnte nach jemand bestimmten suchen oder vielleicht auch nur die Speisekammer füllen wollen. Sie könnte einen kleinen Handelszug an einer wenig genutzten Straße oder sogar ein kleines Dorf überfallen.

Kadaverkatze HG —
EP —
TP 16 (siehe Seite 83)

Ghul-Befehlshaber HG 8
EP 4.800
TP 99 (siehe Seite 84)

Ghul-Jagdmeister HG 7
EP 3.200
TP 80 (siehe Seite 83)

Ghule (4) HG 1
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, S. 125)

Gilde (HG 10)

Eine Diebesgilde birgt ein finsteres Geheimnis. Wer sich mit ihr anlegt, zahlt einen hohen Preis und gescheiterte Lehrlinge werden nie mehr gesehen. Diese Begegnung funktioniert am besten als Teil einer Reihe von Begegnungen und könnte mit der Begegnung „Mörderbande“ oder diversen Schurken aus dem *NSC-Kompendium* verbunden werden.

Ghul-Schleicher (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 74 (siehe Seite 82)

Maskierter Mörder HG 8
EP 4.800
TP 113 (siehe Seite 85)

Ghul-Zauberer (HG 12)

Diese beiden Ghul-Zauberkundigen und ihre Leibwächter sind keine gewöhnlichen Schläger. Wahrscheinlich stehen sie im Zentrum einer größeren Intrige oder sind unterwegs, um für sich und ihre Artgenossen eine Frischfleischquelle zu sichern. Diese Begegnung könnte gut auf die Begegnung „Jagdtrupp“ folgen.

Uralter Totengräber HG 10
EP 9.600
TP 112 (siehe Seite 86)

Aasgolems (4) HG 4
EP je 1.200
TP je 42 (*MHB II*, S. 119)

Maskierter Mörder HG 8
EP 4.800
TP 113 (siehe Seite 85)





Gnolle

Schon als Kind hatte ich Wild in den friedlichen Wäldern meines Heimatlandes gejagt, doch diese Kreaturen waren geborene Jäger. Wie sie meinen Spuren bei dem ständigen Wind über kahle Felsen und trockenes Gestrüpp folgen konnten, vermag ich nicht zu sagen. Ich kann es nur finsteren Künsten zuschreiben, die kein Mensch kennen sollte.

In den gewundenen, felsigen Schluchten holten mich jene Hundebestien ein, auf welche ich zuvor kaum einen Blick hatte erhaschen können. Als sie mich in das dahinterliegende Buschland verfolgten, stellte ich fest, dass ich ihnen in die Falle geritten war! Zuerst töteten sie mein treues Ross Cronlym, noch während ich im Sattel saß. Ich schwöre, die Schäfte ihrer Pfeile waren gut zweieinhalb Zentimeter dick!

Ich stürzte und konnte nicht wieder aufstehen. Der Staub klebte mir im Mund und erschwerte das Atmen, während ich um mein Leben kroch. Das heulende Gelächter der Bestien quälte mich, während ich mich Zentimeter um Zentimeter auf ungewisse Rettung hinarbeitete …

—Aus *Despins Reisen durch die Savanne*, von Qestra Despin

Jenseits des Flackerns der Fackeln ihrer Feinde stört das kichernde Knurren und Spotten der Gnolle die Stille der Nacht. Zuweilen tanzen Augen in der Dunkelheit, wenn sich das Licht in ihnen spiegelt, dies genügt aber nie, um die Anzahl der Gnolle oder gar ihr Vorhaben zu erkennen.

Wie die mit ihnen jagenden Hyänen nutzen diese im Rudel agierenden Humanoiden Irreführung, Furcht und koordinierte Angriffe, um ihre Beute zu ermüden und zur Strecke zu bringen. Mit gackerndem und irritierendem Selbstbewusstsein morden sie im selbstbestimmten Tempo, schleudern Speer um Speer, vergießen Blut und fügen Wunden zu, bis ihre Feinde zu schwach sind, um dem letzten Ansturm zu widerstehen.

Gnolle sind Geschöpfe der sengenden Wüsten und trockenen Steppen. Sie wissen, dass ihr Überleben vom Rudel abhängt. Die Rudelmatriarchin setzt bei ihnen die einfachen Regeln und Gebote ihrer Gesellschaft durch: Man kämpft nicht innerhalb des Rudels, die Gegner sind Rudelfremde. Was schwächer ist als ein Gnoll ist Nahrung. Ruhepausen stellen sicher, dass das Rudel genug Kraft für die Jagd hat. Die Philosophie ist einfach, aber effizient: Beiß nur ab, was du auch kauen kannst, und heb den Rest auf, um das Überleben des Rudels zu sichern – beanspruche aber stets deinen Anteil. Ziehe Welpen zu starken Gnollen auf, aber lass die Schwachen zurück.

Jede Kreatur, die nicht dem Rudel angehört, ist lediglich sich bewegendes Fleisch. Selbst wenn ein Gnollrudel einem mächtigen Herrn dient, der nicht dem Rudel angehört, tut es dies nur mit Blick auf das eigene Überleben, so dass es den Herrn im Stich lässt, wenn fortgesetzter Dienst Selbstmord wäre. Andere Völker könnten auf die Gnolle als egoistisch, faul und letztendlich destruktiv herabschauen, doch über solche Vorurteile lachen Gnolle nur. Für Gnolle ist das Überleben die einzige Moralgrundlage – und seine Feinde zu verspeisen ist die ultimative Machtdemonstration.

Früher glaubte man, dass Gnolle allein eine Geißel der Savannen und Wüsten seien. Obwohl Gnolle aber dieselben Regionen bevorzugen wie Hyänen, leben und jagen sie in fast jeder Klimazone. Da ihr Überleben und die Rudelzusammengehörigkeit von der Jagd abhängen, zerfällt ein Rudel, wenn es zu groß wird. Die schwächere Gruppe wird aus dem Jagdrevier des früheren Rudels vertrieben und gelangt so oft in andere Lebensräume mit anderen Beutewesen. Es gibt viele Gnolle in trockenen Klimazonen, aber kleinere und verzweifeltere Rudel durchstreifen die Hoch- und Tieflande, Wälder, die Taiga und sogar die Finsterlande.

Gnolle sind absolute Fleischfresser und werden in Zeiten großer Not, während religiösen Ritualen oder um nach dem Sieg über einen Rivalen ihre Dominanz zu zeigen sogar zu Kannibalen. Den Großteil ihres Fleisches erlangen sie aber im Rahmen der Jagd. Nahezu jede Art von Fleisch kann Gnollen als Nahrung dienen, sie bevorzugen aber das Fleisch intelligenter Kreaturen. Diese Vorliebe ist zugleich praktisch (da intelligente Wesen eine große Bedrohung für die Stabilität und das Überleben darstellen) und mit dem unter Gnollen verbreiteten Aberglauben verbunden, dass der Verzehr einer Kreatur jemandem gestattet, deren Macht in sich aufzunehmen. Für die meisten Gnolle gilt aber ein Tabu: Sie verzehren kein Pugwamifleisch! Ihre Verachtung gegenüber diesen Feenwesen ist so groß, dass die meisten Gnolle glauben, dass das Fleisch von Pugwamis[MHB II] sie schwach machen und vielleicht sogar das ganze Rudel verfluchen könnte. Daher ist es besser, sie zu töten, zu häuten, aus ihrer Haut *Pugwamihautzöpfe* zu fertigen und ihr Fleisch verrotten zu lassen.

Gnollrudel sind matriarchalisch organisiert, da weibliche Gnolle meist größer, aggressiver und schlauer als männliche Gnolle sind. Gnolle sehen in diesem Unterschied den Beweis, dass Lamaschtu ihr Volk gesegnet hätte. Von der Größe abgesehen gibt es sonst kaum körperliche Unterschiede zwischen den Geschechtern. Ein männlicher Gnoll ist im Schnitt 1,80 m groß, ein weiblicher Gnoll hingegen 1,95 m; Gnolle beider Geschlechter wirken aber aufgrund ihrer vorgebeugten Körperhaltung kleiner.

Ein Gnollrudel besitzt eine vielschichtige, auf dem Kampf um Dominanz basierende Struktur. An der Spitze steht ein Alpha-Gnoll, für gewöhnlich meist das größte und mächtigste Gnollweibchen. Mehrere Rudel tun sich mitunter zu einem größeren Stamm oder einer Horde zusammen, dessen Hierarchie dann weitaus komplexer ist und sich ständig verändert. Dies geschieht aber nur, wenn sie von einer extrem mächtigen Kreatur angeführt werden, sei es ein Alpha-Gnoll oder ein sie einschüchternder Fremder, welcher die ewigen Gezeiten der gnollischen Dominanz versteht und sie zu nutzen weiß.

Gnolle respektieren Macht und die zu ihrer Nutzung zuweilen erforderliche Ruchlosigkeit mehr als Abstammung oder gesellschaftliche Position. Ein Gnoll besitzt die Macht über sein Rudel, weil er oder sie gefürchtet und verehrt wird – und dies auch nur so lange, wie diese Zustände auch fortbestehen. Wenn ein Rudelführer stirbt, alt wird oder das Gesicht verliert, kommt es nach einem kurzen und blutigen Kampf zwischen allen Gnollen mit Durst und Willen zur Macht zum Führungswechsel. Derartige Kämpfe führen oft zum Zerfall des Rudels, da gescheiterte Möchtegern-Alphas und ihre Anhänger fortgejagt werden. Die verjagten Gnolle lassen ihre Vergangenheit oft hinter sich und suchen neue Jagdreviere, wo sie sich mit Hilfe verstärkter Fortpflanzung und wilder Jagden eine neue Machtbasis aufzubauen versuchen.

Wie Hyänen sind Gnolle nachtaktiv. Tagsüber wirkt ein Gnolllager auf Beobachter – insbesondere, wenn sie sie nur tagsüber gesehen haben – wie eine Zusammenkunft von Faulpelzen. Solche Sichtungen haben Gnollen zusammen mit dem Umstand, dass sie keinen Sinn darin sehen, dauerhafte Gebäude zu errichten, den Ruf fauler Schläger eingebracht. Nachts dagegen wird ein Rudel zu einem Wirbel mörderischer Aktivität. Die Gnolle teilen sich in Raubtrupps auf, welche des Nachts nach Beute Ausschau halten. Wird besonders machtvolle Beute gesichtet, rufen die Späher die Gruppen mit heulenden Signalen zusammen, so dass sich das Rudel neu formieren und die Beute als Schwarm angreifen kann. Ein Gnollrudel ist in der Regel nur am Töten interessiert, manche Rudel fangen aber auch Sklaven, welche für sie Schwerarbeit verrichten müssen und in mageren Zeiten als Nahrungsreserve dienen. Dabei werden Sklaven meist dann eingefangen, wenn es im Rudel junge Welpen gibt – sobald die Gefangenen durch Arbeit und Misshandlung hinreichend geschwächt sind, werden sie freigelassen, damit die Welpen relativ risikofrei auf sie ihre erste Jagd machen können.

Die vollständigen Spielwerte für Gnolle findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 127.

Neue Regeln

Die Methoden, Materialien und die Magie der Gnolle konzentrieren sich auf ihre Rudelmentalität und ihr brutales, wildes Wesen.

Gnollarchetypen

Die folgenden Archetypen sind unter Gnollen weitverbreitet:

Bouda (Hexe)

Diese seltsamen, oft einzelgängerischen Hexen besitzen eine starke Verbindung zu Flüchen, dem Bösen Blick und Hyänen.

Gesinnung: Aufgrund ihrer finsteren Magie muss eine Bouda von böser Gesinnung sein. Sollte ein Charakter mit diesem Archetyp nicht länger böse sein, verliert er die Fähigkeit, sämtliche alternativen Klassenmerkmale einzusetzen, die er durch diesen Archetypen erlangt. Er behält alle übrigen Klassenmerkmale der Hexe, gilt aber weiterhin als Bouda, wenn er weitere Stufen als Hexe erlangt. Sofern eine Bouda für ihre Verfehlungen Buße (vergleiche den gleichnamigen Zauber im *Grundregelwerk*) leistet, erlangt sie die alternativen Klassenmerkmale dieses Archetyps zurück.

Fetisch: Jede Bouda besitzt einen kleinen Fetisch: dabei kann es sich um ein geschnitztes Götzenbild, eine mit Knochen oder Zähnen geschmückte Kette oder etwas ähnliches handeln. Ihre Zauber entspringen den bösen Geistern, welche in diesem Fetisch hausen; dieser speichert die der Hexe bekannten Zauber wie es ein Hexenvertrauter tut. Die Bouda muss mit ihrem Fetisch kommunizieren, um ihre Zauber vorzubereiten, und kann nur im Fetisch gespeicherte Zauber verwenden.

Beginnend mit der 3. Stufe kann eine Bouda ihren Fetisch nutzen, um Zauber zu übermitteln. Sie kann diese Fähigkeit täglich entsprechend einer Anzahl in Höhe eines Viertels ihrer Hexenstufe einsetzen (Minimum 1). Wenn sie einen Berührungszauber wirkt, kann sie als Freie Aktion auf diese Fähigkeit zurückgreifen und den Zauber als Berührungszauber im Fernkampf mit einer Reichweite von 9 m wirken. Mit der 10. Stufe steigt die Reichweite auf 18 m, mit der 15. Stufe auf 27 m.

Diese Fähigkeit ersetzt das Klassenmerkmal Vertrauter.

Bouda-Auge (ÜF): Der Blick einer Bouda kann ihren Feinden Unglück bringen. Diese Hexerei kann auf eine maximal 9 m entfernte Kreatur wirken, welche die Bouda sehen kann. Das Ziel erleidet nach Wahl der Bouda einen Malus von -2 auf einen der folgenden Werte oder Würfe: RK, Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswürfe. Die Hexerei wirkt für eine Anzahl von Runden in Höhe des Intelligenzmodifikators der Bouda +3. Ein Willenswurf reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Runde. Ein Mal am Tag kann die Bouda bei Nutzung dieser Fähigkeit zwei der aufgeführten Werte oder Würfe mit dem Malus belegen. Sollte die Bouda die Hexerei Hexenblick wählen, steigt die Anzahl der unterschiedlichen Mali, die sie mit der Hexerei dem Ziel auferlegen kann, um 1. Mit der 8. Stufe steigt der durch diese Hexerei auferlegte Malus auf -4. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Diese Hexerei muss von der Bouda mit der 1. Stufe als Hexerei gewählt werden. Nur eine Bouda kann diese Hexerei wählen.

Hyänengestalt (ÜF): Beginnend mit der 10. Stufe erlangt eine Bouda die Fähigkeit, sich in eine Hyäne oder Schreckenshyäne und wieder zurück zu verwandeln. Sie kann diese Fähigkeit täglich entsprechend der Höhe ihres Intelligenzmodifikators oft einsetzen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Bestiengestalt II* mit folgenden Ausnahmen: Der Effekt hält für 1 Stunde pro Hexenstufe oder solange an, bis sich die Bouda zurückverwandelt, je nachdem, was eher eintritt. Der Gestaltwandelt ist eine Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Mit der 20. Stufe kann eine Bouda sich beliebig oft verwandeln. Sollte eine Bouda in Hyänengestalt sterben, verwandelt sie sich nicht in ihre wahre Gestalt zurück.

Die Bouda kann in Tiergestalt sprechen und mit Hyänen und Schreckenshyänen so kommunizieren, als stünde sie unter der Wirkung von *Mit Tieren sprechen*. Zudem erhält sie in dieser Gestalt die Vorteile des Talentes In Tiergestalt zaubern, selbst wenn sie die Voraussetzungen dafür nicht erfüllen sollte.

Diese Fähigkeit ersetzt die Mächtige Hexerei, welche eine Hexe normalerweise mit der 10. Stufe wählen kann.

Rudelwüter (Barbar)

Der Kampfrausch eines Barbaren kann in seiner tödlichen Eleganz einen Anblick wilder Schönheit bieten. Derart unkontrolliertes Gemetzel ignoriert meist Gruppentaktiken, es gibt aber auch Barbaren, welche in ihrer Wut ihre Verbündeten inspirieren und anspornen.

Bonustalent: Mit der 2. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - kann der Rudelwüter ein Bonusgemeinschaftstalent wählen, welches zugleich ein Kampftalent sein muss. Diese Fähigkeit ersetzt die Kampfrauschkräfte, welche ein Barbar mit der 2., 6., 10., 14. und 18. Stufe erlangt.

Zürnender Taktiker: Beginnend mit der 7. Stufe verleiht ein Rudelwüter während seines Kampfrausches ein ihm bekanntes Gemeinschaftstalent allen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung, welche ihn sehen und hören können. Er wählt dieses Talent zu Beginn seines Kampfrausches aus und kann es während des Kampfrausches nicht ändern. Sollte sich ein Verbündeter mehr als 9 m vom Rudelwüter entfernen, verliert er den Zugang zu diesem Gemeinschaftstalent, erlangt ihn aber erneut, sobald er sich wieder in den Wirkungsbereich von 9 m Radius um den Barbaren herum hineinbewegt. Verbündete müssen die Voraussetzungen dieser Talente nicht erfüllen.

Mit der 13. Stufe wählt der Rudelwüter zwei Gemeinschaftstalente, die er dann während des Kampfrausches an seine Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung verleihen kann.

Beginnend mit der 16. Stufe steigt die Reichweite dieser Fähigkeit auf 18 m.

Mit der 19. Stufe wählt der Rudelwüter drei Gemeinschaftstalente, die er dann während des Kampfrausches an seine Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung verleihen kann.

Diese Fähigkeit ersetzt das Klassenmerkmal Schadensreduzierung.

Talente der Gnolle

Gnolle haben Zugang zu den folgenden Talenten, welche zum Teil ihre Rudeltaktiken verbessern.

Gemeinschaftliches Entwaffnen [Gemeinschaft, Kampf]

Wenn es deinem Verbündeten nicht gelingt, einen Gegner innerhalb deiner Reichweite zu entwaffnen, kannst du versuchen, denselben Gegner zu entwaffnen.

Voraussetzungen: GAB +1.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent während seines Zuges bei einem Kampfmanöverwurf für Entwaffnen gegen einen Feind innerhalb deiner Nahkampfreichweite scheitert, kannst du selbst als Augenblickliche

Aktion gegen diesen Gegner einen Kampfmanöverwurf für Entwaffnen ausführen.

Koordiniertes Positionieren [Gemeinschaft]

Du achtest auf deine Verbündeten und passt deine Position an die ihre an.

Voraussetzungen: Dranbleiben.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent eine Kreatur bedroht, welche du ebenfalls bedrohst, und einen 1,50 m-Schritt ausführt, kannst du dich als Augenblickliche Aktion ebenfalls 1,50 m weit bewegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Verbessertes Gemeinschaftliches Entwaffnen [Gemeinschaft, Kampf]

Du nutzt jede Gelegenheit aus.

Voraussetzungen: Gemeinschaftliches Entwaffnen, GAB +5.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent während seines Zuges bei einem Kampfmanöverwurf für Entwaffnen gegen einen Feind innerhalb deiner Nahkampfreichweite scheitert, kannst du selbst einen Gelegenheitsangriff gegen diesen Gegner ausführen. Solltest du dabei treffen, kannst du als Teil des Gelegenheitsangriffs einen Kampfmanöverwurf für Entwaffnen gegen diesen Gegner ausführen.

Zubeißen [Kampf]

Wenn deine Feinde dir zu nahe kommen, reißt du ihnen mit den Zähnen das Fleisch von den Knochen.

Voraussetzungen: GAB +1, Gnoll.

Vorteils: Du kannst deinen Biss als Natürliche Waffe einsetzen; dies ist ein Primärangriff, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht.

Zubeißendes In-die-Zange-nehmen [Gemeinschaft, Kampf]

Du kannst gegen einen in die Zange genommenen Gegner einen schnellen Bissangriff ausführen.

Voraussetzungen: GAB +9, Bissangriff.

Vorteil: Wenn du einen Gegner mit einem Verbündeten in die Zange nimmst, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, kannst du als Schnelle Aktion einen Bissangriff gegen diesen in die Zange genommenen Gegnern ausführen.

AUSRÜSTUNG DER GNOLLE

Die folgende Waffe wird bevorzugt durch Flinde (siehe Seite 100) benutzt; manchmal wird sie aber auch von anderen Gnollen gemeistert.

FLINDFLEGEL — **PREIS** 9 GM; **ART** Exotisch



Diese einhändige Waffe ähnelt einer Nunchaku, besteht sie doch aus zwei mit einer schweren Kette verbundenen Stangen. Diese Stangen sind meist aus Eisen und tragen als Schlusskappen Ringe mit Stacheln oder Nieten. Da diese Waffe schwerer ist als eine Nunchaku, ist sie keine Leichte Waffe.

EXOTISCHE WAFFE	PREIS	SCHADEN (K)	SCHADEN (M)	KRITISCHER BEDROHUNGS BEREICH	REICH-WEITE	GEWICHT	ART	SPEZIELL
Einhändige Nahkampfwaffe								
Flindflegel	9 GM	1W6	1W8	×2	—	6 Pfd.	S und W	Entwaffnen, Zu-Fall-bringen

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER GNOLLE

Die folgenden magischen Gegenstände werden gern von Gnollen und Flinden benutzt:

HYÄNENSCHAL — **PREIS** 11.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Nekromantie

Wird diese schwarze Stoffbahn um Hals und Kiefer gewickelt, kann der Träger in einem Sandsturm normal sehen (keine Einschränkung der Sichtweite, kein Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung) und nimmt auch keinen nichttödlichen Schaden durch den Sturm.

Der Träger kann ein Mal am Tag ein merkwürdiges, gackerndes Kichern ausstoßen. Feinde innerhalb von 9 m Entfernung zu ihm, welche das Kichern hören können, müssen einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht für 1 Runde den Zustand Verängstigt zu erhalten. Jene, die den Rettungswurf bestehen, erhalten stattdessen für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert. Beide Effekte sind geistesbeeinflussende, schallbasierende Furchteffekte.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht*

NASENRING DES JÄGERS — **PREIS** 10.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

AURA Schwache Verwandlungsmagie



Dieser Nasenring scheint aus fünf Platinfäden geflochten zu sein. Er verleiht seinem Träger die Fähigkeit Geruchssinn[MHB] und einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung hinsichtlich Gerüchen, sowie auf Würfe für Überlebenskunst zum Spuren finden und folgen mittels Geruchssinn.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bluthund*[EXP], Platinring im Wert von 250 GM

PUGWAMPIHAUTZOPF — **PREIS** 9.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Nekromantie

Dieser Zopf wird aus Streifen getrockneter Pugwamihaut gefertigt. Er misst etwa 2,5 cm im Durchmesser und ist 30 cm lang. Er kann wie eine Reitgerte in der Hand oder auch als Schmuck getragen werden.

Der Besitzer des Zopfes kann ein Mal am Tag das Befehlswort äußern und rund um den Zopf für 1 Minute eine Aura mit 1,50 m Radius erzeugen, innerhalb welcher andere Kreaturen jeden Wurf mit 1W20 zwei Mal ausführen und das niedrigere Ergebnis wählen müssen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt, gegen den Humanoide der Unterart Gnoll, Tiere und Gremlins immun sind. Eine Kreatur unter dem Effekt eines Glückbonus' ist gegen die Aura ebenfalls immun.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*

Gnollbarbaren

Gnollbarbaren stärken einander im Kampfrausch und nutzen Rudeltaktiken, um ihre Gegner zu zerfleischen.

Gnoll-Wüter HG 3

EP 800

Gnoll-Barbar (Rudelwüter) 2 (siehe Seite 92)
CB Mittelgroßer Humanoider (Gnoll)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, –2 Kampfrausch, +1 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 49 (4 TW; 2W8+2W12+22)
REF +1, **WIL** +3, **ZÄH** +11
Verteidigungsfähigkeit Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +10 (1W12+9/×3), Biss +4 (1W6+3) oder Biss +9 (1W6+9)
Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +5 (1W6+6)
Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag)

TAKTIKEN

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 41; **WIL** +1, **ZÄH** +9; **Nahkampf** Zweihändige Axt [Meisterarbeit] +8 (1W12+6/×3), Biss +7 (1W6+6); **ST** 19, **KO** 16; **KMB** +7, **KMV** 18; **Fertigkeiten** Klettern +6.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6
GAB +3; **KMB** +9; **KMV** 18
Talente Dranbleiben, Koordiniertes Positionieren*, Zubeißen*
Fertigkeiten Akrobatik +3, Klettern +8, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6
Sprachen Gnoll
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (3); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Zweihändige Axt [Meisterarbeit], Wurfspeere [Meisterarbeit] (2), 18 GM



Gnoll-Rudelführer HG 9

EP 6.400

Gnoll-Barbar (Rudelwüter) 8 (siehe Seite 92)
CB Mittelgroßer Humanoider (Gnoll)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, –2 Kampfrausch, +2 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 124 (10 TW; 2W8+8W12+58)
REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +16
SR 1/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Krummschwert* +1, +17/+12 (2W4+11/18–20), Biss +11 (1W6+3) oder Biss +16 (1W6+10)
Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+7)
Besondere Angriffe Kampfrausch (21 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Schnelle Reflexe, Schneller Fuß [+1,50 m]), Zürnender Taktiker* (9 m)

TAKTIKEN

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 20, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 19; **TP** 104; **WIL** +5, **ZÄH** +14; **Nahkampf** *Krummschwert* +1, +15/+10 (2W4+8/18–20); **Fernkampf** Wurfspeer [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+5) ; **ST** 20, **KO** 17; **KMB** +14, **KMV** 25.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 13, **KO** 21, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6
GAB +9; **KMB** +16; **KMV** 25
Talente Doppelschlag, Dranbleiben, Gemeinschaftliches Entwaffnen*, Heftiger Angriff, Verbessertes Gemeinschaftliches Entwaffnen*, Zubeißen*, Zubeißendes In-die-Zange-nehmen*
Fertigkeiten Akrobatik +11, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +10
Sprachen Gnoll
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Krummschwert +1*, Wurfspeer [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Resistenzumhang +2*, 4 GM

Gnollplänkler

Plänkler nutzen List und rohe Gewalt, so dass sie in einer Rudelhierarchie bestens gedeihen.

Gnoll-Schläger — HG 3

EP 800

Gnoll-Kämpfer 1/Schurke 1
CB Mittelgroßer Humanoider (Gnoll)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Natürlich)
TP 27 (4 TW; 3W8+1W10+9)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Zweihändige Keule +6 (1W10+6)
Fernkampf Wurfspeer +4 (1W6+4)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIKEN

Im Kampf Ein Schläger nimmt Gegner mit Rudelgefährten in die Zange, so ihm dies möglich ist. Sollte er von seinen Verbündeten getrennt werden, lässt er sich Zeit, um eine bessere Position einzunehmen.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff
Fertigkeiten Akrobatik +9, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +5
Sprachen Gnoll
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), Alchemistenfeuer (2), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Zweihändige Keule, Wurfspeere (5), *Teufelskerlstiefel*[ARK]

Diese kräftigen Gnolle prügeln ihre Gegner zu Boden.

Gnoll-Hüter — HG 10

EP 9.600

Gnoll-Waldläuferin (Plänkler[EXP]) 9
CB Mittelgroße Humanoide (Gnoll)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 89 (11 TW; 2W8+9W10+31)
REF +11, **WIL** +6, **ZÄH** +13
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Krummsäbel* +1, +15/+10 (1W6+5/18–20)
Fernkampf *Kompositlangbogen* +1, +15/+10 (1W8+5/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Zwerge +2,), Jagdtricks 5/Tag (Hasserfüllter Angriff, Kunstschuss, Unterstützender Angriff), Kampfstil (Bogenschießen)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 6
GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 28
Talente Ausdauer, Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Präzisionsschuss, Mehrfachschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Langbogen)
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +7), Heilkunde +7, Heimlichkeit +14, Klettern +15, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +15
Sprachen Gnoll
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wüste +4, Dschungel +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*, Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** *Schuppenpanzer +1*, *Kompositlangbogen +1* (+4 ST) mit 20 Pfeilen, *Krummsäbel +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Resistenzumhang +2*, 94 GM

Der oft weibliche Hüter dient einem Gnollrudel zumeist als vorgeschobener Späher, welcher Beute aufspürt und ermüdet, ehe die Rudelgefährten sich dem Angriff anschließen.



Gnoll-Kriegsherren

Die Alpha eines Rudels weist Anführerpositionen nach ihrem eigenen Ermessen zu.

Gnoll-Sergeant HG 4

EP 1.200

Gnoll-Waldläufer 3

CB Mittelgroßer Humanoider (Gnoll)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 38 (5 TW; 2W8+3W10+13)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Speer +8 (1W8+6/×3)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Bogenschießen)



SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** 15, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6

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

Talente Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Langbogen)

Fertigkeiten Klettern +11, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9,Wissen (Natur) +4

Sprachen Gnoll

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wüste +2), Spuren lesen +1, Tierempathie +1

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+4 ST) mit 20 Pfeilen, Speer, *Resistenzumhang* +1

Sergeanten sind die rangniedrigsten unter den Kriegsherren und daher stets bestrebt, ihr Können zu beweisen, um in der Hackordnung des Rudels aufzusteigen.

Gnoll-Leutnant HG 6

EP 2.400

Gnoll-Kämpfer 5

CB Mittelgroßer Humanoider (Gnoll)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 GE, +1 Natürlich, +7 Rüstung, +1 Schild)

TP 55 (7 TW; 2W8+5W10+19)

REF +3, **WIL** +2 **ZÄH** +10; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeit Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Skorpionpeitsche* +1, +14/+9 (1W4 +9)

Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +8/+3 (1W6+5)

Besondere Angriffe Waffentraining (Flegel +1)

TAKTIKEN

Im Kampf Der Gnoll-Leutnant demoralisiert Gegner und greift aus der Entfernung mit seiner Skorpionpeitsche an.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 12, **KO** 15, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 12

GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 22

Talente Bedrohliche Darbietung, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Peitschenmeisterschaft[ABR II], Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche), Verbesserte Peitschenmeisterschaft[ABR II], Waffenfokus (Peitsche)

Fertigkeiten Einschüchtern +16

Sprachen Gnoll

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (3), Donnersteine (2); **Sonstige Ausrüstung** Schienenpanzer [Meisterarbeit], Leichter Stahlschild [Meisterarbeit], *Skorpionpeitsche* +1[ARK], Wurfspeer [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, 15 GM

Gnoll-Leutnants nutzen Einschüchtern und das Knallen ihrer Skorionpeitschen, um rangniedrigere Rudelmitglieder im Kampf anzutreiben und ihre Gegner zu demoralisieren.

Strengreligiöse Gnolle

Gnolle verehren Lamaschtu vor allen anderen Göttern.

Auge Lamaschtus — HG 5

EP 1.600

Gnoll-Klerikerin Lamaschtus 4

CB Mittelgroße Humanoide (Gnoll)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +2 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 31 (6W8+4)

REF +2, **WIL** +7, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +8 (2W4+4/18–20)

Fernkampf Wurfspeer +5 (1W6+3)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 6/Tag (SG 15, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +7) 6/Tag — Kraftschub (+2), Nachahmungstäter (4 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. —*Geschoss des Bösen*[ABR] (SG 15), *Person festhalten* (SG 15), *Totenglocke* (SG 15), *Unsichtbarkeit*[D]

1. — *Entropieschild*, *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 14), *Person vergrößern*[D] (SG 14), *Unheil* (SG 14), *Verfluchen* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Resistenz*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Stärke, Tricks

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 12

GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 18

Talente Im Kampf zaubern, Verbessertes Fokussieren, Zusätzliches Energie fokussieren

Fertigkeiten Zauberkunde +8

Sprachen Gnoll

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (50 Ladungen), Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** Schuppenpanzer [Meisterarbeit], Wurfspeere (2), Krummschwert [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, 33 GM

Gnoll-Verheerer — HG 11

EP 12.800

Gnoll-Antipaladin[EXP] Lamaschtus 10

CB Mittelgroßer Humanoider (Gnoll)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

Aura Feigheit (3 m), Verzweiflung (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 122 (12 TW; 2W8+10W10+46)

REF +5, **WIL** +12, **ZÄH** +16

Immunität Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Krummschwert des Verderbens* (Menschen) +1, +19/+14/+9 (2W4+10/15–20)

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 4/Tag (+1 auf Angriff und RK, +10 auf Schaden), Negative Energie fokussieren (SG 16, 5W6)

Zauberähnliche Antipaladin-Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +11) Beliebig oft — *Gutes entdecken*

Vorbereitete Antipaladin-Zauber(ZS 7; Konzentration +8)

2. — *Bärenstärke*

1. — *Litanei der Faulheit*[ABR II], *Schutz vor Gutem*, *Unheil* (SG 12)

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Der Verheerer wirkt auf sich selbst *Bärenstärke*.

Grundspielwerte Ohne *Bärenstärke* besitzt der Verheerer die folgenden Grundspielwerte: **Nahkampf** *Krummschwert des Verderbens* (Menschen) +1, +17/+12/+7 (2W4+7/15–20); **ST** 19; **KMB** +15; **KMV** 25.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 10, **KO** 18, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 13

GAB +11; **KMB** +17; **KMV** 27

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +16

Sprachen Gnoll

Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Waffe +2, 2/Tag), Grausamkeiten (Erschöpft, Übelkeit, Wankend), Hand der Verderbnis (6/Tag, 5W6)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** +1 *Ritterrüstung*, *Krummschwert des Verderbens* (Menschen) +1, *Gürtel der Großen Körperkraft* +2, *Resistenzumhang* +1, 125 GM



Auserwählter Lamaschtus

Gnoll-Kleriker, welche der Göttin der Monster treu ergeben sind, dienen dem Rudel, indem sie die Schwachen töten und die Rudelhierarchie durchsetzen.

Auserwählter Lamaschtus **HG 12**

EP 19.200

Gnoll-Klerikerin Lamaschtus 11

CB Mittelgroße Humanoide (Gnoll)

INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, –1 GE, +2 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 95 (13 TW; 13W8+37)

REF +3, **WIL** +13, **ZÄH** +13

SR 10/Adamant (110 TP)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Krummschwert* +1, +15/+10 (2W4+7/18–20), *Speer* +1, +14/+9 (1W8+5/×3)

Fernkampf *Speer* +1, +9 (1W8+5/×3)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 7/Tag (SG 17, 6W6), Macht der Götter (+11, 11 Runden/Tag), Sense des Bösen (5 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +14)

6/Tag — Hauch des Bösen (5 Runden), Kraftschub (+5)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration +14)

6. —*Monster herbeizaubern* VI, *Steinhaut*[D]

5. — *Gerechte Macht*[D], *Lebensatem*, *Schneller Tod* (SG 18)

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Göttliche Macht*, *Unheilige Plage*[D] (SG 17), *Verwirrung* (SG 17)

3. — *Blindheit verursachen* (SG 16), *Fluch* (SG 16), *Höllische Vision*[ABR] (SG 16), *Magisches Schutzgewand*[D], *Schwere Wunden heilen*, *Windwand*

2. — *Bärenstärke*[D], *Beistand*, *Blendender Strahl*[ABR III] (SG 15), *Geräuschexplosion* (SG 15), *Person festhalten* (SG 15), *Totenglocke* (SG 15)

1. — *Entropieschild*, *Furcht auslösen* (SG 14), *Handlung untersagen*[ABR] (SG 14), *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 14), *Person vergrößern* (SG 14), *Schutz vor Gutem*[D]

0. (beliebig oft)— *Ausbluten* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Stärke

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Diese Klerikerin wirkt *Magisches Schutzgewand* auf die Rüstung oder den Schild eines Verbündeten, sowie *Steinhaut* auf sich selbst.

Im Kampf Die Gnollin verschafft dem Rudel mittels *Monster herbeizaubern VI* weitere Verbündete, dann stärkt sie ihre Gefährten mit ihren Zaubern, während sie in den Kampf ziehen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 14

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 23

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Gezieltes Fokussieren, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Waffenfokus (Krummschwert), Zusätzliches Energie fokussieren

Fertigkeiten Wahrnehmung +8, Zauberkunde +10

Sprachen Gnoll

Kampfausrüstung *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +2*, *Krummschwert +1*, *Speer +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, silbernes Heiliges Symbol, Granit- und Diamantstaub (Wert 750 GM), 448 GM



Die Auserwählten Lamaschtus werden als lebende Repräsentanten der Mutter der Monster betrachtet und daher von ihren Rudelgenossen zugleich gefürchtet und verehrt. In vielen Fällen sind diese mächtigen Kleriker Alphas oder zumindest stellvertretende Anführer.

Im Kern dreht sich die gnollische Religion nur um Lamaschtu. Die fast ausschließlich weiblichen Gnoll-Kleriker stehen blutigen Ritualen und Opferungen im Namen der Göttin vor. Sie glauben, dass unheilige Magie nicht für Alltagsdinge verschwendet werden dürfe, der Krieg an sich solcher Segnungen aber definitiv würdig sei. Kleriker sind bei der Geburt von Welpen und anderen wichtigen Ereignissen zugegen und geben die Geschichte ihres Volkes und seine Legenden an die Jungen weiter – hochrangige Kleriker können allerdings niedere Kleriker zur Übernahme solcher Pflichten zwingen.

Gnoll-Bouda

Innerhalb der Gnollgesellschaft ist eine Bouda eine Quelle der Macht und der Geheimnisse. Sie dient zwar dem Rudel als Beraterin, bereitet ihre Magie aber meist im Geheimen vor.

Gnoll-Bouda **HG 13**

EP 25.600

Gnoll-Hexe[EX] (Bouda) 12 (siehe Seite 92)
CB Mittelgroße Humanoide (Gnoll)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 105 (14 TW; 2W8+12W6+54)
REF +9, **WIL** +14, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch* +2, +10/+5 (1W4+3/19–20)
Besondere Angriffe Hexereien (Bouda-Auge, Hexenauge [12 Minuten/Tag], Hexenblick [–4, 7 Runden], Pesthauch [36 m], Vergeltung [4 Runden], Verkleiden [12 Runden])
Vorbereitete Hexenzauber (ZS 12; Konzentration +16)
6. — *Massen-Einflüsterung* (SG 21), *Schneller Tod* (SG 20)
5. — *Böswillige Verwandlung* (SG 19), *Todeswolke* (SG 19), *Wellen der Erschöpfung*
4. — *Dimensionstür, Schwere Wunden heilen, Tiefe Verzweiflung* (SG 19), *Wespenmantel*[ABR]
3. — *Fluch* (SG 17), *Magie bannen, Stinkende Wolke* (SG 17), *Vampirgriff, Zahllose Augen*[ABR]
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 16), *Brennender Blick*[EXP] (SG 16), *Glitzerstaub* (SG 16), *Hauch des Stumpfsinns, Unsichtbares sehen*
1. — *Brennende Hände* (SG 15), *Magierrüstung, Pfusch*[ABR] (SG 16), *Schwächestrahl* (SG 15), *Verführerisches Geschenk*[EXP] (SG 16)
0. (beliebig oft)—*Ausbluten* (SG 14), *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Magie entdecken, Nahrung und Wasser verderben*[EXP]
Schutzherr Trickserei

TAKTIKEN

Vor dem Kampf Die Gnollin wirkt *Zahllose Augen* und *Magierrüstung* auf sich.
Im Kampf Die bevorzugte Taktik der Bouda besteht darin, mehrere Gegner zugleich mit Zaubern wie *Todeswolke* oder *Wellen der Erschöpfung* zu schwächen und so für den Angriff ihrer Rudelgenossen vorzubereiten. Dann nimmt sie sich einzelne Gegner mit *Schneller Tod* oder *Böswillige Verwandlung* vor.
Grundspielwerte Ohne *Zahllose Augen* und *Magierrüstung* besitzt die Gnollin die folgenden Spielwerte: **Sinne** Keine Rundumsicht; **RK** 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 12, **KO** 15, **IN** 18, **WE** 14, **CH** 8
GAB +7; KMB +8; KMV 20
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Einschüchtern +16, Heilkunde +12, Motiv erkennen +16, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +21, Zauberkunde +21
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Gnoll, Orkisch, Riesisch
Besondere Eigenschaften Fetisch, Hyänengestalt
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Schwarze Tentakel* (2x), *Zauberstab: Blitz* (20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Dolch +2, Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Resistenzumhang +2, Schutzring +1, Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*, 198 GM

Obwohl eine Bouda dem Rudel dient, ist sie selbst für jene Gnolle ein Rätsel, die mit ihr aufgewachsen sind, da arkane Magie für Gnolle unheimlich und ein Mysterium ist, dem die meisten aus dem Weg gehen. Da die Kenntnisse einer Bouda derart fremd und seltsam erscheinen, muss eine Hexe zunächst ihre Zähigkeit unter Beweis stellen, ehe die Gnolle eines Stammes sie als verehrungswürdige Bouda akzeptieren.



Flind

Dieser kräftig gebaute, hyänenartige Humanoide ist größer als ein durchschnittlicher Gnoll und besitzt einen listigen, grausamen Blick.

Flind **HG 3**

EP 800

NB Mittelgroßer Humanoider (Gnoll)

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +2 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 30 (4W8+12)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Flindflegel +6 (1W8+6/×2 plus Entwaffnen, Zu-Fall-Bringen)

Fernkampf Kompositlangbogen +5 (1W8+4/×3)

SPIELWERTE

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



GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 19

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Mit Tieren umgehen +8, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, Gnoll

Besondere Eigenschaft Waffenvertrautheit

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebenen oder Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar, Jagdtrupp (1 Flind, 1–4 Gnolle und 1–2 Hyänen), Bande (10–100 Gnolle [30% Flinde und 50% Nichtkämpfer-Nachwuchs], 1 Sergeant der 3. Stufe pro 20 Erwachsene, 1 Anführer der 4. – 6. Stufe und 5–8 Hyänen) oder Stamm (20–200 Gnolle [30% Flinde und 50% Nichtkämpfer-Nachwuchs] plus 1 Sergeant der 3. Stufe pro 20 Gnolle, 1 oder 2 Leutnants der 4. oder 5. Stufe, 1 Anführer der 6. – 8. Stufe, 7–12 Hyänen und 4–7 Hyänodons)

Schätze Standard (Beschlagene Lederrüstung, Kompositlangbogen [ST +4] mit 20 Pfeilen, Flindflegel*, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Waffenvertrautheit: Flinde sind stets im Umgang mit Flindflegeln geübt.

Flinde sind etwas größer, intelligenter und kräftiger gebaut als Gnolle. Es ist eine allgemeine Fehlannahme, dass sie eine gänzlich eigene Art seien. Dies mag zwar eines Tages eintreten, je mehr sie sich ausschließlich untereinander fortpflanzen, doch gegenwärtig sind sie noch immer das Resultat kontrollierter Fortpflanzung durch die dominanten Weibchen der Gnollrudel.

Die listigsten und größten Gnollinnen werden von den Auserwählten Lamaschtus gesegnet und paaren sich dann mit den wildesten Männern unter den Gnollen. Mindestens bei der Hälfte der folgenden Schwangerschaften findet sich unter den Junggnollen wenigstens ein Flind. Dieser Welpe ist oft weiblich.

Eine Flind gebärt ausschließlich Flinde, wobei der Wurf meist kleiner als bei normalen Gnollen ist. Männliche Flinde, die sich mit Gnollinnen paaren, zeugen meist Würfe, die zu drei Vierteln aus Flinden bestehen.

Da Flinde sich besser konzentrieren können als Gnolle, listiger sind und besser planen, haben sie in Gnollbanden und –stämmen meist Führungspositionen inne und befehligen oft auch Jagdgruppen. Wie Gnolle greifen sie aus dem Hinterhalt an und versklaven überlebende Gegner häufig. Anders als normale Gnolle neigen sie aber eher zum Angriff, wenn die Chancen halbwegs ausgeglichen sind, statt auf einen Vorteil zu warten. Dennoch bevorzugen sie immer noch den Vorteil zahlenmäßiger Überlegenheit – es muss aber keine überwältigende Übermacht sein. Sie schüchtern Gegner gerne ein und nehmen sie wenn möglich in die Zange. Zudem spezialisieren sie sich auf die ihnen eigene, ungewöhnliche Waffe, die sogenannten Flindflegel (siehe Seite 93).

Die Herstellung von Flindflegeln müssen rangniedrigere Rudelmitglieder übernehmen. Da sie bei ihren Waffen sehr auf Qualität achten, bestrafen sie schlampige Arbeit hart, wenn die Waffe nicht korrekt ausbalanciert und auf Hochglanz poliert ist.

Ein Flind ist etwa 2,10 m groß und wiegt 280 bis 315 Pfund. Das Fell ist gescheckt oder fleckig und hauptsächlich von rostroter Farbe mit schwarzen Flecken.

Begegnungen

Die meisten Begegnungen mit Gnollen treten ein, wenn eine Reisegruppe in ihr Territorium stolpert. Zu den furchtbarsten Begegnungen kommt es in der Nacht.

Jagdtrupp (HG 5)

Diese kleine Gruppe von Gnollkriegern streift auf der Suche nach leichter Beute und Gefahren für das Rudel oft durch die Randgebiete des Reviers. Sollten sie auf großen Widerstand stoßen, ziehen sie sich zurück oder rufen nach Verbündeten.

Gnoll-Wüter HG 3
EP 800
TP 49 (siehe Seite 94)

Gnolle (2) HG 1
EP je 400
TP je 11 (*MHB*, S. 127)

Hyänenrudel (HG 5)

Dieser einsame Gnoll hat sich einem Hyänenrudel angeschlossen und ist zu ihrem Alpha aufgestiegen. Die Gruppe jagt mit primitiver Wildheit.

Gnoll HG 1
EP 400
TP je 11 (*MHB*, S. 127)

Hyänen (3) HG 1
EP je 400
TP 13 (*MHB*, S. 154)

Flindrudel (HG 7)

Eine Flind hat sich dazu entschieden, ihr eigenes Rudel zu gründen und dafür einige kräftige Männchen mit sich genommen.

Flind HG 3
EP 800
TP 30 (siehe Seite 100)

Gnoll-Schläger (3) HG 3
EP je 800
TP je 27 (siehe Seite 95)

Nachtschrecken (HG 10)

Diese Jagdgruppe patrouilliert die Jagdgründe eines Gnollrudels auf der Suche nach Eindringlingen, welche sie auslöscht.

Auge Lamaschtus HG 5
EP 1.600
TP 31 (siehe Seite 97)

Gnoll-Schläger (2) HG 3
EP je 800
TP je 27 (siehe Seite 95)

Gnoll-Rudelführer HG 9
EP 6.400
TP 124 (siehe Seite 94)

Hüter und Hexe (HG 14)

Der Hüter und die Bouda sind fernab der normalen Jagdgründe des Rudels auf einer Queste – sie suchen nach Wissen oder wollen einen Feind ermorden, welchen die Hexe in einer Vision gesehen hat.

Gnoll-Bouda HG 13
EP 25.600
TP 105 (siehe Seite 99)

Gnoll-Hüter HG 10
EP 9.600
TP 89 (siehe Seite 95)





Goblins

Goblins kauen, Goblins schnappen!
Goblins futtern jeden Happen!
Schlitz auf den Mann und mach ihn platt,
zieh als Hut den Skalp ihm ab!

Goblinfallen fangen ein,
Goblingift macht Große klein!
Zünd an das Pferd, brenn‘ ab die Stadt,
Goblintricks sind die besten immerda!

—Goblinlied, niedergeschrieben von Akora Blaufeder,
Auszug aus *Essen, Brennen, Stehlen: Beobachtungen der Goblingesellschaft*

Die Goblingesellschaft wird durch Anarchie, Feigheit und Bosheit definiert. Goblins sind kurzsichtig und konzentrieren sich ausschließlich auf das Jetzt und Hier. Sie sind nahezu unfähig, weiter als ein paar Tage in die Zukunft zu planen. Wenn es ihnen nicht gerade gelingt, wohlhabendere Wesen zu finden, von denen sie stehlen können – andere Goblinstämme eingeschlossen - führen sie um ihre leeren Bäuche zu füllen ein hartes Leben, das geprägt ist von der Suche nach Käfern und kleinem Wild. Wo Goblins entlangreisen, hinterlassen sie eine Spur der Zerstörung und Verwüstung. Da sie in der Lage dazu sind, sich vielen verschiedenen Umgebungen anzupassen, können sie sich binnen der Lebensspanne eines Menschen verändern und weiterentwickeln, was ein paar Goblingenerationen entspricht. Während dieser Zeit verbessern sie ihre Fähigkeit, in ihrer jeweiligen Umgebung zu überleben, was es noch schwerer macht, sie beim nächsten Mal zu bekämpfen.

Goblins leben gern mitten im Müll und sind Konzepten wie Hygiene und Sanitärwesen gegenüber völlig ignorant, daher kann man ihren Spuren leicht am Geruch folgen. Zur Enttäuschung beutegieriger Abenteurer haben Goblins nur selten Beute, für die sich der Aufwand lohnen würde – für einen Goblin mag ein polierter Zinnbecher ein Schatz sein, eine Handvoll roter Steine oder ein Stock, der jemanden benommen oder trunken macht, wenn man auf ihm kaut. Selbst der Schatz des Häuptlings, der anderen Goblins vorenthalten oder gestohlen wurde und im Versteck des Stammes verborgen liegt, ist selten wertvoller als ein paar Goldmünzen.

Obwohl Goblins so beweglich sind wie Ratten, neigen sie seltsamerweise sehr zu Unfällen. Im Kampf sind ihre Angriffe oft für sie selbst ebenso gefährlich wie für ihre Gegner. Wenn eine große Gruppe Goblins von einem mächtigen Häuptling, einem gnadenlosen Räuber oder einem Hobgoblinkriegsherrn richtig motiviert wird, kann sie die schmale Linie von nerviger Gefahr zu echter Bedrohung überschreiten, doch liegt dies eher an ihrer großen Zahl als ihrem Können. Klügere Meister nutzen Goblins als Ablenkungen oder um Chaos zu stiften und lenken mit ihren Aktivitäten von einer verheerenderen Attacke aus einer anderen Richtung ab. Siedler und Abenteurer, welche mit Goblins vertraut sind, erkennen anhand der Tatsache, das diese sich uncharakteristisch tapfer, kompetent und/oder loyal verhalten, dass etwas Ungewöhnliches vor sich geht.

Goblins wachsen sehr schnell und gelten mit 5 Jahren als erwachsen. Sie pflanzen sich wie die Karnickel in Scharen fort, sind schnell ausgewachsen und können sich dank ihrer anpassungsfähigen Physiologie in fast jedes Klima einleben und dort gedeihen. In Zeiten der Fülle vermehren sie sich sogar noch mehr und schneller, was in Überbevölkerung resultiert und zu Überfällen auf alle möglichen Nachbarn führt. Die elterliche Fürsorge von Goblin beschränkt sich in der Regel darauf, die jungen Goblins mit Nahrung zu versorgen und darauf zu achten, dass sie sich nicht zu weit entfernen – doch wird die Bewegungsreichweite der jungen Goblins eh mit Ketten, Seilen und primitiven Käfigen eingeschränkt. Gewalt ist unter jungen Goblins alltäglich und wird von den Stämmen sogar noch unterstützt. Sich prügelnde Kleinkinder sind oft eine Unterhaltung für die Erwachsenen, nur das die lieben Kleinen möglicherweise mit kleinen Messern und/oder gefundenen Rüstungsteilen ausgestattet sind, zumindest aber auf ihre kleinen Zähne und Klauen zurückgreifen.

Von Goblins, welche körperlich erwachsen sind, wird erwartet, dass sie sich selbst versorgen können, wer dies nicht schafft muss verhungern. Die Gabe zu jagen, zu stehlen und schwächere Gegner zu unterdrücken, bringen im Stamm Einfluss und Macht. Da alle Goblins dem Aberglauben unterliegen, dass das Niederschreiben von Worten diese aus dem Kopf stehle, besteht fast das ganze Volk aus Analphabeten. Daher erhalten selbst jene wenigen Goblins mit einem Talent für Magie oder Alchemie kaum Gelegenheit, etwas über diese Dinge zu lernen. Entsprechend werden Anwender dieser schwierigen Künste zugleich mit Ehrfurcht und Angst behandelt. Manche Goblins sind begabt im Fertigen von Waffen und mechanischen Gegenständen, die zum Töten oder Zerstören Anwendung finden, auch wenn den meisten die nötige Geduld abgeht und nur wenige über ein derartiges Können im Umgang mit Maschinen verfügen, wie es z.B. Kobolde besitzen.

Von jungen Jahren an entwickeln Goblins eine Besessenheit für Feuer. Sie benötigen kaum einen Grund, um ein Freudenfeuer zu entfachen und den kleinsten Unfug zu feiern. Ihre Streiche bestehen oft darin, andere oder deren Besitztümer in Brand zu stecken. Religiöse Rituale, Feierlichkeiten, Begräbnisse und Festmähler – stets wird dabei ein riesiges Freudenfeuer entfacht. Und wenn Goblins in den Kampf ziehen, nehmen sie die Flammen natürlich mit.

Goblins verspüren einen tiefsitzenden Hass gegenüber Hunden und Pferden, welcher stärker ist als jeder andere Hass gegenüber Dingen oder Wesen, die Goblins töten. Pferde und Hunde scheinen dies auf Instinktebene zu erkennen und beißen, treten oder gehen Goblins auf andere Weise bei jeder sich bietenden Gelegenheit an. Menschen haben schon früh bei ihren Interaktionen mit Goblins gelernt, wie man diese gegenseitige Abneigung ausnutzen kann: In den meisten kleinen Dörfern in der Nähe von Goblinterritorien werden Hunde am Ortsrand angebunden, welche vorbeischleichende Goblins angreifen und mit ihrem Gebell Alarm schlagen sollen.

Obwohl Goblins von Natur aus abergläubisch sind, haben sie keinen gemeinsamen, einigenden Glauben. Manche Stammesführer könnten einen bestimmten Dämon oder Teufel anbeten, wobei es sich durchaus um eine absolute Erfindung handeln kann, welche die Goblins für real halten. Andere könnten ein „Gesicht“ in der Rinde eines Baumes verehren, ein in einer Höhle gefundenes Tierskelett oder das unheimliche Heulen des Windes in einer Schlucht. Ein Stamm könnte seine alten Götter durch neue ersetzen, wenn ein neuer Anführer an die Macht kommt.

Goblins besitzen kaum kulturelle Traditionen und Gebote. Sie haben auch keine mündlich weitergegebene Geschichte, sieht man von den Erinnerungen der Stammesältesten ab. Goblins sind allerdings enthusiastische Sänger und ein gutes Goblinlied kann sich von Stamm zu Stamm über Tausende von Kilometern hinweg verbreiten und generationenlang gesungen werden. Nach den meisten Standards ist die Musik der Goblins eher primitiv und grob; meist beschreibt ein Lied einen echten oder erfundenen Sieg in der Geschichte des Stammes in genauem, oft blutigem Detail.

Goblinverstecke sind meistens einfache Höhlen mit Schlafbereichen aus Fellen und trockenem Gras; die fortschrittlicheren „Dörfer“ hingegen ein katastrophales Gewirr aus windschiefen, vom Zusammenfallen bedrohten Hütten, wobei oft Ruinen oder Schiffswracks als „Fundamente“ herhalten müssen. Goblins sind am Ackerbau nicht interessiert. Ihre Handwerkskunst konzentriert sich in erster Linie darauf, den Abfall anderer zu primitiven Rüstungen und Waffen wie etwa den kruden „Hundsschnitter“-Schwertern zu verarbeiten.

Sobald Goblins erst einmal am Rand der Gesellschaft Fuß gefasst haben, sind sie ähnlich wie Kakerlaken nur äußerst schwer wieder loszuwerden oder auszulöschen. Manche Gemeinschaften ignorieren es absichtlich, wenn Goblins ihre Müllhaufen infiltrieren, doch lässt man den Goblins zu sehr freie Hand, landen schon bald Haustiere und sogar Kinder in ihren Kochtöpfen ...

Vollständige Spielwerte für Goblins findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 128.

Neue Regeln

Die meisten Goblinerfindungen und Verbesserungen sind das Resultat ihrer Anpassungsfähigkeit hinsichtlich neuer Umgebungen, der Bereitschaft zu Selbstexperimenten (hauptsächlich, indem sie alles konsumieren, was essbar sein könnte) und ihrer Toleranz gegenüber widerlichen Lebensumständen.

Variante der Goblins

Goblins entwickeln sich schnell und oft binnen weniger Generationen weiter, um auf Umweltbedingungen wie völlig Dunkelheit oder Nahrung in Hülle und Fülle zu reagieren. Das Ergebnis sind Varianten dieser Spezies, wie z.B.:

Übergroße Goblins: Einige wenige Goblins erreichen eine weitaus imposantere Körpergröße als ihre Artgenossen. Niemand weiß genau, warum sie unter ihresgleichen zu Riesen heranwachsen – wahrscheinlich liegt es an einer Kombination aus Glück, Ernährung und ständigem Zugang zu Nahrung. Diese Goblins sind im Vergleich zu normalen Goblins wahre Monster, sind sie doch nicht nur größer, sondern auch fülliger und stärker. Wenn Übergroße Goblins nicht verbannt werden, weil sie die gesamten Vorräte des Stammes wegfressen, steigen sie oft zu Stammesführern oder sogar Häuptlingen auf.

Übergroße Goblins haben die Größenkategorie Mittelgroß und erreichen Körperhöhen von 1,20 m bis 1,50 m. Sie neigen zu Fettleibigkeit und wiegen 225 bis 275 Pfund. Anstelle der üblichen Volksattributsmodifikatoren erhalten sie einen Bonus von jeweils +2 auf Stärke und Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf Charisma.



Archetyp der Goblins

Der folgende Archetyp steht Goblins offen:

Fliegender Plünderer (Alchemist)

Goblinalchemisten haben eine Mixtur aus Duftstoffen entwickelt, die sie einsetzen, um Riesengeier oder Schreckensfledermäuse zu manipulieren und zum Gehorsam zu zwingen. Ein solcher Goblin bindet ein Geschirr an die Brust seines fliegenden Reittieres und hängt sich selbst in dieses, so dass er flammende alchemistische Gebräue auf die hilflosen Leute unter sich fallen lassen kann.

Klassenfertigkeiten: Ein Fliegender Plünderer erhält Akrobatik, Mit Tieren umgehen und Reiten als Klassenfertigkeiten, streicht im Gegenzug aber Fingerfertigkeit, Magischen Gegenstand benutzen und Mechanismus ausschalten von der Liste seiner Klassenfertigkeiten.

Flugbestienzähmer (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Fliegender Plünderer ein fliegendes Reittier als Tiergefährten. Diese Fähigkeit entspricht der Druidenklassenfähigkeit Tiergefährte, nur dass der Plünderer eine Schreckensfledermaus (*MHB,* S. 116) oder einen Riesengeier (*MHB III,* S. 103) als Tiergefährten wählen muss. Die effektive Druidenstufe des Plünderers entspricht dabei seiner Alchemistenstufe. Ein Plünderer und sein Begleiter erhalten nicht die Fähigkeit Zauber teilen. Diese Fähigkeit ersetzt die Klassenfähigkeiten Mutagen und Beständiges Mutagen.

Entdeckung: Ein Fliegender Plünderer kann folgende Entdeckung wählen:

Einflößen (AF): Der Plünderer kann seinem Tiergefährten als Standard-Aktion eine Anwendung einer Flüssigkeit (z.B. einen Extrakt, einen Zaubertrank oder sogar eine alchemistische Flüssigkeit wie Gegengift) einflößen, selbst wenn dieser bewusstlos sein sollte. Der Alchemist muss sich dabei angrenzend zu seinem Tiergefährten befinden oder auf diesem reiten. Um diese Entdeckung wählen zu können, muss der Alchemist über die Entdeckung Haltbarer Extrakt verfügen.

Hexerei der Goblins

Goblins können die folgende Hexerei wählen:

Matschhexe (ÜF): Ein Goblin mit dieser Hexerei kann die Gestalt von zähflüssigem braunen Schlamm annehmen. Seine Kreaturenart wird zu Schlick und er ist imstande, sich durch selbst die kleinsten Risse zu quetschen. Die Hexe kann allerdings in dieser Gestalt nicht angreifen und auch keine Zauber mit den Komponenten Verbal, Gestik oder Material-/Fokuskomponente wirken. Zudem verliert sie den Zugang zu ihren übernatürlichen Fähigkeiten. Sollte die Hexe einen einsatzbereiten Berührungszauber aktiv haben, entlädt sich dieser wirkungslos zu Beginn der Anwendung dieser Hexerei. In Matschgestalt hat die Hexe Bewegungsrate 3 m und eine Bewegungsrate für Schwimmen 6 m. Zudem erhält sie Resistenz Kälte 10 und SR 10/Hiebschaden. Mit 10. Stufe steigen ihre Bewegungsraten in Matschgestalt auf 6 m, bzw. 12 m für Schwimmen. Die Hexe kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe ihrer Klassenstufe einsetzen; diese Minuten müssen nicht fortlaufend sein, die Wirkungsdauer wird aber in Minuteneinheiten abgerechnet. Diese Hexerei wirkt nur auf die Hexe. Die Hexe muss die Hexerei Sumpfhexe[ABR] besitzen, um diese Hexerei wählen zu können.

Mystikerfluch der Goblins

Goblins können den folgenden Mystikerfluch wählen:

Ungezieferbefall Insekten, Spinnen, Maden und anderes Ungeziefer plagen dich ständig. Sie krabbeln in deinem Haar und deiner Kleidung herum, fliegen oder kriechen dir in Mund, Nase und Ohren. Du erleidest einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und wenn dir jemand zum ersten Mal begegnet, ist seine Einstellung dir gegenüber um einen Schritt niedriger als normal. Tiere weichen dir aus, so dass du auch einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen erhältst. Du erhältst allerdings einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Gifte von Insekten, Skorpionen und Spinnen, sowie gegen die Fähigkeit Ablenken von Insekten-, Skorpion- und Spinnenschwärmen. Mit der 5. Stufe fügst du *Schwarm ausspeien*[EXP] zur Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Beginnend mit der 7. Stufe steigt deine Bonus auf Rettungswürfe gegen Gift und Ablenken auf +4 und erhältst du SR 10/- gegen alle Arten von Schwarmschaden. Mit der 13. Stufe fügst du *Schwarmhaut*[EXP] der Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Beginnend mit der 17. Stufe wirst du gegen Schwarmschaden und die Fähigkeit Ablenken von Insekten-, Skorpion- und Spinnenschwärmen immun.

Ausrüstung der Goblins

Der folgende Ausrüstungsgegenstand ist bei Goblinstämmen erhältlich, welche über fliegende Reittiere verfügen:

Flugriemen	**Preis** Variiert **Gewicht** 10 Pfd.
Flugriemen	**Preis** 10 GM
Flugriemen [Meisterarbeit]	**Preis** 80 GM

Diese primitive Riemen werden benutzt, um einen Goblin oder eine andere kleine Kreatur unter einer Schreckensfledermaus (*MHB*, S. 116) oder einem Riesengeier (*MHB III*, S. 103) festzubinden. Diese Riemen zählen als ein Exotischer Reitersattel. Sollte dem Reittier ein Fertigkeitswurf für Fliegen misslingen, besteht eine Chance von 50%, dass die Riemen reißen und der Reiter abstürzt. Die Meisterarbeitsversion zählt als Exotischer Militärsattel und kann nicht reißen, sollte dem Reittier ein Wurf für Fliegen misslingen.

Zauber der Goblins

Die folgenden Zauber sind unter Goblinzauberkundigen weiter verbreitet als unter anderen Völkern:

Matschdiener

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (1/2 Liter Wasser)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 150 Liter Erde oder Schlamm
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A) (siehe Text)

Du erschaffst aus Schlamm einen Diener der Größenkategorie Klein, welcher deinen Befehlen gehorcht. Der Matschdiener besitzt RK 12, TP 10, Stärke 5 und Bewegungsrate 9 m. Er kann dieselben Aufgaben wie ein *Unauffälliger Diener* ausführen, zudem auch ähnliche Dinge, insofern ihm seine Stärke dies erlaubt (er kann bis zu 50 Pfund anheben). Anstelle der Fähigkeit, auf Wasser zu gehen, erlangt er eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m.

Du kannst einem *Matschdiener* befehlen, sich bis zu 1,50 m weit zu bewegen und ein Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen gegen einen Gegner auszuführen (KMB = deine Zauberstufe + der Attributsmodifikator deines Zauberattributs). Nach Abwicklung dieses Kampfmanövers endet der Zauber.

Wenn dieser Zauber endet, verwandelt sich der *Matschdiener* in einen Flecken feuchter Erde zurück.

Prellkörper

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 1, BLU 1, HEX 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Die Haut des Zieles wird flexibel und gummiartig. Die Kreatur erhält einen Situationsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Entfesselungskunst, sowie auf die KMV gegen Kampfmanöverwürfe für Ringkampf. Wenn das Ziel Fallschaden erleiden würde, reduziert es zwecks Schadensberechnung die gefallene Entfernung um 6 m (Minimum 0 m). Sollte das Ziel auf einer harten Oberfläche aufschlagen, kann es einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen einen SG in Höhe der gestürzten Entfernung ablegen, um nach oben hin abzuprallen; bei Erfolg springt das Ziel wie ein Gummiball um die Hälfte der gestürzten Strecke nach oben.

Formelbücher der Goblins

Goblins sind Analphabeten, weshalb Goblin-Alchemisten keine gewöhnlichen Formelbücher benutzen können. Das Formelbuch eines Goblin-Alchemisten ist stattdessen mit Schmiersuren diverser Flüssigkeiten, Bilder der benötigten Materialien und anderer, auf Geruchssinn, Geschmackssinn oder Piktogrammen basierenden Repräsentationen seiner Formeln gefüllt. Goblin-Alchemisten lernen voneinander Formeln mit derselben Leichtigkeit, wie andere Alchemisten sprach- und schriftbasierende Formeln erlernen.

Ein des Lesens und Schreibens fähiger Alchemist kann Formeln aus dem Buch eines Goblin-Alchemisten erlernen, muss allerdings anstelle der üblichen 1 Stunde eine Formel 1 Tag lang studieren. Der SG des Fertigkeitswurfes für Zauberkunde zum Erlernen der Formel beträgt 20 + Formelgrad (statt der normalen 15 + Formelgrad). Ansonsten funktioniert dies wie das Kopieren einer Formel aus dem Formelbuch eines anderen Alchemisten.

Goblins können keine Formeln von Schriftrollen oder aus sprachbasierenden Büchern erlernen. Sie können aber eine neue Formel erlernen, wenn ein Alchemist oder Magier sie ihnen beibringt, indem er sie ihnen 1 Tag lang verbal erklärt.

Goblinreiter

Goblins lieben es, auf wilden Reittieren in den Kampf zu reiten.

Goblin-Reiterbandit — HG 1

EP 400

Goblin-Waldläufer 2

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +1 Größe, +3 Rüstung, +2 Schild)

TP 19 (2W10+4)

REF +7, **WIL** +1, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundsschnitter [Meisterarbeit] +5 (1W4+1/19–20)

Fernkampf Kurzbogen +7 (1W4/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Berittener Kampf)

TAKTIK

Im Kampf Der Goblin-Reiterbandit nutzt seinen Bogen oder Alchemistenfeuer. Dann wechselt er auf Heftigen Angriff und Angriff im Vorbeireiten, um Abstand zu Nahkampfgegnern zu halten und seinen Schaden zu erhöhen.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 16

Talente Angriff im Vorbeireiten, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Akrobatik +3, Heimlichkeit +14, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +10, Schwimmen +3, Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Reiten +4

Sprachen Goblinisch

Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +0

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), Alchemistenfeuer (4), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Schwerer Holzschild, Hundsschnitter [Meisterarbeit]ARK, Kurzbogen mit 20 [Meisterarbeit] Pfeilen, Zündhölzer (7), Riesengecko-Reittier (*MHB III*, S. 82), 2 GM



Goblin-Reiterveteran — HG 5

EP 1.600

Goblin-Waldläufer 6

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 18 (+4 GE, +1 Größe, +5 Rüstung, +2 Schild)

TP 47 (6W10+10)

REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Pferdeschlächter [Meisterarbeit] +5 (1W8+3/×3)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4+2/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Elfen +2), Kampfstil (Berittener Kampf)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +4)

1. — *Energien widerstehen*, *Lange Schritte*

TAKTIK

Im Kampf Der Reiterveteran hält sich lieber aus dem Nahkampf heraus und nutzt Schnelles Schießen, um Feinde mehrfach anzugreifen, während er zu gefährlichen Gegnern Abstand hält.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 6

GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 21

Talente Angriff im Vorbeireiten, Ausdauer, Berittener Fernkampf, Heftiger Angriff, Kernschuss, Schnelles Schießen

Fertigkeiten Heimlichkeit +20, Klettern +7, Reiten +16, Mit Tieren umgehen +7, Schwimmen +7, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Goblinisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +3, Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; *Aufflammende Pfeile* +1 (5), Alchemistenfeuer (2), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +1, *Tartsche* +1, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Pferdeschlächter[ARK] [Meisterarbeit], Riesengecko-Reittier (*MHB III*, S. 82), 81 GM

Goblinreiter verwenden in der Regel Goblinhunde, Wölfen oder Worgs, könnten aber auch auf exotischen Kreaturen wie Riesengeckos reiten.

Goblinschurken

Goblins lieben das Stehlen und sind begabt darin, unbemerkt umherzuschleichen. Goblin-Schleicher sind Meister des Hinterhalts und Sich-Versteckens. Die fähigsten von ihnen bringen zudem noch die ihrem Volk eigene Liebe zum Feuer als Teil ihrer Taktik zur Anwendung.

Goblin-Schleicher HG 1

EP 400

Goblin-Schurke 2

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 16 (2W8+4)

REF +7, **WIL** +1, **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeit Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundsschnitter [Meisterarbeit] +5 (1W4/19–20), Hundsschnitter +4 (1W4/19–20)

Fernkampf Kurzbogen +6 (1W4/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Ein Schleicher versucht, Gegner aus dem Verborgenen zu attackieren, um Hinterhältige Angriffe auszuführen, dann setzt er Akrobatik ein, um sie in die Zange zu nehmen.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 14

Talente Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +8, Entfesselungskunst +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +12, Klettern +4, Mechanismus ausschalten +8, Schwimmen +4, Wahrnehmung +6

Sprachen Goblinisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schurkenfinesse), Waffenvertrautheit[ABR III]

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Springen*, *Trank: Schweben*, Alchemistenfeuer (4), Rauchstäbe (2), Donnersteine (4); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Hundsschnitter[ARK], Hundsschnitter [Meisterarbeit][ARK], Kurzbogen mit 20 Pfeilen, 18 GM

Goblin-Brandstifter HG 4

EP 1.200

Goblin-Schurkin 5

NB Kleine Humanoide (Goblinoider)

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

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 36 (5W8+10)

REF +9, **WIL** +2, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundsschnitter [Meisterarbeit] +8 (1W4/19–20), Hundsschnitter [Meisterarbeit] +8 (1W4/19–20)

Fernkampf Kurzbogen +9 (1W4/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Diese Brandstifterin meidet den Nahkampf. Stattdessen führt sie Hinterhältige Angriffe mit ihrem Bogen aus und nutzt Alchemistenfeuer oder *Aufflammende Pfeile*, um Feuer zu legen, Panik zu verursachen und Gegner festzusetzen. Sie hebt sich ihre *Goblinschädelbombe* für einen schwachen Gegner auf, den sie zu töten hofft, um aus seiner Leiche eine neue *Goblinschädelbombe* zu fertigen.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 18

Talente Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +13, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +17, Klettern +8, Mechanismus ausschalten +13, Schwimmen +8, Wahrnehmung +9

Sprachen Goblinisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Schurkenfinesse, Überraschungsangriff), Waffenvertrautheit[ABR III]

Kampfausrüstung *Aufflammende Pfeile* +1 (5), *Goblinschädelbombe*[ARK], *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Springen*, Alchemistenfeuer (4), Rauchstäbe (2), Donnersteine (2); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Hundsschnitter[ARK] [Meisterarbeit] (2), Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Zündhölzer (4), 64 GM



Goblinkrieger

Goblinkrieger sind das Rückgrat jedes Goblinstammes, wo sie als Jäger, Räuber und Kriegsherren dienen.

Goblin-Einzelkämpfer — HG 2

EP 600

Goblin-Kämpfer 3
NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +1 Größe, +6 Rüstung)
TP 24 (3W10+3)
REF +5, **WIL** +0, **ZÄH** +4; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Pferdeschlächter [Meisterarbeit] +7 (1W8+1/×3)
Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +9 (1W4+1/×3 plus 1W6 Feuer)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 17
Talente Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Pferdeschlächter)
Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +11, Reiten +4, Wahrnehmung +2; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Reiten +4
Sprachen Goblinisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Aufflammende Pfeile* +1 (2), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenpanzer, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Pferdeschlächter [Meisterarbeit][ARK], 80 GM



Ein Goblin-Einzelkämpfer ist besser als ein typischer Goblinkrieger – mutiger, schlauer und beredsamer. Er nutzt Furcht und Drohungen, um andere Goblins im Griff zu halten.

Goblin-Häuptling — HG 9

EP 6.400

Übergroßer Goblin-Kämpfer 10 (siehe Seite 104)
NB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 GE, +9 Rüstung)
TP 89 (10W10+30)
REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +10; +3 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Pferdeschlächter* +1, +17/+12 (1W10+9/19–20/×3)
Fernkampf Kompositlangbogen +14/+9 (1W8+5/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Stangenwaffen +2, Bögen +1)

TAKTIK

Im Kampf Der Goblinhäuptling befiehlt seinen Untertanen anzugreifen, macht seinen *Pferdeschlächter* +1 bereit und versucht, nahende Gegner zu Fall zu bringen. Er ist bemüht, Gegner auf Distanz zu halten, um die Reichweite seiner Waffe auszunutzen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 6
GAB +10; **KMB** +14 (Zu-Fall-Bringen +16); **KMV** 27
Talente Dranbleiben, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiger Waffenfokus (Pferdeschlächter[ARK]), Mächtiges Zu-Fall-Bringen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Pferdeschlächter), Waffenfokus (Pferdeschlächter), Waffenspezialisierung (Pferdeschlächter), Zu-Fall-bringender Schlag[EXP]
Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +9, Reiten +4, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Reiten +4
Sprachen Goblinisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Fliegen*, *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Ritterrüstung [Meisterarbeit], *Pferdeschlächter* +1, Kompositlangbogen (ST +4) mit 20 Pfeilen, *Lagerfeuerperle*[ARK], *Fangzahnumhang*[ARK], *Feuerballhalskette* (Typ I), 2.119 GM

Der Goblinhäuptling ist ein großer, abstoßender Wüstling. Er bekommt das beste Essen und die größten Schätze, welche der Stamm sammelt. Manche schwächeren Goblins prüfen gelegentlich ihren mächtigen Häuptling, indem sie von einem Raubzug mit leeren Händen und vollen Bäuchen zurückkehren – was in der Regel für sie aber ein schlechtes Ende hat.



GOBLIN-GEIERFLIEGER

Ein Goblin, der den Himmel beherrscht, besitzt den Respekt seines Stammes, kann er doch Bienenstöcke, Bomben und andere unschöne Dinge auf Feinde herabfallen lassen.

GOBLIN-GEIERFLIEGER **HG 3**

EP 800

Goblin-Alchemist[EXP] (Fliegender Plünderer) 4 (siehe Seite 104)
NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 38 (4W8+17)
REF +8, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +2 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +3 (1W3–1/19–20)
Fernkampf Bombe +9 (2W6+3 Feuer plus Feuer fangen)
Besondere Angriffe Bombe 7/Tag (2W6+3 Feuer und Feuer fangen, SG 15, 3 m-Radius)
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 4)
2. — *Falsches Leben*, *Injizierende Berührung*[ABR II]
1. — *Auge des Bombenwerfers*[EXP], *Prellkörper**, *Schild*, *Zielsicherer Schlag*
Vor dem Kampf Der Geierflieger trinkt einen Extrakt *Prellkörper*, einen Extrakt *Falsches Leben* und den *Trank: Rindenhaut*, dann füttert er seinen Geiergefährten mit einem weiteren *Trank: Rindenhaut*.
Im Kampf Der Geierflieger nutzt je nach Situation seine Bomben um Gegner am Boden zu zerstreuen, Verstrickungsbeutel, um verlockende Beute an Ort und Stelle zu binden, und alchemistische Waffen, um Flächenschaden zu verursachen.
Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* und *Falsches Leben* besitzt der Geierflieger die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15; **TP** 29.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 6
GAB +3; **KMB** +1; **KMV** 15
Talente Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen
Fertigkeiten Akrobatik +8, Handwerk (Alchemie) +10, Heimlichkeit +16, Klettern +3, Mit Tieren umgehen +2, Reiten +12, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Reiten +4
Sprachen Gemeinsprache, Gnoll, Goblinisch, Riesisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +4, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Einflößen*, Sprengbombe), Gift einsetzen, Schnelle Alchemie
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Rindenhaut* (2x), Säure (2), Alchemistenfeuer (2), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Dolch, Sonnenzepter (2), 293 GM

RIESENGEIER **HG —**

EP —

Riesengeier-Tiergefährte
N Mittelgroßes Tier
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Natürlich)
TP 26 (4W8+8)
REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +4 gegen Krankheit
Verteidigungsfähigkeit Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)
Nahkampf Biss +5 (1W8+3)

TAKTIK

Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* hat der Riesengeier die folgenden Spielwerte: **RK** 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 2, **WE** 15, **CH** 7
GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 18
Talente Angriff im Vorbeiflug, Heftiger Angriff
Fertigkeiten Fliegen +10, Wahrnehmung +7
Besondere Eigenschaften Tricks (Angreifen, Bleiben, Kommen, Verteidigen, Wachen, Zurückziehen)
Ausrüstung Flugriemen

Wenn er an seinem Riesengeier-Tiergefährten festgebunden ist, ist der Geierflieger ein Späher und Saboteur ohne Gleichen. Feinde müssen feststellen, dass er ihnen ein sehr schweres Ziel bietet, während er Sprengkörper von oben herabregnen lässt. Geierflieger sind tapferer, disziplinierter und geduldiger als die meisten Goblins, da sie sich in die Nester von Riesengeiern stehlen müssen, um deren Eier zu stehlen, dabei der Versuchung widerstehen müssen, diese Eier wegzufuttern, und dann auch noch die Jungen zu loyalen Reittieren großziehen müssen. Viele Piloten kommen bei Flugunfällen ums Leben; die Glücklicheren unter ihnen entdecken hingegen, wie sie *Extrakte: Prellkörper, Schweben* oder Ähnliches herstellen können, um Abstürze besser zu überstehen.

Goblin-Froschsprecher

Froschsprecher sind die Schrecken des Sumpfes und jagen mit ihren unheimlichen Kräften sogar den tapfersten Goblinkriegern Angst ein.

Goblin-Froschsprecher **HG 5**

EP 1.600

Goblin-Hexe[EXP] 6

NB Kleine Humanoide (Goblinoider)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +3 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 47 (6W6+24)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +2 (1W3–2/19–20)

Fernkampf Wurfspeer +7 (1W4–2)

Besondere Angriffe Hexereien (Hexenblick [–2, 6 Runden], Gifttunke, Matschhexe*, Sumpfhexe[ABR], Unglück [1 Runde])

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 6; Konzentration +9)

3. — *Blitz* (SG 16), *Flimmern*, *Gift spucken*[ABR] (SG 16)

2. — *Schwarm ausspeien*[EXP], *Unsichtbarkeit*, *Unstillbarer Hunger*[EXP] (SG 15), *Wintereinbruch*[ABR II] (SG 15)

1. — *Befehl* (SG 14), *Magierrüstung*, *Schlaf* (SG 14), *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 13), *Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*

Schutzherr Täuschung

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Froschsprecherin wirkt *Magierrüstung*.

Im Kampf Die Hexe setzt *Flimmern* und *Unsichtbarkeit* ein, um Nahkampfgegnern auszuweichen, während sie mit Hexereien und Fernkampfzaubern angreift.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* besitzt diese Froschsprecherin die folgenden Spielwerte: **RK** 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 14

Talente Abhärtung, Trank brauen, Zusätzliche Hexerei

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Handwerk (Alchemie) +9, Heimlichkeit +17, Reiten +7, Schwimmen +1, Wahrnehmung +7, Zauberkunde +12; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Reiten +4

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Hexenvertrauter (Frosch)

Kampfausrüstung *Tränke (Fliegen*, *Geisterhafte Verkleidung* (2x), *Gestalt verändern* (2x), *Luftblase*[ABR II], *Mittelschwere Wunden heilen* (3x), *Schutz vor Hexereien*), Alchemistenfeuer (2), Gegengift (2), Rauchstäbe (2), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, Wurfspeer, *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, leckeres vergiftetes Essen (1 Pfd.), 79 GM



Froschsprecher gehören zu den gefürchtetsten aller Goblins. Die meisten wollen sich mit diesen Hexen nicht einmal gutstellen, da sie grausame und furchtlose Herrinnen sind. Es heißt, dass Froschsprecher alle 14 Tage in Schlamm und Blutegeln baden würden, um ihre Treueschwüre gegenüber ihrem Schutzherrn zu erneuern - dem Gott des Schmutzes und des Blutes. Und angesichts ihrer bleichen Hautfarbe und dürren Gestalten zweifeln dies nur wenige an. Diese geheimnisvollen Hexen leben oft allein oder umgeben sich mit Akolyten und verängstigten Goblindienern, die ihnen von abergläubischen Häuptlingen überlassen wurden. Frage zwei Goblins, warum sie Froschsprecher fürchten, und du wirst wenigstens zwei unterschiedliche Antworten erhalten. Einige werden behaupten, dass Froschsprecher gar keine echten Goblins seien, sondern verkleidete Sumpfgeister. Andere erklären, dass sie durchaus Goblins seien, die aber unter der Kontrolle grässlicher Hirnegel stünden, welche in ihre Ohren gekrochen wären. Und wieder andere geben zu bedenken, dass es schon an sich beängstigend genug wäre, wenn jemand den Schmutzgott verehre.

Egal wo die Ursprünge dieser Hexentradition liegen, Froschsprecher sind mächtige Zauberkundige, die ungehorsame Diener mit Blitzen strafen und Schwärme von Sumpfkreaturen ausspeien können, welche ihnen zu Diensten sind. Die einzigen sterblichen Kreaturen, welche ein Froschsprecher ernsthaft zu respektieren scheint, sind (natürlich) Frösche – und die meisten Froschsprecher haben stets einen Frosch oder eine Kröte bei sich. Am beunruhigendsten an diesen Hexen ist allerdings der Umstand, dass sie anscheinend keine Furcht verspüren und deshalb gegen einen ansonsten im Goblinleben allgegenwärtigen Aspekt immun sind.

Goblin-Meisterkleber

Goblin-Klebemeister sind noch verrückter als normale Goblins, da sie es lieben, ihre Opfer an Ort und Stelle festzukleben, bevor sie diese in Brand stecken.

Goblin-Meisterkleber **HG 6**

EP 2.400

Goblin-Alchemist[EXP] 7

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 18 (+6 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 49 (7W8+14)

REF +12, **WIL** +3, **ZÄH** +7; +4 gegen Gift, +2 gegen Feuer

Resistenzen Feuer 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwerer Streitkolben +4 (1W6–2)

Fernkampf Leichte Armbrust +12 (1W6/19–20)

Besondere Angriffe Bombe 10/Tag (4W6+3 Feuer, SG 16)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 7)

3. — *Harzige Haut*[ABR II] (SG 16), *Heldenmut*

2. — *Alchemistische Aufteilung*[EXP] (2x), *Rindenhaut, Unsichtbares sehen*

1. — *Person verkleinern* (SG 14), *Rascher Rückzug, Schild, Selbstverkleidung, Ziel-Bombenzusatz*[ABR II]

TAKTIK

Im Kampf Der Goblin schluckt geduldig sein Mutagen, wirkt Stärkungszauber auf sich und bombardiert dann seine Feinde.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 22, **KO** 13, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +2; **KMV** 18

Talente Feuerzähmer[ABR III], Flammenherz[ABR III], Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Trank brauen

Fertigkeiten Einschüchtern +6 (gegen Goblins +8), Fingerfertigkeit +11, Handwerk (Alchemie) +13, Heilkunde +4, Heimlichkeit +21, Magischen Gegenstand benutzen +5, Mechanismus ausschalten +16, Reiten +10, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes, Natur) +7, Zauberkunde +11

Sprachen Aklo, Aqual, Finsterländisch, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +7, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Präzisionsbombe [3 Felder], Schwingen[ABR], Verstrickungsbombe[ABR]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich, 70 Minuten), Schnelle Alchemie, Schnelles Vergiften

Kampfausrüstung *Trank: Fliegen, Trank: Schläue des Fuchses, Trank: Unsichtbarkeit, Zauberstab: Bewegungsfreiheit* (2 Ladungen), Verstrickungsbeutel (8); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1*, Schwerer Streitkolben, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang +1, Universelles Lösungsmittel* (2), 11 GM

Goblin-Meisterkleber sind eine durch und durch bizarre Tradition goblinischer Alchemisten. Im Gegensatz zu normalen Goblin-Alchemisten, welche sich darauf konzentrieren, möglichst viel Feuer zu verbreiten und möglichst viel abzufackeln, haben Meisterkleber erkannt, wie wirkungsvoll es ist, Gegner an der Fortbewegung zu hindern und *dann* zu verbrennen!

Um ihre klebrigen Mixturen herzustellen, erforschen sie alle Aspekte von Klebstoffen und verbinden gewöhnliche Materialien wie Klebstoff, Pech und noch weniger angenehme Substanzen mit Magie. Diese einzigartigen Reagenzien werden oft von ihren schwächeren Goblindienern gesammelt und geerntet – schließlich will ein mächtiger Meisterkleber ja nicht von Bienen gestochen werden oder im Schlamm ertrinken. Dabei müssen die bedauernswerten Diener auch noch als Testpersonen herhalten, weshalb auch der treueste Diener nicht davor geschützt ist, an einen Baumstumpf festgeklebt zu werden und für die neueste Formel des Meisterklebers (oder für Zielübungen) herhalten zu müssen.

Auf dem Schlachtfeld verwenden Meisterkleber ihre Entdeckung Verstrickungsbombe, um Gegner an den Boden zu binden, während das der Bombe anhaftende Feuer den Rest erledigt. Viele befehligen schwächere Goblin-Alchemisten oder Brandstiftergruppen, die mit Brandpfeilen und Alchemistenfeuer ausgestattet sind und ihre Geschosse einsetzen, sobald der Meisterkleber den Feind am Bewegen gehindert hat.

Trotz ihrer Leidenschaft und Besessenheit achten Meisterkleber darauf, immer starke Lösungsmittel mit sich zu führen, da auch die Besten von ihnen zuweilen selbst einmal festkleben können.



Goblinmutant

Dieser Goblin ist eine bizarre Vermengung unsymmetrischer Körperteile, darunter Libellenflügel, ein verkümmerter Arm und Schuppen.

Goblinmutant HG 3

EP 800

Goblinmutanten-Barbar 3

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +1 Größe, –2 Kampfrausch, +4 Natürlich)

TP 37 (3W12+12); Schnelle Heilung 1

REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +7; +2 gegen Magie

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 9 m (unbeholfen)

Nahkampf 2 Klauen +9 (1W3+5)



Fernkampf Kompositkurzbogen +7 (1W4+5/×3)

Besondere Angriffe Kampfrausch (10 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglauben +2), Odemwaffe (6 m-Linie; 3W4 Säure Schaden; REF, SG 14, halbiert; alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 17, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 18

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Fliegen –4, Heimlichkeit +13, Reiten +6, Schwimmen +10, Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Reiten +4

Sprachen Goblinisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung, Mutationen (Klauen, Odemwaffe, Schnelle Heilung, Schwingen)

Kampfausrüstung *Tränke (Bärenstärke, Schutz vor Pfeilen, Schwere Wunden heilen, Standort vortäuschen)*, Säure (2), Alchemistenfeuer (2), Rauchstab, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Kompositkurzbogen (ST +5) mit 20 Pfeilen, 94 GM

Goblinmutanten erschaffen

„Goblinmutant" ist eine erworbene Schablone, welche jedem Goblin verliehen werden kann (im Weiteren als Basiskreatur bezeichnet). Ein Goblinmutant verwendet die Grundspielwerte der Basiskreatur und ihre besonderen Fähigkeiten, sofern im Folgenden nicht anders vermerkt.

HG: Wie die Basiskreatur + 1.

Rüstungsklasse: Der Natürliche Rüstungsbonus steigt um 4.

Mutationen: Ein Goblinmutant erhält vier der folgenden Mutationen; bestimme diese zufällig, wenn du ihm die Schablone verleihst. Pro 5 Trefferwürfel erhält er eine weitere, zufällig bestimmte Mutation (dabei könnte es sich z.B. um Stoßzähne, einen Stachelschwanz oder Kiemen handeln).

Giftiger Biss (AF): Dem Goblinmutanten wachsen lange Fangzähne; er erhält einen giftigen Biss als Natürlichen Angriff, der Schaden entsprechend seiner Größe verursacht. Das Gift wirkt wie Wyverngift, der SG des Rettungswurfes ist aber 10 + ½ TW + KO-Modifikator des Mutanten.

Klauen (AF): Die Hände des Goblins werden zu Klauen. Er erhält einen Natürlichen Klauenangriff pro Hand, welcher Schaden entsprechend seiner Größe verursacht. Zudem erhält er mit seinen Klauen die Fähigkeit Ergreifen.

Odemwaffe (ÜF): Der Goblin kann eine Linie üblen säurehaltigen Blutes ausspucken (6 m-Linie; REF, SG 10 + ½ TW + KO-Modifikator, halbiert; 1W4 Punkte Säureschaden pro TW, alle 1W4 Runden). Sollte der Mutant über 5 oder mehr TW verfügen, steigt die Reichweite auf 9 m und der Schadenswürfel auf W6.

Schnelle Heilung (AF): Der Goblin erhält Schnelle Heilung 1. Sollte er über 5 TW oder mehr verfügen, steigt dies auf Schnelle Heilung 2. Sollte er über 10 TW oder mehr verfügen, steigt dies auf Schnelle Heilung 5.

Schwingen (AF): Dem Goblin wachsen Libellenflügel, diese verleihen ihm eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (unbeholfen).

Zusätzlicher Arm (AF): Der Goblin erhält einen weiteren Arm mit einer funktionsfähigen Hand. Dies entspricht der Alchemistenentdeckung Verkümmerte Gliedmaße[ABR]. Sollte er diese Mutation erneut erlangen, erhält er einen weiteren Arm.

Attribute: ST +4, IN –2.

Begegnungen

Man begegnet Goblins meistens dann, wenn diese auf der Suche nach Nahrung oder etwas Brennbarem sind. Nur selten sind Goblins zum Handeln oder Verhandeln bereit.

Nahrungssucher (HG 3)

Diese Goblins sind auf der Jagd nach Essen – möglicherweise legen sie dazu mitten auf der Landstraße einen Hinterhalt.

Goblin Reiterbandit HG 1
EP 400
TP 19 (siehe Seite 108)

Goblins (3) HG 1/3
EP je 135
TP je 6 (*MHB*, S. 128)

Goblin-Froschsprecher (HG 7)

Diese Späher sind die Eskorte oder Leibwächter eines Froschsprechers.

Goblin-Froschsprecher HG 5
EP 1.600
TP 47 (siehe Seite 110)

Goblin-Schleicher (4) HG 1
EP je 400
TP je 16 (siehe Seite 107)

Mörderbande (HG 7)

Diese Goblins planen etwas, das heimliches Vorgehen erfordert. Wahrscheinlich nutzen sie Feuer als Ablenkung oder um die Spuren ihrer Tat zu vernichten.

Goblin-Brandstifter (2) HG 4
EP je 1.200
TP je 36 (siehe Seite 107)

Goblin-Geierflieger HG 3
EP 800
TP 38 (siehe Seite 109)

Vorgeschobene Späher (HG 8)

Diese Gruppe berittener Goblins kann ein Elitespähtrupp sein, ein Häuptling mit Leibwächtern oder vorgeschobene Späher einer Goblinarmee.

Goblin-Reiterveteran HG 5
EP 1.600
TP 47 (siehe Seite 108)

Goblin-Reiterbanditen (2) HG 1
EP je 400
TP je 19 (siehe Seite 108)

Worgs (4) HG 2
EP je 600
TP je 26 (*MHB*, S. 279)

Goblinherrscherhof (HG 11)

Man begegnet einem Goblinhäuptling nur selten ohne seinen Berater.

Goblin-Häuptling HG 9
EP 6.400
TP 89 (siehe Seite 108)

Goblin-Froschsprecher HG 5
EP 1.600
TP 47 (siehe Seite 110)

Goblin-Reiterveteran (3) HG 5
EP je 1.600
TP je 47 (siehe Seite 108)





Grottenschrate

Schon während unseres ersten Tages im Tal töteten Wurfspeere aus dem Unterholz zwei unserer Packtiere. Wir wurden von unheimlichen Geheul und krachenden Lauten geplagt, welche durch den Wald hallten. Ich sagte Heln, dass wir auf der Hauptstraße hätten bleiben sollen und er und seine verdammte Abkürzung verflucht seien. Rückblickend wünschte ich mir, ich wäre freundlicher zu ihm gewesen.

In der nächsten Nacht übernahmen er und Bogner die letzte Wache. Als wir erwachten, war Heln verschwunden. Bogner hatte keinen Laut gehört und im Dunkeln einen über einen Busch geworfenen Umhang mit Helns Umrissen verwechselt. Wir fanden Helns Überreste keine hundert Meter weit entfernt – er hing wie eine überreife Frucht von einem Baum und ihm war die Haut vom Gesicht abgezogen worden. Unsere Wachen ließen uns an diesem Morgen im Stich. Ab und an hören wir ihre Schreie. Was auch immer dort draußen ist, es spielt mit uns. Und es macht seine Spielsachen kaputt.

—Letzter Eintrag in einem Tagebuch, welches im Versteck eines Grottenschrats gefunden wurde; Autor unbekannt

Grottenschrate sind jene Schrecken, welche andere Humanoiden die Nacht fürchten lassen. Sie sind grausame Mörder, welche vom Verlangen angetrieben werden, Furcht, Schmerz und Leid zu verbreiten. Dieses Verlangen ist in ihnen ebenso stark wie der Wunsch nach Nahrung und Schutz vor den Elementen. Einem Grottenschrat sind andere Kreaturen – Angehörige seiner eigenen Familie eingeschlossen – egal. Er kennt keine anderen Motivationen als den Wunsch, seine dunklen Leidenschaften auf die beste Weise zu nähren.

Grottenschrate und ihre in verschneiten Regionen lebenden Albinoverwandten, die Wikkawaks (*MHB IV*, S. 277), sind mit beinahe 2,10 m Körpergröße die größten unter den Goblinoiden – wenn sie sich denn aufrichten würden. Die meisten von ihnen gehen aber lieber vorgebeugt. Diese Kolosse wiegen bis zu 400 Pfund, Wikkawaks sind meist noch 50 Pfund schwerer. Ihre Gesichter ähneln denen von Goblins und Hobgoblins, sind aber breiter und flacher. Während das Gesicht eines Grottenschrates kahl ist, ist sein Körper von rauem, oft fleckigem oder zu Berge stehendem Zottelhaar bedeckt. Trotz ihrer mächtigen Muskeln und großen Masse können diese Kreaturen sich mit beängstigender Eleganz und Heimlichkeit bewegen. Beobachter verlieren oft schon die Nerven, wenn sie sehen, wie ein Grottenschrat seiner Beute nachsteigt und dabei mit seiner großen, breiten Gestalt lautlos Bereiche durchquert, die eigentlich zu eng für ihn wirken.

Von den Goblinoiden neigen die Grottenschrate am ehesten zum Einzelgängertum. Sie hassen es, von den Schwächen und Bedürfnissen anderer ausgebremst zu werden, so dass sie von Natur aus sogar ihren eigenen Sippen und nahen Anverwandten misstrauen. Dies gilt besonders für Wikkawak, welche sich bestensfalls vorübergehend zur Paarung zusammentun oder um Dörfer zu überfallen. Beide Arten von Goblinoiden sind bestens geeignet, um allein zu überleben – ihre ausgeprägten Sinne lassen sie Gefahren aus hinreichender Entfernung früh genug wahrnehmen, um ihnen aus dem Weg gehen zu können, während ihre angeborene Heimlichkeit es ihnen ermöglicht, unbemerkt zu Schlafverstecken oder Vorratslagern zu gelangen. Natürlich sind einzelne Grottenschrate auch leichtere Beute, wenn sie krank oder verletzt sind. Da sie dies aber wissen, gehen sie besonders achtsam vor. Ein verwundeter, einzelner Grottenschrat jagt Beute, welche selbst zu schwach ist, als dass sie ihn gefährden könnte, auch wenn er insgeheim hofft, dass sich sein Ziel als stark genug erweist, dass er es wochen- oder monatelang quälen kann.

Sobald ein Grottenschrat unter Altersschwäche zu leiden beginnt, muss er entweder eine Gruppe davon überzeugen, dass sie ihn aufnimmt, oder fortan ein Leben in den Schatten führen, wo er alle Risiken meidet und vergangenem Ruhm nachweint. Auch wenn Grottenschrate alles andere als großzügig sind, haben größere Sippen oft zwei Gründe, einen alten Grottenschrat aufzunehmen: Erstens stellt er aufgrund seiner Schwäche eine geringere Bedrohung für die aktuellen Anführer der Gruppe dar; zweitens sind alte Grottenschrate in der Regel sehr listig und wissen bestens, wie man lautlos jagt und tötet – Dinge, welche Grottenschrate als Weisheit betrachten. Und auch wenn sie ansonsten an Wissen kaum interessiert sind, betrachten sie wahre Anekdoten und Erfahrungsberichte als wertvolle Unterrichtseinheiten und Unterhaltung.

Die typische Grottenschratsippe ist im Grunde nur eine Familie, deren Mitglieder einander nur etwas seltener als normalerweise üblich verraten würden, so dass die Gruppe sehr zerbrechlich ist. Ein Grottenschrat könnte zu dem Schluss kommen, lieber Sippenangehörige zu jagen als weiter entferntere Opfer, so dass Knappheit an Alternativen dazu führt, dass Grottenschratfamilien untereinander um Essen und Unterkünfte kämpfen. Zudem benötigen manche Grottenschrate nicht einmal einen Grund, um Artgenossen zu attackieren. Es gibt keine Gesetze oder stabilisierenden Traditionen, welche verhindern, dass ein einfacher Zwischenfall in einem Krieg eskaliert. Derartige Konflikte reißen Sippen oft auseinander, bis jemand das Kommando übernimmt und dem Rest seine Version von Ordnung aufdrückt.

In der Grottenschratgesellschaft gibt es im Grunde nur halbwegs stabile Einheiten: das Ghetto und die Kabale. In einem Grottenschratghetto lebt eine Anzahl dieser Kreaturen unter den Regeln und dem wachsamen Blick einer stabileren Regierung; dies ist in manchen Fällen ein einzelner, mächtiger Herrscher, z.B. ein Riese oder ein Drache. Dieser Herrscher muss mächtig oder listig genug sein, um die Grottenschrate derart mit Furcht zu erfüllen, dass sie auf seinen Ländereien keinen Ärger machen, was selten einfach ist. Diese Herrscher bedienen sich Grottenschraten als Spione, Folterknechte und Geheimpolizei und nutzen ihre angeborene Grausamkeit, Wachsamkeit und Verstohlenheit zu ihrem Vorteil aus, um andere Machtgruppen unter Kontrolle zu halten. Solche Ghettos entstehen zuweilen auch innerhalb besser organisierter Gesellschaften, z.B. bei Hobgoblins. In diesem Fall werden Grottenschrate als Bürger zweiter Klasse behandelt und gezwungen, als Späher und Söldner zu dienen. Obwohl ein Grottenschrat imstande dazu ist, einen Hobgoblin zu töten, können organisierte Hobgoblinmilizen die zerstrittenen und egoistischen Grottenschrate meistens unter Kontrolle halten und jede Rebellion gegen ihre Herrschaft zerschlagen. Solche Grottenschrate sind oft wilder und zorniger als ihre in Freiheit lebenden Artgenossen, da sie von Zorn gegenüber den Einschränkungen erfüllt sind, welche sie daran hindern, nach Lust und Laune Panik und Chaos zu verbreiten. Doch auch wenn manche versuchen zu fliehen, um allein in Freiheit zu leben, kann eine gutorganisierte Tyrannei oder eine Militärdiktatur kleine Grottenschratgruppen durchaus davon überzeugen, dass es besser ist zu leben und zu dienen, als den Aufstand zu proben und sterben.

Noch seltener bilden sich Grottenschratkabale – kleine Grottenschratgruppen, welche über jeweils größere Gruppen anderer Humanoider, oft Goblins, Orks oder Kobolde, herrschen. Eine solcher Kabale ist keine Regierung und nicht einmal eine Sippe im Sinne des Wortes, sondern vielmehr eine Gruppe von Schlägern, welche mittels Drohungen, Erpressung und Prügel die Kontrolle über eine andere Gruppe übernommen hat. Eine Kabale hat dabei zwar das letzte Wort innerhalb der Gemeinschaft, überlässt die Einzelheiten aber den Angehörigen der unterworfenen Gruppe. Obwohl es auf den ersten Blick von Vorteil scheint, ein direkter Diener der Kabale zu sein, lieben es Grottenschrate gleichermaßen, ihre wichtigsten Untertanen zu terrorisieren, wie sie es genießen, Furcht und Leid über ihre gewöhnlichen Diener zu bringen. Eine Grottenschratkabale herrscht durch Furcht und zufällige Zurschaustellungen von Kraft, so dass seine Untertanen rasch lernen, keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, wenn sie überleben wollen. Da sich aber irgendjemand um die anfallenden Organisations- und Verwaltungsaufgaben kümmern muss, zwingen die Grottenschrate die ältesten Angehörigen der Bevölkerung zu diesen und foltern sie, wenn sie dabei versagen sollten.

Du findest die vollständigen Spielwerte für Grottenschrate im *Monsterhandbuch* auf Seite 140.

Neue Regeln

Die folgenden Abschnitte enthalten einen Archetyp, neue Talente, Zauber und magische Gegenstände, welche von Grottenschraten und Wikkawaks bevorzugt genutzt werden.

Archetyp für Grottenschrate

Nur die bösartigsten und blutdurstigsten Grottenschrate werden zu Antipaladinen. Diese Schrecken nutzen ihre finsteren Kräfte, um möglichst viel Furcht zu verbreiten.

Furchtsäer (Antipaladin)

Ein Furchtsäer will nicht nur Schmerz, Leid und Verwirrung verbreiten, er strebt danach, unter seinen Gegnern Angst zu verbreiten und ganze Bevölkerungen damit anzustecken. Dieser Archetyp kann nur von Angehörigen der Alternativklasse des Antipaladins gewählt werden.

An Furcht laben (ÜF): Mit der 2. Stufe heilt der Furchtsäer 1 Schadenspunkt pro 2 Antipaladinstufen, wenn einer Kreatur zum ersten Mal während einer Runde ein Rettungswurf gegen einen Furchteffekt misslingt, der durch einen Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder übernatürliche Fähigkeit des Furchtsäers ausgelöst wird; dies schließt jede Fähigkeit ein, welche einer Kreatur den Zustand Erschüttert, Verängstigt oder Panisch verleiht. Sollte der Furchtsäer zu diesem Zeitpunkt über seine vollen Trefferpunkte verfügen, erhält er stattdessen eine entsprechende Anzahl temporärer Trefferpunkte, welche für 1 Minute anhalten. Sollte diese Fähigkeit wiederholt ausgelöst werden, sind die erlangten temporären Trefferpunkte nicht kumulativ, wohl aber wird ihre Wirkungsdauer zurückgesetzt.

Der Antipaladin kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seiner halben Antipaladinstufe plus seinem CH-Modifikator einsetzen. Diese Fähigkeit ersetzt Hand der Verderbnis.

Furchteinflößende Grausamkeit (ÜF): Der Furchtsäer muss mit der 3. Stufe als Grausamkeit Erschüttert, mit der 6. Stufe Benommen und mit der 9. Stufe Verängstigt wählen. Mit der 12. Stufe erhält er die Grausamkeit Panisch.

Panisch: Das Ziel erhält für 1 Runde pro 4 Klassenstufen des Antipaladins den Zustand Panisch. Ehe der Antipaladin diese Grausamkeit auswählen kann, muss er die Grausamkeiten Erschüttert und Verängstigt gewählt haben.

Dieses Klassenmerkmal modifiziert Grausamkeit.

Talente der Grottenschrate

Die folgenden Talente sind unter Grottenschraten weitverbreitet:

Demoralisierendes Brüllen [Kampf]

Du kannst einen Gegner mit einem plötzlichen, wilden Schrei demoralisieren.

Voraussetzungen: Einschüchternde Kraft

Vorteil: Solltest du während der Überraschungsrunde eines Kampfes handeln können, kannst du als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ausführen, um eine maximal 9 m entfernte Kreatur, welche dich klar sehen oder hören kann, zu demoralisieren.

Einschüchternde Bedrohung [Kampf]

Dein bedrohliches Auftreten lässt Gegner zögern.

Voraussetzungen: Einschüchternde Kraft

Vorteil: Du kannst statt Bluffen Einschüchtern einsetzen, um gegen eine Kreatur innerhalb deiner Nahkampfreichweite eine Finte auszuführen.

Furcht aufrechterhalten [Kampf]

Du bist in der Lage dazu, einen Gegner vor Furcht erzittern zu lassen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Nachschlag

Vorteil: Wenn du einer Kreatur, die sich im Zustand Erschüttert, Verängstigt oder Panisch befindet, Schaden zufügst, kannst du ein Mal pro Runde wählen, ihr nur den halben Schaden zuzufügen und dafür die Wirkungsdauer des zugrundeliegenden Furchteffektes um 1 Runde zu verlängern.

Hinterhältiger Ringkämpfer [Kampf]

Du kannst ahnungslose Gegner rasch überwältigen.

Voraussetzungen: GE 13, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag

Vorteil: Wenn eine auf dem Falschen Fuß angetroffene Kreatur deiner Anwesenheit nicht gewahr ist und dir ein Kampfmanöver für Ringkampf gegen sie gelingt, kannst einen zweiten Kampfmanöverwurf für Ringkampf als Freie Aktion ablegen, um sie in den Haltegriff zu nehmen. Solltest du über das Talent Würgegriff[ABR II] verfügen, kannst du alternativ mit dem zweiten Wurf das Ziel in einen Würgegriff nehmen.

Nachschlag [Kampf]

Du weißt, wie man Beleidigungen Schmerzen folgen lässt.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff

Vorteil: Wenn du einen Gegner innerhalb deiner Nahkampfreichweite mittels Einschüchtern erfolgreich demoralisierst, kannst du als Schnelle Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff gegen diese Kreatur folgen lassen. Falls du dabei aber keinen Schaden verursachst, endet bei der Zielkreatur der aus Demoralisieren resultierende Zustand Erschüttert.

Wankendmachender Hieb [Kampf]

Du weißt, wo du hinschlagen musst, um Gegner vorübergehend ins Wanken zu bringen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, GAB +8

Vorteil: Wenn du einen Gegner mittels Konzentrierter Schlag angreifst, kannst du einen Malus von -2 auf deinen Angriffswurf in Kauf nehmen, um den Angriff zu einem Wankendmachenden Hieb zu machen. Du musst die Wahl vor dem Angriffswurf treffen. Gelingt der Angriff, muss deinem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + deinem ST-Modifikator gelingen, um nicht bis zu Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Wankend zu erleiden. Im Anschluss ist das Ziel für 24 Stunden gegen dieses Talent immun. Konstrukte, Pflanzen, Schlicke, Untote, körperlose Kreaturen und gegen Kritische Treffer immune Kreaturen sind ebenfalls gegen diesen Effekt immun.

Würgen

Du bisst in der Lage, Gegner mit einem Lasso würgen.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Lasso), Waffenfokus (Lasso)

Vorteil: Wenn es dir gelingt, eine Kreatur mit einem Lasso[EXP] zu verstricken und dabei die KMV um 5 oder mehr zu übertreffen, kann das Ziel nicht lauter sprechen als Flüstern und muss zum Äußern von Befehlsworten, Wirken von Zaubern mit verbalen Komponenten oder Anwendung anderer Magie, welche Sprache erfordert, einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + deinem KMB + Zaubergrad ablegen. Ferner entspricht der SG von Würfen für Entfesselungskunst, um sich aus dem Lasso zu befreien, 15 oder deiner KMV, sofern diese höher ist.

Zauber der Grottenschrate

Zauberkundige Grottenschrate trennen ihre Beute gern von aller Unterstützung.

Isolieren

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** ANP 3, BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, S
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du lässt das Ziel unsichtbar und lautlos werden, allerdings nur gegenüber seinen Verbündeten. Jede Kreatur, die dem Ziel gegenüber Gleichgültig oder schlechter eingestellt ist oder ihr Schaden wünscht, kann es normal sehen. Auch kann sich das Ziel normal sehen und hören und auch Zauber mit verbalen Komponenten nutzen und Befehlsworte aussprechen. Effekte, welche erfordern, dass es von Verbündeten gesehen oder gehört wird, funktionieren hingegen nicht. Ein Verbündeter, der unsichtbare Kreaturen sehen kann, ist imstande, das Ziel zu sehen und zu hören. Sollte dem Ziel der Rettungswurf gelingen, wird die Wirkungsdauer des Zaubers auf 1 Runde reduziert.

Magische Gegenstände der Grottenschrate

Die folgenden wundersamen Gegenstände sind sehr beliebt bei Grottenschraten, können aber von jeder Kreatur genutzt werden.

Elixier der Unterdrückung		Preis 600 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 5	**Gewicht** —
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Dieses Elixier wird meistens aus dem Saft des in dornigen Hecken wachsenden Gruftherolds gewonnen, es gibt aber auch andere Rezepturen. Es erlaubt Kreaturen mit Geruchssinn, Furcht zu riechen und weckt in ihnen eine Blutlust gegenüber furchtsamen Kreaturen. Der Anwender erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung bei Nutzung seines Geruchssinns. Mit einem Wurf für Wahrnehmung gegen SG 15 kann er so bestimmen, ob eine Kreatur unter dem Zustand Erschüttert, Verängstigt oder Panisch leidet. Ist dies der Fall, erhält er nach Erkennen des Zustandes einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und konkurrierende Fertigkeitswürfe gegenüber diesem Gegner. Diese Effekte halten 1W4+1 Stunden an. Sollte eine Kreatur innerhalb von 24 Stunden dieses Elixier erneut zu sich nehmen, erhält sie für 24 Stunden den Zustand Kränkelnd und keinen der Vorteile aus dem Elixier.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erschrecken*

Schreckensstaub		Preis 600 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 3	**Gewicht** —
Aura Schwache Nekromantie		

Schreckensstaub besteht aus komprimierter Albtraummaterie. Er wird in Glasphiolen verwahrt, welche als Waffe mit Flächenschaden und Grundreichweite 3 m geworfen werden können. Die Phiole zerbricht beim Aufschlag und setzt eine Wolke halluzinogener Magie mit 6 m Radius frei, in welcher die Opfer entsetzliche Visionen erleiden und Phantomschreie vernehmen. Ziele im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen, um nicht für 1W6 Runden den Zustand Erschüttert zu erleiden. Sollte eine Kreatur direkt von der Phiole getroffen werden und ihr der Rettungswurf misslingen, erleidet sie zudem für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Goblinoide genießen die erfahrenen Visionen und sind daher gegen den Furchteffekt immun.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht auslösen*



Grottenschrat-Kannibalen

Manche Grottenschrate haben einen unbändigen Appetit auf das Fleisch intelligenter Kreaturen, wobei sie auch vor Artgenossen nicht Halt machen. Oft halten sie ganze Gruppen wochenlang gefangen, um sie dann einzeln einen nach dem anderen zu töten und zu fressen.

Grottenschrat-Knirscher HG 4

EP 1.200

Grottenschrat-Barbar 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

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

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, –2 Kampfrausch, +3 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 53 (5 TW; 3W8+2W12+22)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +11 (2W4+9/18–20), Biss +5 (1W4+3)

Fernkampf Wurfspeer +8 (1W6+6)

Besondere Angriffe Kampfrausch (8 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Animalische Wut)



TAKTIK

Vor dem Kampf Der Grottenschrat versucht, sich an sein Ofer heranzuschleichen, ehe er in Kampfrausch verfällt.

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 22, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19; **TP** 41; **WIL** +1, **ZÄH** +7; **Nahkampf** Krummschwert [Meisterarbeit] +9 (2W4+6/18–20); **ST** 18, **KO** 14; **KMB** +8; **Fertigkeiten** Einschüchtern +15.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 19, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 10

GAB +4; **KMB** +10; **KMV** 22

Talente Einschüchternde Kraft, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Nachschlag*

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Jäger, Schnelle Bewegung,

Kampfausrüstung *Elixier der Unterdrückung**; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte, Krummschwert [Meisterarbeit], Wurfspeere (6), *Resistenzumhang* +1, 219 GM

Grottenschrat-Vielfrass HG 8

EP 4.800

Riesenhafter Grottenschrat-Barbar 5 (*MHB*, S. 295)

CB Großer Humanoider (Goblinoider)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 GE, –1 Größe, –2 Kampfrausch, +6 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 99 (8 TW; 3W8+5W12+48)

REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +12

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Krummschwert* +1, +15/+10 (2W6+13/18–20)

Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +10 (1W8+8)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (16 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Animalische Wut, Kraftvoller Schlag)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Grottenschrat verfällt in Kampfrausch und stürmt heran

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 24, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 21; **TP** 83; **WIL** +3, **ZÄH** +10; **Nahkampf** *Krummschwert* +1, +13/+8 (2W6+10/18–20) **Fernkampf** Wurfspeer [Meisterarbeit] +10 (1W8+6); **ST** 22, **KO** 18; **KMB** +14; **Fertigkeiten** Einschüchtern +21.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 17, **KO** 22, **IN** 10, **WE** 10, **CH** 10

GAB +7; **KMB** +16; **KMV** 27

Talente Einschüchternde Kraft, Furcht erhalten*, Heftiger Angriff, Nachschlag*

Fertigkeiten Einschüchtern +23, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +14

Besondere Eigenschaften Jäger, Schnelle Bewegung

Ausrüstung *Brustplatte* +1, *Krummschwert* +1, Wurfspeere [Meisterarbeit] (2), *Fangzahnumhang*[ARK], 373 GM

Grottenschrat-Jäger

Bei der Pirsch durch die Wildnis sind Grottenschrat-Jäger ständig auf der Suche nach Nahrung und potentiellen Opfern zum Quälen. Sie sind revierorientiert, geduldig und nehmen begeistert jede Gelegenheit wahr, auf Reisende Jagd zu machen, die sich fernab der schützenden Zivilisation befinden.

Grottenschrat-Pirscher HG 5

EP 1.600

Grottenschrat-Waldläufer 3

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 41 (6 TW; 3W8+3W10+12)

REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +9 (1W6+3/18–20)

Fernkampf *Kompositlangbogen* +1, +10 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Grottenschrat verfolgt seine Gegner und erledigt zunächst Zauberkundige und Menschen aus der Ferne.

Im Kampf Der Grottenschrat nutzt seinen Bogen auch im Getümmel und setzt so lange wie möglich Tödliche Zielgenauigkeit und Kernschuss ein, ehe er zum Krummsäbel wechselt.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 17, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 6

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 21

Talente Ausdauer, Fernschuss, Kernschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Langbogen)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Jäger, Spuren lesen +1, Tierempathie +1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (4x); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, *Kompositlangbogen* +1 (+3 ST) mit 20 Pfeilen, Krummsäbel [Meisterarbeit], 284 GM

Grottenschrat-Fallensteller HG 10

EP 9.600

Grottenschrat-Waldläufer (Fallensteller[ABR]) 8

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

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

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +5 Natürlich, +5 Rüstung, +1 Schild)

TP 90 (11 TW; 3W8+8W10+33)

REF +12, **WIL** +7, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert* +1, +14/+9 (1W8+6/19–20), *Kurzschwert* +1, +14 (1W6+3/19–20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4+5/19–20)

Besondere Angriffe Erzfeind (Elfen +4, Gnome +2), Jagdfallen (7/Tag; SG 17; Fallgrube, Fangeisen, Teerfalle)

TAKTIK

Vor dem Kampf Dieser Waldläufer stellt seine Fallen auf einem Weg oder bei einem Wasserloch auf und überwältigt dann jeden, der ihm in die Falle geht.

Im Kampf Ein Fallensteller konzentriert sich auf Ziele, welche nicht von seinen Fallen außer Gefecht gesetzt wurden. Sobald er sich um diese gekümmert hat, beginnt er damit, die übrigen Opfer langsam zu foltern.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 6

GAB +10; **KMB** +15; **KMV** 27

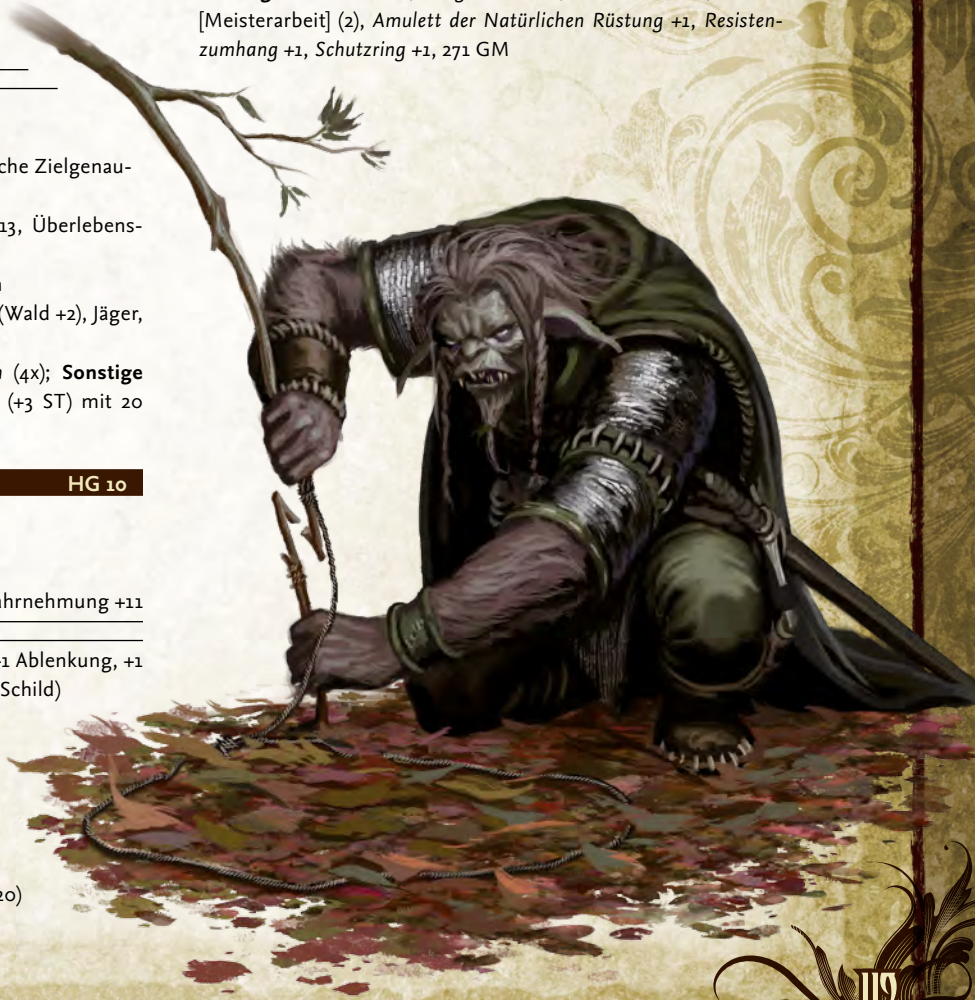
Talente Ausdauer, Ausweichen, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Verbesserte Natürliche Rüstung, Verteidigung mit zwei Waffen, Zerreißen mit zwei Waffen

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heimlichkeit +18, Klettern +11, Mechanismus ausschalten +18, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Sumpf +4, Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Jäger, Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +6, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1, Langschwert* +1, *Kurzschwert* +1, Dolche [Meisterarbeit] (2), *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, 271 GM



Grottenschrat-Kultanhänger

Die Kulte der Grottenschrate sind meist klein und kurzlebig. Hinter ihnen stehen Möchtegern-Propheten, welche sich als mit der Macht und Autorität gesegnet betrachten, die Welt zu terrorisieren. Sie nutzen ihre Zauber und Flüche als Beweis ihres besonderen Status. Die meisten Grottenschrat-Propheten herrschen über kleine Gruppen schwächerer Kreaturen, oftmals sind dies leichtgläubige Goblins oder Kobolde, manchmal ist die Anhängerschaft aber auch ungewöhnlich und rekrutiert sich z.B. aus Schreckensaffen, Atterköppen oder Heulern.

Grottenschrat-Kultanhänger **HG 7**

EP 3.200

Grottenschrat-Mystikerin[EXP] 6

CB Mittelgroße Humanoide (Goblinoider)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +3 GE, +3 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 64 (9W8+24)

REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +6



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Morgenstern* +1, +10/+5 (1W8+4)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 6; Konzentration +8)

3. (3/Tag) — *Fluch* (SG 16), *Magisches Schutzgewand, Schwere Wunden verursachen* (SG 15)

2. (6/Tag) — *Energien widerstehen, Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 14), *Monster herbeizaubern II, Nebelwolke*

1. (7/Tag) — *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 14), *Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen* (SG 13), *Person vergrößern, Schild des Glaubens* (SG 13), *Schutz vor Gutem*

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Funken*[EXP], *Gift entdecken, Göttliche Führung, Magie entdecken, Tugend, Wasser erschaffen*

Mysterium Schlacht

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Grottenschratin wirkt *Magisches Schutzgewand* auf sein Kettenhemd.

Im Kampf Die Mystikerin wirkt *Schild des Glaubens* auf sich, sowie *Person vergrößern* entweder auf sich oder einen zähen Verbündeten. Dann setzt sie *Fluch* und *Kränkelnder Strahl* ein, um Gegner in die Enge und ins Verderben zu treiben.

Grundspielwerte Ohne *Magisches Schutzgewand* besitzt die Mystikerin die folgenden Spielwerte: **RK** 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 21

Talente Ausweichen, Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Im Kampf zaubern, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Heimlichkeit +18, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +14, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +7

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Jäger, Mystikerfluch (Zungen), Offenbarungen (Klarheit des Schlachtfeldes 1/Tag, Überraschender Sturmangriff 1/Tag)

Kampfausrüstung *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (25 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Morgenstern [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, Zauberkomponentenbeutel, 186 GM

Grottenschrate verehren höhere Mächte auf unterschiedliche, zuweilen einander widersprechende Weise, so dass niemand auf die Idee käme, ihre Religionsausübung als „organisiert“ zu bezeichnen. Die meisten murmeln nur zuweilen einen Dank in Richtung jener Dämonenherrscher, deren Namen ihnen zufällig bekannt sind. Ein Kultanhänger, welcher sich halbwegs formelle Kulthandlungen ausdenkt und höherer Zauber mächtig ist, kann zuweilen andere Grottenschrate dazu bringen, ihm voller religiösem Eifer zu folgen. Kultanhänger verehren Kriegsgötter – insbesonders Dämonenherrscher. Ihre Rituale unterscheiden sich stark und enthalten oft Blutopfer. Einige wenige betrachten sich selbst als wahre Propheten oder lebende Götter.

Heimliche Grottenschrate

Viele heimlich vorgehende Grottenschrate dienen in Hobgoblinarmeen als Späher und Attentäter. Manchmal finden sie am Töten selbst derart gefallen, dass sie ihre natürliche Begabung für Heimlichkeit nutzen, um in Städten zu unsichtbaren Mördern zu werden.

Grottenschrat-Laurer HG 8

EP 4.800

Grottenschrat-Schurke 7
CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; **Wahrnehmung** +13

VERTEIDIGUNG

RK 20; Berührung 15; auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +4 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 81 (10W8+37)
REF +12, **WIL** +3, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert* +1, +12/+7 (1W6+3/19–20)
Fernkampf Wurfspeer +12 (1W6+2)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Grottenschrat nutzt Schnelle Heimlichkeit, um sich seinem Ziel zu nähern und positioniert sich für einen Überraschungsangriff.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 23
Talente Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluff +13, Einschüchtern +17, Heimlichkeit +31, Klettern +14, Mechanismus ausschalten +16, Wahrnehmung +13
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Jäger, Schurkentricks (Blutende Wunde +4, Schnelle Heimlichkeit, Überraschungsangriff)
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (4); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], *Kurzschwert* +1, Wurfspeere (4), *Elfenumhang*, *Schutzring* +1, 656 GM

Grottenschrat-Schattenschleicher HG 10

EP 9.600

Grottenschrat-Ninja[ABR II] 5/Schattentänzer 4
CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 27 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +5 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 82 (12W8+29)
REF +14, **WIL** +4, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert* +1, +15/+10 (1W6+6/17–20) oder Dolch [Meisterarbeit] +13/+8 (1W4+5/19–20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +12 (1W4+5/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6
Zauberähnliche Schattentänzerfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +5)
2/Tag — *Schattenillusion* (SG 11)
1/Tag — *Schattenruf* (SG 15)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Grottenschrat nutzt Meisterliches Verstecken und legt sich in den Hinterhalt.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 12
GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 29
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Verbesserter Kritischer Treffer (Kurzschwert), Waffenfokus (Kurzschwert), Zusätzliches Ki
Fertigkeiten Akrobatik +19, Auftreten (Tanzen) +6, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +23, Klettern +20, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +15
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Jäger, Keine Spuren +1, *Ki*-Vorrat (5), Meisterliches Verstecken, Ninjatricks (Schnelle Heimlichkeit, Aufspringen), Schatten herbeizaubern, Schattenschritt (12 m/Tag), Schurkentricks (Reaktionen verlangsamen)
Ausrüstung *Lederrüstung* +2, *Kurzschwert* +1, Dolche [Meisterarbeit] (3), *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, 374 GM



Grottenschrat-Blutmagier

Die wenigen Grottenschrate, bei denen sich ein Fünkchen arkaner Magie manifestiert, kümmern sich nur selten um diese Gabe, schließlich gibt es viel Wichtigeres: Beute nachschleichen, in Angst versetzen und ermorden! Jene aber, die sich mit ihren Gaben befassen – und lange genug überleben, um ihr wahres Potential zu erreichen - werden zu furchtbaren Boten blutigen Unheils.

Grottenschrat-Blutmagier **HG 11**

EP 12,800

Grottenschrat-Hexenmeister 10

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +2 GE, +5 Natürlich)

TP 97 (13 TW; 3W8+10W6+49)

REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +8

Resistenz Feuer 20



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kampfstab* +1, +12/+7 (1W6+7)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +10 (1W6/×3)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +12)

6/Tag — *Elementarstrahl* (1W6+5 Feuerschaden)

1/Tag — *Elementale Verwüstung* (10W6 Feuer, SG 18)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 10; Konzentration +13)

5. (3/Tag) — *Feuerschlange*[EXP] (SG 18)

4. (5/Tag) —*Elementargestalt I*, *Feuerschild*, *Schwarze Tentakel*

3. (6/Tag) — *Feuerball* (SG 16), *Furchtbarer Schmerz*[ABR] (SG 16), *Kampfrausch*, *Schutz vor Energien*, *Stinkende Wolke* (SG 16)

2. (7/Tag) — *Gestalt verändern*, *Hauch des Stumpfsinns*, *Schweben*, *Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*, *Unsichtbares sehen*

1. (7/Tag) — *Brennende Hände* (SG 14), *Magisches Geschoss*, *Person vergrößern* (SG 14), *Schild*, *Schwächestrahl* (SG 14), *Sprühende Farben* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 13), *Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Säurespritzer*

Blutlinie Elementare Blutline (Feuer)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Blutmagier wirkt *Unsichtbarkeit* und positioniert sich so, dass er ungehindert Zauber schleudern kann.

Im Kampf Zu Kampfbeginn wirkt der Blutmagier *Feuerschlange* und *Feuerball* auf seine Gegner. Zauber wie *Feuerschild* und *Schild* hebt er sich zum Selbstschutz auf, falls er angegriffen wird.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 17

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 24

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Kernschuss, Präzisionsschuss, Magiekomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken, Zauberreichweite erhöhen

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +9, Zauberkunde +12

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (Energieschaden von Zaubern zu Feuer verändern), Jäger

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, **Sonstige Ausrüstung** *Kampfstab* +1, Dolch [Meisterarbeit], Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, *Amulett der Natürlichen Rüstung* +2, *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +2, 117 GM

Arkane Zauberkundige unter Grottenschraten sind in der Regel Hexenmeister, da Grottenschrate kaum die Geduld oder das Interesse an Studien oder arkanen Pfaden besitzen, die Selbstbeherrschung erfordern. Grottenschrate bezeichnen jene mit angeborenen Gaben als Blutmagier und behandeln ihre Zauberkunst wie andere Fähigkeiten: wenn man damit jemandem wehtun kann, dann ist es praktisch. Typische Blutmagier sind daher nur an Zaubern interessiert, mit denen sie Schmerz und Zerstörung über andere bringen können. Dazu kommen bestenfalls noch ein paar Hilfszauber, um sich besser verteidigen zu können. Kaum ein Blutmagier würde erlernen, wie man magische Gegenstände herstellt.

Grottenschrat-Tyrann

Der Grottenschrat-Tyrann ist ein wahnsinniger Bote der Furcht und des Mordes. Einst war er allein unterwegs, doch mittlerweile besitzt er solche Macht, dass Kulte um ihn herum entstehen, welche ihn als den Auserwählten eines Dämonenherrschers betrachten. Es bildet sich sogar eine primitive Grottenschratnation heraus, um ihm zu dienen. Ihm ist dies aber alles egal. Es kümmert ihn nicht, wer ihm dient oder was derjenige zu gewinnen hofft. Seine einzige Mission ist es, Schrecken und Unheil zu verbreiten.

Grottenschrat-Tyrann **HG 13**

EP 25.600

Grottenschrat-Antipaladin[EXP] (Furchtsäer) 12 (siehe Seite 116)
CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11
Aura Feigheit (3 m), Rache (3 m), Verzweiflung (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 26 (+1 Ablenkung, +1 GE, +4 Natürlich, +11 Rüstung)
TP 136 (15 TW; 3W8+12W10+57)
REF +11, **WIL** +11, **ZÄH** +15
Immunität Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Krummschwert* +2, +22/+17/+12 (2W4+9/18–20)
Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +16 (1W6+5)
Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 4/Tag (+2 auf Angriff und RK, +12 auf Schaden), Negative Energie fokussieren (SG 18, 6W6)
Zauberähnliche Antipaladin-Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +14)
Beliebig oft — *Gutes entdecken*
Vorbereitete Antipaladin-Zauber(ZS 9; Konzentration +11)
3. — *Isolieren** (SG 15)
2. — *Erschrecken* (SG 14), *Litanei der Reaktion*[ABR II], *Oppositionsresistenz*[EXP]
1. — *Litanei der Faulheit*[ABR II], *Litanei der Schwäche*[ABR II], *Selbstverkleidung*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Grottenschrat-Tyrann nutzt *Selbstverkleidung,* um sich ahnungslosen Gegnern zu nähern.
Im Kampf Der Grottenschrat-Tyrann setzt die ihm verfügbaren Furchteffekte ein und steigert seinen Schaden mittels Nachschlag, während ihm An Furcht laben Trefferpunkte zurückgibt. Dem Tyrann bedeutet das Leben eventueller Mitstreiter nichts, so dass er Verbündete sterben lässt.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 12, **KO** 16, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 15
GAB +14; **KMB** +19; **KMV** 30
Talente Bedrohliche Darbietung, Einschüchternde Bedrohung*, Einschüchternde Kraft, Furcht erhalten*, Heftiger Angriff, Nachschlag*, Waffenfokus (Krummschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +26, Heimlichkeit +15, Wahrnehmung +11
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Goblinisch
Besondere Eigenschaften An Furcht laben* (6 TP), Grausamkeiten (Benommen, Panisch*, Verängstigt), Dunkle Gunst (Waffe +3, 2/Tag), Jäger
Kampfausrüstung *Elixier der Unterdrückung**, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Ritterrüstung +2*, *Krummschwert +2*, Wurfspeere [Meisterarbeit] (2), *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Lauf- und Springstiefel*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 973 GM

Ein Grottenschrat-Tyrann zieht zwar seine Artgenossen als Gefolgsleute dank seiner charismatischen Präsenz an, baut seine Legende aber allein auf dem Sieg über andere Kreaturen und darauf auf, welche schrecklichen Qualen er diesen bereitet hat. Wie allen Grottenschraten ist es ihm wichtiger, Schmerz zu verursachen und Köpfe zu sammeln, als Länder zu erobern oder zur Aufgabe zu zwingen. Daher erkennen Grottenschrate auch rasch die Grausamkeit im Herzen eines Antipaladins, welche sie ebenso lieben wie seine übernatürliche Fähigkeit, anderen Leid zuzufügen. Der Tyrann reserviert seine Brutalität aber nicht nur für die Feinde seiner Art – gerade wenn er sich langweilt, braucht es nur eines winzigen Auslösers und er fällt über seine eigenen Gefolgsleute her und schlitzt sie zum Vergnügen auf.



Furchtbarer Spuk

Dieser Nebel bildet eine grob humanoide Gestalt aus. Ihre Merkmale sind nicht näher zu erkennen, sieht man von klauenbewehrten Händen und einem haarigen Gesicht mit Reißzähnen ab.

Furchtbarer Spuk **HG 8**

EP 4.800

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

Aura Feigheit (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 Ablenkung, +3 GE)

TP 60 (8W8+24); Schnelle Heilung 0 (siehe unten)

REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +5

Immunität Spukerscheinungen

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +3

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Furchteinflößende Berührung +9 (3W8 plus Erschüttert (WIL SG 17, keine Wirkung)

Besondere Angriffe Spukerscheinung erschaffen, Furchteinflößende Berührung (SG 17)

SPIELWERTE

ST —, **GE** 17, **KO** —, **IN** 15, **WE** 17, **CH** 16

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

Talente Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Fliegen +11, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +17, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Feigheit (ÜF) Ein Furchtbarer Spuk strahlt ein spürbar erdrückende Aura aus, welche allen Gegnern innerhalb von 9 m einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Furcht verleiht. Kreaturen, die normalerweise gegen Furcht immun sind, verlieren diese Immunität innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Furchtbaren Spuk mit dieser Fähigkeit.

Spukerscheinung erschaffen (ÜF) Ein Furchtbarer Spuk ist derart von Zorn und dem Wunsch erfüllt, dass er pro Stunde eine Spukerscheinung (siehe *Spielleiterhandbuch*) erschaffen kann. Der HG einer solchen Spukerscheinung kann maximal dem HG des Furchtbaren Spuks -2 entsprechen; die Spukerscheinung ist entweder mit dem Ort verbunden, an dem sie erschaffen wird, oder ist auf die Opfer ausgelegt, welche dadurch verängstigt werden sollen.

Im Gegensatz zu normalen Spukerscheinungen werden diese bei ihrer Zerstörung vernichtet und verblassen nach einer Anzahl von Tagen in Höhe des TW ihres Erschaffers. Ein Furchtbarer Spuk kann maximal eine Anzahl aktiver Spukerscheinungen in Höhe seines TW besitzen, sollte er mehr erschaffen, lösen sich die jeweils ältesten auf.

Furcht aufsaugen (ÜF) Ein Furchtbarer Spuk besitzt Schnelle Heilung in Höhe der Anzahl an Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung, die gegenwärtig unter Furchteffekten leiden.

Geschöpf der Furcht (ÜF) Ein Furchtbarer Spuk ist gegen die Effekte aller Spukerscheinungen immun, selbst wenn er sie nicht selbst erschaffen hat.

Furchteinflößende Berührung (ÜF) Eine Kreatur, die vom Berührungsangriff eines Furchtbaren Spuks getroffen wird, erleidet 3W8 Schadenspunkte und muss einen Willenswurf gegen SG 17 bestehen, um nicht für 1 Minute den Zustand Erschüttert zu erleiden. Gelingt ihr der Rettungswurf, ist sie gegen den Zusatzeffekt dieser Fähigkeit für 24 Stunden immun, nicht aber gegen den Schaden. Wird jemand wiederholt zum Opfer dieser Fähigkeit, erhöht dies nicht die Stärke des Furchteffektes, sondern setzt jeweils die Wirkungsdauer des Zustandes zurück. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.



Manchmal überlebt das Verlangen Furcht und Leid auszulösen einen Grottenschrat, so dass er sich als Untoter erhebt. Solche Kreaturen können Teile ihrer üblen Essenz ablösen, um furchtbare spirituelle Fallen in Form von Spukerscheinungen zu erzeugen. Wenn möglich informiert sich ein Furchtbarer Spuk zunächst über seine Opfer, um die eigenen Spukerscheinungen den Ängsten und Schwächen entsprechend anzupassen. Sollte er gezwungen sein, eine Gruppe von Gegnern direkt zu konfrontieren, versucht er, eine Bastion aus Schaden verursachenden Spukerscheinungen zu schaffen, wobei er selbst nur angreift, wenn die Gruppe eine der Spukerscheinungen zerstört, um dann zum nächsten vorbereiteten Hinterhalt zu fliehen.

Begegnungen

Man begegnet zwar zuweilen einzelnen Grottenschraten, zum Plündern, Spähen, Morden und Verbreiten von Schrecken tun sie sich aber oft zusammen:

Grottenschrat-Plündertrupp (HG 6)

Diese Räuber suchen nach Opfern, welche den Anschluss an Handelszüge verloren haben oder sich zu weit von Dörfern oder Bauernhöfen entfernen.

Grottenschrat-Knirscher HG 4
EP 1.200
TP 53 (siehe Seite 118)

Grottenschrate (2) HG 2
EP je 600
TP je 16 (*MHB*, S. 140)

Grottenschrat-Späher (HG 9)

Diese leisen, gefährlichen Späher arbeiten für Hobgoblins oder andere Meister und löschen die Feinde ihrer Herren in Gemeinschaftsarbeit aus.

Grottenschrat-Vielfrass HG 8
EP 4.800
TP 99 (siehe Seite 118)

Grottenschrat-Pirscher (2) HG 5
EP je 1.600
TP je 41 (siehe Seite 119)

Grottenschrat-Mörderbande (HG 11)

Oft besteht der beste Weg zum Verbreiten von Furcht und Leid darin, einen geliebten Angehörigen einer Gemeinschaft zu töten. Diese Gruppe von Grottenschraten will ein Dorf entmutigen, um eine größere Invasion vorzubereiten. Deshalb schleicht sich hinein, um ein respektiertes Mitglied des Dorfrates zu ermorden.

Grottenschrat-Kultanhänger HG 7
EP 3.200
TP 64 (siehe Seite 120)

Grottenschrat-Laurer (2) HG 8
EP je 4.800
TP je 81 (siehe Seite 121)

Innerer Kreis (HG 15)

Diese um die furchtbare Macht eines Grottenschrat-Tyrannen versammelte Gruppe könnte den Kern einer Sippe oder einer ähnlich-monströsen Plage verkörpern. Ihre Angehörigen streiten zwar ständig miteinander und überlassen die Arbeit ihren Dienern, sollte ein Gegner aber ihre Herrschaft bedrohen, halten sie zusammen und bringen den Störenfried brutal zur Strecke.

Grottenschrat-Fallensteller HG 10
EP 9.600
TP 90 (siehe Seite 119)

Grottenschrat-Blutmagier HG 11
EP 12,800
TP 97 (siehe Seite 122)

Grottenschrat-Kultanhänger HG 7
EP 3.200
TP 64 (siehe Seite 120)

Grottenschrat-Tyrann HG 13
EP 25.600
TP 136 (siehe Seite 123)





Hobgoblins

„Ich stellte mich mit aller Kraft tot, während die Hobgoblintruppen über das Schlachtfeld marschierten und die Kehlen jener wenigen schwerverletzten Soldaten durchschnitten, welche den Konflikt überlebt hatten. Die Finsterlinge stießen jedes Mal ein Gebrüll aus, wenn sie einen anderen Krieger erledigten. Einer ihrer Sergeanten verzeichnete die Toten.

Dann erklang ein Horn von oberhalb der Anhöhe, wo unser Lager immer noch brannte. Die Hobgoblins blickten in Richtung des Ursprunges und nahmen Haltung mit Blick auf ihren General an, während der arrogante Mistkerl auf seinem Yzobu durch das Lager schritt. Dabei schleifte er unseren Hauptmann an zwei kräftigen, um seine Handgelenke gebundenen Riemen hinter sich her. Jeder Hobgoblin stieß ein Brüllen aus, als der General ihn mit seinem übelzugerichteten Preis passierte.

‚Immer noch bei Bewusstsein nach diesem langen Ausflug! Hier haben wir einen ganz Zähen. Was denkt ihr, Soldaten? – Sklave… oder Übungsziel?‘“

—Sergeant Kolina Sandrin

Unter den Goblinartigen gelten Hobgoblins in der Regel als die zivilisiertesten Vertreter. Ihre Grausamkeit, Zerstörungswut und die Tyrannei, welche sie aufbauen, erzeugen jedoch keine Gesellschaft zu aller Vorteil. Nur wenige Kreaturenarten sind derart auf den Krieg ausgerichtet wie die militärischen Hobgoblins: Ihre ganze Kultur und Gesellschaft begründet sich eigentlich auf zwei Prinzipien – sie wollen ihre kämpferische Überlegenheit beweisen und Konflikte anheizen, wo immer sie auftreten.

Hobgoblins verfügen im Gegensatz zu ihren Goblinverwandten über Intelligenz und Raffinesse. Im Vergleich zu Grottenschraten sind sie körperlich zwar unterlegen, gleichen dies aber aus, indem sie effizient in Gruppen zusammenarbeiten. Jeder Stamm bildet eine eigene, kleine Miliz, welche Ortschaften und Dörfer überfällt. Jede dieser kleinen Armeen hat die Ambition, zu etwas Größerem zu werden und immer größere Ortschaften zu plündern. Die meisten dieser umherziehenden Räuberbanden werden schließlich von größeren Militär- und Gesetzeshüterorganisationen oder mächtigen Abenteurergruppen zur Strecke gebracht, zuweilen gelingt es einem Hobgoblin-Kommandeur aber, seine Vision zu verwirklichen und Dutzende von Stämmen unter seinem Befehl zu einer großen, geordneten Armee aus Hobgoblinlegionen zu vereinen, welche sodann gegen die militärisch fortschrittlichsten und gutverteidigten Feinde zu Felde zieht.

Hobgoblins bringen den Krieg aber nicht nur im Rahmen eigener Eroberungsfeldzüge und Invasionen über das Land, sie ermutigen andere Kulturen ebenfalls zu militanten und kriegstreiberischen Praktiken. Oft mischen sich Hobgoblins unter die Bewohner kosmopolitischer Städte, sofern diese ihre Gegenwart akzeptieren, wo sie gewalttätige Berufe ausüben oder Aufgaben übernehmen, die es ihnen ermöglichen, ihren Durst nach Blutvergießen zu besänftigen. Sie könnten als einschüchternde Vollstrecker von Verbrechersyndikaten tätig werden, im blutigen Sand der Arenen kämpfen oder als angeheuerte Söldner Militärorganisationen angehören. In seltenen Fällen mag ein Hobgoblin sogar einem General oder Herrscher als Militärstratege dienen, der den einzigartigen Vorteil erkennt, welchen die angeborene Ruchlosigkeit des Hobgoblins und sein hartes Training von Kindesbeinen an auf dem Schlachtfeld erbringen. Allerdings versucht dieser Berater dann immer, seinen Herrn zu überzeugen, dass Kriege geführt werden müssen, selbst wenn er ihn dazu belügen oder täuschen muss.

Hobgoblins sind Magie gegenüber misstrauisch. Dies gilt insbesondere für arkane Magie, welche sie als „Elfenhexerei“ bezeichnen. Stattdessen bevorzugen sie Alchemie und widmen sich zerstörerischer Alchemie mit Schwerpunkt auf Flächenschadenswaffen – dies mag ein Echo der goblinischen Besessenheit von Feuer sein.

Ein typischer Hobgoblin ist nur ein paar Zentimeter kleiner als der durchschnittliche Mensch, gleicht dies aber mit roher Kraft mehr als aus. Die meisten Hobgoblins haben graue Haut, die zu Moosgrau abdunkelt, wenn sie längere Zeit der Sonne ausgesetzt sind. Oft tragen sie Kleidung und Rüstungen, welche sie besiegten oder unterworfenen Humanoiden abgenommen haben, wobei sie diese Ausrüstungsgegenstände an ihre langen Arme und kurzen Beine anpassen.

Bei Hobgoblins dauert eine Schwangerschaft sechs Monate. Meist werden einzelne Kinder geboren, ab und an kommt es aber auch zu Zwillingsgeburten. Die Mütter kümmern sich nur ein paar Wochen um ihren Nachwuchs, dann wird er zwangsweise abgestillt und mit Gleichaltrigen zusammen untergebracht. Hobgoblinkinder wachsen viel schneller als Menschenkinder und können in der Regel bereits mit sechs Monaten laufen, Goblinisch sprechen und sich selbst versorgen. Mit nur wenigen Jahren beginnen sie ihre kriegerische Ausbildung. Derart harte Bedingungen bringen zähe Soldaten hervor, während jene Kinder, die dies nicht überleben, als notwendiger Preis für eine starke, effiziente Armee erachtet werden.

Hobgoblins sterben nur selten an Altersschwäche, da ihre gewaltsame Lebensweise meistens zum Tod auf dem Schlachtfeld führt. Wer von ihnen eine Kriegerkarriere überlebt, verlässt meist mit mittlerem Alter den aktiven Dienst und übernimmt entweder eine militärische Führungsposition oder dient einem General oder Kriegsherrn als politischer Berater. Doch sobald die unvermeidbare, mit dem Alter einhergehende Schwäche eintritt, zögern niedrigrangigere Hobgoblins nicht, die Aufgaben der Alten an sich zu reißen. Derartiges passiert meist ohne Gewalt, wobei aber Hobgoblins, die völlig aus der Sphäre des Krieges verdrängt werden, in der Regel binnen weniger Jahre krank werden und sterben, bevor ihre biologische Uhren normalerweise abgelaufen wären.

Trotz aller gewalttätigen und zerstörerischen Neigungen der Hobgoblins ist ihre Gesellschaft vollkommen auf Taten und Verdiensten aufgebaut – auch wenn es eine gefährliche und gnadenlose Gesellschaft für jene ist, denen es nicht gelingt, ihren Wert zu beweisen. Unabhängig von Alter, Geschlecht oder Abstammung wird allen Hobgoblins genau jenes Maß an Respekt zuteil, den sie sich durch ihr kämpferisches Können verdienen. Hobgoblins sind ambitioniert und werden von dem Drang angetrieben, zu kämpfen und Krieg über andere zu bringen. Dennoch verstehen jene, welche keine streng militärischen Positionen ausfüllen, seien es z.B. Botenläufer, Grobschmiede, Köche, Quartiermeister, Stallburschen usw., dass auch ihre vergleichsweise eher unwichtigen Aufgaben einen bedeutsamen Anteil am Funktionieren der größeren Armee haben. Wer machtvolle und einflussreiche Positionen erlangt, muss auch weiterhin seinen Wert beweisen, da der nächste in der Kommandostruktur jede noch so kleine Schwäche seines Vorgesetzten ausnutzt. Dies stellt sicher, dass die Armee und die Hobgoblingesellschaft als solche stets so stark und effizient wie möglich sind.

Als Volk sind Hobgoblins imstande, dauerhafte Ortschaften und eine stabile Kultur zu errichten. Sie erachten es aber als einfacher und effizienter, Schwächere zu zwingen, sich um ihre Bedürfnisse zu kümmern. Da Hobgoblins sich allen anderen Humanoiden als überlegen betrachten (andere Goblinoide eingeschlossen), versklaven sie Angehörige anderer Völker. Diese Sklaven werden grausam behandelt und haben in ihren Augen weniger Wert als eine verbogene, rostige Klinge. Gefangene gegnerische Kämpfer werden nur selten gezwungen, in einer Hobgoblinarmee zu dienen, da Hobgoblins die Treue ihrer Artgenossen bevorzugen. Hobgoblins finden es zudem einfacher, kulturelle Entwicklungen unterworfener Völker zu übernehmen, statt selbst solche zu entwickeln – denn warum soll man schließlich das Rad neu erfinden?!

Vollständige Spielwerte für Hobgoblins findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 149.

Neue Regeln für Hobgoblins

Der folgende Abschnitt enthält einen Archetypen, Ausrüstungsgegenstände und mehrere Talente, welche allesamt von Hobgoblins bevorzugt werden.

Archetyp für Hobgoblins

Der folgende Archetyp ist unter Hobgoblinalchemisten weitverbreitet, welche maximale Zerstörungen anrichten wollen:

Granatenwerfer (Alchemist)

Granatenwerfer üben, ihr Können mitten im Gefecht einzusetzen, selbst wenn sie nicht unter der Wirkung ihrer Mutagene stehen. Sie erlernen Methoden, ihre Waffenangriffe mit Alchemistenmagie zu verbinden, dafür opfern sie ihr Können im Umgang mit Giften, um fähiger im Einsatz ihrer Bomben und alchemistischen Gegenstände im Kampf zu werden. Als Nebeneffekt der erhöhten Geschwindigkeit, mit der sie diese Gegenstände nutzen, können sie auch Zaubertränke, Elixiere und Mutagene schnell und relativ gefahrlos zu sich nehmen. Ein Granatenwerfer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Kriegswaffen: Mit der 1. Stufe wählt ein Granatenwerfer eine Kriegswaffe, in deren Umgang er geübt wird. Diese Fähigkeit ersetzt Trank brauen.

Alchemistische Waffe (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Granatenwerfer eine Waffe oder ein Geschoss als Bewegungsaktion mit einer schädlichen alchemistischen Flüssigkeit oder einem Pulver bestreichen. Dies verbraucht den fraglichen alchemistischen Gegenstand, überträgt seinen Effekt aber auf die Waffe. Die nächste Kreatur, welche von der Waffe getroffen wird, erleidet den vollen Effekt des alchemistischen Gegenstandes (es gibt aber keinen Flächenschaden, keine Ausdehnung oder andere Effekte von Waffen mit Flächenschaden, auch werden keine anderen Ziele betroffen). Zusätzlicher Schaden wird im Falle eines Kritischen Treffers nicht verdoppelt. Die alchemistische Behandlung fügt der Waffe keinen Schaden zu und lässt nach 1 Minute nach, sofern sie nicht vorher im Rahmen eines Treffers verbraucht wird. Sollte eine behandelte Waffe erneut behandelt werden, beendet dies eventuell noch vorhandene Effekte einer vorherigen Behandlung. Mit der 6. Stufe kann ein Granatenwerfer diese Fähigkeit als Schnelle Aktion einsetzen und mit der 15. Stufe als Freie Aktion. Diese Fähigkeit ersetzt Giftresistenz.

Präzisionsbombe (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Granatenwerfer die Bonusentdeckung Präzisionsbombe. Diese Fähigkeit ersetzt Gift einsetzen.

Kegelförmige Explosion (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Granatenwerfer eine Bombe so explodieren lassen, dass sie ihren Flächenschaden nicht in einem Radius, sondern in einem 6 m-Kegel verursacht. Der Kegel beginnt beim Alchemisten und weist in eine von ihm gewählte Richtung. Der Alchemist erklärt eine Kreatur innerhalb des Kegels zum Ziel der Bombe; gegen diese Kreatur erfolgt der Angriffswurf, während die restlichen Felder im Wirkungsbereich Ziel des Flächenschadens werden. Sollte der Alchemist über die Entdeckung Sprengbombe verfügen und zusammen mit dieser Fähigkeit einsetzen, produziert er einen 9 m-Explosionskegel. Diese Fähigkeit ersetzt Schnelles Vergiften.

Wankendmachende Explosion (ÜF): Mit der 10. Stufe erzeugen die Bomben des Granatenwerfers besonders wuchtige Explosionen. Wenn ein Granatenwerfer einen Kritischen Treffer mit einer Bombe bestätigt, erhält die direkt getroffene Kreatur für 1W4+1 Runden den Zustand Wankend; ein Zähigkeitswurf gegen den SG des Reflexwurfes gegen den Flächenschaden reduziert die Wirkungsdauer auf 1 Runde. Die Effekte dieser Fähigkeit sind kumulativ mit dem wankendmachenden Effekt der Entdeckung Frostbombe, nicht aber mit dem Talent Kritischer Treffer (Wankend). Weitere Kritische Treffer mit Bomben verlängern die Wirkungsdauer des Effektes. Diese Fähigkeit ersetzt Giftimmunität.

Talente für Hobgoblins

Angehörige von Hobgoblinarmeen und andere Hobgoblins, welche mittels Einfluss, Täuschung und Sabotage Kriege auslösen und fördern wollen, wählen häufig die folgenden Talente:

Einpeitscher

Jahrelanger Übung, Sklaven und Soldaten selbst über die Grenzen ihrer Kräfte hinaus marschieren zu lassen, haben dich zu einem exzellenten Aufseher gemacht.

Vorteil: Im Rahmen von Überlandreisen senken du und eine Anzahl von Verbündeten in Höhe deiner 10fachen Stufe aufgrund von Eilmärschen erlittenen Nichttödlichen Schaden um die Hälfte. Von diesem Talent profitierende Kreaturen können zudem das Einsetzen des Zustandes Erschöpft aufgrund eines Eilmarsches um eine Anzahl von Stunden in Höhe deines Charismamodifikators (Minimum 1) verzögern. Eine Kreatur, welche hiervon Gebrauch macht, erhält dann allerdings anstelle des Zustandes Erschöpft den Zustand Entkräftet.

Geborener Befehlshaber

Du entstammst einer Familie ruchloser Generäle und Militärtaktiker. Eine Armee unter deinem Befehl ist schwerer zu zerschlagen.

Voraussetzungen: Hobgoblin.

Vorteil: Wenn du als Befehlshaber im Rahmen der Massenkampfregeln (siehe *Ausbauregeln IV: Kampagnen*, Kapitel 4) fungierst, kannst du anstelle deines Charismamodifikators deine Klassenstufe auf Moralwürfe deiner Armee addieren.

Goblinoidenkommandeur

Du nutzt Ruchlosigkeit und Boshaftigkeit, um andere Goblinoide herumzukommandieren.

Voraussetzungen: CH 13, Hobgoblin.

Vorteil: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales) und charismabasierende Fertigkeitswürfe gegenüber Goblinoiden. Solltest du über das Talent Anführen verfügen, ist dein effektiver Anführenwert um 2 höher, wenn du Anhänger oder einen Gefolgsmann der Unterart Goblinoider wählst.

Kettenherausforderung

Du nutzt den Adrenalinrausch des Sieges über deine Feinde, um deine Kampfeswut zu nähren.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Herausforderung, Charakterstufe 7.

Vorteil: Wenn das Ziel deiner Herausforderung Leben oder Bewusstsein verliert, kannst du als Augenblickliche Aktion ein neues Ziel innerhalb von 9 m Entfernung herausfordern. Diese Aktion muss sofort nach der Niederlage des Zieles deiner letzten Herausforderung erfolgen; solltest du zu diesem Zeitpunkt nicht handeln können, kannst du diese Aktion nicht später nachholen. Solltest du von dieser Fähigkeit Gebrauch machen können, zählt die Herausforderung nicht gegen deine täglichen Anwendungen der Fähigkeit Herausforderung. Du kannst auf diese Weise maximal eine Anzahl weiterer Herausforderungen in Höhe deines Charismabonus' erlangen (mindestens 1).

Korpsgeist [Gemeinschaft, Kampf]

Andere Soldaten inspirieren dich, da du darauf vertraust, dass euer gemeinsames Training und eure Zielstrebigkeit euch den Sieg auf dem Schlachtfeld einbringen werden.

Vorteil: Wenn du dich innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Verbündeten befindest, welcher ebenfalls über dieses Talent verfügt und durch einen Effekt oder Zauber einen Moralbonus auf eine Art von Wurf erhält, kannst du ein Mal während der Wirkungsdauer dieses Effektes diesen Moralbonus auf einen deiner Würfe dieser Art anwenden. Wenn z.B. ein Verbündeter mit diesem Talent von *Heldenmut* profitiert, kannst du ein Mal während der Wirkungsdauer dieses Zauber einen Moralbonus von +2 auf einen Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf erhalten. Du kannst dieses Talent nur ein Mal pro Runde und auch nur ein Mal pro Zauber oder Effekt nutzen.

Kriegstreiber

Du bist gut darin, unter denen Kriege anzuzetteln, die du berätst oder dir zum Feind machst.

Voraussetzungen: CH 13, Hobgoblin.

Vorteil: Du erhältst Bluffen und Diplomatie als Klassenfertigkeiten. Wenn du eine dieser Fertigkeiten nutzt, um einen anderen Charakter davon zu überzeugen, gegen einen anderen Charakter oder eine Gruppe in den Krieg zu ziehen oder diesen, bzw. diese anzugreifen, erhältst du einen Kompetenzbonus von +4.

Ausrüstung für Hobgoblins

Hobgoblins neigen dazu, Ausrüstung zu benutzen, welche ihnen im Kampf hilft, darunter auch die folgenden, spezialisierten Ausrüstungsstücke, welche ihre Alchemisten und Ingenieure entwickelt haben:

Alchemistische Schleuderkugel

PREIS 5 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Hobgoblinalchemisten rüsten ihre Kameraden mit diesen kugelförmigen Glasphiolen aus. Die Kugeln können jeweils mit 1 Anwendung einer alchemistischen Waffe mit Flächenschaden befüllt und als Schleuderkugeln benutzt werden. Eine Alchemistische Schleuderkugel zerbricht beim Aufschlag, so dass die enthaltene Lösung das Ziel betrifft; dabei erleidet das Ziel nicht den Schaden einer Schleuderkugel, sondern die Effekte und den Schaden der Waffe mit Flächenwirkung. Der Angriff erfolgt gegen die normale RK des Zieles anstatt der Berührungs-RK, wie im Fall einer normalen Schleuderkugel. Ebenso wird die Reichweite der Schleuder genutzt. Eine Alchemistische Schleuderkugel verursacht keinen Flächenschaden bei Feldern, die an das des Zieles angrenzen. Sollte der Angriffswurf misslingen und die Schleuderkugel das Ziel verfehlen, werden Kugel und Inhalt zerstört und explodieren nicht auf einem anderen Feld.

Das Befüllen einer Alchemistischen Schleuderkugel ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert und einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit oder Handwerk (Alchemie) erfordert, um die alchemistischen Stoffe nicht zu verschütten. Sollte dir der Fertigkeitswurf misslingen, explodiert die Waffe mit Flächenschaden auf deinem Feld, als wärst du ihr Ziel gewesen (angrenzende Felder sind vom Flächenschaden betroffen).

Bombenwurfhandschuh

PREIS 12 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Der gebogene Flechtkorb wird wie ein Handschuh getragen. Der Korb hat eine Länge von etwa 0,60 m und erlaubt dir, Wurfwaffen mit Flächenwirkung mit hoher Geschwindigkeit über große Entfernungen zu schleudern. Ein Bombenwurfhandschuh erhöht die Grundreichweite jeder Wurfwaffe mit Flächenschaden um 3 m. Zum Laden wird eine freie Hand benötigt, da die Hand, welche den Handschuh trägt, zu nichts anderem benutzt werden kann. Ein Bombenwurfhandschuh hindert seinen Träger nicht dabei, mittels des Klassenmerkmals Bombe erschaffene Bomben vorzubereiten und zu werfen.

Saft der Wildheit

PREIS 50 GM
GEWICHT —

Diese übelschmeckende alchemistische Mixtur verleiht dem Trinkenden vorübergehend die Fähigkeit Wildheit. Diese funktioniert wie die gleichnamige allgemeine Monsterregel. Die Wirkung hält 1 Stunde lang an. Zum Herstellen dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 erforderlich.

Signalrakete

PREIS 100 GM
GEWICHT 3 Pfd.



Du kannst diese Rakete einsetzen, um einer Armee aus der Ferne einfache hör- und sichtbare Signale zu geben. Wird sie während eines Massenkampfes[ABR IV] benutzt, erleichtert sie dem Befehlshaber die Veränderung seiner Taktiken. Ein Befehlshaber kann eine Signalrakete einsetzen, wenn er seine Strategie um mehr als 1 Schritt verändert, um seiner Armee einen Situationsbonus von +5 auf ihren Moralwurf zur Umsetzung der Anweisungen zu verleihen. Zum Herstellen dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 erforderlich.

Hobgoblinaufseher

Jeder Sergeant oder Schlachtfeldzelot verfügt über Befehlsgewalt und Verantwortung für ein knappes Dutzend Krieger.

Hobgoblin-Schlachtfeldzelot **HG 2**

EP 600

Hobgoblinkleriker 2/Kämpfer 1

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP 25 (3 TW; 2W8+1W10+6)

REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bastardschwert +4 (1W10+2/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 13, 1W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 2; Konzentration +4)

5/Tag — Kraftschub (+1), Schlachtenwut (+1)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 2; Konzentration +4)

1. — *Heiligtum* (SG 13), *Leichte Wunden heilen*, *Magische Waffe*[D], *Schild des Glaubens*

0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Licht*, *Stabilisieren*, *Tugend*

D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Stärke

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 10

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 16

Talente Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbessertes Energie fokussieren

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +3, Heilkunde +10, Heimlichkeit +5, Zauberkunde +3

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Furcht auslösen* (3x), *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (35 Ladungen), Alchemistenfeuer (4), Verstrickungsbeutels (2); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Tartsche, Bastardschwert, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Heilertasche, silbernes Unheiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel, 228 GM

Zeloten nutzen in der Regel ihre Magie, um ihre Verbündeten zu unterstützen und zu heilen, da sie wissen, dass es der Stärke der Armee dient, wenn die zäheren Soldaten bei bester Gesundheit sind.



Hobgoblin-Sergeant **HG 2**

EP 600

Hobgoblinkämpfer 3

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 33 (3W10+12)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +6 (1W8+2/19–20) oder Streitflegel +5 (1W8+2)

Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +6 (1W8/×3)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 17

Talente Doppelschlag, Einpeitscher*, Eiserner Wille, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Heimlichkeit +7, Klettern +7, Reiten +7, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, Alchemistenfeuer (2), Krähenfüße, Rauchstab; **Sonstige Ausrüstung** [Meisterarbeit] Kettenhemd, [Meisterarbeit] leichtes Holzschild, Streitflegel, Langbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Langschwert [Meisterarbeit], 187 GM

Sergeanten sind vielseitige Krieger, welche im Kampf im Nah- und im Fernkampf tätig werden können. Zudem sind sie klug und zäh genug, gemeine Soldaten anführen zu können.

Hobgoblinanführer

Erfahrene Soldaten werden meist zu Anführern von Hobgoblinkriegertrupps ernannt. Manche dieser Veteranen inspirieren ihre Truppen, während andere sie meistens mit der Peitsche antreiben.

Hobgoblin-Leutnant HG 4

EP 1.200

Hobgoblinwaldläufer 5

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +5 Rüstung)

TP 47 (5W10+15)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Sicheln [Meisterarbeit] +8 (1W6+3)

Fernkampf Langbogen +7 (1W8/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Elfen +2), Kampfstil (Zwei Waffen)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 2; Konzentration +3)

1. — *Bleiklingen*[EXP], *Lange Schritte*

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Ausdauer, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Waffenfokus (Sichel)

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Einschüchtern +7, Heimlichkeit +12, Klettern +9, Schwimmen +9, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Ebenen +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +2, Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe* (4x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung* +1, Langbogen mit 20 Pfeilen, Sicheln [Meisterarbeit] (2), *Resistenzumhang* +1, 57 GM

Hobgoblin-Leutnants führen Schwadronen, werden aber auch mit wichtigen Missionen beauftragt, welche Heimlichkeit erfordern, insbesondere Späh- und Sabotagemissionen.

Hobgoblin-Vorreiter HG 6

EP 2.400

Hobgoblinkämpfer 7

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +7 Rüstung)

TP 71 (7W10+28)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

VERTEIDIGUNG

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Bastardschwert* +1, +13/+8 (1W10+5/19–20) oder Speer +10/+5 (1W8+4/×3)

Fernkampf Kurzbogen +9/+4 (1W6/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14

GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Reiten), Umgang mit Exotischen Waffen (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Mit Tieren umgehen +12, Reiten +13

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer* +1, *Bastardschwert* +1, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Speer, *Resistenzumhang* +1, Schweres Streitross, Militärsattel, Schuppenpanzerharnisch, 62 GM

Hobgoblin-Vorreiter sind Meister des berittenen Kampfes und führen Sturmangriffe an der Spitze von Hobgoblinarmeen. Manchmal nutzen sie Yzobus als Reittiere (siehe Seite 136).



Hobgoblin Bombenwerfer

Hobgoblins mit hoher Intelligenz oder Faszination für Flammen, Zerstörung und Experimente übernehmen im Militär oft die Rolle von Bombenwerfern.

Hobgoblin-Bombenwerfer **HG 7**

EP 3.200

Hobgoblinalchemist[EXP] (Granatenwerfer) 8 (siehe Seite 128)
RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Rüstung)
TP 71 (8W8+32)
REF +10, **WIL** +2, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +8/+3 (1W6+1/19–20)
Fernkampf Bombe +12/+7 (4W6+2 Feuer)
Besondere Angriffe Alchemistische Waffe (Schnelle Aktion), Bombe 14/Tag (4W6+2 Feuer, SG 16), Kegelförmige Explosion
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 8)



3. — *Fliegen, Hast*
2. — *Energien widerstehen, Falsches Leben, Katzenhafte Anmut, Rindenhaut, Unsichtbarkeit*
1. — *Auge des Bombenwerfers*[EXP], *Rascher Rückzug, Schild, Zielsicherer Schlag* (2x)

TAKTIK

Im Kampf Der Bombenwerfer wirft Bomben nach Gegnern oder nutzt Kegelförmige Explosion gegen engbeisammenstehenden Gruppen. Er nutzt Instabile Brandbeschleuniger bei den Bomben, die mit ziemlicher Sicherheit treffen und hebt sich die meisten alchemistischen Gegenstände für den Einsatz mit seiner Fähigkeit Alchemistische Waffe auf, falls er in den Nahkampf gezwungen wird. In diesem Fall trinkt er auch sein Mutagen, bevor er zum Angriff übergeht.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Bombe)
Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +15, Heilkunde +7, Magischen Gegenstand benutzen +6, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Baukunst) +8, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +13
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Goblinisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +8, Tränke identifizieren), Alternative Volksmerkmale, Entdeckungen (Präzisionsbombe [2 Felder], Rauchbombe, Schallbombe [4W4+2 Schall plus Taub], Schnelle Bomben, Stinkbombe), Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich, 80 Minuten), Schnelle Alchemie
Kampfausrüstung *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (40 Ladungen), Säure (3), Alchemistenfeuer (4), Rauchstäbe (2), Verstrickungsbeutels (2), Instabiler Brandbeschleuniger[ABR III] (3); **Sonstige Ausrüstung** *Lederrüstung* +2, Bombenwurfhandschuh*, Kurzschwert [Meisterarbeit], *Adleraugen*, 30 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Alternative Volksmerkmale (AF) Der Bombenwerfer besitzt anstelle des Volksmerkmals Hinterhältig das Volksmerkmal Ingenieur[ABR III]; dies verleiht ihm einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) und Wissen (Baukunst). Ferner nutzt er die Alternative Option für Bevorzugte Klasse hinsichtlich seiner Stufen als Alchemist; dies verleiht ihm 4 zusätzliche Anwendungen der Fähigkeit Bombe am Tag (siehe *Ausbauregeln III: Völker*).

Diese Alchemisten fokussieren die Vorliebe ihres Volkes für Feuer zu produktiveren und effizienteren Zerstörungsmethoden anstelle Bomben oder Freudenfeuer zu produzieren. Stattdessen perfektionieren sie ihr Können im Zusammenmischen von Sprengstoffen, Mutagenen und Extrakten. Bombenwerfer können zwar ihre körperlichen Eigenschaften verbessern, verzichten meist aber darauf, vor einem Kampf ihre Mutagene zu schlucken, da sie es für einen taktischen Fehler halten, sich selbst Schwächen aufzuerlegen, selbst wenn sie auf anderen Gebieten dafür Vorteile erhalten. Wenn es die Situation erfordert, nehmen sie ihre Mutagene aber ein, um Durchhaltevermögen oder Zielgenauigkeit zu verbessern, wobei sie es bevorzugen, ihre Weisheit und ihren Einfluss zu schmälern, ehe sie sich selbst verdummen.

Hobgoblin-Kampfpriester

Kampfpriester sind die spirituellen Anführer und Quellen der Inspirationen einer Hobgoblinarmee, weshalb sie auch einen wichtigen taktischen Faktor bei der Kriegsführung darstellen. Sie widmen sich weniger der Heilung und der Bekämpfung von Leiden, vielmehr verleihen sie Soldaten machtvolle Effekte während der Schlachtvorbereitungen.

Hobgoblin-Kampfpriester **HG 8**

EP 4.800

Hobgoblinkleriker 9

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+8 Rüstung)

TP 71 (9W8+27)

REF +4, **WIL** +10, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Morgenstern* +1, +9/+4 (1W8+3)

Fernkampf Schwerer Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 6/Tag (SG 19, 5W6), Stab der Ordnung (4 Runden, 1/Tag), Waffenmeister (9 Runden/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +12) 6/Tag — Hauch der Ordnung, Schlachtenwut (+4)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +12)

5. — *Flammenschlag*[D] (SG 18), *Gerechte Macht*

4. — *Göttliche Macht*[D], *Kritische Wunden heilen*, *Segen des Eifers*[EXP]

3. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 16), *Gebet*, *Magie bannen*, *Schutzkreis gegen Chaotisches*[D], *Schwere Wunden heilen*

2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Beistand*, *Geräuschexplosion* (SG 15), *Teilweise Genesung*, *Totenglocke* (SG 15), *Waffe des Glaubens*[D]

1. — *Entropieschild*, *Furcht bannen* (2x), *Magische Waffe*[D], *Schild des Glaubens*, *Segnen*

0. (beliebig oft)—*Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Ordnung

TAKTIK

Im Kampf Der Kampfpriester wirkt sofort *Gerechte Macht* und vertraut darauf, vom Zaubereffekt geschützt und zu einem Leuchtfeuer für seine Verbündeten gemacht zu werden. Dann wirkt er *Segen des Eifers*, um seine Verbündeten zu stärken. Im Anschluss beginnt er damit, Gegner zu attackieren; in der Regel beginnt er mit *Blind- oder Taubheit verursachen* auf einen gegnerischen Befehlshaber.

SPIELWERTE

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

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Umgang mit Schwerer Rüstung, Verbessertes Fokussieren

Fertigkeiten Heilkunde +15, Heimlichkeit –2, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +12

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Kampfausrüstung *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (10 Ladungen), Säure (2), Alchemistenfeuer (2), Gegengift; **Sonstige Ausrüstung** *Schienenpanzer +1*, *Morgenstern* +1, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +2, Zauberkomponentenbeutel, Unheiliges Symbol, 24 GM

Dass Kampfpriester Stärke, Ausdauer, Genauigkeit und Geschwindigkeit ihrer Verbündeten verbessern, ist bei vielen Strategien der Hobgoblins ausschlaggebend. Daher dienen die Kleriker den Befehlshabern oft als Berater und werden hinzugezogen, wenn es darum geht, welche magischen Unterstützungsmittel in ihrer taktischen Lage am ehesten angemessen sind.

Wie alle Hobgoblins leben auch Kampfpriester für den Adrenalinrausch des Krieges, so dass sie in der Hitze des Gefechts oft ihre Verbündeten aus den Augen lassen – da es zu den Pflichten der Soldaten gehört, zu überleben und den Feind vor sich her zu treiben, betrachtet es ein Kampfpriester als Schwäche, sich um die Wunden derjenigen zu kümmern, die nicht stark genug sind, um sich den Sieg zu holen. Stattdessen setzen sie ihre Magie ein, um ihre Gegner zu schwächen und den Zorn des Kriegsgottes über alle zu bringen, die sich ihnen in den Weg stellen.



Hobgoblin-Paragon

Obwohl Hobgoblins von Natur aus von Kriegen und Konflikten angezogen werden, werden nicht alle zu gesichtslosen Soldaten unter vielen. Manche mühen sich, ihre Körper zu perfektionieren, um als Einzelkämpfer zu Ein-Mann-Armeen, Meistern der Kampfkunst, der perfekten Technik und des konzentrierten Könnens zu werden. Diese Hobgoblins sind ernst, wortkarg, grausam und vertrauen vollkommen auf ihr Können.

Hobgoblin-Paragon **HG 10**

EP 9.600

Hobgoblinmönch 11

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +2 Mönch, +2 Rüstung, +2 WE)

TP 119 (11W8+66)

REF +13, **WIL** +11, **ZÄH** +13; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Gift, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbesserte Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf *Waffenloser Schlag* +1, +14/+9 (1W10+5) oder *Waffenloser Schlaghagel* +1, +14/+14/+9/+9/+4 (1W10+5)

Fernkampf [Meisterarbeit] Wurfspeer +13 (1W6+4)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (11/Tag, SG 17), Schlaghagel



TAKTIK

Vor dem Kampf Der Paragon trinkt seinen *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Bärenstärke*, und Saft der Wildheit.

Im Kampf Da der Paragon davon besessen ist, sein überlegenes Kampfkönnen seinen Gegnern zu beweisen, sucht er nach einem herausfordernden Gegner für den Kampf Mann-gegen-Mann (oder Frau oder Ding). Sollte er sich mehreren gleichstarken Gegnern gegenübersehen, setzt er Tänzelnden Angriff ein, um einen nach dem anderen zu attackieren, ihre Aufmerksamkeit zu erlangen und sie zu sich zu locken.

Grundspielwerte Ohne *Ausdauer des Bären* und *Bärenstärke* besitzt der Paragon die folgenden Spielwerte: **TP** 97; **ZÄH** +11; **Nahkampf** *Waffenloser Schlag* +1, +14/+9 (1W10+3) oder *Schlaghagel* +1, +14/+14/+9/+9/+4 (1W10+3); **Fernkampf** Wurfspeer [Meisterarbeit] +13 (1W6+2); **ST** 14, **KO** 14; **KMB** +13; **KMV** 30.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 32

Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Akrobatik +18 (Springen +41), Einschüchtern +13, Entfesselungskunst +18, Heimlichkeit +22

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Fall verlangsamen 15 m, Hochsprung, *Ki*-Vorrat (7 Punkte, Kälte Eisen/Magisch/Rechtschaffen), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Unversehrtheit des Körpers (11 Trefferpunkte)

Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Schwere Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (2), Saft der Wildheit*; **Sonstige Ausrüstung** Wurfspeere [Meisterarbeit] (3), *Rüstungsarmschienen +2*, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, *Amulett der Mächtigen Fäuste*, 7 GM

Viele Hobgoblin-Paragone gehören Einheiten von Spezialisten innerhalb größerer Hobgoblinarmeen an, führen aber dennoch das Leben von Einzelgängern abseits ihrer geordneten Artgenossen, statt Kameradschaft zu empfinden. Viele von ihnen bereisen stattdessen die Welt und nehmen an kriegerischen Wettkämpfen teil, sei es in Gladiatorenarenen oder fernen Klöstern, wo fremdartige Techniken praktiziert werden. Andere führen ein Söldnerleben und verkaufen ihr Können an den Höchstbietenden, solange ihre Verträge es ihnen gestatten, den Schwachen oder Unwürdigen Schmerzen zuzufügen. Ein Hobgoblin-Paragon mag als Leibwächter eines korrupten Händlers oder Politikers dienen oder als hochrangiger Vollstrecker des organisierten Verbrechens – wenn er eine gutbezahlte Tätigkeit sucht, wird er diese auch finden.

HOBGOBLIN-BEFEHLSHABER

Die Kommandanten von Hobgoblinarmeen gehören zu den fähigsten Kriegern und Militärstrategen der Welt.

HOBGOBLIN-BEFEHLSHABER **HG 12**

EP 19.200

Hobgoblinsamurai[ABR II] 13

RB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, +1 Natürlich, +9 Rüstung, +3 Schild)

TP 141 (13W10+65)

REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +13

Verteidigungsfähigkeiten Ehrenvoller Kampf 1/Tag, Entschlossenheit 7/Tag, Mächtige Entschlossenheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Blitz-Katana* +1, +18/+13/+8 (1W8+4/15–20 plus 1W6 Elektrizität) oder Naginata [Meisterarbeit] +17/+12/+7 (1W8+4/×4)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +14/+9/+4 (1W6+3/×3)

Besondere Angriffe Anspruchsvolle Herausforderung, Banner +3/+2, Herausforderung (+13, SR 4/—, 5/Tag)

TAKTIK

Im Kampf Der Befehlshaber fordert einen gegnerischen Anführer heraus und verschießt aus dem Sattel *Pfeile des Flammeninfernos* bis sein Ziel tot ist, dann setzt er Kettenherausforderung ein, um den nächsten Gegner herauszufordern.

SPIELWERTE

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

GAB +13; **KMB** +16; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Kettenherausforderung*, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Katana), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Katana)

Fertigkeiten Diplomatie +18, Einschüchtern +18, Heimlichkeit –3, Mit Tieren umgehen +18, Reiten +9, Wissen (Geschichte) +17

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Berittener Fernkämpfer, Kriegerkaste (Stärke durch Ehre 3/Tag, Weg des Samurai), Reittier (Pferd), Waffenexpertise (Katana)

Kampfausrüstung *Pfeile des Flammeninfernos* +1 (8), *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Eiserne Lamellar-Rüstung*[ARK] +2, *Schwerer Stahlschild* +1, *Blitz-Katana*[ARK] +1, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] (+3 ST) mit 10 Pfeilen, Naginata[ARK] [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, *Resistenzumhang* +2, *Schutzring* +1, 201 GM

STREITROSS DES BEFEHLSHABERS **HG —**

Tiergefährte (Pferd)

N Großes Tier

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 25 (+3 GE, –1 Größe, +12 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 93 (11W8+44)

REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +13 (1W4+6), 2 Hufe +8 (1W6+3)

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

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Ausdauer, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Rennen, Umgang mit Leichter Rüstung, Unverwüstlich

Fertigkeiten Wahrnehmung +15

Besondere Eigenschaften Streitross, Tricks (Arbeiten, Angreifen, Bei Fuß, Bleiben, Bringen, Kommen, Spuren suchen, Suchen, Verteidigen, Wachen, Zurückziehen)

Ausrüstung Lederner Lamellarharnisch[ABR II]



Yzobu

Dieses vierbeinige Tier besitzt einen Rinderkopf mit langen Hörnern und wirkt wie eine Kreuzung aus Pferd und langhaarigem Yak.

Yzobu **HG 1**

EP 400

N Großes Tier

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

Aura Gestank (SG 13, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, –1 Größe, +3 Natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +3 (1W8+3)

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

Besondere Angriffe Stampede, Trampeln (1W6+3, SG 13)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 5

GAB +1; **KMB** +4; **KMV** 15

Talente Waffenfokus (Durchbohren)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Ebenen und Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3–30)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Stampede (AF) Zu einer Stampede kommt es, wenn drei oder mehr zueinander angrenzende Kreaturen Trampelnangriffe ausführen. Im Rahmen einer Stampede können die Kreaturen auf Gegnern von maximal ihrer Größenkategorie trampeln; der SG des Rettungswurfes gegen Trampeln steigt um +2.

Yzobus sind Herdentiere, die in kalten Bergen, Ebenen und Hügeln leben. Sie haben in etwa die Größe von Pferden, sind aber klobiger gebaut. Ihre Köpfe erinnern an die von Rindern und weisen jeweils zwei dicke, leicht gewundene Hörner auf, die aus den Seiten der flachen Stirn ragen, dazu kommen vier kleinere Stummelhörner, die aus der Stirn wachsen. Das Fell eines Yzobus ist lang und zottelig und schützt ihn vor den harten Wintern seines Lebensraumes. In diesem Fell sammeln sich die stinkenden Ausdünstungen und Körpersekrete des Yzobus, so dass es einen starken Körpergeruch besitzt, den mit der Kreatur unvertraute Wesen als Übelkeit erregend empfinden.

Wie die Hobgoblins, welche sie als Reit- und Lasttiere nutzen, leben Yzobus in komplexen gesellschaftlichen Verbänden. Ihre kriegstreiberischen Herren bezeichnen sie auch als Kriegsyaks. Yzobuherden können tausende von Tieren zählen und ein ziemliches Problem für Viehzüchter, Entdecker und Pioniere darstellen, die ihnen auf den offenen Ebenen und Hügeln begegnen, auf denen sie grasen. Eine Herde kann im Laufe eines Jahres zehntausende von Quadratkilometern abgrasen, sämtliches Gras und Kleinvegetation der Region eingeschlossen und den Rest niedertrampelt. Dies zwingt andere Kreaturen – Humanoide eingeschlossen -, sich eine neue Heimat zu suchen oder dasselbe Schicksal zu erfahren.

Yzobus sind extrem aggressiv. Sie kämpfen gnadenlos selbst bei der Verteidigung des schwächsten Herdenmitgliedes, so dass man ihrer nur schwer Herr werden kann. Als Nutz- oder Kriegstiere sind sie noch schwieriger auszubilden; nur Hobgoblins haben darin mittlerweile genug Übung und Erfahrung, so dass sie eine große Zahl zahmer Yzobus halten können. Diese kreuzen sie alle paar Generationen mit wilden Artgenossen, damit sie nicht zu zahm und zutraulich werden.

Yzobus als Tiergefährten

Druiden, Jäger, Ritter und Waldläufer können ein Yzobu als Reittier oder Tiergefährten wählen.

Ausgangsspielwerte: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** Natürliche Rüstung +1, **Angriff** Durchbohren (1W6); **Attributswerte** ST 14, GE 12, KO 12, IN 2, WE 11, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** Natürliche Rüstung +3; **Angriff** Durchbohren (1W8); **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4; **Besondere Eigenschaften** Gestank, Stampede, Trampeln.

Begegnungen

Die geordnete Gesellschaft der Hobgoblins, ihre ambitionierte Blutlust und ihre ruchlose Besessenheit vom Krieg machen sie zu herausfordernden Gegnern.

Spähtrupp (HG 5)

Dieser kleine Trupp rangniedriger Soldaten reist größeren Armeen voraus auf der Suche nach brauchbaren Ressourcen, Schwachstellen in der gegnerischen Verteidigung und vorteilhaftem Gelände.

Hobgoblin-Leutnant HG 4
EP 1.200
TP 47 (siehe Seite 131)

Hobgoblins (2) HG ½
EP je 200
TP je 17 (*MHB*, S. 149)

Kompanie (HG 6)

Diese Militäreinheit ist der Grundbaustein, aus denen Hobgoblinarmeen bestehen. Mehrere Kompanien bilden ein Bataillon, mehrere Bataillone eine Legion und mehrere Legionen ein Korps.

Hobgoblin-Schlachtfeldzelot HG 2
EP 600
TP 25 (siehe Seite 130)

Hobgoblin-Sergeant HG 2
EP 600
TP 33 (siehe Seite 130)

Hobgoblins (6) HG ½
EP je 200
TP je 17 (*MHB*, S. 149)

Diplomatische Gesandtschaft (HG 10)

Man bringt „Hobgoblin“ und „Diplomatie“ zwar nur selten miteinander in Verbindung, sie schicken aber dennoch vor Kämpfen kleine Gruppen zum Verhandeln (oder um auch sicherzustellen, dass es zum Krieg kommt) in feindliche Lager.

Hobgoblin-Kampfpriester HG 8
EP 4.800
TP 71 (siehe Seite 133)

Hobgoblin-Vorreiter HG 6
EP 2.400
TP 71 (siehe Seite 131)

Hobgoblin-Sergeanten (4) HG 2
EP je 600
TP je 33 (siehe Seite 130)

Eliteeinheit (HG 11)

Hobgoblin-Eliteeinheiten werden in der Regel auf die wichtigsten, entscheidenden Missionen ausgeschickt. Sie sind imstande, bei einem festgefahrenen Gefecht das Blatt zu wenden. Ihre militärische Präzision ist wohlbekannt und da sie fähige Attentäter, Saboteure und Aufklärer sind, welche weit hinter den feindlichen Linien aktiv werden, ist eine solche Einheit meist ebenso wichtig wie ganze Bataillone von Infanteristen.

Hobgoblin-Bombenwerfer HG 7
EP 3.200
TP 71 (siehe Seite 132)

Hobgoblin-Vorreiter (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 71 (siehe Seite 131)

Hobgoblin-Leutnants (4) HG 4
EP je 1.200
TP je 47 (siehe Seite 131)





Kobolde

„Zu Beginn kümmerst du dich kaum um sie. Kleine Drachenwesen, fast niedlich, erinnern ein wenig an hässliche Hunde. Du betrittst einen Tunnel und sie rennen zu Tode erschrocken vor den großen, bösen Menschen weg. Ich gestehe, dass ich über sie gelacht und gedacht habe, dass es ein Kinderspiel wird. Könnt ihr euch das vorstellen?

Erst als wir tiefer in die Tunnel vorgestoßen waren, begannen die Unfälle. Es kam zu Einstürzen. Ausrüstung verschwand spurlos. Wir stolperten über unsere eigenen Füße, als unsere Fackeln erloschen.

Wir verstanden erst, was vorging, als wir in die Säurenebelfalle marschierten. Wir konnten die Hälfte von Grokesks Gesicht retten – die hübschere Hälfte, man mag es kaum glauben! – und entschieden dann, dass wir nicht gut genug bezahlt wurden, so dass wir umkehrten.

Und das war unser letzter, fataler Fehler, denn mit jedem Schritt lösten wir nun die Fallen aus, die wir unwissend zuvor passiert hatten, so dass Feuer, Stein und blutiger Stahl über uns kamen…“

—Trivelga „Einauge“ Omeron, Höhlenforscherin im Ruhestand

Kobolde sind Kreaturen der dunklen Orte tief unter der Erde und Meister des Tunnelbaus, Bergbaus und Fallenstellens. Sie verachten jeden, der ihre körperliche Schwäche ausnutzen oder ihnen die abgebauten Edelmetalle stehlen will. Daher widmen sie sich der Schaffung komplexer mechanischer Verteidigungsanlagen für ihre Bauten. Abenteurer, welche einen Koboldbau stürmen wollen, bekommen Kobolde meist erst zu Gesicht, wenn sie eine große Vielfalt clever konstruierter Grausamkeiten bewältigen konnten.

Alle Kobolde behaupten, mit Drachen verwandt zu sein, doch auch wenn es stimmt, dass die Schuppenfarbe von Kobolden oft zu jener von Chromatischen Drachen passt, erwidern Drachen dieses Verwandtschaftsgefühl nicht. Ein Kobold, welcher einen Drachen von seinem Wert überzeugen will, dient diesem oft als cleverer Fallenbauer oder Diener und genießt dafür die Ehre und den Schutz, welche aus der Präsenz des Drachen erwachsen.

Humanoide und Kobolde kommen oft im Rahmen von Bergbauoperationen zusammen; dabei erlangen Kobolde meist den Ruf, lästige Diebe zu sein. Sie neigen dazu, nachts aufzutauchen und alles mitzunehmen, was die anderen liegengelassen haben – egal ob Ackerwerkzeug oder kleine Tiere. Alles ist in den Augen der Kobolde erlaubt, welche dies als Beschlagnahmung und nicht als Diebstahl betrachten, schließlich scheinen die anderen Völker diese Gegenstände nicht zu schätzen, wenn sie sie einfach herumliegen lassen.

Als Geschöpfe der tiefen Höhlen und schattigen Wälder haben Kobolde Probleme mit Licht, so dass selbst Fackellicht in ihren Augen schmerzhaft hell ist. Daher kommen sie nur selten tagsüber an die Oberfläche, auch wenn sie eigentlich nicht nachtaktiv sind.

Koboldansiedlungen sind komplexe Einrichtungen. Die Unterkünfte sind zwar relativ klein und bestehen meist nur aus ein paar Höhlen, die als Wohnräume, Vorratskammern und Werkstätten dienen, dafür ist jeder Bau von einem Netzwerk aus Tunneln und Kriechgängen umgeben, die mit cleveren Fallen vollgestopft sind. In den Augen eines Koboldes ist der beste Kampf jener, bei dem er selbst nicht zur Waffe greifen muss, daher ist das Erschaffen und Aufbauen neuer Fallen ein (zuweilen auf Paranoia beruhendes) Gebot und eine beliebte Freizeitbeschäftigung der Kobolde.

Von dieser Paranoia ist auch der Umgang der Kobolde mit den Eikammern betroffen. Der gewöhnliche Kobold hat keine Ahnung, wo die Eier des Stammes bis zum Ausschlüpfen gelagert werden, so dass er selbst unter Zwang oder magischer Befragung den Standort nicht verraten kann. Nur der Stammeshäuptling und die Hüter der Eikammer kennen die Wahrheit, so dass sichergestellt ist, dass genug Eier überleben, um den Fortbestand des Stammes zu sichern, sollte die gegenwärtige Generation irgendwann von ihren Feinden niedergemacht werden. Letzteres sehen die fatalistischen Kobolde als unvermeidbare Tatsache.

Die Verachtung der Kobolde gegenüber größeren Völkern gilt am brennendsten jenen, welche nach den Erzen und Mineralien graben, die die Kobolde als ihnen gehörend betrachten: Gnome, Zwerge und andere. Sobald ein Koboldstamm damit beginnt, in einem Gebiet nach Edelmetallen oder –steinen zu graben, betrachtet er jeden anderen, der in demselben Gebiet gräbt, als Dieb. Selbst wenn Kobolde beim Graben über eine schon viele Jahrhunderte bestehende Zwergenstadt mit ihren Bergwerken stolpern, sorgt das Verständnis der Kobolde, ihnen stünden die Schätze der Erde zu, meist dafür, dass sie die Zwerge als Eindringlinge ansehen.

Diese Verachtung gegenüber anderen Völkern ist aber ein Witz verglichen mit der Feindschaft, welche sie gegenüber anderen Koboldstämmen hegen, welche ihre Bergbauoperationen stören oder sich an Nahrungsquellen gütig tun, die der Stamm als ihm gehörig ansieht. Die resultierenden Kriege sind kurz, blutig und brutal, da beide Stämme versuchen, die jeweils andere Seite zu dezimieren, bis einer der Häuptlinge fällt. Sobald ein Stamm seinen Häuptling verloren hat, werden die demoralisierten Überlebenden dieses Stammes zu Sklaven des siegreichen Stammes und werden in die Minen geschickt, um ihren neuen Herren alle Bodenschätze zu bringen, die sie abbauen können. Sollten Abenteurer es schaffen, sich einen Weg durch den Schutzring aus Fallen zu bahnen, sind es unweigerlich diese Sklaven, die mit Waffen ausgestattet gezwungen werden, sich der Gefahr zu stellen, wobei sie meist kaum hoffen dürfen, den folgenden Kampf zu überleben. Man mag sich wundern, warum diese zum Tode verurteilten Kobolde sich nicht gegen ihre Herren wenden, doch ist es traurige Wahrheit, dass jene potentiellen Rebellen in der Regel von den Eindringlingen niedergestreckt werden, ehe sie auch nur im Ansatz etwas erreicht haben.

Die meisten Koboldstämme werden von einem Häuptling geführt, dessen Autorität nur selten in Frage gestellt wird. Auch wenn ein Stamm von einem Nichtkobold regiert wird, z.B. einem jungen Drachen, gibt es immer noch einen Häuptling, welcher die Anweisungen des Herrschers ausführt und sich um die Alltagsdinge der Verwaltung kümmert. Zum Häuptling steigt man in der Regel im Rahmen von Kämpfen auf, allerdings sind so mancher eingesessener Häuptling und viele Konkurrenten bereits im Rahmen von Unfällen mit Fallen gestorben.

Kobolde verehren die Drachengötter und in vielen Fällen auch Drachen, da sie kaum Unterschiede zwischen allmächtigen Gottheiten und (in ihren Augen) im Grunde allmächtigen Drachen sehen. Drachen genießen in der Regel die ständige Verehrung ihrer schwächeren, entfernten Verwandten, wobei es aber auch immer wieder Drachen gibt, welche die Einsamkeit schätzen und daher durchaus in einem Koboldanhänger eher eine Mahlzeit als einen Diener sehen könnten. Die von Natur aus geordnete und hierarchische Gesellschaft der Kobolde macht es der an der Spitze stehenden Kreatur leicht, Befehle zu geben.

Obwohl Kobolde sich als Verwandte Chromatischer Drachen sehen und sich weniger mit den Metallischen Drachen verbunden fühlen, ist die Schuppenfarbe eines Kobolds im Gegensatz zu wahren Drachen kein Hinweis auf seine Persönlichkeit, auch wenn manche Stämme ihrem eigenen Aberglauben hinsichtlich dieser Thematik anhängen. Die Schuppenfarbe ist genetisch nicht festgelegt, so dass Koboldeltern derselben Farbe durchaus Nachwuchs in unterschiedlichen Farbtönen hervorbringen können. Da daher bei einem Stamm das volle Farbspektrum vertreten sein kann, bestehen kaum bis gar keine Verbindungen zwischen Schuppenfarbe und Können und Eignung des individuellen Kobolds.

Die wenigen Kobolde von metallischer Schuppenfarbe sind jedoch eine Ausnahme von dieser Regel: Zwar neigen sie nicht mehr und auch nicht weniger zum Guten als ihre Artgenossen, werden aber als etwas Besonderes oder als von höheren Mächten auserwählt betrachtet, so dass sie oft zu großen Häuptlingen oder Schamanen aufsteigen. Derartiges ist natürlich ein zweischneidiges Schwert, da manche Häuptlinge in ihnen potentielle Konkurrenz sehen. Und selbst jene Stämme, welche ihre „gesegneten“ Mitglieder gern ihrer Bestimmung zuführen möchten, unterziehen sie vielen gefährlichen Prüfungen, um zu bestimmen, über welche Kräfte sie vielleicht verfügen.

Die vollständigen Spielwerte zu Kobolden findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 161.

Neue Regeln für Kobolde

Kobolde nutzen eine breite Vielfalt von Tricks und Techniken, um Eindringlinge zurückzuschlagen. Die folgenden neuen Regeln sollen helfen, Kobolddefensivtaktiken und –technologie darzustellen:

Archetypen für Kobolde

Die folgenden Archetypen können von Kobolden gewählt werden:

Alchemistischer Fallensteller (Alchemist)

Da Kobolde Fallen einsetzen, um Gegner zu schwächen, erlernen ihre Alchemisten, wie man Bomben als Fallen einsetzen kann. Wenn solche Alchemisten die Verteidigungen gegen größere Kreaturen vorbereiten, welche ihre Tunnel betreten und versuchen könnten, sie auszulöschen, mag ihr Können den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

Bombenfalle (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Alchemistischer Fallensteller eine seiner Bomben nutzen, um eine Falle zu erschaffen. Das Aufstellen einer Bombenfalle ist eine Volle Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert. Eine Bombenfalle füllt ein Feld von 1,50 m x 1,50 m aus und kann nicht mit einer anderen Falle im selben Feld platziert werden. Der Alchemistische Fallensteller benötigt dabei dieselben Materialien, die er auch für seine normalen Bomben benötigt. Die SG für Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Entdecken der Falle, für Mechanismus ausschalten zum Entschärfen und Rettungswürfe gegen die Falle entsprechen dem SG des Rettungswurfes gegen die Bomben des Alchemistischen Fallenstellers. Alle Bombenfallen haben Auslöser: Ort und Rücksetzer: Keiner. Der Alchemistische Fallensteller kann bei der Bombenfalle eine auf Bomben anwendbare Entdeckung nutzen. Die Bombenfalle besteht für 10 Minuten pro Alchemistenstufe; sollte sie innerhalb dieser Zeit nicht ausgelöst oder entschärft werden, wird sie inaktiv. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht eine der täglichen Anwendungen von Bombe des Alchemistischen Fallenstellers. Diese Fähigkeit ersetzt die Entdeckung, welche ein Alchemist auf der 2. Stufe erhält.

Fallen finden (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Alchemistischer Fallensteller das Schurkenklassenmerkmal Fallen finden. Diese Fähigkeit ersetzt die Entdeckung, welche ein Alchemist auf der 4. Stufe erhält.

Drachenkläffer (Barde)

Die kläffenden Lieder eines Kobold barden lenken Gegner ab und behindern sie beim Angreifen.

Bardenauftritt: Ein Drachenkläffer erhält die folgenden Arten von Bardenauftritt:

Kläffendes Lied (ÜF): Ein Drachenkläffer kann mittels Bardenauftritt jene, die ihn hören derart nerven, dass sie einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe (Minimum 1) und auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Furchteffekte erleiden, solange der Auftritt anhält. Dieser Malus steigt mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 6 Stufen um 1. Kläffendes Lied ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit, welche hörbare Komponenten nutzt, aber nicht sprachabhängig ist. Dieser Auftritt ersetzt Faszinieren.

Unheimliches Lied (ÜF): Ein Drachenkläffer der 8. Stufe oder höher kann seine Stimme derart verstärken, dass er wie ein richtiger Drache klingt. Feinde innerhalb von 9 m Entfernung müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Drachenkläffers + Charismamodifikator bestehen, um nicht den Zustand Erschüttert zu erhalten. Gelingt der Rettungswurf, ist ein Ziel für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dies sind eine geistesbeeinflussende Fähigkeit und ein Furchteffekt, welcher hörbare Komponenten nutzt. Dieser Auftritt ersetzt Klagelied.

Vielseitiger Auftritt (AF): Ein Drachenkläffer muss auf der 2. Stufe Gesang wählen.

Tiergefährten für Kobolde

Jeder der folgenden Tiergefährten besitzt eine andere Bewegungsrate, Angriffe, Attributswerte und besondere Eigenschaften. Wenn du Stufen erlangst, gewinnt auch dein Tiergefährte an Macht dazu. Er gewinnt dieselben Boni wie andere Tiergefährten auch – siehe *Grundregelwerk*, Kapitel 4, „Druide“. Jeder Tiergefährte erhält einmalig einen zusätzlichen Bonus, dies geschieht meist mit der 4. oder der 7. Stufe. Ein Koboldritter kann jeden dieser Tiergefährten anstelle eines Hundes oder Ponys als Reittier wählen.

Höhlensalamander

Ausgangsspielwerte: **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** Natürliche Rüstung +2; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 13, GE 12, KO 13, IN 1, WE 12, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Attributswerte** ST +2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Kampfausbildung (siehe *Grundregelwerk*, Kapitel 5, „Mit Tieren umgehen“).

Reitpython

Ausgangsspielwerte: **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** Natürliche Rüstung +1; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 11, GE 14, KO 13, IN 1, WE 10, CH 4; **KMV** (kann nicht zu-Fall-gebracht werden); **Besondere Eigenschaften** Blindsicht 18 m

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Attributswerte** ST +2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Kampfausbildung (siehe *Grundregelwerk*, Kapitel 5, „Mit Tieren umgehen“).

Fallen von Kobolden

Die folgenden Fallen stehen Kobolden zur Verfügung. Nach Maßgabe des SL können auch andere Völker diese Fallen herstellen.

Drachenfeuerfalle HG 1

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 15

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Feuerkegel (2W6 Feuerschaden; REF, SG 20 halbiert); Mehrere Ziele (alle Ziele in einem 4,50 m-Kegel)

Fesseldreckfalle HG 1

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Verstrickende Erde (Ziel erhält den Zustand Verstrickt, bis ihm ein Stärke- oder Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 25 gelingt); REF, SG 25, keine Wirkung

Drachenmistfallgrube HG 2

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt 6 m tiefe Grube (2W6 Fallschaden); Drachenmist (Angriff +10, Kreatur stinkt nach Drachenmist, -4 auf alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit für 24 Stunden [-8 gegenüber Kreaturen mit Geruchssinn]); REF, SG 20, keine Wirkung; Mehrere Ziele (alle Ziele in einem Bereich von 3 m x 3 m.

Säuretropfenfallen HG 2

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Herabfallender Behälter mit Säure (3W6 Säureschaden; REF, SG 20, halbiert)

Schlangenspeerfalle HG 3

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Fernkampfangriff +15 (1W8+6 plus Schwarzviperngift)

Sturzbaumfalle HG 3

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Nahkampfangriff +10 (1W6+7); Mehrere Ziele (alle Ziele auf einer 6 m-Linie)

Verwesender Dachs unter einem herabfallenden Stein-Falle HG 4

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 25

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur

Effekt Nahkampfangriff +10 (1W6+6); verwesender Dachs (Zustand Übelkeit für 1W3 Runden; ZÄH, SG 20, keine Wirkung); Mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 3 m Entfernung zum verwesenden Dachs müssen Rettungswürfe ablegen)

TALENTE FÜR KOBOLDE

Die folgenden Talente sind nur Kobolden zugänglich:

Drakonische Magie

Dein drakonischer Aspekt manifest sich als magisches Können.

Voraussetzungen: Drakonischer Aspekt[ABR III], Kobold.

Vorteil: Abhängig von der Farbe deines Drakonischen Aspektes erhältst du eine Reihe zauberähnlicher Fähigkeiten. Jede davon kann ein Mal am Tag eingesetzt werden; der SG des Rettungswurfes dagegen ist 10 + ½ TW + dein Charismamodifikator.

Blau: Einfaches Trugbild, Schockgriff†.

Grün: Verstricken†, Windstoß.

Rot: Brennende Hände†, Feuerwerk.

Schwarz: Dunkelheit, Zersetzender Hauch[ABR] †.

Weiß: Brennende Hände† (Kälte- statt Feuerschaden), *Nebelwolke.*

Speziell: Du kannst dieses Talent anstelle von Drakonischer Odem[ABR III] oder Drakonisches Gleiten[ABR III] nutzen, um dich für das Talent Drakonisches Abbild[ABR III] zu qualifizieren. Solltest du über dieses Talent und das Talent Drakonisches Abbild verfügen, kannst du die markierten zauberähnlichen Fähigkeiten zwei Mal am Tag benutzen.

Schlurkreiter [Kampf]

Du bist geübt darin, auf Schlurken in den Kampf zu reiten.

Voraussetzungen: Kobold.

Vorteil: Du kannst Schlurke (*MHB II*, S. 227) kontrollieren, lenken und mit ihnen kommunizieren, als würden sie Drakonisch verstehen. Du kannst eine Standard-Aktion aufwenden, um die Drüsen auf dem Rücken eines Schlurken so zu manipulieren, dass dies seine Fähigkeit Schleim aktiviert. Du und der Schlurk können diese Fähigkeit in derselben Runde aktivieren.



Koboldkämpfer

Koboldkrieger sind lieber vorsichtig als tapfer. In der Regel halten sie sich mit bereiten Fernkampfwaffen verborgen und gehen nur dann in den Nahkampf, wenn es absolut notwendig ist – z.B. wenn der Häuptling ihnen keine andere Wahl lässt.

Kobold-Heckenschütze — HG ½

EP 200

Koboldkämpfer 1
RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +1 Größe, +1 Natürlich,+3 Rüstung)
TP 12 (1W10+2)
REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +3
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert +1 (1W4–1/19–20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W6/19–20)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +1; **KMB** –1; **KMV** 12
Talente Kernschuss, Präzisionsschuss
Fertigkeiten Akrobatik +3, Beruf (Bergarbeiter) +3, Handwerk (Fallen) +2, Wahrnehmung +4
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gewieft
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Kurzschwert

Kobold-Klinge — HG 3

EP 800

Koboldkämpfer 4
RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 18 (+4 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 30 (4W10+4)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +4; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +11 (1W4+2/18–20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +10 (1W6/19–20)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 10, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +3 (Schmutziger Trick +5); **KMV** 17 (19 gegen Schmutziger Trick)
Talente Defensive Kampfweise, Verbesserter Schmutziger Trick[EXP], Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +2, Einschüchtern +6, Handwerk (Fallen) +3, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +2, Wissen (Gewölbe) +8
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gewieft, Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Elixier des Feuerodems*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit]



Koboldhexenmeister

Kobolde sehen in der Magie ihrer Hexenmeister den Beweis ihrer drakonischen Abstammung.

Kobold-Schuppenzauberer HG ½

EP 200

Koboldhexenmeister 1
RN Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)
TP 7 (1W6+1)
REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +0
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m
Nahkampf 2 Klauen –2 (1W3–3)
Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W6/19–20)
Besondere Angriffe Klauen (1W3–3, 5 Runden/Tag)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 1; Konzentration +3)
1. (4/Tag) — *Brennende Hände* (SG 13), *Person bezaubern* (SG 13)
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 12), *Kältestrahl, Magie entdecken, Tanzende Lichter*
Blutlinie Drakonische Blutlinie (Gold)

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 15
GAB +0; **KMB** –4; **KMV** 9
Talente Magiekomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +3, Handwerk (Fallen) +2, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +6, Wahrnehmung +3
Sprachen Drakonisch
Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (Feuerzauber verursachen +1 Schadenspunkt pro Würfel), Gewieft
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Magierrüstung*, *Schriftrolle: Verschwinden*[EXP], Krähenfüße, Silberöl; **Sonstige Ausrüstung** Leichte Armbrust, 54 GM

Kobold-Trickzauberer HG 5

EP 1.600

Koboldhexenmeister 6
RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 35 (6W6+12)
REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +3
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kampfstab +2 (1W4–2)
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)
6/Tag — Runenfalle (SG 16)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 6; Konzentration +9)
3. (4/Tag) — *Blitz* (SG 16)
2. (6/Tag) — *Grube erschaffen*[EXP], *Sengender Strahl, Spiegelbilder*
1. (7/Tag) — *Alarm, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern* (SG 14), *Schwächestrahl* (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel, Benommenheit, Funken*[EXP], *Magie entdecken, Öffnen/Schließen, Resistenz, Zaubertrick* (SG 13)
Blutlinie Kobold[ABR III]

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 16
GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 12
Talente Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Fallen]), Magiekomponentenlos zaubern, Verbesserte Finte
Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +1, Bluffen +15, Handwerk (Fallen) +15, Magischen Gegenstand benutzen +15, Wahrnehmung +1;
Volksmodifikatoren Beruf (Bergarbeiter) +2, Handwerk (Fallen) +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Drakonisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallengespür +2, Geheimnisse des Blutes (+2 auf SG des Rettungswurfes gegen den Zauber, wenn dem Ziel der GE-Bonus auf seine RK verweigert ist), Gewieft
Kampfausrüstung Gegengift, Donnerstein; **Sonstige Ausrüstung** Kampfstab, *Überzeugungsstirnreif*, Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit], 15 GM



Koboldreiter

Die mutigsten Kobolde reiten auf bizarren Bestien in den Kampf.

Kobold-Monsterdompteur HG 1

EP 400

Koboldritter[EXP] 2

RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +5 Rüstung, +2 Schild)

TP 17 (2W10+2)

REF +3, **WIL** +0, **ZÄH** +3

Schwächen Lichtempfindlichkeit



ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Lanze [Meisterarbeit] +4 (1W6/×3)

Besondere Angriffe Herausforderung (+2, +1, 1/Tag)

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 13

GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 14

Talente Gemeinsame Gelegenheit[EXP], Schlurkreiter

Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +2, Einschüchtern +6, Handwerk (Fallen) +1, Mit Tieren umgehen +9, Reiten +4, Wahrnehmung +2

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gewieft, Löwenorden (Löwengebrüll), Reittier (Höhlensalamander oder Schlurk[MHB II]), Taktiker (1/Tag, 4 Runden, Standard-Aktion)

Kampfausrüstung *Flüssiges Eis*[EXP], *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Schuppenpanzer [Meisterarbeit], Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], Lanze [Meisterarbeit], 10 GM

Kobold-Kriegsherr HG 6

EP 2.400

Koboldritter 7

RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +8 Rüstung, +2 Schild)

TP 57 (7W10+14)

REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +7; +2 gegen Lähmung und Schlaf

Resistenzen Elektrizität 5

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Lanze* +1, +11/+6 (1W6+2/×3), Kurzschwert [Meisterarbeit] +10/+5 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Banner +2/+1, Herausforderung (+7, +2, 3/Tag), Odemwaffe (9 m-Linie; 2W6 Elektrizitätsschaden; REF, SG 14, halbiert; alle 1W4 Runden), Sturmangriff des Ritters

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 12, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 8

GAB +7; **KMB** +7; **KMV** 18

Talente Berittener Kampf, Drakonischer Aspekt[ABR III] (Blau), Drakonischer Odem[ABR III], Schildwall[EXP], Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Lanze)

Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +3, Handwerk (Fallen) +3, Heimlichkeit +9, Mit Tieren umgehen +9, Reiten +5, Schwimmen +5, Wahrnehmung +13

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Drachenorden (Verbündeten beistehen), Gewieft, Meisterlicher Ausbilder +3, Reittier (Höhlensalamander), Taktiker (2/Tag, 6 Runden, Standard-Aktion)

Kampfausrüstung *Trockenpulver*; **Sonstige Ausrüstung** *Bänderpanzer* +1, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], *Lanze* +1, Kurzschwert [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1

Koboldtäuscher

Koboldtäuscher sind Meister der Herstellung tödlicher, magischer und nichtmagischer Fallen. Zudem schlagen sie aus der Tarnung heraus zu, während ihrer Gegner von den Effekten ihrer Fallen abgelenkt werden.

Kobold-Bombenwerfer HG 1

EP 400

Koboldalchemist[EXP] (Alchemistischer Fallensteller) 2 (siehe Seite 140)
RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 12 (2W8)
REF +6, **WIL** +1, **ZÄH** +2; +2 gegen Gift
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +2 (1W6–1/x3)
Fernkampf Schleuder +5 (1W3–1)
Besondere Angriffe Bombe 6/Tag (1W6+2 Feuer, SG 13), Bombenfalle*
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 2)
1. — *Dringlicher Schritt*[ABR II], *Elementen trotzen*, *Schild*

TAKTIK

Im Kampf Der Kobold nutzt sein Mutagen und seine Extrakte, um seine Verteidigung zu stärken, und wirft mit Bomben nach seinen Feinden.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 8, **IN** 15, **WE** 13, **CH** 8
GAB +1; **KMB** –1; **KMV** 12
Talente Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Zusätzliche Bomben[EXP]
Fertigkeiten Akrobatik +3, Beruf (Bergarbeiter) +3, Entfesselungskunst +3, Handwerk (Fallen) +9, Heimlichkeit +10, Mechanismus ausschalten +6, Wahrnehmung +3, Wissen (Baukunst) +4; **Volksmodifikatoren** Beruf (Bergarbeiter) +2, Handwerk (Fallen) +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +2, Tränke identifizieren), Gewieft, Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich, 20 Minuten)
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*, Säure, Alchemistenfeuer (3); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Speer [Meisterarbeit], Schleuder, 8 GM

Kobold-Meisterfallensteller HG 4

EP 1.200

Koboldschurke 5
RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 31 (5W8+5)
REF +10, **WIL** +2, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +3 (1W3–1/19–20)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +9 (1W4/x3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Sollten die Gegner des Meisterfallensteller sich nicht in der Nähe seiner Fallen befinden, verschießt er Pfeile oder benutzt seine *Feuerballhalskette*.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +1; **KMV** 15
Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Fallen]), Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +11, Beruf (Bergarbeiter) +3, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Handwerk (Fallen) +13, Heimlichkeit +15, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +13, Schätzen +8, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Beruf (Bergarbeiter) +2, Handwerk (Fallen) +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Drakonisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Gewieft, Schurkentricks (Gewitzter Fallensteller[EXP], Spürnase)
Kampfausrüstung *Feuerballhalskette I*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd* +1, Dolch, Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Werkzeug eines Handwerkes [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 62 GM



Kobold-Teufelssprecher

Kobold-Teufelssprecher werden besonders respektiert; manche beraten Stammeshäuptlinge, während andere ihre Stämme persönlich führen.

Kobold-Teufelssprecher **HG 7**

EP 3.200

Koboldkleriker des Asmodeus 8

RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +4 Rüstung, +2 Schild)

TP 47 (8W8+8)

REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +6

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +5/+0 (1W3–3/19–20)

Fernkampf Dolch +10 (1W3–3/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 16, 4W6), Stab der Ordnung (4 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)

6/Tag — *Hauch der Ordnung, Nachahmungstäter* (8 Runden)

Beliebig oft — *Meisterhafte Illusion* (8 Runden/Tag)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 8; Konzentration +11)

4. — *Aura des Unheils*[ABR] (SG 17), *Kritische Wunden heilen*, *Verwirrung*[D] (SG 17)

3. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 16), *Monster herbeizaubern III*, *Schutzkreis gegen Chaotisches*[D], *Tiefere Dunkelheit*, *Tote beleben*

2. —*Person festhalten* (SG 15), *Schützender Schatten*[ABR], *Schwächeres Tote beleben*[ABR], *Totenglocke* (SG 15), *Unsichtbarkeit*[D]

1. — *Augenblick der Größe*[ABR II], *Heiligtum* (SG 14), *Segnen*, *Selbstverkleidung*[D], *Verfluchen* (SG 14), *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*

D Domänenzauber; **Domänen** Ordnung, Trickserei

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Teufelssprecher wirkt auf sich *Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Der Teufelssprecher bleibt so lange wie möglich unsichtbar und wirkt Zauber wie *Aura des Unheils*, *Kritische Wunden heilen*, *Monster herbeizaubern III*, *Schwächeres Tote beleben*, *Segnen*, *Tiefere Dunkelheit* und, *Tote beleben*. Zudem benutzt er seinen *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* oder fokussiert negative Energie, um Untote zu heilen.

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +2; **KMV** 15

Talente Abhärtung, Fokussierter Schildwall[ABR], Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +5, Handwerk (Fallen) +2, Heilkunde +14, Heimlichkeit +18, Wahrnehmung +5, Zauberkunde +11; **Volksmodifikatoren** Beruf (Bergarbeiter) +2, Handwerk (Fallen) +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Gewieft

Kampfausrüstung *Feder* (Peitsche), *Perle der Macht* (2. Grad), *Zauberstab: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Leichter Holzschild +1*, Dolch [Meisterarbeit], Dolch, diverse Onyxe im Wert von 200 GM



Koboldpriester kümmern sich nur das körperliche und spirituelle Wohl eines Koboldstammes. Einige dienen den Drachengöttern, viele beten aber Asmodeus an, da sie die Hölle als perfekte Verkörperung einer rechtschaffen bösen Gesellschaft betrachten. Diese Teufelssprecher glauben, dass ein Stamm wie ein gutgeöltes Uhrwerk funktionieren sollte. Sie sorgen trotz der angeborenen Feigheit der Kobolde dafür, dass die Stammeskrieger tapfer bleiben, ob diese es nun wollen oder nicht. Teufelssprecher haben stets Zauber wie *Tote beleben* zur Hand, um gefallene Koboldkrieger als Zombies zu beleben, welche dann recht effektiv eindringende Abenteurer schwächen und zudem unermüdlich in den Minen arbeiten.

Koboldanführer

Koboldanführer sind die unangefochtenen Herren ihrer Stämme.

Kobold-Kläffer HG 7

EP 3.200

Kobold Barde (Drachenkläffer) 8 (siehe Seite 140)
RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +1 natürlich, +5 Rüstung)
TP 31 (8W8–8)
REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +0; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert* +1, +7/+2 (1W4/19–20)
Fernkampf *Kurzbogen* +1, +13/+8 (1W4+1/×3)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 20 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 16], Kläffendes Lied [SG 16], Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2, Unheimliches Lied [SG 16])
Bekannte Bardenzauber (ZS 8; Konzentration +10)
3. (2/Tag) — *Hast, Tiefer Schlaf* (SG 15), *Verwirrung* (SG 15)
2. (5/Tag) — *Heldenmut, Person festhalten* (SG 14), *Spiegelbilder, Verschwimmen*
1. (5/Tag) — *Alarm, Bauchreden* (SG 13), *Person bezaubern* (SG 13), *Schmieren* (SG 13), *Stilles Trugbild* (SG 13)
0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Magie entdecken, Magierhand, Resistenz, Tanzende Lichter, Zaubertrick* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 6, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 15
GAB +6; **KMB** +4; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Kurzbogen)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Auftreten (Gesang) +13, Auftreten (Redekunst) +13, Beruf (Bergarbeiter) +2, Bluffen +13, Fingerfertigkeit +14, Handwerk (Fallen) +3, Heimlichkeit +18, Wahrnehmung +2, Zauberkunde +12,
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Gelehrter 1/Tag, Gewieft, Vielseitiger Auftritt (Gesang, Redekunst)
Ausrüstung *Kettenhemd +1, Kurzschwert+1, Kurzbogen +1*, 410 GM

Kobold-Häuptling HG 8

EP 4.800

Koboldkämpfer 5/Schurke 3/Assassine 1
RB Kleiner Humanoider (Reptilisch)
INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 22 (+4 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +7 Rüstung, +3 Schild)
TP 72 (9 TW; 5W10+4W8+23)
REF +9, **WIL** +2, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Tapferkeit +1
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier* +1, +15/+10 (1W4+2/18–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Todesangriff (SG 12), Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 20
Talente Abhärtung, Ausdauer, Defensive Kampfweise, Konzentrierter Schlag, Mächtige Finte, Unverwüstlich, Verbesserte Finte, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Beruf (Bergarbeiter) +2, Bluffen +11, Einschüchtern +6, Fingerfertigkeit +7, Handwerk (Fallen) +3, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +5, Mechanismus ausschalten +2, Motiv erkennen +6, Sprachenkunde +7, Verkleiden +6, Wahrnehmung +14
Sprachen Dunkelwelsch, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gewieft, Gift einsetzen, Rüstungstraining 1, Schurkentricks (Schurkenfinesse)
Ausrüstung *Brustplatte +1, Schwerer Holzschild +1, Rapier +1, Gürtel der Großen Körperkraft +2*, 1.223 GM



Kyrana

Lange Stacheln ragen aus Kopf und Nacken dieser rotschuppigen Echse, während Feuer aus ihrem aufgerissenen Maul tropft.

Kyrana **HG 3**

EP 800

NB Mittelgroßer Drache (Feuer)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Natürlich)

TP 30 (4W12+4); Feurige Regeneration

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +5

Immunitäten wie Drachen, Feuer, Lähmung, Schlaf

Schwächen Empfindlich gegenüber Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W4+3), 2 Klauen +7 (1W3+3)

Besondere Angriffe Odemwaffe (6 m-Linie; 3W6 Feuer Schaden; REF, SG 13, halbiert; alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 3, **WE** 9, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Klettern +10, Wahrnehmung +9

Sprachen Drakonisch

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch oder Warme Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Feurige Regeneration (ÜF) Ein Kyrana erleidet keinen Schaden durch feuerbasierende Angriffe. Wenn ein Kyrana Feuerschaden erleiden würde, heilt er stattdessen eine entsprechende Anzahl an Trefferpunkten (maximal 5 TP pro Runde). Ein Kyrana kann seine Odemwaffe nicht einsetzen, um sich selbst zu heilen.



Kyrani sind große, echsenartige Verwandte wahrer Drachen mit niedriger Intelligenz und einer Affinität zu Feuer. Auch wenn Kyrani sehr schwache Drachen sind, sind sie immer noch gefährlich genug, um z.B. bei Kobolden Furcht und Respekt auszulösen, welche den feuerspeienden Drachen oft während ihrer Bergbautätigkeiten begegnen.

Kyrani leben hauptsächlich unterirdisch, können an der Oberfläche gelegentlich aber auch an extrem heißen oder vulkanischen Orten angetroffen werden. Da sie durch Kontakt mit Feuer auf übernatürliche Weise geheilt werden, verbringen sie Zeit oft damit, in Vulkankratern oder unterirdischen Lavaseen zu schwimmen, wo sie geothermische Energie aufsaugen und speichern, um sie als Flammenodemstrahlen freizusetzen.

Wenn Kyrani in ihren feurigen Heimstätten bleiben würden, würden sie für andere Völker kaum ein Problem darstellen. Leider sind sie extrem revierorientiert und verjagen sogar ihre eigenen Nachkommen. Kyranigelege zählen sechs bis zwölf Eier, die Jungen werden von beiden Eltern großgezogen, aber aus dem Nest gejagt, sobald sie mit 18 Monaten erwachsen sind. Die vertriebenen Kyrani teilen sich dann auf und ziehen durch die umliegenden Tunnel hunderte von Kilometern weit auf der Suche nach einer Hitzequelle. Entsprechend watscheln sie häufig grunzend in bewohnte Gebiete - bereit, jeden niederzubrennen, der sich zwischen sie und die Wärme stellt. Abenteurern mag es passieren, dass gierige Kyrani ihre Lagerfeuer beanspruchen oder ihren Fackeln folgen. Kobolde setzen diese kaum intelligenten Drachen häufig als schwere Artillerie ein und nutzen Brandpfeile und Feuerfallen, um sie zum Kontakt mit Feinden zu führen.

Ein erwachsener Kyrana ist 1,50 m lang und wiegt im Durchschnitt 300 Pfund.

Begegnungen

Kobolde rücken nur selten mit großen Kriegerhorden aus, sondern ziehen Kleingruppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und vielen Assen im Ärmel vor. Begegnungen mit Kobolden können folgendermaßen aussehen:

Bergleute (HG 2)

Wenn eine Gruppe Kobolde in eine zwergische Höhle oder ein gnomisches Dorf oder ein menschliches Gewölbe vorstößt, besteht so eine Gruppe in der Regel aus Bergleuten und einem Heckenschützen. Sollte die Gruppe auf Widerstand stoßen, halten die Bergleute die Angreifer auf, während der Heckenschütze ihnen Deckung gibt und sich schließlich zurückzieht, um den Stamm zu warnen.

Kobold-Heckenschütze HG ½
EP 200
TP 12 (siehe Seite 142)

Kobolde (4) HG ¼
EP je 100
TP je 5 (*MHB*, S. 161)

Spähtrupp (HG 5)

Wenn Kobolde neue Tunnel entdecken oder in bestehende Gewölbe vorstoßen, schicken sie einen Spähtrupp zur Erkundung aus. Zwei Bombenwerfer legen Bomben, während ein Zauberkundiger oder Kultanhänger rangniedrigere Kobolde zwingt, Fallen auszulösen.

Kobold-Bombenwerfer (2) HG 1
EP je 400
TP je 12 (siehe Seite 145)

Kobold-Schuppenzauberer HG ½
EP 200
TP 7 (siehe Seite 143)

Kobolde (6) HG ¼
EP je 100
TP je 5 (*MHB*, S. 161)

Koboldverteidiger (HG 11)

Kobolde ziehen es vor, das Kämpfen ihren Sklaven und Fallen zu überlassen. Sollten Feinde aber bis ins Herz des Baus vorstoßen, kämpfen sogar Häuptlinge, um die Eier und damit die nächste Koboldgeneration zu verteidigen. Die Gegenwart des Häuptlings spornt andere Kobolde an, wütender und tapferer zu kämpfen.

Kobold-Kriegsherr HG 6
EP 2.400
TP 57 (siehe Seite 144)

Kobold-Klingen (2) HG 3
EP je 800
TP je 30 (siehe Seite 142)

Kobold-Häuptling HG 8
EP 4.800
TP 72 (siehe Seite 147)

Kobold-Trickzauberer HG 5
EP 1.600
TP 35 (siehe Seite 143)

Kobold-Teufelssprecher HG 7
EP 3.200
TP 47 (siehe Seite 146)

Kobold-Heckenschützen (4) HG ½
EP je 200
TP je 12 (siehe Seite 142)





Oger

Geliebter Edderic,

Ich schreibe diese Notiz im Dunkeln und kratze die Worte mit einer improvisierten Schreibfeder auf die letzte Seite meines Zauberbuches. Ich kann nicht eingestehen, was ich als Tinte benutze – es muss genügen mitzuteilen, dass mein geliebter Vertrauter Izander mir auch im Tode noch dient.

Die Oger hämmern gegen die Tür dieser Kammer. Es klingt wie Donner. Die Tür ist standfest und dick, aber nicht so stark wie ihre entschlossene Bosheit. Sie werden alsbald durchbrechen. Ich plane aber, dann schon nicht mehr am Leben zu sein. Ich habe gesehen, was diese Monster mit ihren Gefangenen machen. Angesichts dessen, was mich auf der anderen Seite dieser nachgebenden Tür erwarten würde, ist der Tod eine sehr beruhigende, tröstende Option.

Ich bedaure, dass ich nicht zu dir zurückkehren werde. Ich hoffe, du findest, was von mir übrigbleibt, und dass diese Nachricht dir ein wenig Trost spenden kann. Ich hoffe, dass…

—Letzte Seite eines versifften Zauberbuches, Autorin unbekannt.

Nur wenige Abenteurer sind auf den furchtbaren, widerlichen Körpergeruch, die grenzlose, blinde Dummheit und die barbarische Verkommenheit vorbereitet, welche für Begegnungen mit Ogern charakteristisch sind. Ein Oger bietet dank seiner einschüchternden Größe einen dramatischen ersten Eindruck – mit 2,70 m bis 3 m Größe überragt ein Oger die meisten Humanoiden, dazu kommen hässlich dicke Arme und Beine mit massigen, unförmigen Muskelpaketen.

Oger sind die primitivsten und zugleich zahlreichsten Grobiane unter den Riesen, nach Generationen der Inzucht und Kreuzung mit allen möglichen Völkern eigentlich eine Verhöhnung aller Riesen. Entsprechend verabscheuen die anderen Riesenvölker die Oger und behandeln ihre schwächeren Vettern voller Verachtung. Den Ogern ist die Meinung anderer aber herzlich egal; sie leben in abgeschiedenen Familieneinheiten und sind derartige Soziopathen, dass eine Ogersippe mit derselben Wahrscheinlichkeit über einen einzelnen Riesen wie über jede andere Kreatur herfallen würde.

Oger sind verunstaltete Bestien, welche unter körperlichen Behinderungen und Mutationen leiden, die sich bei ihnen im Vergleich zu anderen Völkern mit dramatisch hoher Geschwindigkeit ausbreiten, da sie zu Inzucht neigen, um familiäre Bindungen zu stärken. Die daraus resultierenden Defekte sind ihnen aber ebenfalls egal, da sie sie als Zeichen der dunklen Götter sehen, welche sie verehren. Aus demselben Grund verachten Oger schöne Wesen und misshandeln, verstümmeln und foltern die attraktivsten unter ihren Opfern, wenn sie dazu Gelegenheit haben.

Oger sind zum einen die zahlreichsten unter den Riesen und zum anderen am weitesten verbreitet: Man begegnet ihnen in fast jeder Art von Gelände. Es gibt braunhäutige Oger, welche Wüstenregionen durchstreifen, blasshäutige Zotteloger in arktischen Landstrichen und zahlreiche Sippen, welche in Wäldern, Sümpfen und auf den weiten, offenen Ebenen und Steppen leben.

Die Kreaturen organisieren sich in Familienverbänden aus sechs bis zwölf Erwachsenen und Heranwachsenden, die von einem mächtigen Patriarchen oder einer Matriarchin geführt werden; dieses Oberhaupt wird gemeinhin plump als „Chef“ oder „Boss“, bei manchen Sippen auch als „Mamma“ oder „Pappa“ bezeichnet. Man weiß auch von größeren Sippenverbänden, doch da Oger dazu neigen, alles in ihrer Umgebung zu fressen oder zu zerstören, können nur wenige Regionen mehr als ein Dutzend von ihnen ernähren, so dass größere Gruppen meistens aufgrund von Streit oder Hunger auseinanderfallen. Das Sippenoberhaupt verfügt über uneingeschränkte Macht innerhalb des Verbandes und es gibt nur jenes Gesetz, welches das Oberhaupt auch durchsetzt. Lieblingsverwandte erhalten die besten Leckerbissen und Schlafstätten, während jene, die die Gunst von Mamma oder Pappa verlieren, hungern müssen, Prügel beziehen und fortwährend misshandelt werden. Und dennoch halten Ogersippen recht eng zusammen.

Nahrungsnachschub und Überleben sind zwei ständige Probleme, vor denen Ogerfamilien stehen. Diese großen Grobiane benötigen gewaltige Mengen an Fleisch, haben aber nicht die erforderliche Geduld für so langweilige Dinge wie Ackerbau und Viehzucht, daher füllen sie ihre Speisekammern, indem sie plündern, rauben und morden. Manche beherrschen zudem oder alternativ die Kunst der Jagd und des Fallenstellens. In mageren Zeiten ist zudem Kannibalismus immer eine brauchbare Option für sie – wenn die Sippe hungert, überleben die Schwachen und Kranken nicht lange und Rivalen werden oft still und leise getötet und in den Kochtopf gesteckt, um zugleich Streitigkeiten beizulegen. Selbst beliebte und gesunde Familienangehörige könnten letztendlich als Abendessen enden, wenn das Sippenoberhaupt zu lange mit knurrendem Magen leben muss.

Oger jagen, indem sie Kreaturen entweder bis zum Zusammenbruch hetzen oder einen großen Kreis bilden und die Beute in dessen Mitte zum Abschlachten treiben. Eine kleine Ogerjagdtruppe könnte einer Herde Rehe tagelang folgen und Nachzügler zum späteren Verzehr einfangen. Für die Jagd auf Menschen und andere intelligente Beute nutzen sie Variationen dieser Techniken. Die eigentliche Jagd kann Ogern mehr Freude bereiten als das Töten der Beute selbst, da sie die Furcht und Verzweiflung ihrer Opfer genießen. Dies hat den bedauerlichen Nebeneffekt, dass sie oft unverhältnismäßig viel Zeit und Energie für die Jagd verschwenden. Oger lieben es auch, andere zu foltern, sind dabei aber zu ungeduldig und besitzen nur begrenztes Wissen über die humanoide Physiologie. Ihre Folteropfer sterben ihnen daher für ihren Geschmack viel zu früh unter den dicken Fingern weg, jedoch bedauern sie dies nicht sonderlich, heißt es doch, dass sie umso eher zu ihrer nächsten Mahlzeit kommen.

In den Augen eines Ogers sind kleinere Kreaturen Beute, daher gibt es zwei Dinge, welche ihn davon abhalten würden, jemanden anzugreifen: Wenn sie glauben, einen Kampf nicht gewinnen zu können, oder davon überzeugt werden können, mehr zu gewinnen, indem sie verhandeln. Abenteurer erzählen Geschichten darüber, wie sie Oger dazu bringen konnten, sie freizulassen, indem sie ihnen verborgene Schätze versprochen haben, und einige vorwitzige Menschen konnten sogar mit Ogern zusammenarbeiten und haben dies überlebt. Meistens müssen Möchtegern-Intriganten aber erfahren, dass der Appetit eines Ogers stärker ist als Kameradschaft oder die Hoffnung auf künftige Belohnungen.

Selbst die dümmsten Ogerfamilien lernen, in der Nähe großer menschlicher Ortschaften Vorsicht walten zu lassen. Sie wissen, dass Menschen sich zusammen tun, wenn sie bedroht werden, daher machen Sippen oft am Rand der Zivilisation Jagd und konzentrieren ihre Angriffe auf kleine Dörfer, schlechtbeschützte Handelszüge oder abgelegene Gehöfte. Meistens meiden sie die elfischen Lande, da Elfen jeden Oger töten, der sich in ihre Wälder wagt. Ferner ist es Ogern zu langwierig und mühsam, Zwerge aus ihren Bauten zu holen. Kleinere Humanoide wie Gnome und Halblinge betrachten sie als die leckersten unter den Menschenähnlichen, diese jagen sie häufig mit großer Faszination, ohne je auf die Idee zu kommen, dass derart winzige Wesen schlauer sein könnten als sie. Entsprechend gibt es viele Erzählungen über Halblinge und Gnome, welche mittels List die großen, dummen Riesen besiegten.

In der Vergangenheit wurden Oger immer wieder für größere Armeen rekrutiert, allerdings muss man sie dazu mit Nahrung ködern und mit harten Strafen unter Kontrolle halten. Unter der Fahne eines mächtigen Riesen- (oder auch menschlichen) Generals bildet ein gutausgerüstetes Ogerregiment eine verheerende Horde. Ihre Kraft und aus Dummheit geborene Furchtlosigkeit macht sie zu exzellenten Schock- und Angriffstruppen. Befehlshaber lernen aber schnell, diese groben und impulsiven Riesen nicht gegen Städte auszusenden, die sie mit minimalen Schäden an Gebäuden und Bevölkerung erobern wollen.

Vorständige Spielwerte für Oger findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 201.

Neue Regeln für Oger

Oger sind für ihre Dummheit, Gewalttätigkeit und absolut fehlende Hygiene bekannt; ihre Stärken liegen nicht auf den Gebieten der Forschung oder Erfindung, sondern bei Perversion, Stärke und Überlebenskunst. Entsprechend unterstreichen die folgenden neuen Optionen ihre degenerierte Abstammung, seltsamen Mutationen und die Gabe, sich an neue Umgebungen anzupassen.

Einfache Schablonen für Oger

Sei es infolge von Inzucht, magischen oder alchemistischen Experimenten oder seltsamen Umwelteinflüssen, Oger neigen weitaus eher zu Mutationen als andere Völker. Sie können Defekte überleben, welche Angehörige der meisten anderen Völker sofort töten würden. Bei den Ogern einer Sippe kann man u.a. auf die folgenden Mutationen stoßen:

Riesenschädeloger (HG +0)

Oger mit dieser Schablone besitzen riesige, übergroße Köpfe und messerscharfe Zähne.

Schnelle Regeln: –1 auf RK, Initiative-, Fernkampfangriffs- und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitswürfe; erhält einen Bissangriff (1W8).

Schöpfungsregeln: **Attributswerte** –2 Geschicklichkeit; **Angriffe** erhält einen Bissangriff (1W8).

Waldoger (HG +0)

Diese hochgewachsenen, dürren Oger besitzen dicke, rindenartige Haut, welche von Dornen bedeckt ist. Ihre Hände enden in scharfen, dornenartigen Klauen.

Schnelle Regeln: +2 auf RK, –1 TP/TW, –1 auf Zähigkeits- und Konstitutionwürfe; erhält 2 Klauenangriffe (1W6); Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Wäldern

Schöpfungsregeln: **Attributswerte** –2 Konstitution, +2 Natürlicher Rüstungsbonus; **Angriffe** erhält 2 Klauenangriffe (1W6); **Speziell** Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Wäldern.

Zotteloger (HG +1)

Oger mit dieser Schablone sind von langem, glanzlosem Fell bedeckt. Sie haben Stummelbeine und gewaltige, übergroße Oberarme wie Affen. Sie laufen auf allen Vieren und zerschmettern Gegner mit ihren riesigen Fäusten.

Schnelle Regeln: +2 auf alle Angriffs-, Schadens- und Stärkewürfe; erhält zwei Hiebangriffe (1W6); erhält die besonderen Monsterfähigkeiten Ergreifen und Würgen.

Schöpfungsregeln: **Attributswerte** +4 Stärke; **Angriffe** erhält zwei Hiebangriffe (1W6, Ergreifen, Würgen); **Besondere Fähigkeiten** Ergreifen, Würgen.

Riesenblutschablone

Oger haben zuweilen mit anderen Riesen Nachkommen. Das Ergebnis ist ein Riesenblutoger, der einige Fähigkeiten seines Nichtogerelternteils erlangt. Wo Ogersippen in der Nähe großer Riesenpopulationen leben, können Riesenblutoger so häufig sein, dass es ganze Sippen aus ihnen gibt.

Riesenblutoger (HG +1)

Riesenblutoger sind größer und stärker als gewöhnliche Oger und erlangen über ihre Riesenahnen neue Fähigkeiten.

Schöpfungsregeln: **Trefferpunkte** +10 Trefferpunkte; **Rettungswürfe** Volksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe; **Attributswerte** +4 Stärke, +4 Konstitution; **Besondere Angriffe** Felsen werfen (1W6, 27 m), **Spezial** siehe Tabelle.

Kreuzung	Besondere Fähigkeiten
Feuerblütig	Resistenz Feuer 10
Frostblütig	Resistenz Kälte 10
Hügelblütig	Natürliche Rüstung um 2 verbessert
Steinblütig	Felsen fangen, Felsen werfen (1W8, 36 m)

Talente für Oger

Oger können aus den folgenden Talenten wählen:

Fauliges Fleisch

Aufgrund einer Verunstaltung oder einer verkümmerten Gliedmaße, welche faulig und nekrotisch geworden ist, aber weder heilen noch abfallen will, ist dein Fleisch faulend und Übelkeit erregend.

Voraussetzungen: KO 15, 6 TW, Oger.

Vorteil: Du erhältst die besondere Fähigkeit Gestank (SG 10 + ½ TW + Konstitutionsmodifikator).

Kritischer Treffer (Hinterhältig)

Du kannst Kritische Treffer mit hoher Präzision landen und verheerenden Schaden verursachen.

Voraussetzungen: ST 19, Oger, Hinterhältiger Angriff +2W6.

Vorteil: Wenn du eine Kreatur mit Konzentrierter Schlag triffst oder einen Kritischen Treffer gegen einen Gegner bestätigst, dann addiere deinen Hinterhältigen Schaden auf den Schaden dieses Angriffs. Dieses Talent ist wirkungslos bei Angriffen, welche dir bereits gestatten, deinen Hinterhältigen Schaden zum Schaden zu addieren.

Nachtschleicher

Du jagst Menschen im Dunkel der Nacht und bringst sie in aller Stille um.

Voraussetzungen: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Dunkelsicht, Halb-Oger, Oger oder Ogerartiger, Größenkategorie Groß oder größer.

Vorteil: In Bereichen mit Dämmerlicht oder natürlicher Dunkelheit ignorierst du alle Größenmali auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen auf dem Falschen Fuß betroffene Gegner.

Schlinger

Manche Oger würgen selbst die größten Mahlzeiten hinunter, damit sie sich rasch wieder anderen Dingen zuwenden können.

Voraussetzungen: Die Talente Verbesserter Ringkampf und Verbesserter Waffenloser Schlag oder die Fähigkeit Ergreifen, Oger, Größenkategorie Groß oder größer.

Vorteil: Wenn du zu Beginn deines Zuges eine andere Kreatur in den Ringkampf verstrickt hast, welche wenigstens zwei Größenkategorien kleiner ist als du, kannst du diese Kreatur als Bewegungsaktion in deinen Mund stopfen und ein weiteres Kampfmanöver für Ringkampf ablegen, als würdest du versuchen, den Gegner in den Haltegriff zu nehmen. Gelingt der Manöverwurf verschluckst du den Gegner, als besäßest du die besondere Fähigkeit Verschlingen.

Stinkender Atem

Die Fäulnis in deinem Fleisch ist auf deine Lungen übergegangen und füllt sie mit stinkenden Säften.

Voraussetzungen: KO 15, Fauliges Fleisch, 6 TW, Oger.

Vorteil: Du kannst einen 9 m-Kegel aus übelriechender, feuchter Luft ausatmen, welche mit Speichel, Rotz und den Resten alter Mahlzeiten vermischt ist. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW +Konstitutionsmodifikator ablegen, um nicht für 1W6 Minuten den Zustand Übelkeit zu erhalten. Betroffene Kreaturen, welche eine Volle Aktion damit verbringen, nach Luft zu schnappen und sich die Reste deines Odem abzuwischen und abzukratzen, können einen zweiten Rettungswurf ablegen, um den Effekt vorzeitig zu beenden. Du kannst diese Odemwaffe zwei Mal am Tag einsetzen plus ein weiteres Mal pro weitere 6 TW jenseits des sechsten Trefferwürfel.

Verkümmerter Kopf

Du wurdest mit einem parasitären, verkümmerten Kopf geboren, der über ein eigenes Gehirn verfügt. Der Kopf könnte größtenteils in deinem Leib stecken, so dass nur ein verzerrtes Gesicht zu erkennen ist; er könnte aber auch einen eigenen Hals besitzen, der aus deinem Hals, deiner Schulter, deinem Rücken oder deiner Brust wächst.

Voraussetzungen: Oger.

Vorteil: Wenn du einen Willenswurf gegen einen feindseligen Effekt ablegen musst, besteht eine Chance von 25%, dass der Effekt stattdessen deinen verkümmerten Kopf zum Ziel hat. In diesem Fall wirst du behandelt, als wäre dir der Rettungswurf gelungen, und du erhältst stattdessen für 1W4 Runden oder die Wirkungsdauer des Effektes, sofern dieser länger ist, den Zustand Kränkelnd.

Spezial: Du kannst dieses Talent zwei Mal wählen; dies verleiht dir keinen weiteren verkümmerten Kopf, wohl aber steigt die Wahrscheinlichkeit, dass ein feindseliger, einen Willenswurf provozierender Effekt deinen verkümmerten Kopf zu Ziel hat, auf 50%.

Zerdrücken

Mit deinen dicken, muskulösen Armen kannst du kräftige Schläge landen und kleineren Kreaturen das Leben aus dem Leib quetschen.

Voraussetzungen: ST 25, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Oger, Größenkategorie Groß oder größer.

Vorteil: Der Schaden deiner Waffenlosen Schläge steigt um einen Schritt, wenn du mit Kreaturen ringst, die kleiner sind als du. Du erhältst die besondere Monsterfähigkeit Würgen (der Schaden entspricht entweder dem Hiebschaden einer Kreatur deiner Größe oder dem Schaden deiner Waffenlosen Schläge, sofern dieser höher ist).

Zorniger Schläger

Du bist imstande, den in dir brennenden Zorn zu zügeln und zu Kraftakten zu nutzen.

Voraussetzungen: ST 21, Oger.

Vorteil: Wähle eine Kampfrauschkraft. Du kannst ein Mal am Tag als Freie Aktion in Zorn verfallen und für 1 Minute die Effekte dieser Kampfrauschkraft erhalten. Sollte die Kampfrauschkraft normalerweise mit dem Kampfrausch des Barbaren enden, endet die Fähigkeit nach ihrer Verwendung und du erhältst sofort den Zustand Erschöpft. Andernfalls wirst du bei Ende dieser Fähigkeit nicht erschöpft.

Deine effektive Barbarenstufe hinsichtlich der Voraussetzungen und des Einsatzes von Kampfrauschkräften entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel -3. Dieses Talent verleiht dir nicht die normalen Vor- oder Nachteile des Kampfrausches eines Barbaren.

Spezial: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal eine andere Kampfrauschkraft zuordnen. Jedes Mal erhältst du eine zusätzliche tägliche Anwendung dieses Talentes. Wenn du dieses Talent aktivierst, kannst du eine, mehrere oder alle Kampfrauschkräfte nutzen, die dir über dieses Talent zugänglich sind.



Ogerintriganten

Oger machen sich über jene lustig, die Klugheit mehr schätzen als Kraft, doch clevere Oger sehen in Intelligenz einen ganz eigenen Weg an die Spitze.

Oger-Priester HG 4

EP 1.200

Ogerkleriker 2

CB Großer Humanoider (Riese)

INI –2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 19 (–2 GE, –1 Größe, +6 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 51 (6W8+24)

REF –1, **WIL** +7, **ZÄH** +11

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +11 (3W6+10/19–20)

Fernkampf Wurfspeer +1 (1W8+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 1/Tag (SG 9, 1W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 2; Konzentration +3) 4/Tag — Kraftschub (+1), Wahnbild (+/–1)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 2; Konzentration +3)

1. — *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Person vergrößern*[D], *Segnen*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Stärke, Wahnsinn

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 6, **KO** 19, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 7

GAB +4; **KMB** +12; **KMV** 20

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Wahrnehmung +7, Zauberkunde +4

Sprachen Riesisch

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Wurfspeere (3), Zweihänder [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung* +1, Unheiliges Symbol, 157 GM

Oger-Schleicher HG 4

EP 1.200

Ogerschurke 3

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 52 (7W8+21)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +12 (2W8+10)

Fernkampf Wurfspeer +5 (1W8+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 5

GAB +5; **KMB** +13; **KMV** 24

Talente Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Nachtschleicher*, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +11, Heimlichkeit +10 (in Dämmerlicht oder Dunkelheit +14), Klettern +17, Mechanismus ausschalten +2, Wahrnehmung +10

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Elixier des Versteckens*, *Schwärmendes Wespennest*[ARK]; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +1, Wurfspeere (3), Zweihändige Keule [Meisterarbeit], *Feder* (Baum), 16 GM



Ogerprügler

Für Oger ist die Gewalt eines Lebensweise. Die meisten erlernen die besten Methoden, um anderen Schmerzen zuzufügen, von ihren Sippenoberhäuptern, welche selbst die kleinsten Verfehlungen mit Prügeln strafen.

Oger-Schläger HG 6

EP 2.400

Ogerbarbar 3

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, –1 Größe, –2 Kampfrausch, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 88 (7 TW; 4W8+3W12+45)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +14

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +15/+10 (3W6+14/×3)

Fernkampf Wurfspeer +5/+0 (1W8+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (12 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Geruchssinn)

TAKTIK

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 19; TP 74; **WIL** +6, **ZÄH** +12; **Nahkampf** *Zweihändige Axt* +1, +13/+8 (3W6+11/×3); **ST** 25, **KO** 19; **KMB** +14, **KMV** 25; **Fertigkeiten** Klettern +10.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 10, **KO** 23, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 5

GAB +6; **KMB** +16; **KMV** 25

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff

Fertigkeiten Klettern +12, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +13

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (4x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, *Zweihändige Axt* +1, Wurfspeere (3), *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, 77 GM

Oger-Anführer HG 7

EP 3.200

Ogerkämpfer 4

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 21 (–2 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 76 (8 TW; 4W8+4W10+36)

REF +0, **WIL** +5, **ZÄH** +12; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +16/+11 (3W6+14/19–20) oder Zweihändige Keule +14/+9 (2W8+12)

Fernkampf Wurfspeer +4/–1 (1W8+8)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Im Kampf Der Oger-Anführer geht auf Nahkampfdistanz zu den harmloser wirkenden Gegnern und nutzt seine hohe Reichweite, um sie an der Flucht zu hindern, ggfs. nutzt er Ausfallschritt.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 6, **KO** 19, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 7

GAB +7; **KMB** +16; **KMV** 24

Talente Ausfallschritt, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +3, Wahrnehmung +7

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trickbeutel* (grau); **Sonstige Ausrüstung** Ritterrüstung, Zweihändige Keule, Wurfspeere (3), Zweihänder [Meisterarbeit], 342 GM



Ogerverschlinger

Oger, welche sich darauf spezialisieren, leckere humanoide Häppchen einzufangen, sind bei ihren Sippen sehr beliebt.

Oger-Menschenfänger HG 8

EP 4.800

Ogerkämpfer 5

CB Großer Humanoider (Riese)

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

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 86 (9 TW; 4W8+5W10+41)

REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +13; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Ogerhaken* +1, +17/+12 (2W8+14/×3 plus Zu-Fall-bringen) oder Waffenloser Schlag +16/+11 (1W4+12)

Fernkampf Wurfspeer +8/+3 (1W8+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Waffentraining (Stangenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 6, **WE** 12, **CH** 5

GAB +8; **KMB** +16; **KMV** 28

Talente Brutal nachtreten[ABR II], Dranbleiben, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Ogerhaken), Waffenspezialisierung (Ogerhaken)

Fertigkeiten Wahrnehmung +9, Beruf (Koch) +5

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1



Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Raufendes*[ARK] *Kettenhemd +1*, *Ogerhaken*[ARK] +1, Wurfspeere (3), *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 23 GM

Oger-Vielfrass HG 11

EP 12.800

Ogerbarbar 8

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +2 GE, –1 Größe, –2 Kampfrausch, +5 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 155 (12 TW; 4W8+8W12+80)

REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +16; +4 gegen Magie

SR 1/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +21/+16/+11 (3W6+16/×3), Biss +15 (1W8+15 plus Animalische Wut) oder Waffenloser Schlag +20/+15/+10 (1W4+15)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (21 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglauben +4, Animalische Wut, Geruchssinn, Kraftschub +8)

TAKTIK

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 22, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 20; **TP** 131; **WIL** +7, **ZÄH** +14; **Nahkampf** *Zweihändige Axt* +1, +19/+14/+9 (3W6+13/×3), Biss +13 (1W8+12 plus Animalische Wut) oder Waffenloser Schlag +18/+13/+8 (1W4+12); **ST** 26, **KO** 17; **KMB** +20, **KMV** 33.

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 15, **KO** 21, **IN** 4, **WE** 12, **CH** 7

GAB +11; **KMB** +22 (Ringkampf +26); **KMV** 33 (35 gegen Ringkampf)

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Mächtiger Ringkampf, Schlinger*, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +14

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (3x), *Trank: Gift neutralisieren*, *Flammenhemd*[ARK]; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Zweihändige Axt +1*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Lagerfeuerperle*[ARK], *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 60 GM

Oger-Menschenfänger und –Vielfrasse sind dank ihrer unglaublichen Ringerfähigkeiten, lustigen Geschichten, leckeren Babymarmelade und Befähigung, schmackhafte Menschen einzufangen, an allen Lagerfeuern willkommen. Wenn einer von ihnen zu Besuch kommt, wird ihm die erste Wahl beim Essen und Sexualpartnern angeboten.

Oger-Jäger

Oger-Jäger lieben es, Spuren zu folgen und ihrer Beute nachzuschleichen und sie zu terrorisieren und zu quälen, so lange es geht.

Oger-Jäger **HG 9**

EP 6.400

Ogerwaldläufer 6

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +1 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 81 (10 TW; 4W8+6W10+30)

REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +18/+13 (3W6+12/19–20)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+8/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Tiere +2), Kampfstil (Zweihandwaffe Waffe)

TAKTIK

Im Kampf Der Jäger zieht Sturmangriffe in den Nahkampf vor und setzt dabei den Bonus seiner *Nashornlederrüstung* ein. Sofern er einen Vorteil im Kampf besitzt, nutzt er nichttödliche Angriffe, um seine Beute lebend einzufangen – schließlich sind lebende Opfer für ihn und seine Familie viel lustiger. Er hetzt seinen Wolfstiergefährten auf Zauberkundige, die ihn belästigen. Sollte er sich in Lebensgefahr glauben, hackt er sich gnadenlos seinen Weg durch seine Gegner, wobei er sich darauf konzentriert, Menschen als erstes zu töten.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 5

GAB +9; **KMB** +18; **KMV** 30

Talente Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +9, Klettern +15, Mit Tieren umgehen +5, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +13

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Tiergefährte, Wolf), Spuren lesen +3, Tierempathie +3

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Nashornlederrüstung*, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Zweihänder [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 60 GM

Wolfstiergefährte **HG —**

EP —

N Mittelgroßes Tier

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +5 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 15, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 16 (20 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +8,

Besondere Eigenschaften Tricks (Angreifen, Bei Fuß gehen, Bleiben, Bringen, Kommen, Spuren suchen, Verteidigen, Wachen)

Unter verkommenden Oger-Jägern, welche humanoide Beute einfangen, ist es ein weitverbreiteter Brauch, dem Ofer eine Hand, einen Fuß oder eine komplette Gliedmaße abzuschneiden, die Wunde zu kauterisieren und die Kreatur zu zwingen, dabei zuzusehen, wie der Oger oder sein hungriger Wolf das amputierte Körperteil verschlingen. Sobald der Gefangene über keine Gliedmaßen mehr verfügt, wird er wie ein Spielzeug durch die Gegend getreten und schließlich auf einem Spieß geröstet.



Oger-Zerstörer

Oger-Zerstörer werden von den Mächten des Bösen und des Chaos erwählt, die Welt auf ihrer finsteren Queste heimzusuchen und alles Schöne, Friedliche oder Reine zu zerstören, zu zerbrechen, zu fressen, zu foltern und zu töten.

Oger-Zerstörer **HG 10**

EP 9.600

Oger-Antipaladin[EXP] 7

CB Großer Humanoider (Riese)

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

Aura Feigheit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, –1 Größe, +5 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 107 (11 TW; 4W8+7W10+51)

ZÄH +16, **REF** +6, WIL +10

Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihänder* +1, +18/+13 (3W6+11/17–20)

Fernkampf Wurfspeer +9/+4 (1W8+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m



Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 3/Tag (+2 auf Angriff und RK, +7 auf Schaden), Negative Energie fokussieren (SG 15, 4W6)

Zauberähnliche Antipaladinfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9)

Beliebig oft — *Gutes entdecken*

Vorbereitete Antipaladinzauber (ZS 4; Konzentration +6)

2. — *Stille* (SG 14)

1. — *Litanei der Schwäche*[ABR II], *Totenglocke* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 10, **KO** 19, **IN** 6, **WE** 8, **CH** 14

GAB +10; **KMB** +18; **KMV** 29

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder), Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +5

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Infernalischer Nashorndiener), Hand der Verderbnis 5/Tag (3W6), Grausamkeiten (Erschöpft, Wankend)

Kampfausrüstung *Trank: Fliegen, Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Ritterrüstung [Meisterarbeit], *Zweihänder* +1, Wurfspeere (3), *Gürtel der Großen Körperkraft* +2, *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif des Verführerischen Charismas* +2, *Schutzring* +1, 196 GM

Infernalischer Nashorn-Tiergefährte **HG —**

EP —

N Großes Tier

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 16 (–1 Größe, +7 Natürlich)

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; **SR** 5/Gutes; **ZR** 10

TP 42 (5W8+20)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +8 (2W6+9)

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

Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 1/Tag (Schnelle Aktion; +0 auf Angriff, +5 auf Schaden), Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 4W6+12)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 10, **KO** 19, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 5

GAB +3; **KMB** +10; **KMV** 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

Ein Oger-Zerstörer ist ein unheiliger, widerlicher, von Zorn erfüllter Grobian. Vor seinem Hass und seiner Mordlust ist nichts und niemand sicher. Er gibt jeder Laune nach, genießt die Kräfte, die ihm seine finsteren Schutzherren verleihen und lebt völlig frei von allen Zwängen der Zivilisation. Er ist das Sinnbild des Wortes „Antipaladin“.

OGER-KÖNIG

Nur wenige Oger leben lange genug, um große Macht anzuhäufen – entsprechend ist eine Armee unter dem Kommando eines mächtigen Ogerkönigs oder einer Ogerkönigin eine entsetzliche Streitmacht der Verheerung.

OGER-KÖNIG **HG 13**

EP 25.600

Ogermystiker[EXP] 12

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 28 (+1 Ablenkung, –1 Größe, +6 Natürlich, +12 Rüstung)

TP 180 (16W8+108)

REF +8, **WIL** +11, **ZÄH** +14

Immunitäten Erschöpfung; **SR** 10/Adamant (120 Trefferpunkte)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Krummschwert +1*, +22/+17/+12 (2W6+12/15–20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Bekannte Mystikerzauber (ZS 12; Konzentration +15)

6. (3/Tag) — *Massen-Bärenstärke, Massen-Mittelschwere Wunden verursachen, Monster herbeizaubern VI*

5. (5/Tag) — *Gerechte Macht, Lebensatem, Massen- Leichte Wunden verursachen, Steinwand* (SG 18)

4. (6/Tag) — *Feuerwand, Kritische Wunden heilen, Kritische Wunden verursachen, Luftweg, Mächtige Magische Waffe*

3. (7/Tag) — *Gebet, Magie bannen, Magisches Schutzgewand, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen*

2. (7/Tag) — *Anmut*[EXP]*, Bärenstärke, Beistand, Energien widerstehen, Mittelschwere Wunden heilen, Nebelwolke, Mittelschwere Wunden verursachen*

1. (7/Tag) — *Entropieschild, Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen, Person vergrößern* (SG 14), *Schutz vor Gutem, Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern, Ausbluten* (SG 13), *Funken*[EXP]*, Göttliche Führung, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Stabilisieren, Tugend, Wasser erschaffen*

Mysterium Schlacht

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Oger-König wirkt *Mächtige Magische Waffe* und *Magisches Schutzgewand* auf seine Waffe und Rüstung und aktiviert seine Offenbarung Eisenhaut.

Im Kampf Der Oger-König verlässt sich auf seine stärkenden Zauber, seine schnellen Zauber und seine Offenbarung Kampfheiler, um seine Kampffähigkeiten zu stärken und seine Gesundheit zu erhalten. Sollte er es mit Bogenschützen oder Zauberkundigen zu tun bekommen, wirkt er *Steinwand* oder schnellen *Verhüllenden Nebel*, um anderen die Sichtlinie zu verweigern, während er Nahkampfgegner angreift.

Grundspielwerte Ohne *Mächtige Magische Waffe*, Eisenhaut und *Magisches Schutzgewand* besitzt der Oger-König die folgenden Spielwerte: **RK** 25, Keine Schadensreduzierung; **Nahkampf** *Krummschwert +1*, +20/+15/+10 (2W6+10/15–20).

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 10, **KO** 21, **IN** 6, **WE** 8, **CH** 16

GAB +12; **KMB** +19; **KMV** 30

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kritischer-Trefferfokus, Mächtiger Waffenfokus (Krummschwert), Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert), Zusätzliche Offenbarung (Eisenhaut), Zusätzliche Offenbarung (Kampfheiler)

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Wahrnehmung +17, Zauberkunde +4

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Lahm), Offenbarungen (Eisenhaut 1/Tag, Kampfheiler 2/Tag, Klarheit des Schlachtfeldes 2/Tag, Überraschender Sturmangriff 2/Tag, Waffenbeherrschung, Waffenmeisterschaft)

Kampfausrüstung *Siebenmeilenstiefel;* **Sonstige Ausrüstung** Ritterrüstung [Meisterarbeit], *Krummschwert +1, Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Gürtel der Großen Konstitution +2, Resistenzumhang +1, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2, Schutzring +1*, Schmuck und Edelstein (Gesamtwert 5.000 GM in total), 775 GM



Troger

Diese lederhäutige Kreatur hat einen schlaksigen, ogerartigen Körperbau, läuft aber auf allen Vieren. Klauen, Zähne, Schwanz und Gangart verleihen ihr eine degenerierte, bestialische Erscheinung.

Troger HG 4

EP 1.200

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

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

TP 32 (5W8+10); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +7 (1W6+5 plus Zu-Fall-bringen), 2 Klauen +7 (1W4+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 5, **WE** 10, **CH** 5

GAB +3; **KMB** +9; **KMV** 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit)[B], Kampfreflexe, Nachtschleicher*

Fertigkeiten Heimlichkeit +1 (in Dämmerlicht oder Dunkelheit +5), Klettern +9, Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Dämmerlicht oder Dunkelheit +4

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Ogerblut

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Berge und Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–4)

Schätze Halbiert



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ogerblut (AF) Troger gelten Oger hinsichtlich volksbezogener Effekte.

Diese stumpfsinnigen Kreaturen sind eine Bastardkreuzung aus Trollen und Ogern, welche die schlimmsten Merkmale beider Völker in sich vereint. Sie verhalten sich meisten wie Tiere und laufen auf allen Vieren, können sich aber auf die Hinterbeine aufrichten, um mit ihren scharfen Klauen und bösartigen Bissen anzugreifen. Manche Oger halten sie als Haustiere und behandeln sie wie außergewöhnlich dumme, aber amüsante Verwandte. Trolle töten Troger in der Regel, wenn sie ihrer ansichtig werden – man weiß sogar, dass sie sich zuweilen zusammentun, um ganze Ogersippen auszulösen, die über Troger verfügen.

Troger-Plünderer

Dieser Troger trägt eine schmutzige Beschlagene Lederrüstung und ein Hundehalsband; über den Rücken hat er einen großen Bogen geschlungen.

Troger-Plünderer HG 6

EP 2.400

Trogerwaldläufer 2

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 54 (7 TW; 5W8+2W10+21); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 13,50 m

Nahkampf Biss +11 (1W6+7 plus Zu-Fall-bringen), 2 Klauen +12 (1W4+7)

Fernkampf Kompositkurzbogen +7 (1W8+7/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Natürliche Waffen)

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 7, **WE** 10, **CH** 3

GAB +5; **KMB** +13; **KMV** 26 (30 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit)[B], Kampfreflexe, Leichtfüßigkeit, Nachtschleicher*, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10 (in Dämmerlicht oder Dunkelheit +14), Klettern +12, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +8

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Ogerblut, Spuren lesen +1, Tierempathie –2

Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, Kompositkurzbogen mit 20 Pfeilen, *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, 49 GM

Manche Troger besitze eine natürliche Gabe für die Jagd und Spurensuche. Ihre Ogerherren nutzen dies aus, um sie zu schnellen, tödlichen Jagdhunden zu machen, welche Meister darin sind, Menschen für den Kochtopf aufzuspüren und zu töten.

BEGEGNUNGEN

Oger sind fortpflanzungsfreudig und können auf der Suche nach Nahrung, lustigen Ablenkungen oder vorübergehenden Siedlungsgebieten – sehr zum Schrecken benachbarter Völker - nahezu überall angetroffen werden

FINSTERE PILGER (HG 7)

Diese Begegnung mag aus einer Priesterin und ein paar Anhängern auf Pilgerfahrt oder einer kleinen Familie bestehen, welche unter Führung eines Ogerklerikers einer Vision folgt.

Oger-Priester HG 4
EP 1.200
TP 51 (siehe Seite 154)

Oger (3) HG 3
EP je 800
TP je 30 (*MHB*, S. 201)

JAGDTRUPP (HG 10)

Diese brutal-effiziente Gruppe jagt und tötet Tiere und zweibeinige Beute. Abenteurer begegnen ihr wahrscheinlich, wie sie gerade ein großes Tier zu Strecke bringt, über ein Dorf herfällt, um Menschen einzufangen, oder einen schlecht verteidigten Handelszug zerlegt.

Oger-Jäger HG 9
EP 6.400
TP 81 (siehe Seite 157)

Troger-Plünderer HG 6
EP 2.400
TP 54 (siehe Seite 160)

Wolfstiergefährte HG —
EP —
TP 19 (siehe Seite 157)

MENSCHENFRESSER (HG 11)

Im mageren Zeiten tun sich mehrere Ogersippen zusammen, um ein Dorf oder sogar eine kleine Stadt vollständig zu zerstören. Die Dorfbewohner und ihr Vieh dienen diesen spontan entstehenden Armeen als Vorräte, doch löst sich die Gruppe bald aufgrund interner Streitigkeiten über die Beute wieder auf.

Oger-Anführer HG 7
EP 3.200
TP 76 (siehe Seite 155)

Oger-Menschenfänger HG 8
EP 4.800
TP 86 (siehe Seite 156)

Oger (6) HG 3
EP je 800
TP je 30 (*MHB*, S. 201)

MORDBANDE (HG 13)

Diese Ogergruppe tötet nicht nur der Nahrung wegen, sondern auch aus reiner Freude an der Zerstörung.

Infernalischer Nashorn-Tiergefährte HG —
EP —
TP 42 (siehe Seite 158)

Oger-Zerstörer HG 10
EP 9.600
TP 107 (siehe Seite 158)

Oger-Menschenfänger (3) HG 8
EP je 4.800
TP je 86 (siehe Seite 156)





Orks

„Ich habe von anderen schon viel über Orks gehört – ihre Kriegsschreie, ihr widerlicher Gestank oder auch ihre endlose Masse, mit der sie über andere herfallen. Bring drei zur Strecke und fünf neue springen dir in den Weg mit sechs weiteren hinter ihnen. Deine Arme fühlen sich an wie schweres Blei, du weißt nicht, ob du genug Kraft hast, um deine Klinge noch ein Mal zu schwingen, und dann wird dir zugleich klar, dass du einem nie endenden Strom gegenüberstehst.

Ein Detail der Kämpfe gegen die Orks kann ich einfach nicht vergessen. Es lässt mich immer noch nachts schweißgebadet und schreiend hochfahren, dass ich dann ganz heiser bin – der Klang ihrer Kriegstrommeln mit ihrem ewigen Hämmern. Dieses infernalische Getrommel treibt sie voran und lässt sie aus allen Winkeln und Schatten quellen, als würde der Boden selbst erbeben und aufbrechen. Das werde ich niemals vergessen.

—Simas Grange, Veteran der Orkkriege

Jedes Kind, welches alt genug ist, einen Stock aufzuheben und so zu tun, als wäre es ein Schwert, hat sich schon vorgestellt, damit einen Ork anzugreifen und dem eingebildeten Gegner den Kopf abzuschlagen. Die üblen Kreaturen sind so allgegenwärtig, dass man auf jedem Bauernhof und in jedem Dorf in allen Winkeln der Welt schon Geschichten über diese grünhäutigen Plünderer gehört hat, welche die Hügel herabgestürmt kommen oder aus den Tiefen der Erde emporsteigen, um das Land zu überrennen und alles in ihrem Weg zu zerstören.

Orks sind primitive Humanoide. Meist sind sie nur etwas größer als Menschen, verfügen dafür aber über viel mehr Muskelmasse. Sie sind heruntergekommene, zerstrittene Kreaturen, welche in Dreck und Elend leben und untereinander ebenso viel kämpfen wie mit den zivilisierten Völkern. Orks leben nach einem einfachen Kodex: Der Starke nimmt von den Schwachen – und dies nach Möglichkeit gewaltsam. Die angeberischen Wilden genießen ihr eigenes, raues, tierhaftes Wesen und wenden gegen alles Gewalt an, das ihnen unter die Finger kommt, ihresgleichen eingeschlossen. Sie vermehren sich wie Ungeziefer, daher hat das Leben des Einzelnen bei ihnen keinen Wert. Sie leben für das Kämpfen und Plündern und glauben, die ganze Welt wäre die ihre und würde nur darauf warten, ergriffen zu werden. Zum Glück für den Rest der Welt sind Orks in der Regel zu unorganisiert, um diesen Traum in die Realität umzusetzen.

Orks sind tierhaft, sehr muskulös und etwa 1,80 m groß. Die Hautfarbe rangiert von Dunkelgrün bis zu einem teigigem Pink und Grautönen, während das raue Haar meist schwarz ist und ihre Zähne den Hauern von Wildschweinen ähneln. In ihren blutroten Augen brennt der Hass, zugleich sind diese Augen derart lichtempfindlich, dass die Kreaturen vor dem gnadenlosen Licht der Sonne weichen und es vorziehen, sich an dunklen, unterirdischen Orten aufzuhalten oder des Nachts umherzustreifen.

Sie lieben Kriegsbemalung und Ritualnarben und tragen sich die eine vor Kämpfen auf, während sie sich die anderen zufügen. Sie sammeln auch Trophäen, wobei sie die Köpfe ihrer Feinde bevorzugen, mit denen sie ihre Lager oder Dörfer schmücken. Orks tragen meistens grob gefertigte, schlecht zueinander passende Kleidungsstücke und nutzen schlecht gearbeitete Werkzeuge und Waffen. Mächtige Kämpfer legen oft aber gutgefertigte Rüstungen an und führen hochwertige Klingen – alles Ausrüstungsgegenstände, welche sie bei Raubzügen erbeutet oder getöteten Gegnern abgenommen haben.

Im Vergleich zu vielen anderen humanoiden Völkern haben Orks eine niedrige Lebenserwartung von gerade mal 40 Jahren, sofern sie nicht vorher im Kampf sterben. Diesen Nachteil gleichen sie mit häufiger Fortpflanzung und dem Umstand aus, dass Orkinnen oft Mehrlinge zur Welt bringen. Entsprechend gibt es stets genügend Nachschub an jungen Orks für die Armeen orkischer Kriegsherren. Da Orks zudem hinsichtlich ihrer Sexualpartner nicht sonderlich wählerisch sind, sind Halbblute häufig innerhalb orkischer Gesellschaften vertreten.

Orks hassen im Grunde fast jedes Volk, dem sie begegnen. Jene, die sie als schwächer betrachten, verachten und verhöhnen sie, während sie jene Völker verabscheuen, die stärker sind als sie und diese Kraft auch nutzen. Sie unterdrücken gern kleinere Kreaturen wie Goblins und Kobolde und betrachten sich Elfen, Menschen und Zwergen trotz des endlosen Kampfes um deren Länder überlegen. Wer von Orks gefangengenommen wird, leidet entsetzlich und überlebt nicht lange, wenn er zu den Glücklichen zählt. Jene, die nicht sofort getötet, sondern gefangengenommen werden, werden meist versklavt und entweder an Fremde verkauft oder gezwungen, ihren orkischen Herren zu dienen, bis sie vor Erschöpfung sterben. Viele Gefangene werden auch gefressen oder zur Unterhaltung in Kampfgruben geworfen, wo sie nur hoffen können, durch wilde Bestien oder andere Sklaven den Tod zu finden.

Orks sind von Natur aus Schläger, die gern andere unterdrücken. Jeder Aspekt ihrer Gesellschaft erwächst aus der Vorstellung, dass der Stärkere Recht hat. Ein orkischer Anführer kommt mittels Einschüchterung und roher Gewalt an die Macht, während er sich Herausforderern stellt und sie im Zweikampf tötet. Orks respektieren Kriegsherren und Häuptlinge, deren im Kampf erlangte Narben von ihrem Können berichten – doch nur so lange, bis ein jüngerer, stärkerer Herausforderer nach dem Platz des Älteren greift. Orks am unteren Ende der Hackordnung suchen nach noch schwächeren Wesen, die sie unterdrücken können; dabei handelt es sich dann meist um andere Humanoide, darunter Goblins und Kriegsgefangene, welche die Wildheit und Brutalität dieser Orks ertragen müssen, die ansonsten nichts zu sagen haben.

Tun sich mehrere Orkstämme zusammen, kämpfen sogar die Häuptlinge untereinander um die Vorherrschaft. Das Recht, eine mächtige Orkarmee anzuführen, verdient man sich meist im Laufe vieler Tage der Völlerei, voller Saufgelage und ritueller Kämpfe. Es ist aber auch schon passiert, dass so manche Horde wieder in ihre einzelnen Stämme zerfallen ist, weil sich die Stammeshäuptlinge gegenseitig umgebracht haben. Als Folge gibt es nicht wenige Orkstämme, die anderen ewig den Tod ihrer großen Häuptlinge und die als Folge verpasste Gelegenheit nachtragen, die zivilisierten Länder zu überfallen.

Da Orks das Sonnenlicht hassen, liegen ihre Ansiedlungen häufig unterirdisch in ausgedehnten Höhlen- und Tunnelsystemen. Man weiß, dass sie auch die Komplexe anderer Völker übernehmen, hauptsächlich jene, die von Zwergen angelegt wurden, und aus denen sie sich kaum wieder vertreiben lassen. An der Oberfläche lebende Orks lassen sich an Orten nieder, die vor dem Licht der Sonne geschützt sind, z.B. in den Tiefen von Wäldern oder engen Schluchten. Zuweilen erobern sie auch Städte der Oberflächenbewohner und nutzen den Schutz der Gebäude und Kanalisationen, um dem schmerzhaften Tageslicht aus dem Weg zu gehen.

Die meisten Orks kümmern sich nicht um die Mysterien der Magie oder religiöse Philosophien, sieht man von den Mystikern und Hexendoktoren unter ihnen ab. Wie Orkkrieger verdienen auch diese sich ihre Plätze in der orkischen Gemeinschaft mittels Brutalität und Einschüchterung. Kriegsherren und Häuptlinge sind meistens weise genug, jene zu schätzen, welche über die seltene Gabe verfügen, übernatürliche Mächte kontaktieren zu können – jedenfalls so lange sie daraus Vorteile ziehen und ihre eigene Position an der Spitze der Hackordnung stärken können.

Die vollständigen Spielwerte für Orks findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 204.

Neue Regeln für Orks

Der folgende Abschnitt stellt neue Talente, Ausrüstungsgegenstände und magische Gegenstände vor, welche von Orks bevorzugt benutzt werden:

Talente für Orks

Die folgenden Talente sind unter Orks weitverbreitet, stehen aber auch anderen Völkern offen:

Gegenseitiger Hass [Kampf]

Andere hassen dich und ihr Hass nährt deinen eigenen Hass.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen, deren Volksmerkmal Hass oder Klassenmerkmal Erzfeind bei dir Anwendung finden. Ein Ork würde z.B. diesen Bonus gegenüber allen Zwergen erhalten, sowie allen Waldläufern, welche Humanoider (Ork) als Erzfeind gewählt haben.

Hornreiter [Kampf]

Du kannst das Horn oder die Hauer einer Kreatur, an der du festgebunden bist, nutzen, um dich zu verteidigen.

Voraussetzungen: GAB +1.

Vorteil: Du erhältst einen Schildbonus von +1 auf deine RK, wenn du in einem Horngeschirr festgezurrt bist.

Spezial: Eine Kreatur mit diesem Talent kann das Talent Berittener Fernkampf wählen, ohne über 1 Fertigkeitsrang in Reiten oder das Talent Berittener Kampf verfügen zu müssen.

Hornreitersturmangriff [Kampf]

Wenn das Tier, an welchem du festgebunden bist, einen Sturmangriff ausführt, kann du die Bewegungsenergie für deinen eigenen Angriff nutzen.

Voraussetzungen: Hornreiter, GAB +1.

Vorteil: Wenn du in einem Horngeschirr festgezurrt bist und eine Aktion vorbereiten, um das Ziel eines Sturmangriffs durch die Kreatur, an der du festgezurrt bist, im Nahkampf anzugreifen, erhältst du den Angriffsbonus für einen Sturmangriff und dein Angriff verursacht doppelten Schaden (oder dreifachen Schaden mit einer Lanze). Dieser Vorteil ist nicht mit Beherzter Sturmangriff kumulativ.

Narbenlegion [Gemeinschaft]

Deine Ritualnarben machen dich furchteinflößender. Verbündete mit ähnlichen Narben sind in deiner Nähe mutiger.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Ferner erhältst du einen Moralbonus von +2 auf Willenswürfe, wenn du dich zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzend aufhältst. Wenn du einen Sturmangriff angrenzend zu einem solchen Verbündeten beginnst, behältst du den Bonus auf Willenswürfe bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Ausrüstung für Orks

Die gewaltigen Reittiere, welche die Orks „Gortheks“ (siehe Seite 172) getauft haben, benötigen spezielle Ausrüstung:

Horngeschirr

PREIS 30 GM | **GEWICHT** 20 Pfd.

Dieses einfache Geschirr ist im Grunde ein Lederriemen, mit dem ein Kampfbeteiligter seinen Arm am Horn, Hauer oder Stoßzahn eines Tieres der Größenkategorie Groß oder größer (z.B. ein Gorthek) festbindet. Das Schließen oder Öffnen eines Horngeschirrs ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Zum Geschirr gehört ein Köcher, welcher in der Regel bis zu 12 Wurfspeere fasst. Eine Kreatur in einem Horngeschirr erhält alle Boni und Mali im Kampf und beim Zaubern, die berittene Kampfbeteiligte, bzw. Zauberkundige erhalten. Die Hand des Armes, welcher am Reittier festgebunden ist, kann nicht genutzt werden, so dass Handlungen nicht möglich sind, welche diese Hand erfordern. Sollte das Reittier im Kampf fallen, bleibt die Kreatur im Horngeschirr zwar weiterhin festgebunden, kann aber einen Fertigkeitswurf für Reiten gegen SG 25 ablegen, um den Sturz abzufedern. Sollte die Kreatur im Horngeschirr bewusstlos werden, bleibt sie festgebunden und erleidet in jeder Runde, in der sich das Reittier bewegt, den Trampelschaden des Reittieres (sofern dieses Trampelschaden verursachen kann).

Gortheksattel

PREIS 50 GM | **GEWICHT** 75 Pfd.

Dieser ungewöhnliche Sattel ist so gearbeitet, dass ein orkischer Lenker auf einem Gorthek sitzen kann. Große Lederriemen werden um Brust und Hals des Tieres geschlungen, um den Sitz zu befestigen. Zum Sattel gehören Gürtel, welche kreuzförmig über die Schultern des Orks gelegt werden, um ihn während brutaler Zusammenstöße im Sattel zu halten.

Magische Gegenstände für Orks

Diese Gegenstände werden hauptsächlich von Orks angefertigt und benutzt, auch wenn jeder sie herstellen oder erwerben kann:

Donnerstiefel

PREIS 8.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße | **ZS** 8 | **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Diese dicken, stabilen Stiefel aus Gorthekleder verleihen ihrem Träger einen Verbesserungsbonus auf Angriffswürfe im Rahmen von Sturmangriffen. Ferner kann der Träger ein Mal am Tag eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner 3 m weit forttreten, wenn er sie bei einem Angriff trifft. Der Gegner wird in gerader Linie vom Träger fortgetreten, stürzt am Ende dieser Bewegung zu Boden und erhält den Zustand Liegend. Sollte sich ein Hindernis in seinem Weg befinden, erleiden Gegner und Hindernis jeweils 1W6 Schadenspunkte und der Gegner geht in dem an das Hindernis angrenzenden Feld zu Boden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*, *Person vergrößern*

Gorthekmasken

PREIS 5.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 12 | **GEWICHT** 75 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Dieser Satz besetzt aus zwei Masken aus gehämmertem Eisen; die eine ist für das Gesicht eines Gortheks bestimmt, die andere für

dessen Orkführer. Um einen Gorthek mit seinem Führer zu verbinden, nageln Orks diese Masken dauerhaft an den Köpfen ihrer Träger fest. Die Magie der Masken funktioniert nur, wenn sie an einem Ork und einem Gorthek befestigt sind. Sie funktioniert nicht bei anderen Tieren. Sollte die Orkmaske bei einem anderen Humanoiden befestigt werden, besteht nur eine Chance von 60%, dass sie bei diesem funktioniert – allerdings kann dies erst nach dem permanenten Festnageln der Maske bestimmt werden.
Die orkische Maske ist an den Seiten mit Hörnern geschmückt und ähnelt so dem Gesicht eines Gortheks. Bei dem mit ihm verbundenen Gorthek erhält der Träger die Vorteile von *Mit Tieren sprechen* und einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen.
Die Gorthekmaske ist mit furchterweckenden Stoßzähnen, Schuppen und anderen Einzelheiten ausgestattet, welche die Kreatur furchteinflößender machen sollen. Ein maskentragender Gorthek ignoriert die ersten 5 Punkte Härte jedes Gegenstandes, den er mit seinem Durchbohrenangriff im Rahmen eines Kampfmanövers für Gegenstand zerschmettern oder beim Zerschmettern eines Gegenstandes trifft. Jede Kreatur, bei der es sich nicht um den gebundenen Führer des Gortheks handelt, erleidet einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen gegenüber dem Gorthek.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mit Tieren sprechen, Vielseitige Waffe*[EXP]

HORDENBANNER

PREIS 60.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Das *Hordenbanner* ist eine zerlumpte Stofffahne von meistens 0,90 m x 1,80 m, welche das Symbol oder Wappen eines Orkstammes oder einer orkischen Einheit zeigt. Sie kann an einem Stab getragen, an einem Fahnenmast oder einer stehenden Stange befestigt werden oder vom Geschirr eines großen Tieres hinabhängen. Verbündete innerhalb von 18 m zum Banner erhalten die Vorteile der Talente Verbesserter Ansturm und Verbessertes Überrennen. Sollte das Banner aufgepflanzt werden, benötigt es keinen Träger, doch sollte es umgestoßen oder von einem Feind berührt werden, verliert es seine Wirkung, bis der Besitzer oder seine Verbündeten es zurückerobern und wieder aufstellen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*

KESSEL DES HINTERHALTES

PREIS 28.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** 60 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



An diesem riesigen, rußigen Kessel sind jeweils gegenüberliegend zwei Paare Ringe befestigt. Durch diese Ringe können lange Stangen geschoben werden, so dass zwei Träger den Kessel anheben und tragen können. Das Innere des übergroßen Topfes ist mit übelriechenden, sich schmierig anfühlenden, festgebackten Rückständen verklebt. Ein Mal pro Tag kann eine Horde von bis zu 100 Orks eine dickflüssige Suppe oder eine Mehlsuppe verzehren, welche in diesem Kessel angerührt wurde. Diese Substanz verleiht den Orks für die nächsten 2 Stunden unglaubliche Heimlichkeit, so dass sie bei Überlandreisen weniger Spuren zurücklassen. Sollte eine Kreatur einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegen, um die Spuren der Horde zu entdecken, wird der SG des Wurfes nicht aufgrund der Anzahl der Orks in der Gruppe reduziert.
Sollte ein Nichtork auch nur einen Löffel der Suppe verzehren, erhält er keine Vorteile daraus, sondern für 10 Minuten den Zustand Übelkeit.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 14.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spurloses Gehen*

KNOCHENSTACHELN

PREIS 22.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Knochenstacheln sind eine Sammlung gebleichter Knochen von Humanoiden – meist handelt es sich um Rippen, Rückenwirbel und Fingerknochen -, die in einem groben Sack aus der Haut und den Sehnen des Humanoiden transportiert werden. Die Knochen können als Standard-Aktion drei Mal am Tag über den Boden gestreut werden, um einen Bereich gefährlicher Stacheln zu erzeugen. Diese scharfen, knochenweißen, aus dem Boden wachsenden Spitzen ähneln *Dornenwuchs* und füllen vier miteinander verbundene Felder zu jeweils 3 m x 3 m nach Wahl des Benutzers. Die Dornen bestehen für maximal 3 Stunden, danach verschwinden sie und die Knochen erscheinen wieder in ihrem Beutel.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 11.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dornenwuchs, Tote beleben*

KRIEGSTROMMELN DER BARBAREI

PREIS 35.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 20 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberung		



Orks fertigen diese Kesseltrommeln aus den Leichen ihrer Feinde – die Haut dient als Bespannung und die Oberschenkelknochen als Trommelstöcke. Die Trommeln werden an einem Geschirr getragen, welches es dem Trommler erlaubt, im Gehen zu trommeln.
Werden diese Trommeln während des Kampfes rhythmisch geschlagen, erhalten alle Verbündeten des Trommlers innerhalb von 18 m, die ihn hören können, die Vorteile des Zaubers *Wut*. Dieser Effekt hält an, so lange der Trommler trommelt, doch sollte er abbrechen, kannst er 1 Tag lang nicht wiederaufgenommen werden. Auch Verbündete, die sich erst später in den Wirkungsbereich begeben, erhalten die Vorteile des Zaubers, so lange getrommelt wird. Verbündete, die den Wirkungsbereich verlassen, verlieren diese Vorteile, erlangen sie aber zurück, wenn sie in den Wirkungsbereich zurückkehren, während der Effekt anhält.
Sollten die Trommeln im Rahmen eines Bardenauftritts benutzt werden, erleiden die Betroffenen der *Wut* keinen Malus auf ihre RK, so lange der Bardenauftritt anhält.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 17.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kampfrausch*

Orkbefehlshaber

Die Anführer kleiner Orkskriegstrupps sind nicht sonderlich klüger oder listiger als die gemeinen Orkkrieger unter ihrem Kommando, besitzen aber einen kleinen Stärkevorteil, der genügt, ihre Mitorks zu unterdrücken und sich die besten Stücke an Beute und Sklaven wählen zu können. Orkbefehlshaber sorgen mittels Einschüchtern für Disziplin und haben kein Problem damit, ihre Krieger in den Tod zu führen.

Ork-Feldwebel HG 2

EP 600

Orkkämpfer 3

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 13 (–1 GE, +4 Rüstung)

TP 30 (3W10+9)

REF +0, **WIL** +1, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1, Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +10 (1W8+9/×3) oder Krummschwert +9 (2W4+9/18–20)

Fernkampf Wurfspeer +2 (1W6+6)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Feldwebel trinkt einen *Trank: Bärenstärke.*

Grundspielwerte Ohne *Bärenstärke* besitzt der Feldwebel die folgenden Spielwerte: **Nahkampf** Speer [Meisterarbeit] +8 (1W8+6/×3) oder Krummschwert +7 (2W4+6/18–20); **Fernkampf** Wurfspeer +2 (1W6+4); **ST** 19; **KMB** +7; **KMV** 16; **Fertigkeiten** Einschüchtern +10.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 11, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +9; **KMV** 18

Talente Einschüchternde Kraft, Einschüchternder Schlag[ABR III], Heftiger Angriff, Narbenlegion*

Fertigkeiten Einschüchtern +12

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Fellrüstung [Meisterarbeit], Krummschwert, Wurfspeere (5), Speer [Meisterarbeit], 203 GM



Ork-Leutnant HG 4

EP 1.200

Orkkämpfer 5

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung –2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)

TP 42 (5W10+10)

REF +5, **WIL** +0 **ZÄH** +8; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1, Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummschwert +8 (2W4+4/18–20)

Fernkampf Kompositlangbogen +9/+9 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Bögen +1)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 6, **CH** 12

GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 21

Talente Große Zähigkeit, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Kompositlangbogen)

Fertigkeiten Einschüchtern +9

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Pfeile des Verderbens* (Zwerge) +1 (2), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Fellrüstung [Meisterarbeit], Kompositlangbogen (+3 ST) mit 20 Pfeilen, Krummschwert, *Resistenzumhang* +1, 127 GM

Ork-Priester

Orkische Priester werden aufgrund ihrer Gabe, mit den brutalen Göttern des Orkpantheons kommunizieren zu können, gefürchtet. Sie sind weitaus religiöser als gewöhnliche Orks, aber weder Gelehrte noch unterwürfig – für sie ist ein Gott nur so gut, wie die Menge an Blut, welche sie mit seinen unheiligen Gaben vergießen können.

Ork-Priester **HG 2**

EP 600

Orkkleriker 3

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 15 (–1 GE, +6 Rüstung)

TP 20 (3W8+3)

REF +1, **WIL** +5, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Streitaxt +5 (1W8+3/x3)

Fernkampf Wurfspeer +1 (1W6+3)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 12, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)

4/Tag— Hauch des Bösen (1 Runden), Nachahmungstäter (3 Runden)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +4)

2. — *Bärenstärke*, *Unsichtbarkeit*[D]

1. — *Magische Waffe*, *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 12), *Schutz vor Gutem*[D], *Verfluchen* (SG 12)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 11), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Trickserei

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Priester wirkt auf einen Verbündeten und dessen Waffe *Bärenstärke* und *Magische Waffe*.

Im Kampf Nachdem der Priester auf sich selbst *Unsichtbarkeit* gewirkt hat, begibt er sich in eine vorteilhafte Position, während seine Verbündeten den Feind bekämpfen. In der Regel wirkt er zuerst *Verfluchen* und dann *Mörderischer Befehl* auf den Gegner, der ihm der Stärkste zu sein scheint.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 8, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 12

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 14

Talente Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2, Wissen (Religion) +4

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Geräuschexplosion*, *Schriftrolle: Monster herbeizaubern II*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte, Streitaxt, Wurfspeere (4), *Resistenzumhang +1*, hölzernes Heiliges Symbol, 135 GM

Orks verehren höhere Mächte auf andere Weise als die meisten anderen Völker. Sie hängen einem Vielgötterglauben an, welcher von Stamm zu Stamm variiert. Diese Götter sprechen ihre Liebe zum Feuer, zur Zerstörung, Sklavenhaltung und ähnlichem an. Die Opfergaben und Gebete, welche der eine Stamm an den Blutgott richtet, können aber durchaus dieselben sein, die ein anderer dem Gott der Vernichtung von Allem erbringt. Orks achten darauf aber nicht – es macht keinen Sinn, über Religion zu streiten, wenn es Dörfer zu überfallen und Leute abzuschlachten gilt!

Nur selten weist ein Stamm mehr als einen Priester auf, dieser kann aber über mehrere Lehrlinge verfügen, die er unterweist. Diese Lehrlinge sind im Grunde Sklaven des Priesters und werden während ihrer Schulung geprügelt und ausgehungert. Es ist auch nicht unüblich, dass ein Priester übereifrige Lehrlinge ermordet, die nach seiner Stellung innerhalb des Stammes streben.



Orkische Wunderkinder

Die wenigen klugen oder künstlerisch begabten Orks nutzen ihre Fähigkeiten, um ihre Kameraden zu stärken oder um besser mit ihren groben Stammesgenossen konkurrieren zu können.

Ork-Schläger HG 3

EP 800

Orkschurke 4
CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +3 Rüstung)
TP 25 (4W8+4)
REF +7, **WIL** +0, **ZÄH** +0
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung, Wildheit
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/19–20) oder Dolch +6 (1W4+4/19–20)
Fernkampf Dolch +6 (1W4+3/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 16, **KO** 8, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Bluffen +7, Einschüchtern +7, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Klettern +10, Motiv erkennen +6, Schätzen +8, Wahrnehmung +6
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Blutende Wunde +2, Schnelle Heimlichkeit), Waffenvertrautheit
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Unsichtbarkeit* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *+1 Lederrüstung*, Dolche (6), Kurzschwert [Meisterarbeit], 218 GM



Ork-Kriegstrommler HG 3

EP 800

Orkbarde (Wilder Skalde[EXP]) 4
CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 25 (4W8+4)
ZÄH +1, **REF** +6, WIL +4; +4 gegen Bardenauftritt, schall- und sprachabhängige Effekte
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/18–20)
Fernkampf Wurfspeer +4 (1W6+3)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 12 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Inspirierender Schlag, Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1)
Bekannte Bardenzauber (ZS 4; Konzentration +6)
2. (2/Tag) — *Geräuschexplosion* (SG 14), *Person festhalten* (SG 15)
1. (4/Tag) —*Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Monster herbeizaubern I*, *Schmieren* (SG 13), *Schwächere Verwirrung* (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Instrument herbeizaubern*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertrick* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 12, **KO** 8, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 17
Talente Abhärtung, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Auftreten (Schlaginstrumente) +11, Bluffen +9, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkanes) +10, Zauberkunde +8
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Vielseitiger Auftritt (Schlaginstrumente), Waffenvertrautheit
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Katzenhafte Anmut*, *Schriftrolle: Glitzerstaub*, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Wurfspeere (6), Krummsäbel [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Trommeln [Meisterarbeit], 129 GM

Orkvorhut

Jeder orkische Kriegertrupp braucht fähige Angehörige wie Späher oder Gorthekreiter, welche den ersten Kontakt zum Feind herstellen.

Ork-Späher — HG 5

EP 1.600

Orkwaldläufer 6

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

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

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung)

TP 49 (6W10+12)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+3/×3)

Fernkampf *Kompositkurzbogen* +1, +10/+5 (1W6+4/×3)

Besondere Angriffe Kampfstil (Bogenschießen), Erzfeind (Zwerge +4, Menschen +2)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +4)

1. — *Lange Schritte*, *Spurloses Gehen*

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 6

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 23

Talente Ausdauer, Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Präzisionsschuss

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +12, Mit Tieren umgehen +7, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Berge +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +3, Tierempathie +4, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Aufflammende Pfeile* +1 (2), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +1, *Kompositkurzbogen* +1 mit 40 Pfeile, Streitaxt [Meisterarbeit], 56 GM

Gorthek Reiter — HG 6

EP 2.400

Orkritter[EXP] 7

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 19 (+9 Rüstung)

TP 64 (7W10+21)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +8

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Lanze* +1, +12/+7 (1W8+7/×3)

Fernkampf Wurfspeer +7/+2 (1W6+4)

Besondere Angriffe Banner +2/+1, Herausforderung (+7, +2, 3/Tag), Sturmangriff des Ritters

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 12

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Bedrohliche Darbietung, Bestienreiter[ABR III] (Gorthek), Einschüchternde Kraft, Hordensturmangriff[ABR III], Schnelle Waffenbereitschaft, Verbundenheit mit Tieren

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Mit Tieren umgehen +9, Reiten +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Meisterlicher Ausbilder +3, Pfauenorden (Prahler), Reittier (Gorthek, siehe Seite 172), Taktiker (2/Tag, 6 Runden, Standard-Aktion), Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Pracht des Adlers*; **Sonstige Ausrüstung** *Plattenpanzer* +1, *Lanze* +1, Wurfspeere (8), *Resistenzumhang* +1, 182 GM



Orkherrscher

Nicht der Klügste oder Listigste führt einen Orkstamm, sondern der Stärkste!

Ork-Kriegsherr HG 6

EP 2.400

Orkbarbar 7

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

Verteidigung

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ablenkung, +2 GE, –2 Kampfrausch, +4 Rüstung)

TP 86 (7W12+35)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +9

SR 1/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung, Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Krummschwert* +1, +14/+9 (2W4+10/18–20), Biss +8 (1W4+3) oder Kurzspeer [Meisterarbeit] +14/+9 (1W6+9)

Fernkampf Wurfspeer +9/+4 (1W6+6)

Besondere Angriffe Kampfrausch (18 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Animalische Wut, Einschüchterndes Niederstarren, Kraftschub +7)

Taktik

Vor dem Kampf Der Kriegsherr verfällt in Kampfrausch.

Spielwerte

ST 23, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 6, **CH** 10

GAB +7; **KMB** +13; **KMV** 24

Talente Einschüchternde Kraft, Entschlossener Wüter[ABR III], Schnelle Waffenbereitschaft, Wilder Angriff[ABR III]

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Fellrüstung [Meisterarbeit], *Krummschwert* +1, Wurfspeere (10), Kurzspeer [Meisterarbeit], *Schutzring* +1, 99 GM



Ork-Häuptling HG 9

EP 6.400

Orkkämpfer 10

CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

Verteidigung

RK 24, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, +11 Rüstung)

TP 99 (10W10+40)

REF +6, **WIL** +1, **ZÄH** +9; +3 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +3, Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Orkische Doppelaxt* +1, +18/+13 (1W8+9/19–20/×3) oder *Orkische Doppelaxt* +1, +16/+11 (1W8+9/19–20/×3), *Orkische Doppelaxt* +1, +16 (1W8+5/19–20/×3)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +15/+10 (1W6+5/×3)

Besondere Angriffe Waffentraining (Äxte +2, Bögen +1)

Spielwerte

ST 18, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 6, **CH** 10

GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 27

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Doppeltodesstoß[ABR II], Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Nachtragender Kämpfer[ABR III], Orkische Waffenexpertise[ABR III] (Mörder), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Orkische Doppelaxt), Waffenfokus (Orkische Doppelaxt)

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Wahrnehmung +3

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2, Waffenvertrautheit

Kampfausrüstung *Aufflammender Pfeil* +1, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Heldenmut*; **Sonstige Ausrüstung** *+2 Ritterrüstung*, *Orkische Doppelaxt* +1/+1, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] (+4 ST) mit 20 Pfeilen, 88 GM

Ork-Hexendoktor

Arkane Zauberkundige werden bei Orkstämmen meistens Hexendoktoren genannt. Viele davon sind Hexen, andere aber auch Hexenmeister oder Kampfmagier.

Ork-Hexendoktor **HG 8**

EP 4.800

Orkhexe[EXP] (Narbiger Hexendoktor[ABR III]) 9
CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Rüstung)
TP 94 (9W6+60)
REF +6, **WIL** +10, **ZÄH** +7; +2 gegen Schmerz
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4+1/19–20)
Fernkampf Schleuder +6 (1W4+1)
Besondere Angriffe Hexereien (Hexenblick [–4, 4 Runden], Kichern, Pesthauch [27 m], Schlummer [9 Runden], Unglück [2 Runden])
Vorbereitete Hexenzauber (ZS 9; Konzentration +10)
5. — *Todeswolke* (SG 16)
4. — *Brüllen* (SG 15) *Entkräftung*
3. —*Blitz* (SG 14), *Brennende Schmerzen*[EXP] (SG 14), *Fliegen*, *Kreischen*[EXP] (SG 14)
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 13), *Brennendes Blut*[ABR III], *Falsches Leben*, *Hauch des Stumpfsinns*, *Wächterschädel*[ABR III]
1. — *Brennende Hände* (SG 12), *Kalte Hand* (SG 12), *Magierrüstung*, *Person vergrößern* (SG 12), *Schwächestrahl* (SG 12)
0. (beliebig oft)— *Arkanes Siegel*, *Funken*[EXP], *Magie entdecken*, *Magie lesen*
Patron Rache[ABR]

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hexendoktor wirkt *Falsches Leben* und *Magierrüstung* auf sich.
Im Kampf Ehe Feinde die Orks erreichen können, wirkt der Hexendoktor in ihre Mitte *Todeswolke*. Dann wirkt er auf sich selbst *Fliegen*, um Zauber und Hexereien von oben und außerhalb der gegnerischen Nahkampfreichweite zu wirken. Der Hexendoktor nutzt meist mehrere Runden, um die stärksten Gegner mittels *Entkräftung* und *Entkräftender Strahl* zu schwächen, ehe Hervorrufungszauber auf sie hageln lässt.

Grundspielwerte Ohne *Falsches Leben* und *Magierrüstung* besitzt der Hexendoktor die folgenden Spielwerte: **RK** 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11; **TP** 79.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 18
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fluchhexerei[EXP], Im Kampf zaubern, Zusätzliche Hexerei[EXP]
Fertigkeiten Einschüchtern +12, Heilkunde +7, Wahrnehmung +10, Zauberkunde +13
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Fetischmaske, Hexennarbe, Konstitutionsabhängig, Narbenschild (+4, 9 min./Tag), Waffenvertrautheit
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*, *Zauberstab: Erschöpfender Strahl* (4 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** [Meisterarbeit] Dolch, Schleuder mit 20 Steinen, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2, *Rüstungsarmschienen* +1, *Resistenzumhang* +1, *Schutzring* +1, 98 GM



Der Hexendoktor fügt sich selbst bleibende Narben zu, um Zauber von seinem Schutzherrn zu erlangen. Dies ist unter orkischen Hexen eine weitverbreitete Praxis, welche Nichtorks kaum anwenden. Der Hexendoktor zieht seine Macht aus den anhaltenden Schmerzen, welche diese Ritualnarben verursachen, die ihm zudem einen gewissen physischen Schutz verleihen.

Seine wilde Fetischmaske ist aus Holz geschnitzt und mit den grausigen Überresten von Leuten und Tieren in Form von Blut und Knochen geschmückt. Die meisten Hexendoktoren tragen ihre Masken immer, wenn sie Magie anwenden oder mit anderen Orks interagieren, es gibt aber auch einige, die sie nur im Kampf tragen oder wenn sie über die Masken mit ihren Schutzherren kommunizieren, um Zauber vorzubereiten.

Da die meisten Orkstämme göttliche Magie hochschätzen, erlernen viele Hexendoktoren einen Funken göttlicher Magie neben ihren arkanen Kräften oder tun zumindest so, als stammen ihre Zauber von den Göttern. Fehden zwischen echten Priestern und Hexendoktoren sorgen bei vielen Stämmen für Konflikte. Die meisten Orks stellen sich auf die Seite der Priester. Diese Fehden kumulieren häufig in Duellen um die Vorherrschaft.

Gorthek

Dieser gewaltige Vierbeiner hat dicke, faltige Haut, gewundene Hörner und ein zottiges Fell, das sein Löwengesicht einrahmt.

Gorthek **HG 7**

EP 3.200

N Großes Tier

INI –1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 18 (–1 GE, –1 Größe, +10 Natürlich)

TP 85 (9W8+45)

REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +13

SR 5/—

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +16 (2W6+16)

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

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 4W6+22), Trampeln (2W6+16, SG 25)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 9, **KO** 21, **IN** 2, **WE** 10, **CH** 5

GAB +6; **KMB** +18 (Ansturm +20, Gegenstand zerschmettern +20); **KMV** 27 (29 gegen Ansturm oder Gegenstand zerschmettern, 31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ebenen und Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3–12)

Schätze Keine

Der Gorthek gehört zweifelsohne zu den übellaunigsten Tieren, welche die Wildnis durchstreifen. Er wirkt wie eine Mischung aus urzeitlichem Bison und sturem Nashorn, besitzt aber einen löwenartigen Kopf, der von Widderhörnern gekrönt ist. Ein Gorthek ist zugleich äußerst kräftig und unnatürlich schwer zu verletzen. Sein dicker, rammbockartiger Kopf und sein mächtiger Leib machen ihn zu einem furchtbaren Gegner, insbesondere wenn er aufgewühlt ist und in vollem Lauf heranstürmt.

Gortheks reisen in kleinen Herden und grasen auf abgelegenen, gemäßigten Wiesen oder leicht bewaldeten Hügeln. Wenn ein Gorthek eine Bedrohung wahrnimmt – wobei es sich eigentlich um fast alles handeln kann, Artgenossen eingeschlossen -, verfällt er in einen Sturmangriff, um den Gegner vorzuschleudern.

Orkstämme ziehen schon lange Gortheks von Kindheit an auf, damit sie ihnen im Krieg als lebende Belagerungsmaschinen dienen. Künftige Gorthekreiter gehen schon mit Jungtieren eine Bindung ein und benutzen nach Möglichkeit *Gorthekmasken*, um diese Bindung zu stärken. Wenn Orks einen Gorthek in die Schlacht reiten, sitzt einer, der Lenker, in einem Spezialsattel hinter den mächtigen Hörnern und führt die Bestie mit stachelbesetzten Zügeln.

Ein erwachsener, männlicher Gorthek erreicht eine Schulterhöhe von etwa 2,10 m und ein Gewicht von ca. 9.000 Pfund



Gorheks als Tiergefährten

Ein Ork mit dem Talent Bestienreiter[ARK III] kann einen Gorthek als Reittier oder Tiergefährten wählen.

Startwerte: **Größe** Mittelgroß; **RK** +4 Natürliche Rüstung; **Bewegungsrate** 12 m; **Angriff** Durchbohren (1W8); **Attributswerte** ST 16, GE 11, KO 13, IN 2, WE 10, CH 5; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m

Aufstieg auf die 7. Stufe: **Größe** Groß; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriffe** Durchbohren (2W6) **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4; **Besondere Angriffe** Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 4W6 + doppelter Stärkemodifikator).

Begegnungen

Die folgenden Einträge präsentieren typische Räuberbanden und Kriegstrupps der Orks.

Orktrupp (HG 6)

Diese Orkschwadron geht unter der Führung zweier Feldwebel auf Raubzug gegen Dörfer, Handelszüge und Außenposten.

Ork-Feldwebel (2) **HG 2**

EP je 600

TP je 30 (siehe Seite 166)

Orks (9) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 6 (*MHB*, Seite 204)

Zerstörer (HG 8)

Gorthekreiter führen Sturmangriffe gegen Gegner und Gebäude. Sie lieben es, ihre Gegner rennen zu sehen.

Gorthek-Reittiere (2) **HG —**

N Große Tiere

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 20 (–1 Größe, +11 Natürlich)

TP je 51 (6W8+24)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +9; +4 gegen Verzauberung

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +11 (2W6+12)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 4W6+16)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 11, **KO** 18, **IN** 2, **WE** 10, **CH** 5

GAB +4; **KMB** +13 (Ansturm +15 oder Gegenstand zerschmettern +15); **KMV** 23 (25 gegen Ansturm oder Gegenstand zerschmettern)

Talente Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Besondere Eigenschaften Tricks (Angreifen [alle Kreaturen], Arbeiten, Bei Fuß gehen, Bleiben, Kommen, Suchen, Verteidigen, Wachen), Verbindung, Zauber teilen

Gorthek Reiter (2) **HG 6**

EP je 2.400

TP je 64 (siehe Seite 169)

Kriegstrupp (HG 9)

Ein orkischer Kriegstrupp lebt für das Blutvergießen, Morden und Plündern. Sein Anführer hat oft Probleme, die blutrünstigen Krieger unter Kontrolle zu halten, während er auf den richtigen Augenblick zum Angriff wartet.

Ork-Leutnant **HG 4**

EP 1.200

TP 42 (siehe Seite 166)

Ork-Feldwebel (2) **HG 2**

EP je 600

TP je 30 (siehe Seite 166)

Ork-Priester **HG 2**

EP 600

TP 20 (siehe Seite 167)

Ork-Kriegstrommler **HG 3**

EP 800

TP 25 (siehe Seite 168)

Orks (20) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 6 (*MHB*, Seite 204)





Rattenvolk

„Es gibt immer Angehörige des Rattenvolkes, welche in der Stadt ihre Waren verhökern und dann seltsamerweise mit schwereren Wagen und dickeren Geldbeuteln wieder abreisen. Eines Tages entschieden sich meine zäheren Kumpels und ich uns daher, ihnen zu ihrem Bau zu folgen. Wir wussten, dass sie einfach reich sein mussten. – Und niemand würde die Fratzen dieser Würstchen vermissen.

Wir warteten die Nacht ab und schlichen dann mit gezogenen Klingen durch ein Labyrinth zunehmend schmalerer Tunnel. Die Angehörigen des Rattenvolkes erwarteten uns im Herzen ihres Baues – und, bei den Göttern, es waren Hunderte! Wir versuchten zu fliehen, als sie uns mit Phiolen zu bombardieren begannen, aber drei erwischten mich und fesselten mich mit klebrigem Schleim.

Eine Woche später luden sie mich auf einen Karren und verkauften mich gegen ein Lösegeld zurück an meine Familie, als würden sie über einen Sack Kohlköpfe feilschen. Selbst im Sieg wissen die Ratten noch, wie man Gewinn macht.“

—Mihret Tirunesch, Stallbursche und Möchtegern-Räuber

Das Rattenvolk lebt am Rand der Gesellschaft und schafft sich selbst dank gewieften Handeltreibens einen Platz. Seine Angehörigen sind nicht kräftig, besitzen dank ihrer großen Kollektive aber die Stärke der Masse und die ständige Unterstützung von Freunden und Familie. Angehörige des Rattenvolkes können Gegner im Kampf überwältigen, indem sie sie umschwärmen. Die eigentliche Gefahr geht aber von ihrem Erfindungsreichtum und ihren gesammelten, gefährlichen Schmuckstücken aus.

Ein typischer Angehöriger des Rattenvolkes muss einem Ansturm einander widersprechender Wünsche widerstehen, welche aus generationenlangem Leben in Gemeinschaft, scharfem Verstand und der Anpassung an diverse Arten von Umgebungen resultieren. Die Mitglieder des Rattenvolkes sind kurzlebig, doch zahlreich; oft werden ihnen Zwillinge oder Drillinge geboren, so dass ihre Bauten rasch wachsen können, sofern sie über ausreichende Nahrungsversorgung und wirtschaftliche Gelegenheiten verfügen. Doch trotz der vergleichsweise großen Anzahl ihrer Bewohner sind die Bauten meist eher klein. Dies liegt eher in einer Frage der Wahl als der Notwendigkeit begründet, da die Kreaturen von Natur aus gesellig sind und die Gesellschaft anderer – Ratten und ähnliche Nager eingeschlossen – genießen, zudem ihre angeborene Gabe im Umgang mit Ratten ihnen dies erleichtert. Auch wenn Angehörige des Rattenvolkes Konzepte wie Privatsphäre und persönlicher Freiraum, wie es sie bei anderen Völkern gibt, respektieren, quetschen sie sich ohne nachzudenken aneinander vorbei und haben auch keine Probleme damit, sich an engen Orten zu versammeln oder ohne Vorwarnung über Familienmitglieder hinweg zu klettern.

Angehörige des Rattenvolkes verfügen über hochentwickelte Gehirne, die es ihnen ermöglichen, neue Informationen schnell aufzunehmen, zu verarbeiten und zu analysieren. Zudem besitzen sie eine außergewöhnliche räumliche Wahrnehmung, verstehen Ursache und Wirkung und sind sehr neugierig. Diese Eigenschaften befähigen sie nicht nur vorherzusagen, wie ein Material oder eine Gerätschaft sich vielleicht verändert, wenn es oder sie auf bestimmte Weise manipuliert werden, sondern ermutigen sie auch unaufhörlich in Zeiten der Fülle und der Not zu experimentieren. Obwohl ihre Lebenserwartung nur ein Bruchteil der eines Menschen ist, beschweren sie sich in der Regel nicht darüber, sondern verbringen ihre „Freizeit“ mit Erkundungen, Experimenten und den Erfahrungen des Lebens.

Diese eifrige Bereitschaft zum Erkunden manifestiert sich auch in den Beziehungen der Angehörigen des Rattenvolkes zu einander, denn auch wenn jeder einzelne die Gemeinschaft schätzt, bemüht er sich doch, sich durch eigene Taten hervorzutun. Die ständige Geschäftigkeit von Angehörigen des Rattenvolkes, welche allesamt eigenen Projekten nachgehen, erzeugt eine chaotische Umgebung, doch obwohl jeder auf den ersten Blick egoistischen Motiven folgt, dienen alle Forschungen, Basteleien und Versuche letztendlich dem Ziel, die Gemeinschaft zu stärken und ihr Überleben zu sichern. Die Errungenschaften des einzelnen werden gepriesen, doch gilt es als guter Ton, dann selbst auch anzuerkennen, welchen Beitrag andere bei diesen Werken geleistet haben. – Derartiges stärkt die Bande der Gemeinschaft.

Die Namen von Angehörigen des Rattenvolkes sind meist kurz; dies ist eine Notwendigkeit bei großen Familien, wo die Erwachsenen häufig viele Namen möglichst auf einmal rufen müssen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass mehrere denselben Namen besitzen, und dann mittels Spitznamen auseinandergehalten werden. Um sich voneinander zu unterscheiden, tragen Angehörige des Rattenvolkes einzigartige Schmuck- oder Kleidungsstücke mit besonderen Stickmustern oder anderen Verzierungen oder nutzen schwache Parfüme, um aufzufallen.

Außerhalb des Baus leben Angehörige des Rattenvolkes vom Handel und treten dabei völlig anders auf: Verspieltheit weicht geschäftstüchtiger Professionalität und Neugier und Beobachtungsgabe werden zum Studium der Handelspartner genutzt. Sie achten überall darauf, keine kulturellen Tabus und Traditionen zu verletzen, und verhüllen sich zuweilen, um keine kleingeistigen Kunden abzuschrecken. Einer ihrer Handelszüge könnte ein Jahr oder länger unterwegs sein, bevor er zum Bau zurückkehrt.

Auf Handelsmissionen auszuziehen, ist ein aufregendes Unterfangen für jüngere Angehörige des Rattenvolkes, zumal dies nicht nur als inoffizieller Übergangsritus ins Erwachsenenleben zählt, sondern man auch die Technologie anderer Völker studieren kann. Es ist auch nicht unüblich, dass Einzelne sich unterwegs von der Karawane absetzen, um nach Geschäftsmöglichkeiten zu suchen.

Die Geschäftigkeit in einem überfüllten Bau ist fast unverständlich und verhüllt die Fähigkeit dieses Volkes, organisiert und koordiniert vorzugehen. Eine Bedrohung von außerhalb sorgt rasch dafür, dass das Rattenvolk mobilmacht, um sein Heim zu verteidigen. Bauten sind meistens ein Gewirr enger Tunnel, welche größere Wohnbereiche miteinander verbinden. Die Verteidiger können große Zahlen von Angreiffern an strategischen Engstellen aufhalten und abwehren. Nach all den Jahren des Lebens Seite an Seite können Angehörige des Rattenvolkes dicht nebeneinander kämpfen, ohne sich gegenseitig ins Gehege zu kommen. Eindringlinge können sich meist nur schwer gegen die unvorhersehbaren Angriffe eines Schwarms kleiner Humanoider wehren. In der Nähe des eigentlichen Baus gibt es in den Tunneln in der Regel leicht zu entfernende Stützpfeiler, so dass das Rattenvolk im Falle eines Angriffes einige Eingänge zum Einsturz bringen kann. Während viele der Erwachsenden die Angreifer aufhalten, öffnen andere die Fluchtwege und führen die Jungen, die Kranken und die Schwachen in Sicherheit.

Trotz der hohen Bevölkerungsdichte sind Rattenvolksiedlungen bemerkenswert sauber. Man weiß nicht, ob diese Reinlichkeit angeboren ist oder aus wissenschaftlichen Erkenntnissen resultiert, jedenfalls haben die Alchemisten ein exzellentes Verständnis für Krankheiten und wie sie sich ausbreiten. Als Folge verfügt ein Bau über ausgedehnte Sanitäranlagen, um das Risiko einer verheerenden Seuche zu minimieren. Diese Reinlichkeit bedeutet nicht zwangsweise auch Ordnungssinn, so dass eine makellos saubere Werkstatt immer noch ein Chaos aus halbfertigen Projekten, herumliegenden Werkzeugen und seltsamen Bauplänen sein kann.

Angehörige des Rattenvolkes lieben es, Schmuckstücke, Gerätschaften und andere kleine, aber aufregende Schätze anzuhäufen. Insbesondere legen sie hohen Wert auf glänzende Gegenstände – ganz speziell Ringe – und delikate Mechanismen, welche auseinandergenommen, studiert und dann wieder zusammengesetzt werden können. Angehörige des Rattenvolkes haben eine lockere Auffassung von Eigentum und Besitz: Man kann sich von anderen Dinge borgen, solange man sie auf Nachfrage zurückgibt und durch das Ausleihen den Eigentümer nicht in Gefahr bringt. Da sie sich kaum an Gegenstände binden, sind sie durchaus bereit, auch mit geschätzten Besitztümern zu handeln, so lange sie dabei etwas Besseres erlangen können. Ihre Liebe zu glänzenden Dingen unterstreicht einen weiteren Gegensatz: Obwohl sie solches Strahlen lieben und sich daran erfreuen, ziehen sie es vor, an dunklen Orten zu leben. Ein funkelndes Schmuckstück fasziniert sie, doch ein heller Lichtblitz oder unerwartetes Aufleuchten versetzt sie in Unruhe.

Die vollständigen Spielwerte für Angehörige des Rattenvolkes findest du im *Monsterhandbuch III* auf Seite 210.

Neue Regeln für Angehörige des Rattenvolkes

Der folgende Abschnitt enthält neue, alternative Volksmerkmale, Talente, Ausrüstungsgegenstände und magische Gegenstände, welche von Angehörigen des Rattenvolkes bevorzugt werden.

Alternative Volksmerkmale für Angehörige des Rattenvolkes

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der gewöhnlichen Volksmerkmale von Angehörigen des Rattenvolkes gewählt werden:

Backentaschen: Manche Angehörige des Rattenvolkes verfügen über dehnbare Backentaschen, in denen sie kleine Gegenstände transportieren können: Leichte Waffen, Tränke, Schriftrollen und ähnliches (maximal 28 l an Volumen und 10 Pfund an Gewicht). Sie können einen Gegenstand als Schnelle Aktion in ihre Backentasche stecken oder Hervorholen. Als Bewegungsaktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein solcher Angehöriger des Rattenvolkes seine Backentaschen auch mit massierenden Bewegungen auf den Boden seines Feldes entleeren. Solange er wenigstens einen Gegenstand in seinen Backentaschen mit sich führt, ist seine Aussprache undeutlich und es besteht eine Patzerchance von 20% bei Zaubern mit verbalen Komponenten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Schwärmen.



Laborratte: Auf jeden geschäftigen Erfinder kommt beim Rattenvolk ein anderer, der schließlich die Erfindung testen muss. Wer genug solcher Experimente überlebt, entwickelt manchmal seltsame metabolische Eigenheiten, die ihm erhöhte Widerstandsfähigkeit und zuweilen beim Konsum alchemistischer oder magischer Gebräue positive Nebeneffekte verleihen. Ein Angehöriger des Rattenvolkes mit diesem Volksmerkmal erhält einen Volksbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Gift, Alchemistische Waffen und schädliche Effekte eingenommener Tränke und Elixiere. Ferner kann er ein Mal am Tag entweder die effektive Zauberstufe eines eingenommenen Trankes um 1 erhöhen oder die Wirkung eines alchemistischen Heilmittels, welches er einnimmt oder bei sich anwendet, verdoppeln (auf maximal 4 Stunden). Dieses Volksmerkmal ersetzt Tüfteln.

Oberflächenläufer: Manche Angehörige des Rattenvolkes verbringen möglichst viel Zeit an der Oberfläche und werden zu sehr schnellen Läufern. Die Jahre im Sonnenlicht kosten sie jedoch ihre Nachtsicht. Sie erhalten Dämmersicht und eine Bewegungsrate an Land von 9 m. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht und Langsame Bewegungsrate.

Reinlich: Angehörige des Rattenvolken streben danach, sich selbst und einander makellos sauber zu halten, um die Ausbreitung von Krankheiten zu erschweren. Ein Angehöriger des Rattenvolkes mit diesem Volksmerkmal erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten; sollte er den SG des Rettungswurfes zum Sich-Erholen von einer Krankheit um 5 oder mehr übertreffen, wird er behandelt, als wären ihm zwei aufeinanderfolgende Rettungswürfe gelungen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Nagetierempathie.

Talente für Angehörige des Rattenvolkes

Angehörige des Rattenvolkes können aus den folgenden Talenten wählen:

Gemeinsame Ausrüstung [Gemeinschaft]

Du bist geübt darin, selbst in der Hitze des Kampfes von deinen Verbündeten Dinge auszuleihen.

Voraussetzungen: Schnelle Waffenbereitschaft, GAB +1, Fingerfertigkeit 1 Rang, Volksmerkmal Schwärmen.

Vorteil: Wenn du dich auf demselben Feld aufhältst, wie ein kooperativer Verbündeter, welcher ebenfalls über dieses Talent verfügt, kannst du als Freie Aktion eine seiner Waffen ziehen, bzw. als Bewegungsaktion eine seiner versteckten Waffen oder einen anderen Gegenstand ziehen, bzw. hervorholen. Du kannst ebenfalls als Freie Aktion einem kooperativen Verbündeten auf demselben Feld einen gehaltenen Gegenstand abnehmen. Wenn du auf diese Weise einen Gegenstand nimmst oder hervorholst, provozierst du dabei einen Gelegenheitsangriff (Waffen sind hiervon ausgenommen).

Nager

Dank der Stärke deiner schnell wachsenden Zähne kannst du dich mit genug Zeit durch fast jedes Hindernis hindurchnagen.

Voraussetzungen: Scharfe Zähne*, Rattenvolk.

Vorteil: Dein Bissangriff ignoriert Härte in Höhe deiner ½ Charakterstufe +3. Du kannst eine Volle Aktion aufwenden,

um einem leblosen Gegenstand, den niemand am Leib oder in Händen trägt, den doppelten Bissschaden zuzufügen.

Spezial: Falls du über das Talent Grabzahn[ABR III] verfügst, kannst du dich mit einer Bewegungsrate von 1,50 m pro 10 Minuten durch festen Stein graben.

Sammler

Du hortest alle möglichen Dinge und verlierst oft erlangte Dinge, nur um sie dann wiederzufinden.

Voraussetzungen: Rattenvolk.

Vorteil: Wenn du mit einer Situation konfrontiert wirst, welche einen nichtmagischen Gegenstand erfordert, hast du zufällig ein Mal am Tag einen solchen Gegenstand dabei. Der Gegenstand darf maximal 25 GM plus 5 GM pro Stufe kosten und muss erworben werden, wenn du ihn „findest" (d.h. das Geld, welches du in deinem Beutel geglaubt hast, wurde in Wahrheit schon lange für den Erwerb des Gegenstandes ausgegeben). Es muss sich zudem um einen leicht transportierbaren Gegenstand handeln; solltest du z.B. zu Fuß reisen und nur über einen Rucksack verfügen, kann es kein großer Kessel sein. Du kannst auf diese Weise keine magischen Gegenstände finden und auch keine spezifischen Dinge wie z.B. den Schlüssel zu einer bestimmten Tür. Sollte man dir deine Ausrüstung und Besitztümer fortnehmen, verlierst du den Zugang zu diesem Talent, bis du wenigstens einen Tag zur Verfügung hattest, um dich neuauszustatten und neue Gegenstände zu erwerben.

Scharfe Zähne

Deine Zähne sind besonders scharf und widerstandsfähig.

Voraussetzungen: Rattenvolk.

Vorteil: Du erhältst einen Bissangriff. Dies ist ein natürlicher Primärangriff, welcher 1W3 Schadenspunkte verursacht.

Ausrüstung für Angehörige des Rattenvolkes

Angehörige des Rattenvolkes haben auf die folgenden Ausrüstungsgegenstände Zugriff.

REITRATTE		
Gewöhnlich	**PREIS** 50 GM	**GEWICHT** 50 Pfd.
Streitross	**PREIS** 75 GM	**GEWICHT** 50 Pfd.

Pferde, Ponys und andere Zugtiere eignen sich nicht für das Leben unter Tage über einen längeren Zeitraum hinweg, daher hat das Rattenvolk eine besonders kräftige Abart der Schreckensratte gezüchtet, welche als Zugtier für seine Wagen und Reittier für seine Späher dient. Als Nagetiere reagieren Reitratten positive auf die Anweisungen von Angehörigen des Rattenvolkes. Dank ihrer Zähigkeit und des Umstandes, dass es Allesfresser sind, sind sie zudem auch bei langen Reisen durch unfreundliches Gelände sehr pflegeleicht. Verwende die Spielwerte für eine Schreckensratte mit der Schablone für Riesenhafte Kreaturen (*MHB*, S. 215, 295). Ein Angehöriger des Rattenvolkes mit dem Klassenmerkmal Reittier, Tiergefährte o.ä. kann eine Reitratte als Reittier usw. wählen.

Reitratten als Tiergefährten

Startspielwerte: **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 14, GE 15, KO 17, IN 2, WE 13, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Attributswerte** ST +2, GE +2; **Bonustalent** Ausdauer.

SCHNÜFFELPASTE	**PREIS** 75 GM
	GEWICHT 1/2 Pfd.

Wenn diese alchemistische Paste als Standard-Aktion auf die Nase aufgetragen wird, hält sie Partikel in der Luft fest und schärft deinen olfaktorischen Rezeptoren, was zu einem verstärkten Geruchssinn führt. Du erlangst die Fähigkeit Geruchssinn, wenn auch nur mit der ½ üblichen Reichweite. Solltest du bereits über Geruchssinn verfügen, steigt die Reichweite um 50%. Dieser Effekt hält 1 Stunde an. Zum Herstellen dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 erforderlich.

Magische Gegenstände für Angehörige des Rattenvolkes

Angehörige des Rattenvolkes stellen oft magische Waffen mit den folgenden besonderen Eigenschaften her:

KATALYTISCH		**PREIS** +1 BONUS
AURA Starke Hervorrufungsmagie	**ZS** 12	**GEWICHT** —

Diese Eigenschaft kann nur einer Waffe mit der Eigenschaft *Säure*[ARK] oder *Säureexplosion*[ARK] verliehen werden. Wenn der Träger der Waffe eine Kreatur trifft, wird eine verheerende chemische Reaktion ausgelöst, welche die getroffene Kreatur verbrennt. Der Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, andernfalls erleidet sie für die nächsten 1W4 Runden zu Beginn ihres Zuges jeweils 1W6 Punkte Säureschaden. Weitere Treffer mit einer solchen Waffe erhöhen nicht den Schaden, verlängern aber die Wirkungsdauer des Effektes. Eine Kreatur kann versuchen, den fortlaufenden Schaden als Volle Aktion zu neutralisieren, als stünde sie in Flammen (d.h. sie kann sich z.B. auf dem Boden wälzen oder ins Wasser springen). Wer eine Kreatur, die unter dem Effekt dieser Waffe steht, mit einer Natürlichen Waffe oder einem Waffenlosen Schlag trifft, erleidet 1W6 Punkte Säureschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 BONUS
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurefeil*	

VIRULENT		**PREIS** +1 BONUS
AURA Schwache Nekromantie	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Eine Waffe mit dieser Eigenschaft verstärkt jedes Gift, welches sie überträgt. Der SG des Rettungswurfes gegen ein Gift, das auf die Waffe selbst oder auf mit ihr verschossene Munition aufgetragen wird, steigt um den Verbesserungsbonus der Waffe. Die Wirkungsdauer des Giftes steigt um eine Anzahl von Runden in Höhe des Verbesserungsbonus' der Waffe.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 BONUS
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Giftanfälligkeit*[ABR]	



Rattenvolk-Sammler

Angehörige des Rattenvolkes sind geübt darin, Fallen zu finden und zu entschärfen – im Anschluss nehmen sie die Einzelteile mit, um damit die Verteidigungsanlagen ihrer Bauten zu stärken.

Rattenvolk-Kesselflicker HG 1

EP 400

Rattenvolkschurke 2

N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13 (+3 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 16 (2W8+4)

REF +6, **WIL** –1, **ZÄH** +1

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W3/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +5 (1W6/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Schwärmen

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn der Kesselflicker kann, legt er in einem Bereich mit mehren Ein- und Ausgängen einen Hinterhalt.

Im Kampf Der Kesselflicker teilt sich seine Angriffsfläche mit Verbündeten, um Hinterhältiger Angriffe ausführen zu können. Wenn er fliehen muss, nutzt er seinen *Trank: Spurloses Gehen*.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 16, **WE** 8, **CH** 10

GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 13

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +8 (Springen +4), Entfesselungskunst +8, Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Alchemie) +5, Heimlichkeit +12, Klettern +5, Magischen Gegenstand benutzen +7, Mechanismus ausschalten +11, Schätzen +8, Schwimmen +5, Wahrnehmung +6, Wissen (Gewölbe) +7, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Spurloses Gehen*, Säure, Alchemistenfeuer, Bolzen [Meisterarbeit] (5), Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Dolch [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 121 GM

Rattenvolk-Problemlöser HG 5

EP 1.600

Rattenvolkschurke 6

N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 42 (6W8+12)

REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +10 (1W4/18–20)

Fernkampf Handarmbrust +9 (1W3/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Schwärmen

TAKTIK

Im Kampf Nachdem der Problemlöser seinen *Trank: Unsichtbarkeit* zu sich genommen hat, führt er einen Hinterhältigen Angriff gegen den verletzlichsten Gegner. Sollte dieser eine Metallrüstung tragen, benutzt der Problemlöser stattdessen seinen *Zauberstab: Schockgriff*.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 17

Talente Geschickte Hände, Sammler*, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +9), Bluffen +5, Diplomatie +5, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +6, Handwerk (Alchemie) +3, Heimlichkeit +17, Klettern +6, Magischen Gegenstand benutzen +10, Mechanismus ausschalten +20, Motiv erkennen +10, Schätzen +7, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +10

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Entschärfen, Spürnase)

Kampfausrüstung *Elixier des Versteckens*, *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit* (2), *Zauberstab: Schockgriff* (ZS 4, 12 Ladungen), Säure (2); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Handarmbrust mit 10 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Wurfhaken, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Seidenseil (15 m), 314 GM

Rattenvolkwaffenmeister

Da Handelszüge des Rattenvolkes die ganze Welt bereisen, erwerben sie auch interessante Ausrüstungsgegenstände, darunter Schwarzpulver und seltene Metalle.

Rattenvolk-Revolverheld — HG 2

EP 600

Rattenvolkschütze[ABR II] 3
N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)
TP 24 (3W10+3)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Behände +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +5 (1W4/×3)
Fernkampf Muskete [Meisterarbeit] +8 (1W10/×4)
Besondere Angriffe Schneid (2), Schwärmen

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 15
Talente Büchsenmacher[ABR II], Kernschuss, Schnelles Nachladen (Muskete)
Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +5), Fingerfertigkeit +9, Handwerk (Alchemie) +9, Klettern +5, Schwimmen +5, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +6
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Büchsenmacher, Schützentricks (Geschoss ausweichen, Kolbenhieb, Lauf reinigen, Schnell ziehen, Trickschuss, Zielgenauigkeit)
Kampfausrüstung *Öl: Stille*[ABR II], *Trank: Leichte Wunden heilen*, Alchemistenfeuer, Pulverhorn (2) mit 20 Ladungen Schwarzpulver, Blendkartuschen[ARK] (5), Papierkartuschen[ARK] (10); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Beil [Meisterarbeit], Muskete[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Kugeln, Büchsenmacherausrüstung, 211 GM

Rattenvolk-Wächter — HG 4

EP 1.200

Rattenvolkkämpfer 5
N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+2 GE, +1 Größe, +7 Rüstung, +1 Schild)
TP 42 (5W10+10)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +7; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Streitflegel aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit] +11 (1W6+5), Biss +2 (1W3+1) oder Kurzschwert +8 (1W4+2/19–20), Biss +2 (1W3+1)
Fernkampf Leichte Armbrust +8 (1W6/19–20)
Besondere Angriffe Schwärmen, Waffentraining (Flegel +1)

TAKTIK

Im Kampf Der Wächter konzentriert sich darauf, seine Verbündeten vor Angriffen zu beschützen, daher versucht er Gegner zu entwaffnen, um so die Gefahr zu reduzieren, die von ihnen ausgeht.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8
GAB +5; **KMB** +6 (Entwaffnen +8, Zu-Fall-bringen +8); **KMV** 18 (20 gegen Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen)
Talente Defensive Kampfweise, Scharfe Zähne*, Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Streitflegel), Waffenspezialisierung (Streitflegel)
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Handwerk (Alchemie) + 4, Klettern +8, Magischen Gegenstand benutzen +1, Mit Tieren umgehen +4, Schwimmen +8, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +2, Wissen (Baukunst) +7, Wissen (Gewölbe) +7
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Säure; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte* +1, Leichter Stahlschild [Meisterarbeit], Leichte Armbrust mit 20 Bolzen [Meisterarbeit], Streitflegel aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit], Kurzschwert, *Resistenzumhang* +1, 148 GM



Rattenvolkreisende

Viele nomadisch lebende Angehörige des Rattenvolkes ergreifen Berufe, die von ihnen erfordern, dass sie umherreisen.

Rattenvolk-Karawanenwache — HG 3

EP 800

Rattenvolkwaldläufer 4
N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)
TP 30 (4W10+4)
REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +7 (1W4+1/18–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +9 (1W6+1/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Magische Bestien +2), Kampfstil (Bogenschießen), Schwärmen



Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1; Konzentration +3)
1. — *Energien widerstehen*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen
Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +2, Heimlichkeit +14, Klettern +6, Magischen Gegenstand benutzen +2, Mit Tieren umgehen +7, Reiten +10, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +11, Wissen (Geographie, Gewölbe, Natur) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wüste +2), Bund des Jägers (Tiergefährte [Reitratte]), Oberflächenläufer*, Spuren lesen +2, Tierempathie +4
Kampfausrüstung *Eis- Pfeile* +1 (4), *Schlafpfeile* (2), Alchemistenfeuer (2); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Pfeilen, Krummsäbel [Meisterarbeit], 491 GM

Rattenvolk-Expeditionsleiter — HG 7

EP 3.200

Rattenvolkwaldläufer 8
N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, , +3 GE, +1 Größe, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 72 (8W10+24)
REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Doppelklingenschwert* +1, +9/+4 (1W3+4/19–20), Doppelklingenschwert [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6+1/19–20)
Fernkampf *Kompositlangbogen* +1, +13/+8 (1W6+3/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Tiere +2), Kampfstil (Doppelwaffe), Schwärmen
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 5; Konzentration +6)
2. — *Rindenhaut*
1. — *Elementen trotzen*, *Lange Schritte*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +9; **KMV** 23
Talente Ausdauer, Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit Exotischen Waffen (Doppelklingenschwert), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Doppelklingenschwert)
Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +3, Heilkunde +8, Heimlichkeit +18, Klettern +9, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +10, Schwimmen +7, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +14, Wissen (Geographie, Gewölbe, Natur) +8, Zauberkunde +6
Sprachen Gemeinsprache, Gnollisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wüste +4, Städtisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Oberflächenläufer*, Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, *Kompositlangbogen* +1 (+2 ST) mit 20 Pfeilen, *Doppelklingenschwert* +1/[Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, 149 GM

Rattenvolkgelehrter

Magie nützt dem Bau am meisten, wenn sie Erkenntnisse liefert, daher schätzt das Rattenvolk Seher sehr. Obwohl solche Gelehrte auch durchaus offensive Zauber für den Fall eines Angriffs parat haben – schließlich ist es nie falsch, hinreichend vorbereitet zu sein -, kann derartiges im Grunde auch mittels Alchemie oder Waffenhandwerk dupliziert werden.

Rattenvolk-Gelehrter **HG 6**

EP 2.400

Rattenvolkmagier (Seher) 7

N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)

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

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 48 (7W6+21)

REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +3 (1W4–2)

Fernkampf Leichte Armbrust +6 (1W6/19–20)

Besondere Angriffe Schwärmen

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 7; Konzentration +12)

8/Tag — Glück des Wahrsagers (+3)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 7; Konzentration +12)

4. — *Arkaner Blick*, *Dimensionstür*, *Feuerwand*

3. — *Blitz* (SG 18), *Hast*, *Magie bannen*, *Zungen*

2. — *Glitzerstaub* (SG 17), *Sengender Strahl*, *Spinnenklettern*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*

1. — *Alarm*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (2x), *Rascher Rückzug*, *Schmieren* (SG 16), *Sprachen verstehen*

0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*

Verbotene Schulen Nekromantie, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Rattenvolkgelehrte wirkt auf sich jeden Morgen *Magierrüstung*. Da er den direkten Kampf meidet, wirkt er unmittelbar vor einem Kampf *Spinnenklettern* auf sich und begibt sich zu einer gut zu verteidigenden Position. Sollte er über mehrere Verbündete verfügen, benutzt er vorher seinen *Zauberstab: Verschwimmen* und seine *Schriftrolle: Magische Waffe* auf diese und ihre Waffen.

Im Kampf Der Rattenvolkgelehrte wirkt *Feuerwand*, um das Schlachtfeld aufzuteilen und Feinde festzusetzen. Dann wirkt er seine Kampfzauber; hat er diese aufgebraucht, benutzt er seine *Schriftrolle: Magische Waffe* auf seine Leichte Armbrust und macht mit Fernkampfangriffen weiter. Sollte er in die Ecke gedrängt werden, nutzt er *Dimensionstür*.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* und *Spinnenklettern* besitzt der Gelehrte die folgenden Spielwerte: **RK** 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11; **Bewegungsrate** 6 m; **Fertigkeiten** Klettern –2.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 20, **WE** 14, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 12

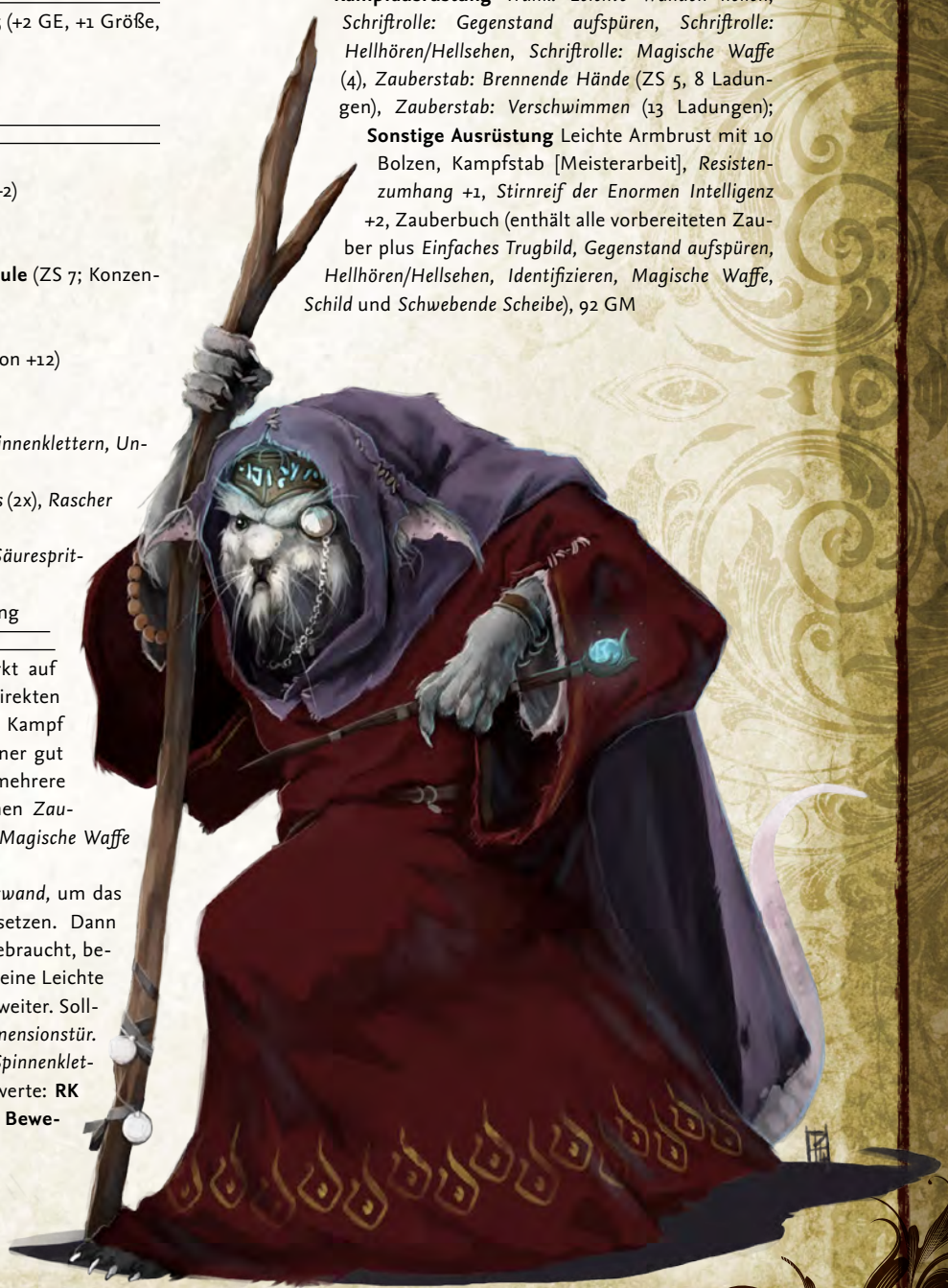
Talente Abhärtung, Durchschlagende Zauber, Große Zähigkeit, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +7, Heimlichkeit +13, Klettern +6, Schätzen +15, Sprachenkunde +15, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geographie) +12, Wissen (Geschichte) +12, Zauberkunde +15; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Alchemie) +2, Klettern +8, Magischen Gegenstand benutzen +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Dunkelwelsch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnollisch, Goblinisch, Infernalisch, Riesisch, Sylvanisch, Terral, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Stab), Vorgewarnt

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Schriftrolle: Gegenstand aufspüren*, *Schriftrolle: Hellhören/Hellsehen*, *Schriftrolle: Magische Waffe* (4), *Zauberstab: Brennende Hände* (ZS 5, 8 Ladungen), *Zauberstab: Verschwimmen* (13 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Kampfstab [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif der Enormen Intelligenz* +2, Zauberbuch (enthält alle vorbereiteten Zauber plus *Einfaches Trugbild*, *Gegenstand aufspüren*, *Hellhören/Hellsehen*, *Identifizieren*, *Magische Waffe*, *Schild* und *Schwebende Scheibe*), 92 GM



Rattenvolkchemiker

Viele Angehörige des Rattenvolkes betrachten die Alchemie der Magie als überlegen, kann man mittels ersterer doch weitaus mehr Gegenstände zum Verkauf und Heilmittel zum Wohle des Baus herstellen.

Rattenvolk-Chemiker **HG 7**

EP 3.200

Rattenvolkalchemist[EXP] 8

N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +5 GE, +1 Größe, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 63 (8W8+24)

REF +14, **WIL** +3, **ZÄH** +9; +6 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Dolch +6/+1 (1W3–1/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +12 (1W6/19–20) oder Bombe +12/+7 (4W6+4 Kälte oder Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 12/Tag (4W6+4 Kälte oder Feuer, SG 18), Schwärmen

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 8)

3. — *Fliegen, Heldenmut, Schwere Wunden heilen*

2. — *Bärenstärke, Energien widerstehen, Rindenhaut, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit*

1. — *Handwerkerglück*[EXP], *Geruchslosigkeit*[EXP] (SG 15), *Person verkleinern* (SG 15), *Schild, Sprachen verstehen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Chemiker schluckt sein Mutagen und seine *Extrakte: Rindenhaut* und *Fliegen*. Er gibt seine *Infusionen: Bärenstärke* und *Heldenmut* an seine Verbündeten weiter.

Im Kampf Der Chemiker lässt von oben fliegend Bomben regnen.

Grundspielwerte Ohne Mutagen und *Rindenhaut* besitzt der Chemiker die folgenden Spielwerte: **INI** +7; **Sinne** Wahrnehmung +14; **RK** 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16; **REF** +12; **Fernkampf** Leichte Armbrust +10 (1W6/19–20) oder Bombe +10/+5 (4W6+4 Kälte oder Feuer); **GE** 16, **WE** 12; **KMV** 18; **Fertigkeiten** Beruf (Kräuterkundler) +12, Heilkunde +8, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +14

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 8

GAB +6; **KMB** +4; **KMV** 20

Talente Blitzschnelle Reflexe, Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Trank brauen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Beruf (Kräuterkundler) +11, Handwerk (Alchemie) +17, Heilkunde +7, Magischen Gegenstand benutzen +1, Mechanismus ausschalten +16, Schätzen +11, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Natur) +15, Zauberkunde +11; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Alchemie) +2, Magischen Gegenstand benutzen +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +8, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Frost Bombe, Haltbarer Extrakt, Präzisionsbombe [4 Felder], Schnelle Bomben), Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich, 80 Minuten), Gift einsetzen, Schnelle Alchemie, Schnelles Vergiften

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (3), *Trank: Standort vortäuschen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, Säure (2), Gegengift (2), Rauchstäbe (2), Verstrickungsbeutels (2); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +1, Dolch, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, *Resistenzumhang* +1, *Trockenpulver*, *Elixier der Wahrheit*, *Schutzring* +1, Formelbuch (enthält die Formeln der vorbereiteten Extrakte plus *Elementen trotzen, Identifizieren, Person vergrößern, Rascher Rückzug, Selbstverkleidung, Springen* und *Standort vortäuschen*), Zündhölzer (10), 317 GM



Rattenvolkchemiker sind hochgeschätzte Angehörige jeder Rattenvolkkolonie. Sie versorgen den Bau nicht nur mit exzellenten Verteidigungsfähigkeiten, sondern auch mit wertvollen alchemistischen Handelswaren.

Rattenvolk-Ältester

Da Angehörige des Rattenvolkes kurze Lebensspannen haben, hören sie auf die Weisheit jener, welche alt geworden sind. Viele möchten von Kindesbeinen an später zu den Ältesten gehören und versuchen daher, Bücher und Geschichtsunterlagen in die Finger zu bekommen, wenn sie Handel treiben, um diese später zu studieren. Angehende Anführer erlernen oft auch die Heilkünste, um den Rest des Baus bei Gesundheit halten zu können – und um sicherzustellen, dass sie lange genug leben, um ihr Wissen weiterzugeben.

Rattenvolk-Ältester **HG 8**

EP 4.800

Rattenvolkkleriker des Abadar 9

N Kleiner Humanoider (Rattenvolk)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Größe, +7 Rüstung, +1 Schild)

TP 80 (9W8+36)

REF +5, **WIL** +12, **ZÄH** +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +8/+3 (1W4)

Fernkampf Leichte Armbrust +7 (1W6/19–20)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 7/Tag (SG 16, 5W6), Schwärmen

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)

7/Tag — Hauch der Resistenz +2

Beliebig oft — Dimensionssprung (27 m/Tag)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +13)

5. — *Steinwand* (SG 19), *Teleportieren*[D],

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionstür*[D], *Fortschicken* (SG 18), *Monster herbeizaubern IV*

3. — *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Mit Stein verschmelzen*, *Schutz vor Energien*[D], *Stein formen*

2. — *Anderen schützen*[D], *Bärenstärke*, *Dunkelheit*, *Gefühle besänftigen* (SG 16), *Geräuschexplosion* (SG 16), *Zone der Wahrheit* (SG 16)

1. — *Befehl* (SG 15), *Elementen trotzen*, *Heiligtum* (SG 15), *Lange Schritte*[D], *Schild des Glaubens*, *Segnen*

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Wasser erschaffen*

D Domänenzauber; **Domänen** Schutz, Reisen

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Älteste wirkt auf sich *Lange Schritte* und *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke* und *Magisches Schutzgewand* usw. auf Verbündete, welche in den Nahkampf gehen. Er wählt einen verletzlichen Verbündeten aus, den er mittels *Anderen schützen* beschützt.

Im Kampf Der Älteste konzentriert sich darauf, seine Verbündeten zu heilen und gegnerische Zauber zu bannen, während er sich selbst im Hintergrund hält. Falls die Gruppe fliehen muss, hilft er bei der Evakuierung und hält Feinde mittels *Steinwand* auf oder bringt seine Verbündeten mittels *Teleportieren* in Sicherheit, sofern er alle mitnehmen kann.

Grundspielwerte Ohne *Lange Schritte* besitzt der Älteste die folgenden Spielwerte: **Bewegungsrate** 9 m

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 15

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Zusätzliches Energie fokussieren

Fertigkeiten Diplomatie +14, Handwerk (Alchemie) +3, Heilkunde +12, Magischen Gegenstand benutzen +4, Motiv erkennen +14, Schätzen +5, Wahrnehmung +6, Wissen (Religion) +9; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Alchemie) +2, Magischen Gegenstand benutzen +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aura des Schutzes (+1 Ablenkung, Energieresistenz 5, 9 Runden/Tag), Flinkfuß (7/Tag), Grundbewegungsrate +3 durch die Domäne des Reisens

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Ausdauer des Ochsen*, *Schriftrolle: Unsichtbarkeit aufheben*, *Schriftrolle: Verständigung*, *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer* +1, Leichter Stahlschild, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2, silbernes Heiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel, Sonnenzepter, zwei Platinringe (Gesamtwert 50 GM), 768 GM



Kirrix

Dieser schlanke, wieselartige Nager besitzt lange Schnurrhaare und sechs kurze, aber kräftige Beine.

Kirrix **HG 3**

EP 800

N Große Magische Bestie

INI +6; **Sinne** Blindgespür 3 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, –1 Größe, +3 Natürlich)

TP 34 (4W10+12)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +7

Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W8+6)

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

Besondere Angriffe Krankheitserreger freigeben

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 5, **WE** 12, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 21 (29 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Klettern +12, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Krankheiterreger aufnehmen, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheitserreger aufnehmen (AF) Der Körper eines Kirrix verfügt über angeborene Eigenschaften, die ihn Rattenvolkbauten reinigen und Krankheiten eindämmern lassen. Ein Kirrix sammelt Krankheiten, indem er sie von Gegenständen oder aus der Luft aufnimmt. In der Regel handelt es sich dabei um eingenommene oder eingeatmete Krankheiten, indem er sich um eine kranke Kreatur kümmert (meist eingenommene oder durch Verwundung übertragene Krankheiten) oder mit einer Kreatur kämpft, welche Krankheiten verbreitet und ihn solchen aussetzt. Ein Kirrix kann Erreger für bis zu zwei Krankheiten in einem nahe seiner Kehle befindlichen Organ speichern (ein typischer Kirrix verfügt über Erreger für Schmutzfieber und Beulenpest). Unerwünschte Erreger kann er als Volle Aktion verdauen. Sollte er einen Schimmel oder eine andere Substanz verzehren, welche Krankheiten hervorruft, reinigt er die Oberfläche darunter von den Krankheitserregern. Sollte er das Blut einer kranken Kreatur trinken (indem er eine offene Wunde ausleckt oder die Kreatur beißt), kann er ein Gegenmittel produzieren, welches er über seinen Speichel bei sich selbst oder anderen anwenden kann. Behandle dies, als würde der Kirrix die Fertigkeit Heilkunde mit einem Bonus von +12 einsetzen, um Krankheiten zu behandeln.

Krankheitserreger freigeben (AF) Wenn ein Kirrix mit seinem Bissangriff trifft, kann er mittels seiner Fähigkeit Krankheitserreger aufnehmen sein Ziel mit einer aufgenommenen Krankheit infizieren, sofern er Krankheitserreger gespeichert hat. Dabei kann es sich sogar um eine Krankheit handeln, welche normalerweise nicht im Rahmen von Verwundungen übertragen wird. Dies ist dem Kirrix täglich in Höhe seines Konstitutionsmodifikators Mal möglich. Alternativ kann er auch zwei Anwendungen dieser Fähigkeit nutzen, um eine Krankheit in einem 4,50 m-Kegel zu verbreiten und alle Kreaturen in diesem Wirkungsbereich der Krankheit auszusetzen, selbst wenn diese normalerweise nicht mittels Kontakt übertragen wird. Dies verbraucht aber auch die Vorräte des Kirrix an Erregern dieser Krankheit.



Das Rattenvolk besitzt denselben Enthusiasmus für Alchemie wie für Nagetiere. Es hat diese beiden Interessenschwerpunkte kombiniert, um die Kirrixe zu erschaffen, welche sie mittels regulärer Infusionen über Generationen hinweg aus Reitratten gezüchtet haben. Diese alchemistischen Modifikationen haben Kirrixe mit sechs Beinen und der Fähigkeit versehen, Krankheiten zu verzehren und weiterzugeben, ohne selbst dabei Nachteile zu erleiden.

Diese geselligen Kreaturen werden in vielen Siedlungen des Rattenvolkes gezüchtet. In ihren Bauten unterhalten die Angehörigen des Rattenvolkes mit ihnen eine symbiotische Beziehung: Die Kirrixe durchstreifen die Tunnel des Baus und fungieren als Müllsammler, indem sie nach unvertrauten Gerüchen suchen, Abfälle fressen und schädliche Krankheitserreger aus der Siedlung entfernen. Sollte der Bau angegriffen werden, agieren die Kirrixe als Wächter und quetschen sich durch Tunnel oder blockieren diese, um ihren Rattenvolkverbündeten Zeit zur Flucht zu erkaufen.

Ein typischer erwachsener Kirrix ist 2,70 m lang und wiegt in der Regel weniger als 500 Pfund.

Begegnungen

Die Angehörigen des Rattenvolkes bereisen die ganze Welt auf der Suche nach neuen Entdeckungen und Handelsgelegenheiten. Daher können Abenteurer ihnen unter den verschiedensten Umständen und in den unterschiedlichsten Gruppenzusammensetzungen begegnen.

Rattenvolk-Vorausspäher (HG 6)

Rattenvolk-Reisegruppen schicken häufig einen kleinen Spähtrupp mehrere Kilometer voraus, um das Land auszukundschaften und nach gefährlichen Kreaturen zu suchen, um nicht die ganze Karawane in Gefahr zu bringen.

Rattenvolk-Karawanenwachen (3) **HG 3**

EP je 800

TP je 30 (siehe Seite 180)

Reitratten (3) **HG —**

EP —

N Mittelgroße Tiere

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Natürlich)

TP 18 (2W8+9)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 4

GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Klettern +10, Schwimmen +10, Wahrnehmung +5

Besondere Eigenschaften Tricks (Angreifen [alle Kreaturen], Arbeiten, Bei Fuß gehen, Bringen, Spuren folgen, Verteidigen)

Rattenvolk-Karawane (HG 9)

Das Rattenvolk neigt dazu, in großen Karawanen oder Wagenzügen von einem Handelsknoten zum nächsten zu reisen. Eine solche Karawane besteht in der Regel aus einem Dutzend Händlern, welche die von Ratten gezogenen Wagen lenken, und erfahrenen Entdeckern als Begleitung, Führer und Beschützer.

Rattenvolk (12) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 8 (*MHB III*, Seite 210)

Rattenvolk-Karawanenwachen (4) **HG 3**

EP je 800

TP je 30 (siehe Seite 180)

Rattenvolk-Expeditionsleiter HG 7

EP 3.200

TP 72 (siehe Seite 180)

Reitratten (4) **HG —**

EP —

TP je 18 (siehe oben)

Kolonisten (HG 10)

Wenn ein Bau zu überfüllt wird, tun sich mehrere Dutzend Angehörige des Rattenvolkes zusammen, um einen neuen zu gründen. Meist wird diese Gruppe von einem Gelehrten begleitet, welcher über nützliches Wissen und Schriften verfügt.

Rattenvolk (18) **HG 1/3**

EP je 135

TP je 8 (*MHB III*, Seite 210)

Rattenvolk-Gelehrter **HG 6**

EP 2.400

TP 48 (siehe Seite 183)

Rattenvolk-Kesselflicker (4) **HG 1**

EP je 400

TP je 16 (siehe Seite 178)

Rattenvolk-Wächter (2) **HG 4**

EP je 1.200

TP je 42 (siehe Seite 179)





Sahuagine

„Haie? Kind, außer du bist im Wasser, musst du Haie nicht fürchten. Solange du in einem Boot bist und sie unten im Salzwasser schwimmen, kannst du ihnen ruhig einen Fischkopf zuwerfen und dankbar sein, dass du hier oben bist und sie dort unten.

Sahuagin jedoch, die sind die wahren Schrecken des Meeres. Das sind Unholde, die in einer wilden Horde aus den Meerestiefen emporsteigen, über die Reling klettern, während du halb eingeschlafen am Ruder stehst, und Männer und Jungen gleichermaßen mit ihren Dreizacken aufspießen. Sie sind nicht einmal Piraten, da ihnen egal ist, welche Schätze vielleicht im Laderaum warten. Natürlich nehmen sie sie trotzdem mit, aber deshalb kommen sie nicht nach oben. Sie wollen Blut. Blut und Angst. Wenn es nach diesen eiskalten Fischköppen geht, sind alle Meere ihr Reich und wir Seeleute Eindringlinge.

Und jetzt hol mir noch ein Bier und ich erzähle dir, wie ich mein anderes Bein verloren habe.“

—Grum Belson, Dritter Maat der *Meerjungfrau' Freud* (im Ruhestand)

Die Sahuagine sind furchtbare Kreaturen, welche in den Ozeanen lauern und allzeit bereit sind, Verheerungen über andere zu bringen. Diese „Seeteufel" sorgen dafür, dass Schiff leer und mannschaftslos über die Meere treiben, sie rauben im Dunkeln der Nacht die Bewohner ganzer Küstendörfer und zwingen die Elfen der See und das Meervolk gleichermaßen, sich für den Krieg zu rüsten.

Sahuagine sind komplexe Geschöpfe: Sie verfügen über einen scharfen Verstand und streben nach Ordnung und Struktur, während zugleich kaum unterdrückte Wut und Blutlust in ihnen kochen. Selbst die kleinste Provokation kann aus einem kalten, berechnenden Sahuagin einen mordlustigen Amokläufer machen. Um bei Verstand und scharfdenkend bleiben zu können, wenn dies erforderlich ist, feiern Sahuagine zuweilen in blutigen Gewässern – wer seine Blutlust nicht stillen kann, verfällt entweder in lethargische Apathie oder dreht durch und greift seine Artgenossen an.

Als Volk streben Sahuagine nach nicht weniger als der völligen Herrschaft über alle Meere. Sie lieben es zwar, über andere intelligente Wesen Unheil und Tod zu bringen, leben zudem aber in einem ständigen Bürgerkrieg. Ihre Könige und Königinnen ermutigen sie zu kleinlichen Blutfehden, um auf diese Weise den Blutrausch zu füttern, die Bevölkerungszahlen zu kontrollieren und die Kampfeskünste ihres Volkes weiter zu stählen.

Im Gegensatz zu den meisten aquatischen Humanoiden gedeihen Sahuagine in jeder Tiefe und bei jeder Wassertemperatur. Dennoch bevorzugen sie warme Küstengewässer – möglicherweise aufgrund der dortigen Fülle an Nahrungsmitteln und Wesen, die sie terrorisieren können. Sahuagine können überall von geschützten Atollen bis zu lichtlosen Tiefseegräben angetroffen werden, egal ob in den Polarregionen oder in den Tropen. Es gibt sie sogar auf der Ebene des Wassers.

Das Feudalsystem der Sahuagine verkörpert eine gnadenlos durchgesetzte Ordnung. Jeder Sahuagin hat eine Position inne, die er sich mit Stärke und Können verdient hat, riskiert aber eine Degradierung im Falle von Inkompetenz oder gar den Tod, sollte er Schwäche zeigen. Offiziere und Edle herrschen über kleinere Besitzungen als Vasallen der Barone, Herzöge und Fürsten; Könige und Königinnen regieren ganze Meere von ihren großartigen Palästen in Städten mit Zehntausenden von Bewohnern aus. Jeder adelige Sahuagin strebt danach, die anderen seinem Willen zu unterwerfen, zum Herrscher über ein ozeanisches Imperium aufzusteigen und das Zeitalter der Herrschaft der Sahuagine einzuleiten.

Trotz ihrer Nutzung von Adelstiteln sind Sahuaginen Abstammungslinien ziemlich egal – Taten sind wichtiger als Abstammung und auch wenn Sahuagine auf Verwandte mit Einfluss und Macht stolz sind, müssen selbst die Nachkommen der Könige ohne Hilfe schwimmen lernen. Sicherlich erhalten diese Kinder mehr Möglichkeiten und Ausbildung als andere, doch die ambitionierte Tochter eines gemeinen Arbeiter kann durchaus zur Herrin einer Baronie aufsteigen, während der unfähige Sohn eines Barons durchaus als Mahlzeit anderer Sahuagine enden kann.

Sahuagine betrachten andere Kreaturen durch die Brille ihres Appetits – andere Völker existieren, um als Sklaven zu dienen, bei der Jagd oder im Kampf zu sterben oder ihnen die Bäuche zu füllen. Sahuagine verbünden sich nur selten mit anderen Kreaturen als ihren geliebten Haien und den haiartigen Adaros[MHB III], versklaven zuweilen aber Drachenschildkröten[MHB] und andere furchtbare aquatische Monster als Kriegsbestien. Sie hassen Aquatische Elfen, Lokatha[MHB II], Angehörige des Meervolkes[MHB] und Tritonen[MHB II], welche sich für sie allesamt nur als Sklaven oder Mahlzeiten eignen. Abolethen[MHB] und Kraken[MHB] begegnen sie mit einer Mischung aus Abscheu und Respekt, da diese Kreaturen die größten Hindernisse zwischen den Sahuaginen und der Herrschaft über die Meere darstellen.

Junge Sahuagine entschlüpfen Gelegen aus bis zu 200 Eiern, welche weibliche Sahuagine in gutgeschützten Eikammern legen. Eine Ortschaft verfügt in der Regel nur über eine solche Kammer, größere Städte können aber auch maximal ein Dutzend besitzen. Die Eier schlüpfen drei Monate nach der Eiablage, ihnen entfleuchen aalartige Fingerlinge, die nur aus Zähnen, Maul und Schwanz zu bestehen scheinen. Das Schlüpfen provoziert einen brutalen Blutrausch, da die neugeborenen Fingerlinge ihre kleineren und schwächeren Geschwister fressen. Einige Überlebende fallen größeren Raubtieren zum Opfer oder werden von ihren größeren Geschwistern gefressen, wenn diese nach dem ersten, brutalen Mahl erneut Hunger verspüren. Nur die schlausten, schnellsten oder stärksten überleben lange in der Eikammer. Wenn ein Jahr verstrichen ist, kehren die Eltern zurück, um ihre überlebenden Jungen zu holen, welche sie am Geruch erkennen. Manche Jungen werden aber auch nicht abgeholt, weil ihre Eltern zwischenzeitlich verstorben sind oder ihren Geruch nicht aufspüren können. Solche Findlinge werden in den Barracken der Sahuagine gemeinschaftlich aufgezogen und in den Kampf geschickt, sobald sie einen Dreizack führen können.

Sahuagine werden schnell erwachsen. Mit sechs Monaten wachsen ihnen Arme und Beine, mit einem Jahr erreichen sie eine Körperlänge von 1,50 m und mit sechs Jahren sind sie mit 2,10 m Größe ausgewachsen. Bis zum Erreichen des Erwachsenenalters müssen Sahuagine der unteren Gesellschaftsschichten sich durchbeißen oder sterben, während jene von höherem Status häufig lange genug von ihren Eltern beschützt und ausgebildet werden, um zu fähigen und tödlichen Kriegern zu werden.

Als Spezies neigen Sahuagine stark zu Mutationen (siehe Seite 188). Die meisten Mutanten sterben in den Eikammern, doch die Überlebenden verdienen sich so frühzeitig Respekt, scheinen ihre seltsamen Fähigkeiten doch der Beweis göttlicher Gunst zu sein. Am häufigsten sind dabei die furchterweckenden Vierarmigen Sahuagine, von denen vielleicht einer auf 100 überlebende Schlüpflinge kommt. Andere Mutationen scheinen die Folge von Umweltbedingungen oder der Nähe zu anderen Kreaturenarten zu sein, könnten aber auch auf Verschmutzungen im Wasser zurückzuführen sein. Besonders zu beachten sind dabei die Malenti, sehen diese Sahuagine doch aus unbekannten Gründen wie Aquatische Elfen aus.

Die Lebenserwartung eines Sahuagin ist hoch und möglicherweise unbegrenzt. Die meisten sterben aber gewaltsam vor dem 30. Geburtstag. Manche besonders zähe Fürsten und Königinnen regieren jahrhundertelang, da die Körper von Sahuaginen nicht unter Altersschwäche leiden. Besonders alte Sahuagine sind deutlich größer als ihre jüngeren Artgenossen und erreichen schließlich die Größenkategorie Groß. Sahuagine aller Alterskategorien hassen Schwäche und versuchen, sie aus ihrer Mitte mit atavistischen, gewalttätigen Reaktionen auszutreiben.

Die vollständigen Spielwerte für Sahuagine findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 225.

Neue Regeln für Sahuagine

Der folgende Abschnitt enthält Regeln, um eine weite Vielfalt von Sahuaginen zu repräsentieren:

Sahuaginmutanten

Die Gene der Sahuagine sind von Natur aus instabil und daher empfänglich für Mutationen. Nicht alle diese Mutationen sind positiv und schadhafte Sahuagine überleben nur selten lange nach dem Schlüpfen. Sahuaginmutanten, welche überleben und zu Erwachsenen werden, besitzen den Respekt und die Bewunderung ihrer Artgenossen und steigen meist rasch in Machtpositionen auf. Die häufigsten auftretenden Mutationen sind die Vierarmigen und die Malenti.

Blinder Sahuagin: Diese bleichen, kränklich wirkenden Sahuagine besitzen keine Augen, dafür steigt die Reichweite ihres Blindgespürs auf 27 m und sie erhalten das Bonustalent Blind kämpfen. Ein leuchtendes Tastorgan, welches aus der Stirn eines solchen Sahuagin ragt, fügt allen Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zu ihm den Zustand Geblendet zu und ermöglicht ihm, *Tiere faszinieren* als Zauberähnliche Fähigkeit ein Mal am Tag einzusetzen; diese Fähigkeit ist rein sichtbasiert, funktioniert nicht bei blinden Kreaturen und besitzt daher auch nicht die Kategorie Schall. Da ein Blinder Sahuagin blind ist, ist er gegen alle sichtbasierenden Angriffe und Effekte immun, Blickangriffe eingeschlossen. Einzelne Blinde Sahuagine schlüpfen in der Nähe von Stätten des uralten Bösen und können sogar andere Sahuagine beunruhigen. Ganze Stämme dieser Mutanten hausen in tiefen Unterwassergräben und –höhlen, vergessenen Städten auf dem Grund der Ozeane und in verfluchten aquatischen Tempeln.



Haiblütiger Sahuagin: Diese Sahuaginmutanten besitzen ein übergroßes Maul voller Reihen von Haifischzähnen, hinzukommen Flossen und Schwanz eines übergroßen Hais. Diese Abnormalitäten lassen sie wie monströse Angehörige des Meervolkes wirken und verleihen ihnen eine Grundbewegungsrate an Land von 1,50 m, eine Bewegungsrate für Schwimmen von 24 m, einen Bissangriff, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht, sowie Immunität gegen Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen. Man trifft diese Mutanten meist in Sahuagingemeinschaften mit einer ungewöhnlich hohen Anzahl an Haifischwächtern oder in der Nähe von Eiablageplätzen von Haien an.

Malenti: Ein Malenti sieht aus wie ein Aquatischer Elf; er erhält einen Bonus von +4 auf Geschicklichkeit und Charisma und die Bonustalente Fertigkeitsfokus (Bluffen) und Täuscher, ferner kann er drei Mal am Tag *Befehl* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen (diese Fähigkeit wirkt allerdings nur bei Kreaturen der Unterart Aquatisch und repräsentiert einen stärkeren telepathischen Einfluss auf aquatische Kreaturen). Der Natürliche Rüstungsbonus eines Malentis beträgt nur +2, er verliert ferner Blindheit durch Licht und Natürliche Waffen. Malenti geben gute Barden, Magier, Mystiker und Schurken ab.

Stachliger Sahuagin: Diese Sahuagine sind wie Seeigel von Hunderten nadelartiger Stacheln bedeckt. Diese können sie aufstellen, um Kreaturen zu durchbohren, welche sie berühren. Eine Kreatur, welche mit einem Stachligen Sahuagin ringt oder ihn mit einem Waffenlosen Angriff oder einer Natürlichen Waffe trifft, erleidet 1W4 Punkte Stichwaffenschaden. Ferner erhalten diese Mutanten die Bonustalente Defensives Kampftraining und Verbesserter Ringkampf. Sie schlüpfen häufig in jenen Tiefen, die auch Seeschlangen[MHB], Thalassischen Behemothen[MHB III] und anderen gewaltigen aquatischen Raubtieren als Jagdgründe dienen.

Vierarmiger Sahuagin: Diese Mutanten besitzen vier Arme, wodurch sie zwei zusätzliche Klauenangriffe erhalten. Vierarmige Sahuagine erhalten die Bonustalente Abhärtung und Mehrfachangriff und die Allgemeine Monsterfähigkeit Meisterschaft mit mehreren Waffen[MHB II]. Sie haben einen Basis-HG von 3 und geben sehr gut Barbaren, Kämpfer und Waldläufer ab.

Urzeitlicher Sahuagin: Diese auch als Adacthyi bekannten Mutanten sind Rückfälle in eine weitaus primitivere Epoche; sie haben die Größenkategorie Groß, einen Natürlichen Rüstungsbonus von +7 und können außer mit Haien auch mit aquatischen Dinosauriern und aquatischen Urzeittieren sprechen. Man begegnet ihnen in der Regel in denselben Gewässern wie Urzeitwesen.

Talente für Sahuagine

Die folgenden Talente sind unter Sahuaginen weitverbreitet:

Aquatischer Vorteil

Gegner ohne eine Bewegungsrate für Schwimmen provozieren bei dir unter Wasser Gelegenheitsangriffe.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, muss über eine angeborene Bewegungsrate für Schwimmen verfügen.

Vorteile: Eine Kreatur ohne eine Bewegungsrate für Schwimmen provoziert bei dir einen Gelegenheitsangriff, wenn sie dich unter Wasser angreift. Du erhältst keinen

Gelegenheitsangriff, falls der Angreifer unter der Wirkung von *Bewegungsfreiheit* steht.

Blutige Flut

Wenn dich der Blutrausch übermannt, wirst du unter deinen Gegnern zu einem Wirbelwind aus Zähnen und Klauen.

Voraussetzungen: Defensive Kamfweise, Mächtiger Blutrausch*, GAB +6, Fähigkeit Blutrausch, Sahuagin.

Vorteile: Wenn du während eines Blutrausches einen Vollen Angriff ausführst, kannst du anstelle deiner regulären Angriffe einen Nahkampfangriff mit deinem höchsten Grundangriffsbonus ausführen, welcher gegen jeden blutenden oder verwundeten Gegner innerhalb deiner Reichweite zum Tragen kommt. Du musst nicht dieselbe natürliche Waffe gegen jeden Gegner einsetzen. Wenn du Blutige Flut nutzt, verzichtest du auf sämtliche zusätzlichen Angriffe, die dir möglicherweise durch andere Talente, Zauber und Fähigkeiten verliehen werden.

Mächtiger Blutrausch

Verletzungen versetzen dich in tiefen Blutrausch.

Voraussetzungen: Fähigkeit Blutrausch, Sahuagin.

Vorteile: Du unterliegst aufgrund von Blutrausch keinem Malus auf deine RK mehr. Wenn du ferner einen Gegner mit beiden Klauenangriffen triffst (oder mit zwei oder mehr Klauenangriffen, falls du über zusätzliche Gliedmaßen verfügst), kannst du ihn Zerreißen (wie der besondere Angriff); dies verursacht zusätzlichen Schaden in Höhe deines Klauenschadens plus deinen 1 ½ fachen Stärkemodifikator (Minimum 0).

Zauber für Sahuagine

Sahuagin wählen Zauber, die ihre angeborenen Gaben verstärken:

Blut im Wasser

Schule Nekromantie (Gefühl); **Grad** HXM/MAG 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 6 m-Radius um dich herum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Wenn du diesen Zauber wirkst, musst du dir selbst 1 Punkte Hieb-oder Stichschaden zufügen, um Blut zu vergießen. Du nimmst hierdurch 1 Punkt Blutungsschaden. Solange der Zauber wirkt, erhalten alle Haie, Schlinger der Tiefe und Kreaturen mit der Fähigkeit Blutrausch im Wirkungsbereich einen Bonus von +2 auf Stärke und Konstitution und einen Malus von -2 auf RK. Behandle dies als Blutrausch hinsichtlich aller anderen Talente und Effekte; die Effekte des Zaubers sind aber nicht mit einem echten Blutrausch kumulativ. Wenn du aufhörst zu bluten, endet die Wirkungsdauer des Zaubers augenblicklich.

Gabe der Tiefe

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** HXM/MAG 5, KLE 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Ein nichtmutierter Sahuagin/Stufe, kein Ziel darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein.
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du verleihst den Zielen das Aussehen und viele Fähigkeiten von Sahuaginmutanten (siehe unten). Dieser Zauber hat keinen Effekt auf natürliche Sahuaginmutanten oder Sahuagine, die bereits unter seiner Wirkung stehen.
Blinder Sahuagin: Der Sahuagin erhält den Zustand Blind, die Vorteile des Talents Blind kämpfen und Blindgespür 27 m.
Haiblütiger Sahuagin: Der Schwanz des Sahuagins streckt sich und verschmilzt mit seinen Beinen. Sein Maul vergrößert sich, so dass sein Bissschaden um eine Größenkategorie ansteigt (in der Regel auf 1W6). Seine Bewegungsrate für Schwimmen steigt um 6 m, während seine Bewegungsrate an Land auf 1,50 m reduziert wird. Der Sahuagin kann nicht zu-Fall-gebracht werden.
Malenti: Der Sahuagin nimmt das Aussehen eines Aquatischen Elfen an. Er verliert Blindheit durch Licht, sowie seine Biss-und Klauenangriffe. Er erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit und Charisma, sowie einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Aquatischer Elf durchzugehen.
Stachliger Sahuagin: Auf den Schuppen des Sahuagin wachsen Stacheln. Jede Kreatur, welche mit dem Sahuagin ringt oder ihn mit einem Waffenlosen Schlag oder einer Natürlichen Waffe trifft, erleidet selbst 1W4 Punkte Stichschaden. Der Sahuagin erhält ferner die Vorteile des Talents Verbesserter Ringkampf.
Urzeitlicher Sahuagin: Der Sahuagin wächst, als wäre *Person vergrößern* auf ihn gewirkt worden. Ferner erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Natürliche Rüstung.
Vierarmiger Sahuagin: Dem Sahuagin wächst ein zusätzliches Armpaar, mit dem er Klauenangriffe ausführen kann, welche 1W4 Schadenspunkte verursachen, oder Waffen führen oder Gegenstände halten kann. Er erhält die Vorteile der Talente Kampf mit mehreren Waffen und Mehrfachangriff.

Luft atmen

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 3, BLU 3, DRU 3, HXM/MAG 3, KAM 3, KLE 3, PKM 3, SHA 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (Blume oder Grashalm)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte lebende aquatische Kreatur
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe; siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Die verwandelten Kreaturen können problemlos Luft atmen. Teile die Wirkungsdauer gleichmäßig unter allen berührten Kreaturen auf. Der Zauber nimmt ihnen nicht die Gabe Wasser zu atmen.

Sahuaginspione

Spione bereiten anderen Sahuaginen den Weg, indem sie feindliche Patrouillen und versteckte Befestigungen ausspähen.

Sahuagin-Späher HG 3

EP 800

Sahuaginschurke 2

RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Natürlich)

TP 34 (4 TW; 2W10+2W8+14)

REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +3,

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +8 (1W8+6), Biss +2 (1W4+2) oder 2 Klauen +7 (1W4+4), Biss +7 (1W4+4)

Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +7 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Blutrausch, Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Der Späher setzt einen passenden *Bolzen des Verderbens* ein, ehe er in den Nahkampf geht.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 17, **WE** 12, **CH** 7

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 20

Talente Defensive Kampfweise, Schnelles Nachladen (Schwere Armbrust)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +10, Klettern +11, Mechanismus ausschalten +12, Motiv erkennen +8, Reiten +7, Schwimmen +12, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +8, Wissen (Geographie) +7

Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Blutende Wunde +1)

Kampfausrüstung *Bolzen des Verderbens* (Elfen) +1 (3), *Bolzen des Verderbens* (Meervolk) +1 (3), *Bolzen des Verderbens* (Menschen) +1 (3), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Dreizack [Meisterarbeit], Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Feder* (Anker), Dolch, Diebeswerkzeug, 53 GM

Sahuagin-Infiltrator HG 7

EP 3.200

Sahuaginschurke 6

RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+3 GE, +5 Natürlich, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP 52 (8 TW; 2W10+6W8+14)

REF +12, **WIL** +8, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespürs +2, Reflexbewegung

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +10/+5 (1W4+5/19–20), Dolch [Meisterarbeit] +10 (1W4+5/19–20), Biss +6 (1W4+2) oder 2 Klauen +11 (1W4+5), Biss +11 (1W4+5)

Fernkampf Dolch +9 (1W4+5/19–20)

Besondere Angriffe Blutrausch, Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Der Infiltrator eilt auf dem und um das Schlachtfeld herum, um Gegner in die Zange zu nehmen. Sollte er allein kämpfen müssen, lauert er seinen Gegnern einzeln auf.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 11

GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 24

Talente Doppelschnitt, Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verteidigung mit zwei Waffen

Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +11, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +19, Klettern +9, Mechanismus ausschalten +16, Motiv erkennen +13, Reiten +7, Schwimmen +13, Sprachenkunde +8, Verkleiden +11, Wahrnehmung +13, Wissen (Lokales) +8

Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Riesisch; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Schurkentricks (Blutende Wunde +3, Kampfkniff, Schnelle Heimlichkeit)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Dolche [Meisterarbeit] (2), Dolche (4), *Resistenzumhang +1*, *Maske des Jägers*[ARK], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 13 GM



Sahuaginplünderer

Diese Sahuagine genießen ihren Kampf-und Blutrausch.

Sahuagin-Schläger **HG 3**

EP 800

Sahuaginbarbar 1

NB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

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

TP 36 (3 TW; 2W10+1W12+13)

REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +7

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Harpune [Meisterarbeit] +8 (1W8+6/×3), Biss +2 (1W4+2)

Fernkampf Harpune [Meisterarbeit] +6 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Blutrausch, Kampfrausch (8 Runden/Tag)

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 19

Talente Mächtiger Blutrausch*, Umgang mit Exotischen Waffen (Harpune)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +6, Klettern +8, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +6, Schwimmen +16, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +7

Sprachen Aqual, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Harpune[ARK] [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, Seidenseil (15 m), 280 GM

Sahuagin-Streiter **HG 10**

EP 9.600

Vierarmiger Sahuaginbarbar 7 (siehe Seite 188)

NB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 20 (+3 GE, –2 Kampfrausch, +7 Natürlich, +3 Rüstung, +2 Schild)

TP 123 (9 TW; 2W10+7W12+61)

REF +10, **WIL** +10, **ZÄH** +14

SR 1/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf *Dreizack* +1, +18/+13 (1W8+13), Klaue +15 (1W4+4), Stachelbesetzter Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit] +18 (1W6+8), Biss +15 (1W4+4)

Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +13 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Blutrausch, Kampfrausch (19 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Kein Entkommen, Wildheit inspirieren[EXP], Zügelloser Kampfrausch[EXP] +2), Meisterschaft mit mehreren Waffen

TAKTIK

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet und ohne *Rindenhaut* kämpft, besitzt er die folgenden Spielwerte: **RK** 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 18; **TP** 105; **WIL** +8, **ZÄH** +12; **Nahkampf** *Dreizack* +1, +16/+11 (1W8+10), Klaue +13 (1W4+3), Stachelbesetzter Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit] +16 (1W6+6), Biss +13 (1W4+3) oder 4 Klauen +15 (1W4+6), Biss +15 (1W4+6); **Fernkampf** Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +13 (1W10/19–20); **ST** 22, **KO** 17; **KMB** +15, **KMV** 28; **Fertigkeiten** Einschüchtern +18, Schwimmen +25.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 16, **KO** 21, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 10

GAB +9; **KMB** +17; **KMV** 28

Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Schildstoß

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +18), Einschüchtern +20, Heimlichkeit +11, Reiten +8, Schwimmen +27, Wahrnehmung +13

Sprachen Aqual, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Stachelbesetzter Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], *Dreizack* +1, Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Gürtel der Riesenstärke* +2, *Resistenzumhang* +2, 1.038 GM



HAISPRECHER

Haisprecher ziehen die Gesellschaft blutdurstiger Fische der ihrer Artgenossen vor.

Sahuagin-Schnellschwimmer — HG 4

EP 1.200

Haiblütiger Sahuaginwaldläufer 2 (siehe Seite 188)
RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)
INI +3; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Natürlich)
TP 40 (4W10+18)
REF +9, **WIL** +5 **ZÄH** +7; +2 gegen aufhaltende Effekte
Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 24 m
Nahkampf Langspeer [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/×3), Biss +2 (1W6+3) oder 2 Klauen +7 (1W4+3), Biss +7 (1W6+3)
Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +8 (1W10/19–20)
Besondere Angriffe Blutrausch, Kampfstil (Zweihandwaffe), Erzfeind (Elfen +2)

TAKTIK

Im Kampf Der Schnellschwimmer setzt häufig Stoßangriff ein.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 17, **KO** 18, **IN** 14, **WE** 15, **CH** 6
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 20 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)
Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Stoßangriff[EXP]
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Mit Tieren umgehen +5, Schwimmen +18, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9, Wissen (Geographie) +9, Wissen (Natur) +9
Sprachen Aqual, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen
Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +0
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Langspeer [Meisterarbeit], Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Hand des Magiers*, Achat (Wert 25 GM), Perlen (7, Wert je 100 GM), 18 GM



Sahuagin-Haiwächter — HG 6

EP 2.400

Sahuaginwaldläufer 4
RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)
INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 21 (+2 GE, +7 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 61 (6W10+28)
REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +8
Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf 2 *Klauen* +1, +12 (1W6+6), *Biss* +1, +12 (1W4+6)
Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +9 (1W10/19–20)
Besondere Angriffe Blutrausch, Erzfeind (Elfen +2), Kampfstil (Natürliche Waffe)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1; Konzentration +2)
1. — *Jagdgeheul*[EXP] (SG 12)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Haiwächter trinkt seinen *Trank: Mächtige Magische Fänge*, dann liest er seine *Schriftrolle: Rindenhaut* und wirkt den Zauber auf sich und einen Verbündeten.
Grundspielwerte Ohne *Mächtige Magische Fänge* und *Rindenhaut* besitzt der Haiwächter die folgenden Spielwerte: **RK** 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19; **Nahkampf** 2 Klauen +11 (1W6+5), Biss +11 (1W4+5).

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 12
GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Aquatischer Vorteil*, Ausdauer, Kampfreflexe, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue)
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Heimlichkeit +11, Klettern +9, Mit Tieren umgehen +10, Schwimmen +17, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Natur) +10
Sprachen Aqual, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wasser +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +2, Tierempathie +5
Kampfausrüstung *Trank: Mächtige Magische Fänge*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Schriftrolle: Rindenhaut* (2x), *Bolzen des Verderbens* (Elfen) +1 (4); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +1, Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang* +1, bronzegefasster Achatanhänger (Wert 50 GM), 9 GM

Sahuaginpriesterinnen

Priesterinnen leiten Zeremonien und unterstützen militärische Aktionen.

Sahuagin-Tiefseepriesterin HG 5

EP 1.600

Sahuaginklerikerin 4

RB Mittelgroße Monströse Humanoide (Aquatisch)

INI +0; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 19 (+5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 57 (6 TW; 2W10+4W8+28)

REF +4, **WIL** +11, **ZÄH** +7; +2 gegen Gutes

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +10 (1W8+6), Biss +4 (1W4+2)

Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +6 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Blutrausch, Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 12, 2W6), Zerstörerischer Schlag (+2, 7/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8) 7/Tag — Eiszapfen (1W6+2 Kälte)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 4; Konzentration +8)

2. — *Blut im Wasser**, *Dunkelheit*, *Person festhalten* (SG 16), *Zerbersten*[D] (SG 16)

1. — *Leichte Wunden heilen*, *Magische Waffe*, *Schutz vor Gutem*, *Segnen*, *Zielsicherer Schlag*[D]

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Wasser, Zerstörung

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 17, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 11

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Trank brauen

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +3, Motiv erkennen +13, Reiten +4, Schwimmen +16, Wahrnehmung +13,Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Aklo, Aqual, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen

Kampfausrüstung *Trank: Teilweise Genesung*, *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (11 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung* +1, Dolch, Dreizack [Meisterarbeit], Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, goldenes Unheiliges Symbol (Wert 100 GM), 317 GM

Sahuagin-Hohepriesterin HG 9

EP 6.400

Riesenhafte Sahuaginklerikerin 7 (*MHB*, Seite 295)

RB Große Monströse Humanoide (Aquatisch)

INI –1; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 23 (–1 GE, –1 Größe, +8 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 121 (9 TW; 2W10+7W8+79)

REF +6, **WIL** +13, **ZÄH** +13

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf *Speer* +1, +13/+8 (2W6+8/×3), Biss +6 (1W8+5)

Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +6 (2W8/19–20)

Besondere Angriffe Blutrausch, Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 13, 4W6), Zerstörerischer Schlag (+3, 8/Tag)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 7; Konzentration +12)

4. — *Dimensionstür*[D], *Gabe der Tiefe**, *Unheilige Plage* (SG 19)

3. — *Fliegen*D, *Gebet*, *Luft atmen**, *Monster herbeizaubern III*

2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Geschoss des Bösen*[ABR] (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 17), *Zerbersten*[D] (SG 17)

1. — *Befehl* (SG 16), *Göttliche Gunst*, *Heiligtum*, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 16), *Zielsicherer Schlag*[D]

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

D Domänenzauber; **Domänen** Reisen, Zerstörung

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 9, **KO** 26, **IN** 14, **WE** 20, **CH** 11

GAB +7; **KMB** +13; **KMV** 22

Talente Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Waffenfokus (Speer), Zusätzliches Energie fokussieren

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Motiv erkennen +17, Schwimmen +10, Wahrnehmung +12, Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +14

Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Flinkfuß (8/Tag)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Kritische Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte* +1, *Speer* +1, Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Stirnreif der Erwachten Weisheit* +2, goldenes Unheiliges Symbol (Wert 250 GM), 796 GM



Sahuaginsoldaten

Die obersten Gesellschaftsschichten der Sahuagin werden von mächtigen Kriegern belegt.

Sahuagin-Leutnant HG 5

EP 1.600

Sahuaginkämpfer 3

RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +5 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 50 (5W10+23)

REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf *Dreizack* +1, +11 (1W8+7), Biss +4 (1W4+2) oder 2 Klauen +9 (1W4+4), Biss +9 (1W4+4)

Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +9 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Blutrausch

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 16, **KO** 17, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Mächtiger Blutrausch*, Waffenfokus (Dreizack)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +7, Klettern +10, Mit Tieren umgehen +4, Reiten +7, Schwimmen +16, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +10

Sprachen Aqual, Gemeinsprache; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, *Dreizack* +1, Dolch, Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, 421 GM

Sahuagin-Baron HG 9

EP 6.400

Sahuaginkämpfer 7

RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)

INI +3; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 22 (+3 GE, +5 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 101 (9W10+52)

REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +11; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +17/+12 (1W8+7), Klaue +16 (1W4+6/19–20 plus 1W6 Kälte), Biss +15 (1W4+4 plus 1W6 Kälte)

Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +13 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Blutrausch, Waffentraining (Natürlich +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Sahuaginbaron trinkt seine *Tränke: Ausdauer des Ochsen* und *Bärenstärke*.

Grundspielwerte Ohne *Ausdauer des Ochsen* und *Bärenstärke* besitzt der Baron die folgenden Spielwerte: **TP** 83; **ZÄH** +9; **Nahkampf** Dreizack [Meisterarbeit] +15/+10 (1W8+5), Klaue +14 (1W4+5/19–20 plus 1W6 Kälte), Biss +13 (1W6+3 plus 1W6 Kälte); **ST** 20, **KO** 17; **KMB** +14, **KMV** 27

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 16, **KO** 21, **IN** 16, **WE** 13, **CH** 6

GAB +9; **KMB** +16; **KMV** 32

Talente Ausfallschritt, Blutige Flut*, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Mächtiger Blutrausch*, Mehrfachangriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfokus (Klaue), Waffenspezialisierung (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Klettern +12, Motiv erkennen +10, Reiten +14, Schwimmen +18, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel) +12

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Infernalisch; Mit Haien sprechen

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte* +1, Dreizack [Meisterarbeit], Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang* +1, *Eis-Amulett der Mächtigen Fäuste*, 1.033 GM



Sahuaginfürst

Ein Sahuaginfürst ist ein Abbild von Wildheit und politischer Befähigung.

Sahuagin-Fürst **HG 13**

EP 25,600

Vierarmiger Sahuaginritter[EXP] (Bestienreister[ABR III]) 10 (siehe Seite 188)
RB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Aquatisch)
INI +3; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ablenkung, +3 GE, +7 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 148 (12W10+82)
REF +13, **WIL** +11, **ZÄH** +16
Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf *Turnierlanze* +20/+15/+10 (1W8+8/19–20/×3), Biss +17 (1W6+2), 2 Klauen +19 (1W4+5)
Fernkampf Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +18 (1W10/19–20)
Besondere Angriffe Banner +3/+2, Blutrausch, Herausforderung (+10, +3, 4/Tag), Sturmangriff des Ritters

TAKTIK

Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* und *Heldenmut* besitzt der Fürst die folgenden Spielwerte: **RK** 26, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 23; **REF** +11, **WIL** +9, **ZÄH** +14; **Nahkampf** *Turnierlanze* +18/+13/+8 (1W8+8/19–20/×3), Biss +15 (1W6+2), 2 Klauen +17 (1W4+5) oder 4 Klauen +17 (1W4+5), Biss +17 (1W6+5); **Fernkampf** Schwere Unterwasserarmbrust [Meisterarbeit] +16 (1W10/19–20); **Fertigkeiten** Mit Tieren umgehen +13, Motiv erkennen +8, Reiten +13 (auf persönlichem Reittier +16), Schwimmen +17, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +14.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 10
GAB +12; **KMB** +17; **KMV** 31
Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Ausguck[EXP], Ausmanövrieren[EXP], Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Konzentrierter Zorn[EXP], Mehrfachangriff, Schreckliches Gemetzel[EXP]
Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +15, Motiv erkennen +10, Reiten +15 (auf persönlichem Reittier +18), Schwimmen +19, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +16
Sprachen Aqual, Gemeinsprache; Mit Tieren sprechen
Besondere Eigenschaften Exotisches Reittier (Hai), Löwenorden (Für den König, Löwengebrüll), Mächtiger Taktiker (3/Tag, 8 Runden, Schnelle Aktion), Meisterschaft mit mehreren Waffen
Kampfausrüstung *Trank: Heldenmut*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Rindenhaut* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte* +1, *Turnierlanze*, Schwere Unterwasserarmbrust[ARK] [Meisterarbeit] (20 Bolzen), *Gürtel der Großen Körperkraft* +2, *Resistenzumhang* +2, *Schutzring* +1, +1 *Beschlagener Lederharnisch*, *Bündnisstein* (vom Reittier verschluckt), Exotischer Militärsattel, 2.678 GM

Hai-Reittier **HG —**

Hai-Tiergefährte
N Großes Tier (Aquatisch)
INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dämmersicht, Geruchsinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +2 GE, –1 Größe, +10 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 85 (9W8+45)
REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +10
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Treue

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +11/+6 (2W6+9)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 3, **WE** 12, **CH** 2
GAB +6; **KMB** +13; **KMV** 26
Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss)
Fertigkeiten Schwimmen +18, Wahrnehmung +12
Sprachen Aqual (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Verbindung



Schlinger der Tiefe

Ein gewaltiger grauweißer Hai gleitet durchs Wasser, dessen stechende rote Augen bösartige Intelligenz verraten.

Schlinger der Tiefe **HG 8**

EP 4.800

RB Riesige Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +20

Aura Blutmahl (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, –2 Größe, +10 Natürlich)

TP 105 (10W10+50); Blutmahl

REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +12

Resistenzen Kälte 20; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 24 m

Nahkampf Biss +15/+10 (2W6+10/19–20 plus Schwere Blutungen)

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

Besondere Angriffe Schneller Biss

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +12)

Beliebig oft — *Geschichte des Blutes*[EXP] (auf eine während des letzten Tages gebissene Kreatur, SG 15)

1/Tag — *Monster herbeizaubern V* (zaubert 1W4+1 Hammerhaie oder 1W3 Weiße Haie herbei)

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 15, **KO** 20, **IN** 13, **WE** 15, **CH** 14

GAB +10; **KMB** +19; **KMV** 31 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Schwimmen +15, Wahrnehmung +20, Wissen (Religion) +11; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +5

Sprachen Aklo, Aqual, Infernalisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

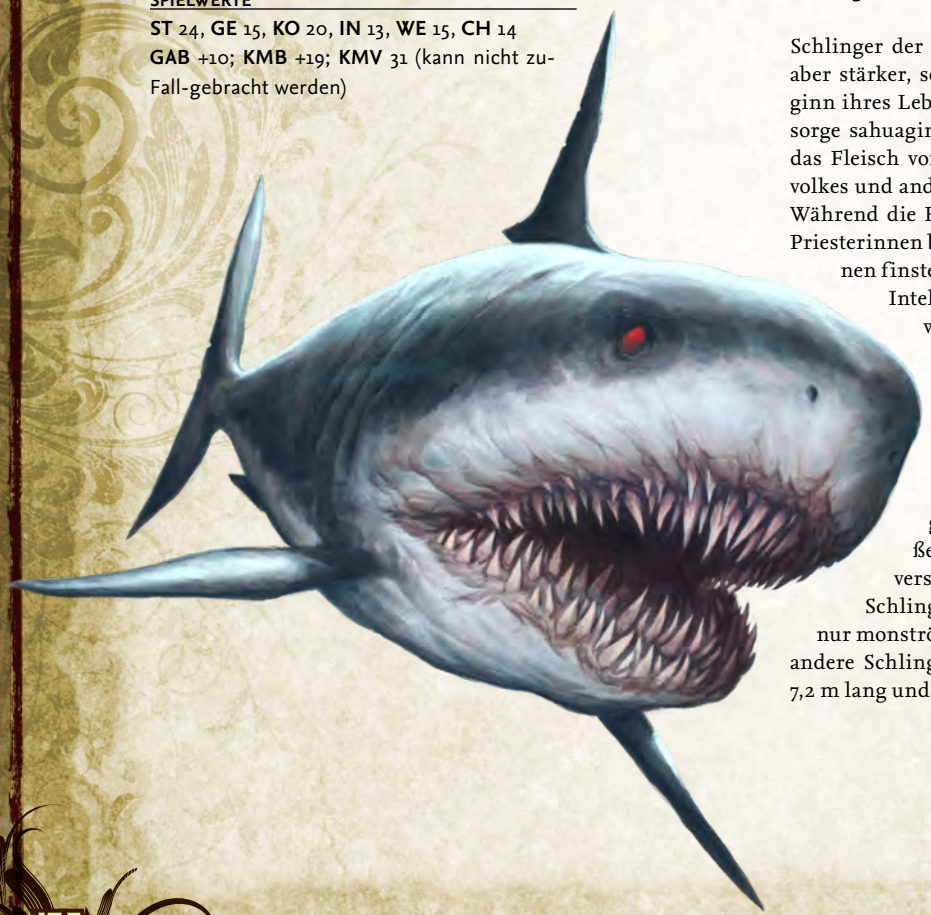
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutmahl (ÜF) Wenn eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zum Schlinger Blutungsschaden irgendeiner Art erleidet, heilt der Schlinger eine entsprechende Menge an Schaden.

Scharfe Sinne (AF) Ein Schlinger der Tiefe kann Kreaturen in einem Radius von 54 m unter Wasser mittels Geruchssinn wahrnehmen. Er nimmt Blut im Wasser auf bis zu 1,5 km Entfernung wahr.

Schneller Biss (AF) Wenn ein Schlinger der Tiefe einen Vollen Angriff ausführt, kann er einen zweiten Bissangriff mit einem Malus von -5 ausführen.

Schwere Blutungen (ÜF) Der Biss eines Schlingers der Tiefe verursacht blutende Wunden, welche schwer zu heilen sind. Der erste Biss, welcher einer Kreatur Schaden zufügt, verursacht 1W4 Punkte Blutungsschaden, jeder weitere Bissschaden erhöht den Blutungsschaden um 1W4. Zum Stillen der Blutung sind ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 oder magische Heilung erforderlich. Im letzteren Fall muss dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 gelingen, andernfalls wirkt der Zauber nicht bei der blutenden Kreatur. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



Schlinger der Tiefe ähneln sehr gewöhnlichen Haien, sind aber stärker, schneller, intelligenter und bösartiger. Zu Beginn ihres Lebens sind sie normale Haie, die unter der Fürsorge sahuaginischer Priesterinnen aufwachsen und an die das Fleisch von Aquatischen Elfen, Angehörigen des Meervolkes und anderer aquatischer Humanoider verfüttert wird. Während die Haie diese Opfergaben verspeisen, führen die Priesterinnen blasphemische Rituale durch und verleihen ihnen finstere Macht und den von ihren Opfern geraubten Intellekt. Nach 13 solcher Fütterungen an 13 Mittwintern entsteht ein neuer Schlinger der Tiefe.

Ein Schlinger der Tiefe betrachtet sich nicht als Diener der Sahuagine, sondern ihnen gleichgestellt. Er besitzt keine besondere Verbindung zu Haien und kann nicht mit ihnen kommunizieren. Schlinger sind loyale Gefährten, solange am sie respektiert und jagen lässt. Werden sie nicht gut behandelt, reißen sie ihre Möchtegern-Herren in Stücke und verschwinden in den lichtlosen Tiefen des Meeres. Schlinger sind fortpflanzungsfähig, bringen aber nur monströse oder gewöhnliche Haie hervor und niemals andere Schlinger. Ein gewöhnlicher Schlinger der Tiefe ist 7,2 m lang und wiegt 5.500 Pfund.

Begegnungen

Obwohl Sahuagine brutale Wettkämpfe lieben und Rivalitäten pflegen, sind sie zugleich gesellige Wesen, die in Gruppen zum gegenseitigen Vorteil zusammen leben und jagen. Dabei kann es sich um kleine Plündertrupps bis hin zu gewaltigen Unterwasserstädten handeln. Anbei einige Beispielbegegnungen:

Entertrupp (HG 5)

Mitten in der Nacht klettern Sahuagine an den Seiten von Schiffen hinauf, um Furcht zu verbreiten und ihren Herren Beute zu bringen.

Sahuagine (2) **HG 2**

EP je 600

TP je 15 (*MHB*, Seite 225)

Sahuagin-Schläger **HG 3**

EP 800

TP 36 (siehe Seite 191)

Sahuagin-Garnison (HG 7)

Sahuaginwachen beschützen einen kleinen Außenposten in der Nähe eines Hafen der Menschen oder einer unterirdischen Stadt. Ein Schnellschwimmer dient als Späher oder Bote für wichtige Nachrichten.

Sahuagine (4) **HG 2**

EP je 600

TP je 15 (*MHB*, Seite 225)

Sahuagin-Schnellschwimmer **HG 4**

EP 1.200

TP 40 (siehe Seite 192)

Ritualisten der Tiefe (HG 8)

Eine Tiefseepriesterin führt mit ihrem Gefolge ein unheiliges Ritual aus, während ein Späher wacht. Sie will ihren Gott besänftigen, das Wetter beeinflussen oder einen Blick auf die Zukunft erhaschen.

Sahuagine (4) **HG 2**

EP je 600

TP je 15 (*MHB*, Seite 225)

Sahuagin-Späher **HG 3**

EP 800

TP 34 (siehe Seite 190)

Sahuagin-Tiefseepriesterin **HG 5**

EP 1.600

TP 57 (siehe Seite 193)

Jagdtrupp (HG 11)

Ein Sahuagin-Baron und sein Gefolge jagen auf Haien reitend die gefährlichen Kreaturen der Tiefe. Es könnte sich bei ihrer Beute um eine gefährliche Bestie handeln, der man begegnet, ehe die Jagdgesellschaft in Sichtweite kommt.

Hammerhaie (4) **HG 3**

EP je 800

Verbesserter Hai (*MHB*, Seite 143, 295)

TP je 30

Sahuagin-Baron **HG 9**

EP 6.400

TP 101 (siehe Seite 194)

Sahuagin-Schläger (2) **HG 3**

EP je 800

TP je 36 (siehe Seite 191)

Sahuagin-Leutnant **HG 5**

EP 1.600

TP 50 (siehe Seite 194)





Schlangenvolk

„Und dann sprach das Wesen, wobei seine Stimme direkt in meinem Kopf erklang. Es erklärte mir, dass es eine große Ehre wäre, Teil des Rituals zu sein und beobachten zu dürfen, wie sich die wahren Meister erhoben. Dann schleuderte es mich zu Boden zu den anderen Sklaven, welche dichtgedrängt und von zischenden, astdicken Vipern bewacht in dem Käfig hockten.

Einen nach dem anderen brachten sie uns zum Opferstein vor der Pyramide. Hilflos und schreiend musste ich zusehen, wie Jakoa fortgezerrt wurde. Auf diese Weise zu sterben, das war kein Ende für eine Heldengruppe wie die unsere. Und doch wurde Jakoa an den Stein gekettet, während die Angehörigen des Schlangenvolkes unverständliche Anrufungen in unsere Geister wisperten. Rote Blitze füllten Jakoas Mund und ließen seine Augen von innen heraus leuchten. Es war Tarvin, der uns alle gerettet hat. Nachdem man ihn totgeglaubt im Tunnel zurückgelassen hatte, war er uns irgendwie hinterhergekrochen. Er rief etwas, richtete seinen Zauberstab auf die Schlangen und ließ der Magie freien Lauf…“

—Kohami Micolanu, Entdecker

Von all den unterirdischen Schrecken, von denen die zivilisierten Völker wissen, rufen nur wenige derart viel Furcht und Schrecken hervor wie das giftige Schlangenvolk. Diese kaltblütigen, durch und durch bösen, reptilischen Herren erbauten ein lange währendes Reich auf den Grundlagen von unermüdlicher Eroberung, Sklaverei und arkaner Macht. Von Arroganz und Gier angetrieben führten sie im Namen ihres schlängelnden Gottes Krieg und unterwarfen sich Bewohner der Oberfläche und der Unterwelt in gleichem Maße. Der Aufstieg der humanoiden Säuger gebot dem Schlangenvolk schließlich Einhalt. Die Geschichte erzählt von titanischen Schlachten zwischen dem Schlangenvolk und den größten Helden der Menschen und von Kriegen, welche zuerst noch im Licht der Sonne an der Oberfläche geführt wurden, ehe sie sich in die lichtlosen Tiefen und die finstersten Winkel der Unterwelt verlagerten.

Auf dem Höhepunkt dieser Kriege erschütterte ein katastrophales Ereignis die Grundlagen des Schlangenvolkreiches, durchtrennte die Verbindung zu seinem Gott und schleuderte es ins Chaos. Das Schlangenvolk wurde zum Rückzug gezwungen. Ihre brütenden Anführer zogen sich aus strategischen Gründen in tiefe, dunkle Festen in Tiefschlag zurück, um das Problem auszusitzen und ihre Feinde zu überleben. Doch im Laufe von Generationen und Jahrhunderten starben die Hüter der Festungen weg oder ihre Nachkommen degenerierten zu primitiven Grobianen. Nun wird nur noch ab und an ein Angehöriger des Schlangenvolkes geboren, welcher ein Beispiel der alten Größe ist, doch unterstreicht dies nur den beschämenden Abstieg des einst großen Volkes. Und so schlummern ihre wahren Streiter in zeitlosem Tiefschlaf und warten auf den Tag, an dem der Niedergang der Menschheit beginnt, damit das Schlangenvolk wie dereinst wieder an die Macht gelangen kann.

Als Volk hat das Schlangenvolk seit der Blütezeit seines untergegangenen Reiches eine radikale Verwandlung durchgemacht. Der Niedergang des Einflusses ihres Schlangengottes führte zu einer scharfen Trennung zwischen den ursprünglichen „Reinblütigen“ (jene mit der Schablone für Verbesserte Angehörige des Schlangenvolkes) und den weitaus häufiger anzutreffenderen „Degenerierten“. Diese beiden Zweige des Volkes finden aber dennoch immer wieder zusammen – so mag es passieren, dass aus der Vereinigung zweier „Degenerierter“ ein „Reinblut“ mit der Intelligenz eines Genies hervorgeht, so wie Reinblütige monströsere Nachkommen vorweisen können. Dennoch teilen sich alle Angehörigen des Schlangenvolkes eine gemeinsame Bindung und die Reinblütigen nutzen die rohe Kraft der Degenerierten, um das Überleben der ganzen Art sicherzustellen.

Ein durchschnittlicher Angehöriger der Kaste der Reinblütigen ist ein wenig größer als seine degenerierten Artgenossen und misst 1,50 m bis 2,10 m, wiegt dafür mit 100 bis 140 Pfund aber etwas weniger. Die kräftiger gebauten degenerierten Angehörigen des Schlangenvolkes sind 1,20 m bis 1,80 m groß und wiegen 180 bis 220 Pfund. Die Schuppen der Angehörigen des Schlangenvolkes weisen eine weite Vielfalt an Farben und Mustern auf, zudem verwenden manche Individuen noch Pigmente und Kosmetik.

Das Schlangenvolk ist recht langlebig und wird im Schnitt 500 Jahre alt. Allerdings sieht es sich im Bestreben, seine Zivilisation der alten Blüte wieder zuzuführen, einigen Hindernissen gegenüber. Abgesehen von der hohen Wahrscheinlichkeit der Geburt degenerierter Abkömmlinge paaren sich die meisten Angehörigen des Schlangenvolkes nur ein oder zwei Mal während ihres Lebens. Jede Paarung resultiert in maximal einem Dutzend Lebendgeburten oder der Ablage fruchtbarer Eier im Zeitraum des Folgejahres. Lebendgeburten sind mittlerweile die Norm, während in uralten Zeiten eher Eier gelegt wurden. Junge benötigen 50 Jahre, um das Erwachsenenalter zu erreichen. Diese Kombination aus seltenen Geburten und langer Reifungszeit hat zur Folge, dass das Schlangenvolk mit sinkenden Bevölkerungszahlen zu kämpfen hat. Daher ist es stark von unter Geisteskontrolle stehenden Sklaven abhängig, welche gefährlichere Aufgaben wie Bergbau und Bauarbeiten übernehmen, um sein Reich zu erhalten.

Das Schlangenvolk ernährt sich in erster Linie von Fleisch und betrachtet die „niederen“ Intelligenzwesen als besondere Delikatessen. Ferner verspeist es die fremdartigen Früchte unterirdisch wachsender Pflanzen als Verdauungshilfe. Wenn Angehörige des Schlangenvolkes speisen, stopfen sie sich voll; für sie derart sinnliche Handlungen werden im Privaten vollzogen, außer im Falle von Fressorgien zu wichtigen Festtagen oder Feierlichkeiten. Ein Angehöriger des Schlangenvolkes speist in der Regel nur ein Mal im Monat und verschlingt dann 80 bis 100 Pfund an Nahrung, danach ruht er mehrere Tage und verdaut. Er kann aber auch bis zu 4 Monate ohne Nahrung überstehen; manche fasten derart lange als Teil religiöser Reinigung oder als Vorbereitung komplexer arkaner Rituale.

In den Augen des Schlangenvolkes sind alle nicht der Telepathie fähigen Kreaturen niedere Wesen und eigentlich nur Tiere, welche sich als Sklaven oder Nahrung eignen. In Schlangenvolkenklaven herrscht fast völlig Stille, da die Bewohner telepathisch kommunizieren und debattieren. Moralisch betrachtet besitzen Angehörige des Schlangenvolkes keinen Kompass. Die meisten verfolgen ihre eigenen Interessen, doch ist das Schlangenvolk unglaublich effektiv, wenn sich seine Angehörigen zur Verfolgung gemeinsamer Ziele zusammentun. Dies tun sie, wenn sie sich z.B. Anteile an einer Kriegsbeute versprechen oder es durch einen Sieg arkanes Wissen zu gewinnen gibt. Degenerierte Angehörige des Schlangenvolkes lassen sich immer noch im Namen des Schlangengottes aufstacheln und mobilisieren, da sie ihr Volk zurück zur alten Größe führen möchten. Sollte dies dem Schlangenvolk gelingen, werden die mächtigsten unter den schlafenden Fürsten erwachen, um eine neue Ära voller Eroberungen und der Unterwerfung der Welt der Oberfläche einzuleiten.

Innerhalb der eigenen Kultur bleiben die Angehörigen der Kaste der Reinblütigen unter sich, wobei jeder allein lebt, statt sich Wohnraum mit Artgenossen zu teilen, und danach strebt, im Laufe seines Lebens so viel Wissen und Können wie möglich anzusammeln. Die Reinblütigen vermeiden emotionale Bindungen zu anderen Kreaturen, den eigenen Nachwuchs eingeschlossen. Männer und Frauen paaren sich nur zu Fortpflanzungszwecken und gehen dann wieder auseinander, um individuelle Interessen zu verfolgen. Ebenso bauen sie keine Bindungen zu ihren Tieren oder Sklaven auf, da sie diese Kreaturen als Werkzeuge oder Annehmlichkeiten betrachten.

Die Reinblütigen schätzen Sinneserfahrungen und intellektuelle Herausforderungen. Sie lieben es, sich zu nehmen, wonach ihnen verlangt. Daher fordern sie einander oft zu Duellen heraus oder lassen ihre besten Sklaven in tödlichen Spielen zur Unterhaltung gegeneinander antreten, wobei sie oft auf den Ausgang wetten.

Die vollständigen Spielwerte für Angehörige des Schlangenvolkes findest du im *Monsterhandbuch II* auf Seite 225.

Neue Regeln für Angehörige des Schlangenvolkes

Das Schlangenvolk hat viele besondere Fähigkeiten und einmalige Magie entwickelt, um seine ungewöhnliche Anatomie zu seinem Vorteil zu nutzen, seine Eroberungsziele zu fördern und sich an den Menschen und anderen Bewohnern der Oberfläche zu rächen.

Talente für Angehörige des Schlangenvolkes

Angehörige des Schlangenvolkes haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Angeborene Zauberkraft

Du kannst Zauberenergie aufwenden, um deine Zauberähnlichen Fähigkeiten zu erneuern.

Voraussetzungen: Arkaner Zauberkundiger, Zauberstufe 4, Schlangenvolk.

Vorteil: Du kannst zwei arkane Zauberplätze oder vorbereitete Zauber aufwenden, um eines deiner Zauberähnlichen Volksmerkmale einzusetzen. Der Grad des genutzten Zaubers muss dem Hexenmeister- oder Magierzaubergrad der gewünschten Zauberähnlichen Fähigkeit entsprechen oder sie übertreffen.

Gift speien [Kampf]

Du kannst einem nahen Gegner dein Gift ins Gesicht spucken.

Voraussetzungen: Schlangenvolk.

Vorteil: Du kannst als Sekundärangriff Gift 1,50 m weit spucken. Dies ist ein Natürlicher Angriff, welcher keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Einem vom Gift getroffenen Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen den SG deines Giftes gelingen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Blind zu erhalten und die normalen Effekte des Giftes zu erleiden. Du kannst diesen Angriff nicht in einer Runde einsetzen, in der du einen Bissangriff ausgeführt hast (und umgekehrt). Nachdem du Gift gespuckt hast, kannst du 1W4 Runden lang deinen giftigen Biss nicht nutzen und auch nicht erneut Gift speien.

Hindurchschlängeln

Dank deiner glitschigen Schuppen und beweglichen Muskulatur kannst du dich durch kleine Bereiche quetschen.

Voraussetzungen: Schlangenvolk.

Vorteil: Du erhältst die allgemeine Monsterfähigkeit Verdichten[MHB II], so dass du dich durch einen Bereich bewegen kannst, welcher einem Viertel deiner Angriffsfläche entspricht, ohne dich hindurchzwängen zu müssen, bzw. durch einen Bereich, welcher einem Achtel deiner Angriffsfläche entspricht, wenn du dich hindurchquetschst.

Schwanzwaffe [Kampf]

Dein Schwanz ist kräftig genug, um dir beim Balancieren zu helfen und Schwanzschlagangriffe auszuführen.

Voraussetzungen: GAB +1, Schlangenvolk.

Vorteil: Du kannst mit deinem Schwanz einen Schwanzschlagangriff ausführen. Dies ist ein natürlicher Sekundärangriff, welcher 1W6 Punkte Wuchtschaden verursacht. Ferner erhältst du einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Balancieren und auf deine KMV gegen Kampfmanöver, welche dich aus deinem Feld bewegen sollen.

Telepathische Ablenkung

Dank deiner Meisterschaft der mentalen Kommunikation kannst du den Verstand deiner Gegner angreifen und schwächen.

Voraussetzungen: CH 15, Schlangenvolk.

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du deine Telepathie auf eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite konzentrieren, um ihre Widerstandskraft gegen mentale Angriffe zu schwächen. Dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW + Charismamodifikator gelingen, um nicht 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden und für 1W6 Runden einen Malus von -2 gegen geistesbeeinflussende Effekte zu erleiden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines ½ TW Mal einsetzen.

Zauber für Angehörige des Schlangenvolkes

Angehörige des Schlangenvolkes verwenden häufig die folgenden Zauber:

Schlangenwindungen

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 3, PKM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Schlangenschuppe)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich 1 Feld von 1,50 m Seitenlänge
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf: Keiner; **Zauberresistenz**: Nein
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwarze Tentakel*, erschafft aber eine große, kopflose Schlange, die aus dem Boden bricht und eine von dir gewählte Kreatur innerhalb ihrer Reichweite von 1,50 m in den Ringkampf verwickelt. Du kannst der Schlange als Standard-Aktion befehlen, das Ziel loszulassen und eine andere Kreatur anzugreifen.

Zauber stehlen

Schule Bannmagie; **Grad** Hexe 5, Hexenmeister/Magier 5, Kleriker 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich und siehe Text
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du erzeugst einen störenden Energiestoß, welcher die dem Ziel zur Verfügung stehende Magie unterbricht und das Wissen hinsichtlich dieser Magie auf dich transferiert.
Sollte das Ziel Zauber vorbereiten, muss es einen seiner vorbereiteten Zauber des 3. Grades wählen, der augenblicklich verlorengeht. Sollte es über keinen Zauber des 3. Grades verfügen, verliert es einen Zauber des 2. Grades usw.; sollte das Ziel letztendlich auch keinen Zauber des 1. Grades vorbereitet haben, hat dieser Zauber keinen Effekt. Sollte der verlorengehende Zauber sich auf deiner Zauberliste befinden, kannst du ihn auf deiner Zauberstufe während deines nächsten Zuges verwenden.
Sollte das Ziel ein spontaner Zauberkundiger sein, verliert es einen seiner verfügbaren Zauberplätze des 3. Grades. Sollte es über keinen Zauberplatz des 3. Grades verfügen, verliert es einen Zauberplatz des 2. Grades usw.; sollte das Ziel letztendlich auch keinen Zauberplatz des 1. Grades besitzen, hat dieser Zauber keinen

Effekt. Wähle zufällig einen der bekannten Zauber des Zieles für den entsprechenden Zaubergrad aus, sollte dieser Zauber sich auf deiner Zauberliste befinden, kannst du ihn auf deiner Zauberstufe während deines nächsten Zuges verwenden.
Du musst über die Fokus- oder Materialkomponenten des gestohlenen Zaubers verfügen, um diesen wirken zu können.
Sollte das Ziel mehr als einer zauberkundigen Klasse angehören, dann wähle zufällig aus, welche betroffen ist. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Zauberähnliche Fähigkeiten.
Jeder Zauber oder Zauberplatz, welcher aufgrund dieses Zaubers verlorengeht, wird behandelt, als wäre dem Zauberkundigen beim Zaubern ein Konzentrationswurf misslungen – der Zauber, bzw. Zauberplatz ist verbraucht, ohne einen Effekt zu generieren, kann aber normal zurückerlangt werden, wenn der Charakter das nächste Mal Zauber vorbereitet, bzw. Zauberplätze zurückerlangt.

Magische Gegenstände für Angehörige des Schlangenvolkes

Das Schlangenvolk verwendet häufig die folgenden magischen Gegenstände:

Schlangenflegel

Preis 32.315 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 10 | **Gewicht** 10 Pfd.

Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie



Der Kopf dieser Waffe ähnelt einem Knoten verschlungener Schlangen. In dieser Gestalt kann er wie ein Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit] benutzt werden. Auf Befehl löst sich der Knoten in drei Schlangen auf, die an den Schwänzen mit dem Griff der Waffe verbunden sind; in dieser Form funktioniert die Waffe als *Schwerer Streitflegel der Schnelligkeit +1*. Wird das Befehlswort erneut ausgesprochen, nimmt er wieder die Streitkolbenform an.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 16.165 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hast*

Schlangenhalsband

Preis 16.000 GM

Ausrüstungsplatz Hals | **ZS** 11 | **Gewicht** —

Aura Durchschnittliche Verzauberungsmagie und Nekromantie



Dieser hochwertig gearbeitete, eiserne Sklavenhalsring weist Pyritspuren auf und ähnelt einer stilisierten Schlange, welche sich selbst in den Schwanz beißt. Das Halsband muss einer hilflosen, lebenden Kreatur umgelegt werden, welche maximal der Größenkategorie Groß angehören darf. Berührt eine andere Kreatur das Halsband und spricht dabei das Befehlswort, kann sie dem Träger einen Dienst oder eine Handlung auferlegen (wie *Geas/Auftrag* mit SG 19, Wirkungsdauer 11 Tage).
Sollte der Träger von der auferlegten Handlung abweichen oder das Halsband entfernen wollen, ehe er fertig ist, egal ob er es selbst tut oder andere dazu ermutigt, erleidet er nicht die Nachteile des Zaubers. Stattdessen zieht sich das Halsband zusammen und beginnt ihn zu würgen (wie *Ersticken*[EXP]). Der Würgeeffekt endet, sobald der Träger das Bewusstsein verliert. Das Halsband kann sicher entfernt werden, wenn die kontrollierende Kreatur es berührt und dabei das Befehlswort spricht; alternativ kann es auch wie ein verfluchter Gegenstand entfernt werden.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geas/Auftrag*, *Ersticken*[EXP]

Schlangenpfeil

Preis 306 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 12 | **Gewicht** —

Aura Starke Erkenntnismagie

Diese belebte Schlange aus Holz und Metall windet sich und zischt, wenn man sie anfasst, und versucht, ihren Träger wie eine echte Schlange zu beißen. Um einen *Schlangenpfeil* verschießen zu können, muss dem Träger zuerst ein Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen oder ein Wurf für Tierempathie gelingen, damit die Schlange für 1 Minute die Form eines *Bolzens* oder *Pfeils des Suchens +1* annimmt (dies ist ein der Schlage bekannter Trick). Misslingt der Wurf, greift die Schlange den Träger 1 Runde lang an, sie besitzt die Spielwerte eines Sehr kleinen Vipernvertrauten (*MHB*, S. 274). Einem von dem Geschoss getroffenen Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht von einer kraftvollen Variante des Schwarzvipergiftes betroffen zu sein. Solche Gegenstände werden meistens in Beuteln und nicht in Köchern transportiert, damit sie nicht verlorengehen.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 156 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand beleben*, *Gift*, *Zielsicherer Schlag*

Gehäutete Schlangen

Auf dem Höhepunkt des Konfliktes zwischen Menschheit und Schlangenvolk entwickelte das Schlangenvolk eine besonders heimtückische Technik, um seine Spione in perfekte Verkleidungen zu stecken, damit sie den Feind besser infiltrieren konnten. Freiwillige unterzogen sich einem Bad in alchemistischen Ölen in speziellen Inkubationsbehältern und begingen dann eine Form des rituellen Selbstmordes, bei dem sie ihre Schuppenhaut abwarfen und menschliche Gestalt annahmen. Dieser nicht umkehrbare Prozess funktioniert nur bei Angehörigen der Kaste der Reinblütigen; regeltechnisch ist es eine Wiedergeburt, bei welcher die Kreaturenart des neuen Körpers bereits festgelegt ist. Diese „wiedergeborenen" Angehörigen des Schlangenvolkes mischen sich dann unter Menschen und agieren als Schläferagenten und Spione, um Wachstum und Erfolg des Schlangenvolkes zu ermöglichen.

Wer dieses Ritual überlebt, behält den Intellekt eines Angehörigen des Schlangenvolkes samt der Schlangenvolk-Volksboni auf Intelligenz, Weisheit und Charisma, seiner Zauberähnlichen Fähigkeiten, Telepathie und Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte. Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution dagegen verändern sich entsprechend der neuen Volkszugehörigkeit (Mensch); siehe auch der Zauber Wiedergeburt. Obwohl die Wiedergeborenen Menschen ähneln, können sie sich nur mit Angehörigen des Schlangenvolkes und nicht mit Menschen fortpflanzen und eine sorgfältige Untersuchung ihrer inneren Organe kann ihr nichtmenschliches Wesen verraten.

Schlangenvolkspion

Diese Spione sind die Augen und Ohren ihres Volkes an der Oberfläche. Sie behalten die Reiche der Säuger im Auge und berichten über ihre Aktivitäten.

Schlangenvolk-Spion **HG 5**

EP 1.600

Verbesserter Schlangenvolkschurke 1

NB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 13 (+6 GE, +3 Natürlich)

TP 56 (6 TW; 5W10+1W8+25)

REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; **ZR** 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kurzschwert* +1, +12 (1W6+2/19–20), Biss +6 (1W6 plus Gift) oder Dolch [Meisterarbeit] +12 (1W4+1/19–20), Biss +6 (1W6 plus Gift)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +12 (1W4/19–20 plus Schwarzviperngift)



Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +9)

Beliebig oft — *Bauchreden* (SG 16), *Selbstverkleidung* (SG 16, nur humanoide Gestalt)

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 18), *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*

TAKTIK

Im Kampf Ein Schlangenvolkspion lockt und bedrängt seine Beute mit telepathischem Hohn und Bauchreden, ehe er aus dem Hinterhalt mit vergifteten Waffen und giftigen Bissen zuschlägt. Er verschleiert seine Position und die Anzahl seiner Verbündeten mit *Selbstverkleidung*, *Spiegelbilder* oder *Verschwimmen*.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 23, **KO** 19, **IN** 18, **WE** 13, **CH** 20

GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 22

Talente Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +13, Diplomatie +13, Einschüchtern +13, Entfesselungskunst +22, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Magischen Gegenstand benutzen +20, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +10, Verkleiden +15, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +9, Wissen (Lokales) +8, Zauberkunde +9; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8, Magischen Gegenstand benutzen +4

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Kampfausrüstung Schwarzviperngift (3 Anwendungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kurzschwert* +1, Dolch [Meisterarbeit], Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Diebeswerkzeug, 77 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss -Verwundung; *RW* ZÄH, SG 16; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST; *Heilung* 2 auseinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Ein Schlangenvolkspion beobachtet die Aktivitäten in Ortschaften an der Oberfläche, vermerkt Autoritätsgestalten, Verteidigungsanlagen und wer möglicherweise bestochen oder anderweitig dazu gebracht werden könnte, dem Reich der Schlangen zu dienen. Die meisten Spione beschreiben ihr Tun als Analyse von Schwächen und Vorbereitungen für den unvermeidbaren, großflächigen Angriff auf die Oberfläche. In Wahrheit haben die meisten von ihnen (wie auch ihre Meister) durchaus kurzfristigere Ziele im Sinn. Spione wählen häufig mächtige Priester oder Anwender arkaner Magie, denen sie sich unterwürfig als Gelehrte oder Diener anbieten, um Zugang zu Wissen und arkaner Kunde zu erlangen, welcher ansonsten in ihren unterirdischen Höhlen nicht frei verfügbar ist. Dank ihrer hohen Lebenserwartung und reptilischen Geduld können sie Organisationen infiltrieren und jahrelang dort verbleiben, bis ihnen ein bestimmtes Artefakt oder Buch in die Hände fällt. Dann setzen sie sich mit dieser Beute ab und ziehen sich in eine Stadt des Schlangenvolkes zurück, um ihren Lohn in Empfang zu nehmen – und wehe jedem Warmblütler, der sich ihnen in den Weg stellt…

Schlangenvolkjäger

Die Jäger des Schlangenvolkes sind geübt, durch die Schatten ihrer unterirdischen Heimat zu schleichen und jeden zu töten, der es wagt, die Grenzen ihres Reiches zu überschreiten. Ebenso sind sie imstande, ihre Beute in die gefährliche, lichtgeflutete Welt der Oberfläche zu verfolgen.

Schlangenvolk-Jäger **HG 6**

EP 2.400

Degenerierter Schlangenvolkwaldläufer 2
NB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +7 Natürlich)
TP 66 (7W10+28)
REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +10
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +14/+9 (1W6+6/18–20), Biss +8 (1W6+3 plus Gift)
Fernkampf *Kompositkurzbogen* +1, +12/+7 (1W6+7/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Bogenschießen)

TAKTIK

Im Kampf Ein Schlangenvolkjäger liebt es, Gegner lautlos mittels seines Geruchssinns aufzuspüren und dann aus dem Dunkeln zu beschießen, während er telepathisch mit seinen Verbündeten kommuniziert. Er nutzt Fernkampf, bis er in den Nahkampf gezwungen wird; dann setzt er seinen giftigen Biss ein, um Gegner lebend als Nahrung oder Sklaven einzufangen.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 17, **KO** 19, **IN** 8, **WE** 11, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +13; **KMV** 26
Talente Große Zähigkeit, Kernschuss, Schnelles Schießen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Kompositkurzbogen)
Fertigkeiten Einschüchtern +5, Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +12, Klettern +10, Schwimmen +10, Überlebenskunst +6 (Spuren lesen oder verfolgen +7), Wahrnehmung +13, Wissen (Gewölbe) +5, Wissen (Natur) +3; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8, Wahrnehmung +4
Sprachen Aklo; Telepathie 30 m
Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +1
Kampfausrüstung *Pfeile des Verderbens* (Menschen) +1 (4), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2); **Sonstige Ausrüstung** *Kompositkurzbogen* +1 mit 20 Pfeilen, Krummsäbel [Meisterarbeit], 95 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss -Verwundung; *RW* ZÄH, SG 16; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST; *Heilung* 2 auseinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Ein Schlangenvolkjäger ist ausgebildet, warmblütige Humanoide – hauptsächlich Menschen - aufzuspüren und zu töten. Er ist ein machtvolles, aber grobes Werkzeug seiner intelligenten, ruchlosen Meister, gehört oft zur ersten Angriffswelle, die ein Gebiet sichern soll, und könnte als Leibwächter eines mächtigen Zauberers oder Priesters des Schlangenvolkes dienen. Im Gegenzug könnte er Macht und Einfluss über weniger spezialisierte Angehörige der Kaste der Degenerierten besitzen. Die Reinblütigen gestatten derartige Hierarchien unter ihren Untertanen, in deren Rahmen die Hackordnung bestimmt wird, solange die Diener niemals Befehle und Urteile der Reinblütigen in Frage stellen.

Obwohl das Schlangenvolk unter der Erde lebt, trainieren Jäger in der Regel den Kampf gegen bestimmte Gegner, aber nicht in einem bestimmten Gelände. Auf diese Weise können sie ihre Aufgabe gleichermaßen erfüllen, wenn sie ihre Höhlenstädte gegen Abenteurer verteidigen, und an der Oberfläche Überfälle ausführen. Ein Angehöriger der Kaste der Reinblütigen könnte über mehrere Jäger in seinen Diensten verfügen, welche allesamt unterschiedliche Erzfeinde haben, um so vielseitig wie möglich agieren zu können. Ebenso könnte er über eine von Geburt an ausgebildete Einheit verfügen, welcher der Hass auf ein bestimmtes Volk der Oberfläche in Fleisch und Blut übergegangen ist.



Schlangenvolkillusionist

Das Schlangenvolk liebt das Wissen und weiß daher auch, wie wertvoll es sein kann, die Wahrheit zu verbergen.

Schlangenvolk-Illusionist **HG 8**

EP 4.800

Verbesserter Schlangenvolkmagier (Illusionist) 4

NB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +6 GE, +4 Natürlich)

TP 99 (9 TW; 5W10+4W6+58)

REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +8/+3 (1W4/19–20), Biss +2 (1W6 plus Gift)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)

Beliebig oft — *Bauchreden* (SG 15), *Selbstverkleidung* (SG 15, nur humanoide Gestalt)

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 17), *Mächtiges Trugbild* (SG 17), *Person beherrschen* (SG 19), *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*



Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 4; Konzentration +10)

9/Tag — *Blendender Strahl*

Vorbereitete Magierzauber (ZS 4; Konzentration +10)

2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Giftanfälligkeit*[ABR], *Illusion der Ruhe*[ABR II] (SG 19), *Unsichtbarkeit*

1. — *Hypnose* (SG 18), *Schild*, *Sprühende Farben* (2x, SG 18), *Stilles Trugbild* (SG 18), *Verschwinden*[EXP]

0. (beliebig oft) — *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

Verbotene Schulen Beschwörung, Hervorrufung

TAKTIK

Im Kampf Ein Schlangenvolkillusionist täuscht Gegner mit Zaubern, bis er sie mittels *Blind-oder Taubheit verursachen*, *Sprühende Farben* oder einem mittels *Giftanfälligkeit* verstärkten Giftigen Bisses außer Gefecht setzen kann. Andernfalls greift er mit seinem Zauberstab an oder nutzt *Einflüsterung* und *Person beherrschen*, um Gegner auf seine Seite zu ziehen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 22, **KO** 21, **IN** 22, **WE** 13, **CH** 18

GAB +7; **KMB** +7; **KMV** 24

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Illusion), Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +10, Diplomatie +10, Einschüchtern +12,

Entfesselungskunst +19, Magischen Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +7, Verkleiden +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel, Gewölbe, Religion) +10,Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Die Ebenen, Geschichte) +12, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8, Magischen Gegenstand benutzen +4

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Viper), Ausgedehnte Illusionen (+2 Runden)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Fürchterlicher Lachanfall* (2x), *Schriftrolle: Hauch des Stumpfsinns* (2x), *Schriftrolle: Monsterbenommenheit* (2x), *Schriftrolle: Person festhalten*, *Schriftrolle: Spiegelbilder* (2x), *Schriftrolle: Unsichtbarkeit* (2x), *Schriftrolle: Verschwimmen* (2x), *Zauberstab: Magierrüstung* (20 Ladungen), *Zauberstab: Magisches Geschoss* (20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Schutzring +1*, Zauberbuch, 273 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss -Verwundung; *RW* ZÄH, SG 17; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST; *Heilung* 2 auseinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Ein Schlangenvolkillusionist verbessert seine angeborene Befähigung zur Täuschung im Rahmen jahrzehntelanger arkaner Studien stark. An der Oberfläche tritt er oft als Anführer einer Gruppe von Angehörigen des Schlangenvolkes oder eines Kultes niederer reptilischer Humanoider in Erscheinung.

Schlangenvolk-Knochenmystiker

Die Knochenmystiker des Schlangenvolkes sprechen zu und für die Toten, ihren eigenen toten Gott eingeschlossen.

Schlangenvolk-Knochenmystiker **HG 11**

EP 12.800

Verbesserter Schlangenvolk Mystiker[EXP] 7
NB Mittelgroßer Monströser Humanoider
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 137 (12 TW; 5W10+7W8+79)
REF +11, **WIL** +16, **ZÄH** +11
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m
Nahkampf *Kampfstab* +1, +12/+7 (1W6+2), Biss +6 (1W6 plus Gift)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +9)
Beliebig oft — *Bauchreden* (SG 16), *Selbstverkleidung* (SG 16, nur humanoide Gestalt)
1/Tag — *Einflüsterung* (SG 18), *Mächtiges Trugbild* (SG 18), *Person beherrschen* (SG 20), *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*
Bekannte Mystikerzauber (ZS 7; Konzentration +12)
3. (5/Tag) — *Fluch* (SG 18), *Kette des Verhängnisses*[ABR II], *Schwere Wunden verursachen*, *Tote beleben*
2. (7/Tag) — *Falsches Leben*, *Geschoss des Bösen*[ABR] (SG 17), *Instrument der Pein*[ABR II], *Mittelschwere Wunden verursachen*, *Person festhalten* (SG 17)
1. (8/Tag) — *Furcht auslösen* (SG 16), *Kränkelnder Strahl*[ABR] (SG 16), *Leichte Wunden heilen*, *Leichte Wunden verursachen*, *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 16), *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Stabilisieren*
Mysterium Gebeine

TAKTIK

Im Kampf Der Knochenmystiker übernimmt die mentale Kontrolle über seine Feinde mit *Person festhalten*, *Mörderischer Befehl* und *Einflüsterung*. Er wirkt *Fluch* und *Kette des Verhängnisses*, um jene zu behindern, welche ihm zu nahe kommen, und hebt sich seine Schadenszauber und Schriftrollen für die gefährlichsten Gegner auf.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 19, **KO** 20, **IN** 18, **WE** 19, **CH** 20
GAB +10; **KMB** +11; **KMV** 26
Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Untote befehligen, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Bluffen +15, Diplomatie +15, Einschüchtern +13, Entfesselungskunst +10, Heilkunde +11, Magischen Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +14, Verkleiden +15, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes, Geschichte, Religion) +17, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8, Magischen Gegenstand benutzen +4
Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m
Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Lahm), Offenbarungen (Klaffende Wunden, Todeshauch, Untoter Diener [8/Tag, SG 18])
Kampfausrüstung *Energieperle*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Mächtiger Befehl*, *Schriftrolle: Schneller Tod*, *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +1*, *Kampfstab +1*, *Resistenzumhang +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, Unheiliges Symbol, 175 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss -Verwundung; *RW* ZÄH, SG 17; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST; *Heilung* 2 auseinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Der Knochenmystiker nutzt seine Fähigkeiten, um Sklaven zu kontrollieren und die Toten zu geistlosen Dienern zu machen. Er vernimmt ständig das außerweltliche Flüstern des skelettierten Kopfes seines toten Gottes und gibt diese kryptischen Worte an seine Zaubererkollegen weiter.



Schlangenvolk-Zauberklinge

Zauberklingen verbinden Magie und Fechtkunst.

Schlangenvolk-Zauberklinge **HG 13**

EP 25.600

Verbesserter Schlangenvolkkampfmagus[ABR] 9

NB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +4 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 160 (14 TW; 5W10+9W8+93)

REF +14, **WIL** +12, **ZÄH** +15

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Säure-Krummsäbel* +2 +17/+12/+7 (1W6+5/15–20 plus 1W6 Säure), Biss +9 (1W6+1 plus Gift)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +19/+14/+9 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Kampfzauberei (–2 auf Angriff, +2 auf Konzentration), Verbesserte Kampfzauberei, Zauberschlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +7)

Beliebig oft — *Bauchreden* (SG 14), *Selbstverkleidung* (SG 14, nur humanoide Gestalt)

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 16), *Mächtiges Trugbild* (SG 16), *Massen- Einflüsterung* (SG 19), *Person beherrschen* (SG 18), *Spiegelbilder*, *Teleportieren*, *Verschwimmen*,

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 9; Konzentration +14)

3. — *Magie bannen*, *Standort vortäuschen*, *Vampirgriff* (2x)

2. — *Defensive Entladung*[ABR], *Kalter Hauch*[ABR], *Säurepfeil*, *Spinnennetz* (SG 17), *Unsichtbarkeit*

1. — *Brennende Hände* (SG 16), *Kalte Hand* (SG 16), *Magisches Geschoss*, *Schockgriff*, *Schwächestrahl* (SG 16), *Zersetzender Hauch*[ABR]

0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertrick* (SG 15)

TAKTIK

Vor dem Kampf Eine Zauberklinge wirkt *Defensive Entladung*, wenn sie mit einem Kampf rechnet, dem folgen oft *Standort vortäuschen* und *Unsichtbarkeit*, damit er ein ausgewähltes Ziel ungestörter verfolgen kann.

Im Kampf Eine Zauberklinge verbindet arkane Macht und geistige Meisterschaft mit tödlicher, eleganter Schwertkunst. Er verwendet seine Fähigkeit Eiliger Angriff, wenn es ihm möglich ist, und nutzt Kampfzauberei und Zauberschlag, wenn ihm passende Zauber zur Verfügung stehen. Er zieht es vor, Gegner mit Giftigem Biss und Zaubern wie *Kalte Hand*, *Schwächestrahl*, und *Vampirgriff* zu schwächen.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 23, **KO** 21, **IN** 20, **WE** 13, **CH** 16

GAB +11; **KMB** +14; **KMV** 32

Talente Abhärtung, Ausweichen, Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +6), Einschüchtern +15, Entfesselungskunst +19, Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +15, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +8, Schwimmen +4, Überlebenskunst +8, Verkleiden +9, Wahrnehmung +18, Wissen (Adel) +6, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Gewölbe) +12, Zauberkunde +16; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +8, Magischen Gegenstand benutzen +4

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Arkaner Vorrat (9 Punkte, +3), Kampfmagusarkana (Eiliger Angriff, Vorratsschlag +4W6, Zauberabwehr), Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, Wissensvorrat, Zauberrückruf

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Energiewurfhaken*[ABR], *Schriftrolle: Gasförmige Gestalt*, *Schriftrolle: Mächtige Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Schutz vor Energien*, Säure (4); **Sonstige Ausrüstung** *Unscheinbarer Schuppenpanzer +2*, *Säure-Krummsäbel +2*, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] mit 20 *Pfeilen +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, Zauberbuch, 449 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss -Verwundung; *RW* ZÄH, SG 17; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST; *Heilung* 2 auseinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Zauberklingen vermischen die rohe Kraft degenerierter Angehöriger des Schlangenvolkes mit dem Können und der Magie der Reinblütigen. Selbst Ihresgleichen sind sie ein Rätsel und werden von allen respektiert.



Schlangenvolk-Hohepriester

Die Hohepriester des Schlangenvolkes sind die Anführer ihres Volkes.

Schlangenvolk-Hohepriester **HG 14**

EP 38.400

Verbesserter Schlangenvolkkleriker 10

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 25 (+3 GE, +4 Natürlich, +8 Rüstung, +3 Schild)

TP 182 (15 TW; 5W10+10W8+110)

REF +13, **WIL** +17, **ZÄH** +15

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Unheiliger Leichter Streitkolben* +3, +24/+19/+14/+9 (1W6+6), Biss +16 (1W6+3 plus Gift)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +22 (1W8+3/19–20)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 10/Tag (SG 22, 5W6), Sense des Bösen (5 Runden, 1/Tag), Waffenmeister (10 Runden/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +9)

Beliebig oft — *Bauchreden* (SG 16), *Selbstverkleidung* (SG 16, nur humanoide Gestalt)

1/Tag — *Einflüsterung* (SG 18), *Mächtiges Trugbild* (SG 18), *Massen-Einflüsterung* (SG 21), *Person beherrschen* (SG 20), *Spiegelbilder*, *Teleportieren*, *Verschwimmen*

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +16)

9/Tag — Hauch des Bösen (5 Runden), Schlachtenwut (+5)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 10; Konzentration +16)

5. — *Flammenschlag*[D] (2x, SG 21), *Gerechte Macht*, *Schneller Tod* (SG 21)

4. — *Bewegungsfreiheit*, *Gift spucken*[ABR] (SG 20), *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden heilen*, *Unheilige Plage*[D] (SG 20)

3. — *Magie bannen*, *Schutzkreis gegen Gutes*[D], *Schutz vor Energien*, *Schwere Wunden heilen*, *Unsichtbarkeit aufheben*

2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Dunkelheit*, *Gefühle besänftigen* (SG 18), *Geschoss des Bösen*[ABR] (SG 18), *Person festhalten* (2x, SG 18), *Waffe des Glaubens*[D]

1. — *Handlung untersagen*[ABR] (SG 17), *Mörderischer Befehl*[ABR] (2x, SG 17), *Schild des Glaubens* (2x), *Schutz vor Gutem*[D], *Verfluchen* (SG 17)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 16), *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Krieg

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Hohepriester bereitet sich auf den Kampf vor, indem er *Göttliche Macht* und *Bewegungsfreiheit* wirkt und dann seine Fähigkeit Sense des Bösen nutzt, um seine Waffe zu verbessern.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 23, **KO** 20, **IN** 16, **WE** 22, **CH** 20

GAB +12; **KMB** +12; **KMV** 28

Talente Abhärtung, Gezieltes Fokussieren, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Verbessertes Fokussieren, Waffenfinesse, Zusätzliches Energie fokussieren

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +3), Diplomatie +15, Einschüchtern +10, Entfesselungskunst +15, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +15, Verkleiden +10, Wahrnehmung +21, Wissen (Adel, Arkanes, Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Kampfausrüstung *Trank: Beistand*, *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +2*, *Schwerer Stahlschild +1*, *Unheiliger Leichter Streitkolben +3*, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, *Perle der Macht* (1. Grad), *Gebetsrolle der Treue*, silbernes Unheiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel, 1.434 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss -Verwundung; *RW* ZÄH, SG 17; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



Seru

Flügelschlagen und zorniges Zischen begleiten die Ankunft dieser fliegenden Schlange.

Seru **HG 3**

EP 800

NB Kleine Magische Bestie

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)

TP 22 (3W10+6)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +6 (1W4–2 plus Gift)

Fernkampf Gift spucken +6 (Berührungsangriff, Gift)

Besondere Angriffe Gift, Gift spucken

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 13

Talente Angriff im Vorbeifliegen[B], Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse[B]



Fertigkeiten Bluffen +7, Fliegen +4, Heimlichkeit +10 (in felsigem Gelände +14), Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Aklo, Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Telepathie 18 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land (Dschungel, Sümpfe oder Unterirdisch)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss oder Gift spucken — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 15; *Frequenz* 1/Minute für 6 Minuten; *Effekt* 1 KO-Schaden plus Blindheit für Minute; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Gift spucken (AF) Als Standard-Aktion kann eine Seru sein Gift maximal 9 m weit spucken. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf ohne Grundreichweite. Jeder getroffene Gegner wird dem Gift der Seru ausgesetzt.

Eine Seru ist eine unterirdisch lebende Variante telepathischer Giftschlangen mit Fledermausflügeln. Diese Kreaturen stehen schon lange in besonderer Beziehung zum Schlangenvolk. Manche Legenden behaupten sogar, der Schlangengott hätte diese geflügelten Vipern erschaffen, damit sie dem Schlangenvolk im Krieg gegen die Menschen beistehen. Serus sind intelligent genug, um eine eigene Kultur zu besitzen, und viele leben völlig abseits von Schlangenvolkenklaven. Dennoch streben viele Schlangenvolkmagier nach einer Seru als Vertrauten. Ein arkaner Zauberkundiger der 7. Stufe, welcher über das Talente Verbesserter Vertrauter verfügt und von böser Gesinnung ist, kann eine Seru als Vertraute wählen.

Serus sind geborene Jäger, welche sich beim Spuren verfolgen auf ihren Geruchssinn verlassen. Wenn sie bereit sind zuzuschlagen, spucken sie Gift in die Augen eines Opfers und nutzen Angriffe aus dem Hinterhalt, um die Beute niederzuringen. Sollte der Gegner zahlenmäßig weit überlegen sein oder ihrem Gift widerstehen, fliehen sie meist und verstecken sich zwischen den Felsen ihrer Höhlen.

Das Schlangenvolk setzt Serus oft als Grenzwachen ein, wo sie als Ablenkung und telepathische Spione dienen, welche ihre Meister über die Gegenwart von Fremden informieren. Manchmal freunden sie sich mit degenerierten Angehörigen des Schlangenvolkes an und nehmen als Gleichberechtigte und Spurensucher an Überfällen teilen. Sie könnten aber auch als Sprachrohre der Reinblütigen dienen und Degenerierte herumkommandieren.

Eine erwachsene Seru wiegt etwa 20 Pfund, der Körper ist fast 0,90 m lang und die Spannweite beträgt 1,50 m. Sie leben in Paaren; ein Weibchen legt jedes Jahr zwei bis fünf Eier, jedoch fallen viele den Raubtieren der Tiefe zum Opfer, bevor sie schlüpfen. Die durchschnittliche Lebenserwartung einer Seru liegt bei 25 Jahren.

Begegnungen

Man kann dem Schlangenvolk an vielen Ort und bei unterschiedlichen Anlässen begegnen. Im Untergrund oder an der Oberfläche wollen sie ihre Feinde in die Irre führen und unterwerfen, um andere als Repräsentanten der größten Zivilisation von Raubtieren auf der Welt zu beherrschen. Jagdtrupps überfallen häufig Ortschaften und versklaven die Überlebenden, die ihnen sodann als Arbeiter, ersetzbare Krieger und Essen dienen müssen. Religiöse Pilger reisen zu heiligen Stätten ihres zerstörerischen Schlangengottes. Illusionisten und Spione leben unerkannt unter den Bewohnern der Oberfläche, wo sie unermüdlich die Machtstrukturen anderer Gesellschaften infiltrieren, sich nehmen, was sie begehren und niederreißen, was sie verabscheuen.

Jagdtrupp (HG 8)

Ein Schlangenvolkjagdtrupp ist weitab von seiner Heimat unterwegs, um zu erforschen, zu erobern und andere Kreaturen zu versklaven. Ein erfahrener Spurenleser führt eine solche Gruppe an, wobei ihm meist ein gleichermaßen bösartiger Leutnant zur Seite steht. Zusammen befehligen sie lautlos die primitiveren Angehörigen der Truppe und geben im Kampf telepathische Anweisungen.

Verbessertes Schlangenvolk HG 4

EP je 1.200

TP je 42 (*MHB II*, Seite 225)

Degeneriertes Schlangenvolk HG 4

EP je 1.200

TP je 47 (*MHB II*, Seite 225)

Schlangenvolk-Jäger HG 6

EP 2.400

TP 66 (siehe Seite 203)

Spionagering (HG 9)

Ein Kabal aus Spionen des Schlangenvolkes besteht in der Regel aus maximal fünf Mitgliedern und zwei Anführern. Der Rest der Zelle macht stark vom Zauber *Selbstverkleidung* oder dem Wiedergeburtsritual (siehe Kasten auf Seite 201) Gebrauch, um sich zu verstellen. Zusammen sabotieren sie die Pläne ihrer Feinde und streben danach, magisches Wissen zu stehlen, das ihrem Imperium zugutekommen könnte.

Verbessertes Schlangenvolk (3) HG 4

EP je 1.200

TP je 42 (*MHB II*, Seite 225)

Schlangenvolk-Spione (2) HG 5

EP je 1.600

TP je 56h (siehe Seite 202)

Pilgerfahrt (HG 12)

Religion motiviert viele Angehörige des Schlangenvolkes, da sie den seltsamen Träumen und Visionen folgen, welche ihnen ihr halbtoter Schlangengott schickt. Diese Gottheit verpflichtet sie unter anderem, gegen alle anderen Völker Krieg zu führen. Pilger zieht es oft zu Schlachtfeldern und heiligen Stätten, wo sie wie von Sinnen Blut vergießen und fressen, um ihrem Schutzherrn zu gefallen. Ein Knochenmystiker führt diese Wallfahrten meist an; er wird von ein paar Priestern und degenerierten Angehörigen des Schlangenvolkes begleitet, welche als Leibwächter und Vollstrecker fungieren.

Schlangenvolk-Knochenmystiker HG 11

EP 12,800

TP 137 (siehe Seite 205)

Schlangenvolk-Jäger (3) HG 6

EP je 2.400

TP je 66 (siehe Seite 203)





Troglodyten

Die Prospektoren aus dem Volk der Tiefengnome, denen wir zwei Wochen zuvor begegnet waren, hatten uns gewarnt, die uralten Troglodytenruinen nicht zu erkunden, doch in unserer Dummheit hatten wir nicht auf sie gehört. Wir vertrauten Meister Carraxiego vollständig, hatte er doch viele solcher Expeditionen geführt. Er erklärte, dass Troglodyten ein primitives Volk seien – unorganisierte Wilde, die mit Steinkeulen und Feuersteinäxten kämpften -, und er versicherte uns, dass sie keine Chance gegen die zwei Dutzend Zwergensöldner hätten, welche wir angeheuert hatten.

Sie fielen schnell und lautlos über uns her, während wir in den Ruinen schliefen. Ehe wir überhaupt eine Verteidigungslinie hatten aufbauen können, hatten sie die Söldner überwältigt und begannen damit, die Überlebenden fortzuschleppen. Einer der Zwerge, die sie ergriffen hatten, schaffte es, sich die Kehle mit dem eigenen Messer aufzuschlitzen. Er gehörte zu den Glücklichen. Nur drei von uns konnten dem Gemetzel entkommen und lebend die Oberfläche erreichen.

—Aus dem Tagebuch von Schazendra Opellor, Kartographerin

Troglodyten sind ein Volk wilder, brutaler, reptilischer Höhlenbewohner. Sie sind recht weitverbreitet in den oberen Bereichen der großen unterirdischen Wildnis und tauchen in den Geschichtsbüchern quasi seit Beginn der Aufzeichnungen als Räuber und Plünderer auf, welche die Ortschaften anderer Humanoider, insbesondere Menschen, überfallen und Nahrung und Sklaven rauben.

Ein typischer Troglodyt ist etwa 1,50 m groß und wiegt 150 Pfund. Die meisten haben stumpfgraue oder graugrüne Schuppen, wobei die Färbung mit dem Lebensraum variieren kann. Von der Stirn bis zum Ende des Rückgrates verlaufen bei Troglodyten kleine, starre Knochenkämme. Ein Troglodyt gilt mit 10 Jahren als erwachsen und kann bis zu 50 oder 60 Jahre alt werden, wobei die meisten früher durch Gewalteinwirkung ums Leben kommen. Meistens bilden sie primitive Stammesgemeinschaften, die in der Regel von einem mächtigen Häuptling oder charismatischen Kleriker oder Druiden angeführt werden. Ihre bevorzugte Beute sind Menschen und schon der bloße Geruch eines Menschen kann Troglodyten in blutgierigen Fressrausch versetzen. Troglodyten sind zudem unverbesserliche Kannibalen, welche oft die besiegten Angehörigen anderer Stämme und die eigenen Alten und Schwachen fressen, wenn andere Beute rar ist.

Die modernen Troglodyten sind die degenerierten Nachfahren eines unglaublich alten Volkes reptilischer Humanoider, welche Gelehrte als Xulgaths bezeichnen. Viele Troglodyten benutzen diesen Namen heute noch für ihr Volk. Obwohl die alten Xulgaths den heutigen Troglodyten äußerlich ähnelten, waren sie auf intellektueller und magischer Ebene weitaus begabter. Als die Welt noch jung war, errichteten sie große, steinerne Städte aus gewaltigen Stufenpyramiden, gewundenen Kanälen und Aquädukten und vielen anderen Beispielen fortschrittlicher Architektur und Baukunst. Manche davon stehen immer noch in den tiefsten Höhlen der Unterwelt. Und auch wenn man die Xulgaths nach modernen Maßstäben als Primitive einschätzen würde, machten sie weitaus schneller Fortschritte als andere Völker. Die Xulgaths wurden von einer Priesterkaste aus außergewöhnlich begabten göttlichen Zauberkundigen beherrscht, die ihre übernatürlichen Fähigkeiten nutzten, um ihre schwächeren Artgenossen zu dominieren und die primitiven humanoiden Völker zu versklaven. Die Xulgaths verehrten uralte und nichtmenschliche Götter, darunter auch die furchtbaren Qlippothfürsten, welche den Abyss beherrschten, ehe die Dämonenherrscher sie von ihren Thronen vertrieben.

Die Xulgaths verloren aber ihre Vorteile, da sie sich nur langsam anpassen konnten und ihre Kultur zum Stillstand kam. Während sie gegen die aufblühenden Zivilisationen der Elfen, Zwerge und anderer Humanoider ankämpften, konnten sie nicht zugleich mit deren Fortschritten Schritt halten. Schließlich wurden sie von einer der ersten menschlichen Zivilisationen zu Fall gebracht. Was die Xulgaths erschaffen hatten, ging verloren und viele von ihnen wurden versklavt. Bis zum heutigen Tage ist es den Troglodyten nicht nur nicht gelungen, zu den anderen Völkern aufzuschließen, sie haben sich in vielen Dingen sogar zurückentwickelt.

In den tiefsten Winkeln der unterirdischen Wildnis gibt es ein paar große Ansiedlungen ungewöhnlich intelligenter und zivilisierter Troglodyten, welche von despotischen Tyrannen regiert werden. Hier finden sich noch jene großen steinernen Stufenpyramiden und andere aufragende Steingebäude, welche die heutigen Troglodyten gar nicht mehr aus eigener Kraft erbauen, geschweige denn planen könnten. Obwohl aber diese Reiche Werke der Xugalths zu sein scheinen, waren sie schon Ruinen, bevor sich die Erleuchteten Troglodyten dort niedergelassen haben. Dies deutet daraufhin, dass die Troglodyten dort gar nicht fortlaufend gelebt und ihre Zivilisation errichtet haben, sondern die Ansiedlungen beim Zusammenbruch ihres Reiches aufgegeben haben. Später kehrten sie wieder dorthin zurück, als sie erneut Erleuchtung erlangten. Da dort hunderte organisierter Troglodyten leben, sind es meist kriegerisch eingestellte Ortschaften. Zum Glück ist die Oberflächenwelt aber vor diesen aggressiven Plünderern sicher, weil all diese Ortschaften im tiefen Untergrund liegen und von den Oberflächenvölkern durch viele Kilometer unterirdischer Wildnis getrennt sind.

Troglodyten sprechen Drakonisch mit begrenztem Vokabular aufgrund ihrer kulturellen Isolation und Stagnation. Sie können sich aber auch mittels Gesten, gutturalen Lauten und kulturell einzigartigen Zurschaustellung von Dominanz verständigen. Obwohl sie kaum schriftliche Überlieferungen besitzen, ist das Kunsthandwerk bei ihnen eine wichtige, religiös motivierte Praxis und Freizeitbeschäftigung. Troglodytische Höhlenmalerei und Bildhauerei kann vollkommen abstrakt oder nur schwach darstellend sein und konzentriert sich weniger auf ein komplexes Narrativum, als vielmehr auf die Darstellung des emotionalen Zustandes des Erschaffers – beispielsweise Freude und Stolz nach einer gelungenen Jagd, Wut über einen schlauen Gegner oder auch Zuneigung zur Familie. In vielen Troglodytenortschaften brennen Fackeln, damit die kräftigen Farben ihrer Kunstwerke zu sehen sind, da Dunkelsicht nur schwarzweiß ist.

Die Religion besitzt einen starken Einfluss unter Troglodyten, so dass ihre Druiden und Kleriker meist die angesehensten Stammesmitglieder sind und die meisten Stämme von charismatischen Priestern angeführt werden. Häuptlinge, welche keine göttliche Macht einsetzen können, sind in der Regel nur die Sprachrohre der mächtigsten religiösen Führer des Stammes. Die troglodytische Religion ist aber unorganisiert; ein Stamm verehrt in der Regel seinen erwählten Dämonenherrscher im Rahmen abergläubischer Rituale, mit primitiven Schnitzereien und Zeichnungen auf Höhlenwänden und Geschichten, die über Generationen von Troglodyten hinweg weitergegeben werden. Die Kleriker behalten religiöses Wissen und Macht in der Regel für sich und konzentrieren die religiöse Autorität auf wenige Angehörige der Elite, während sie alle Stammesangehörigen auffordern, treu den Stammesgott zu verehren. Meist erwählen sie ihre Lieblingskinder zu ihren Nachfolgern, was zur Folge hat, dass es unter den Kindern der Priesterschaft zu erbitterten und zuweilen blutigen Kämpfen um die Gunst der Eltern kommt.

Die vollständigen Spielwerte für Troglodyten findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 264.

Neue Regeln für Troglodyten

Die folgenden neuen Regeln enthalten Troglodytenvarianten und von Troglodyten entwickelte Zauber.

Troglodyten-Varianten

Obwohl die Mehrheit der Troglodyten mittels der Spielwerte im *Monsterhandbuch* repräsentiert werden können, haben sich im Laufe zahlloser Jahrtausende mehrere Varianten aus der uralten Xulgathblutlinie entwickelt und an unterschiedliche Umgebungen und Klimazonen angepasst:

Erleuchtete Troglodyten (HG 2): Diese Troglodyten hausen in weitaus größerer Tiefe als die meisten ihrer Art. Sie sind weniger bestialisch als andere Troglodyten, aber ebenso bösartig, nutzen sie ihre Intelligenz doch, um primitivere Völker zu versklaven. Sie sind Experten darin, Tiere als Reittiere und Wächter auszubilden.

Ein Erleuchteter Troglodyt besitzt folgende Spielwerte: ST 14, GE 17, KO 16, IN 12, WE 13 und CH 13. Er verfügt in der Regel über folgende Fertigkeitsboni (Fertigkeitsränge aufgrund eventueller Klassenstufen sind nicht berücksichtigt): Heimlichkeit +5 (in felsiger Umgebung +9), Mit Tieren umgehen +6 und Wahrnehmung +3.



Kaergath (HG 1/2): Die gedrungenen, warzenbedeckten und zwergenwüchsigen Troglodyten werden keine 1,20 m groß und wiegen 180 Pfund. Sie haben stumpf-rotbraune Schuppen und riesige, quadratische Zähne, aber keine Krallen. Als Einheimische der oberen Bereiche der unterirdischen Wildnis unter weglosen Wüsten und sonnenverbrannten Ödlanden weiß man, dass sie sich durch Sand graben können, Meister mit dem Wurfspeer sind und das Fleisch humanoider Kinder als sehr schmackhaft betrachten.

Kaergathe sind Troglodyten mit der Schablone für Junge Kreaturen und einer Bewegungsrate für Graben von 6 m pro Runde (aber nur Sand und lockere Erde, kein Stein). Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe mit Wurfspeeren und besitzen einen Bissangriff, der 1W8 Schadenspunkte verursacht, aber keine Klauenangriffe.

Troglodytenparagone (HG 5): Obwohl die ursprünglichen Xulgaths seit dem Untergang ihres großen Reiches vor langer Zeit eigentlich ausgestorben sind, konnten ein paar wenige, mächtige Individuen überleben. Diese uralten Troglodyten verbargen sich in den Tiefen der Welt, wo viele von ihnen starben, flohen auf andere Ebenen, wurden zu Leichnamen oder gingen in magische Stasis. Im Laufe der Jahrhunderte sind immer wieder Troglodytenparagone aus ihrem magischen Schlaf erwacht. Manche suchen die modernen Vertreter ihrer Art auf, um sie zu altem Ruhm zurückzuführen, doch die meisten verachten ihre degenerierten Nachkommen. Optisch unterscheiden sie sich von gewöhnlichen Troglodyten durch ihre glühenden, smaragdgrünen Augen und güldenen Schuppen. Troglodytenparagone sind langlebig und können etwa 400 Jahre alt werden. Sie sind extrem paranoid und besessen davon, sich selbst zu erhalten. Die meisten von ihnen besitzen Klassenstufen als Hexenmeister oder Kleriker.

Troglodytenparagone sind Troglodyten der Größenkategorie Groß mit 7 Trefferwürfeln. Ihr Natürlicher Rüstungsbonus steigt um 2, ihre Klauenangriffe verursachen 1W8 Schadenspunkte und ihre Bissangriffe verursachen 1W6 Schadenspunkte. Sie besitzen die folgenden Attributswerte: ST 22, GE 9, KO 16, IN 13, WE 10 und CH 15. Sie können die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen: Immer – *Arkaner Blick*; Beliebig oft — *Hypnotise*, *Mit Tieren sprechen* (nur Dinosaurier und Reptilien); 3/Tag — *Furcht auslösen*, *Monster bezaubern*. Troglodytenparagone mit wenigstens 14 Trefferwürfeln (Summe aus Volks- und Klassen-TW) können zudem 1/Tag *Monster beherrschen* einsetzen. Ein Paragon verfügt in der Regel über folgende Fertigkeitsboni (Fertigkeitsränge aufgrund eventueller Klassenstufen sind nicht berücksichtigt): Einschüchtern +9, Heimlichkeit +10 (in felsigem Gelände +14) und Wahrnehmung +7.

Zauber für Troglodyten

Troglodytische Zauberkundige erlernen oft die folgenden Zauber:

Gestank verstärken

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 2, KLE 2, MYS 2, SHA 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Du verstärkst deine angeborene besondere Eigenschaft Gestank – der SG des Rettungswurfes steigt um 2 und Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, erhalten den Zustand Übelkeit statt Kränkelnd. Sollte dein Gestank z.B. dank der Fähigkeit Übler Gestank bereits den Zustand Übelkeit hervorrufen, wird der Radius deines Gestankes stattdessen verdoppelt. Dieser Zauber hat keine Wirkung, falls du nicht über die besondere Eigenschaft Gestank verfügen solltest.

Mal des Reptiliengottes

Schule Verwandlungsmagie (Fluch); **Grad** ANP 4, INQ 4, KLE 4, MYS 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Sollte dir ein Berührungsangriff im Fernkampf gelingen, brennst du deinen Handabdruck ins Fleisch der Zielkreatur und fügst ihr 1W6 Punkte Säureschaden zu. Dieses Mal kann auf jeder freiliegenden Hautpartie platziert werden, z.B. Kopf oder Unterarm. Die Haut rund um den Abdruck wird rau und schuppig wie Eidechsenhaut. Zudem leuchtet der Abdruck grünlich mit der Stärke einer Fackel, sofern du nicht weiter als 18 m entfernt bist. Während der Abdruck leuchtet, erleidet das Ziel einen Malus von -2 auf seine RK und seine Rettungswürfe gegen deine Angriffe und Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeiten.
Pro Tag, den das Ziel unter dem Fluch steht, dehnt sich die schuppige Hautpartie aus. Dem Ziel muss jeden Tag ein Zähigkeitswurf gelingen, um statt 1W4 Punkten Charismaschaden nur 1 Punkt Charismaentzug zu erleiden. Sollte das Ziel auf Charisma 0 reduziert werden, wird es sofort in eine kleine, harmlos Höhleneidechse verwandelt (wie *Böswillige Verwandlung*). Wie die Effekte des Zaubers *Fluch* kann der Flucheffekt dieses Zaubers nicht gebannt, wohl aber mittels *Begrenzter Wunsch, Fluch brechen, Verzauberung brechen, Wunder* oder *Wunsch* gebrochen werden.

Reisszahnschwarm

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung); **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, PKM 3
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (ein Eidechsenzahn)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ein Schwarm belebter Zähne
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du zauberst einen Schwarm aus tausenden belebten, fliegenden Zähnen herbei, der einen Würfel mit 3 m Seitenlänge ausfüllt. Diese Zähne greifen alle Kreaturen in der Angriffsfläche des Schwarmes an. Du kannst den Schwarm so herbeizaubern, dass sich seine Angriffsfläche mit der anderer Kreaturen überlappt, ferner kannst du ihn jede Runde als Bewegungsaktion um bis zu 12 m bewegen. Solltest du ihn nicht bewegen, bewegt er sich von selbst um bis zu 12 m, um die ihm nächste Kreatur zu umhüllen (dich eingeschlossen), sofern er sich noch nicht bewegt hat. Kreaturen im Schwarminneren erleiden 2W6 Schadenspunkte. Die Zähne fügen allen Kreaturen innerhalb der Angriffsfläche des Schwarmes Schaden zu, wenn dieser erstmals erscheint, sowie am Ende ihrer Bewegung jede Runde.

Magische Gegenstände für Troglodyten

Obwohl Troglodyten nur über primitive Technologie verfügen, sind sie in der Lage, magische Gegenstände zu fertigen:

Amulett des stinkenden Odems		**Preis** 1.600 GM
Ausrüstungsplatz Hals	**ZS** 3	**Gewicht** —
Aura Schwache Beschwörungsmagie		

Dieser Fetisch aus Knochen, abgeworfener Reptilienhaut und kleinen Steinen kann um den Hals getragen werden; er wandelt den Gestank einer Kreatur in eine Odemwaffe um und wirkt daher nicht, so der Träger nicht über die besondere Eigenschaft Gestank verfügt. Solange eine Kreatur dieses Amulett trägt, wird ihre Aura des Gestanks unterdrückt. Die Kreatur kann ein Mal pro Stunde als Standard-Aktion einen 9 m-Kegel braunen Schleims ausspeien. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen Zähigkeitswürfe ablegen, um nicht den Zustand Kränkelnd zu erhalten; der SG des Rettungswurfes und die Wirkungsdauer des Zustandes entsprechen den Werten der Aura des Gestankes des Trägers.
Ferner wird der Boden im Wirkungsbereich für 1 Minute von rutschigem Schleim überzogen; dies hat denselben Effekt wie der Zauber *Schmieren* (SG 11) auf einer festen Oberfläche. Kreaturen müssen Rettungswürfe nicht ablegen, wenn sie sich bei der Entstehung des Wirkungsbereiches darin befinden, wohl aber, wenn sie sich später während der Wirkungsdauer hindurchbewegen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schmieren*

Zweihändige Höhlenaxt		**Preis** 8.305 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 11	**Gewicht** 9 Pfd.
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Eine *Zweihändige Höhlenaxt* sieht aus wie ein schmaler Steinklotz, der grob an einem Knochengriff befestigt wurde. Sie funktioniert wie eine Metallwaffe derselben Art und kann als *Zweihändige Axt +1.* geführt werden. Wenn der Träger eine Kreatur mit der Axt trifft, kann er ein Mal am Tag ein Befehlswort aussprechen und das Ziel zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 16 zwingen; sollte dieser scheitern, wird das Ziel für 1 Runde verlangsamt (wie *Verlangsamen*). Am Ende dieser Runde wird ein zweiter Rettungswurf fällig, scheitert dieser ebenfalls, erhält das Ziel für 1W4 Runden den Zustand Versteinert.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 4.305 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Versteinernder Hauch*[EXP]

Troglodytenschleicher

Diese Troglodyten nutzen ihre angeborene Heimlichkeit oder magische Unsichtbarkeit, um sich an Feinde heranzuschleichen und dann entweder ungesehen wieder zu verschwinden, um ihrem Stamm zu berichten, oder schwach wirkende Gegner anzugreifen.

Troglodyten-Laurer **HG 2**

EP 600

Troglodytenschurke 2

CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +8

Aura Gestank (9 m, SG 14, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Natürlich)

TP 30 (4W8+12)

REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +6 (1W6+3), Biss +0 (1W4+1), Klaue +0 (1W4+1) oder Biss +5 (1W4+3), 2 Klauen +5 (1W4+3)

Fernkampf Wurfspeer +3 (1W6+3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 9

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16

Talente Kernschuss, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +8, Entfesselungskunst +8, Heimlichkeit +12 (in felsiger Umgebung +16), Klettern +7, Mechanismus ausschalten +2, Wahrnehmung +8, Wissen (Gewölbe) +3

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit)

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, Rauchstäbe (2); **Sonstige Ausrüstung** Wurfspeere (4), Knüppel [Meisterarbeit], Beutel mit ungeschliffenen Edelsteinen (Gesamtwert 120 GM), 16 GM



Troglodytenlaurer sind hochbeweglich und reisen weite Strecken, so dass sie den Großteil ihrer Zeit fernab ihrer Stämme verbringen.

Troglodyten-Hexenmeister **HG 4**

EP 1.200

Troglodytenhexenmeister 4

CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +1

Aura Gestank (9 m, SG 13, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Natürlich)

TP 39 (6 TW; 2W8+4W6+16)

REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +7; +2 gegen Gift

Resistenzen Elektrizität 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +4 (1W6), Biss –2 (1W4), Klaue –2 (1W4) oder Biss +3 (1W4), 2 Klauen +3 (1W4)

Besondere Angriffe Klauen (1W6, 6 Runden/Tag)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. (4/Tag) — *Säurepfeil*

1. (7/Tag) — *Furcht auslösen* (SG 15), *Monster herbeizaubern I*, *Schwächestrahl* (SG 15), *Zersetzender Hauch*[ABR]

0. (beliebig oft) — Ausbessern, Benommenheit (SG 13), Geisterhaftes Geräusch (SG 13), Magie entdecken, Magierhand, Säurespritzer

Blutlinie Abyssisch

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 16

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 14

Talente Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Magiekomponentenlos zaubern, Zauberfokus (Hervorrufungsmagie)

Fertigkeiten Heimlichkeit +9 (in felsigen Bereichen +13), Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Die Ebenen) +4, Zauberkunde +6

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (herbeigezauberte Kreaturen erhalten SR 2/Gutes)

Kampfausrüstung Trank: Leichte Wunden heilen, Zauberstab: Unsichtbarkeit (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Knüppel [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, 150 GM

Arkane Zauberkundige fungieren oft als Späher, da ihre göttlichen Gegenstücke bereits die Machtpositionen innerhalb des Stammes unter sich aufteilen. Die meisten troglodytischen Hexenmeister gehören der Abyssalen Blutlinie, der Blutlinie der Tiefen Höhlen[EXP], der Drakonischen oder der Untoten Blutlinie an.

Troglodyten-Heilige

Göttliche Zauberkundige fungieren als spirituelle Führer und Berater ihrer Stämme. Die Kleriker verehren in der Regel Dämonenherrscher und dabei insbesondere jene, die mit Höhlen und Reptilien assoziiert werden.

Troglodyten-Bestiensprecher HG 3

EP 800

Troglodytendruide 3
CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +10
Aura Gestank (9 m, SG 13, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 16 (+6 Natürlich)
TP 35 (5W8+13)
REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m
Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +4 (1W6), Biss –2 (1W4), Klaue –2 (1W4) oder Biss +3 (1W4), 2 Klauen +3 (1W4)
Fernkampf Wurfspeer +3 (1W6)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 3; Konzentration +5)
2. — *Schwarm herbeizaubern, Spinnenklettern, Tier festhalten*[D] (SG 14)
1. — *Leichte Wunden heilen, Tier bezaubern* (SG 13), *Tiere besänftigen*[D] (SG 13), *Verstricken* (SG 13)
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung, Magie entdecken, Richtung wissen, Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domäne** Tiere

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Bestiensprecher wirkt auf sich *Spinnenklettern* und versucht, seine Beute von oben her aus dem Hinterhalt zu überfallen.
Grundspielwerte Ohne *Spinnenklettern* besitzt der Bestiensprecher die folgenden Spielwerte: **Bewegungsrate** 9 m; Fertigkeiten **Klettern** +0.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 11, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 15
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 13
Talente Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Heilkunde +7, Heimlichkeit +7 (in felsigen Bereichen +11), Klettern +8, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Natur) +2, Zauberkunde +6
Sprachen Drakonisch, Druidisch
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Domäne der Tiere), Mit Tieren sprechen (6 Runden/Tag), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +5, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Schriftrolle: Tier beherrschen, Schriftrolle: Verbündeten der Natur herbeizaubern II*; **Sonstige Ausrüstung** Wurfspeere (6), Knüppel [Meisterarbeit], Kopfschmuck (Wert 500 GM), 19 GM



Troglodyten-Priester HG 3

EP 800

Troglodytenkleriker 3
CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +2
Aura Gestank (9 m, SG 14, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 19 (–1 GE, +6 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 30 (5W8+8)
REF +0, **WIL** +5, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Obsidian-Stachelhandschuh* +1, +10 (1W4+6), Biss +3 (1W4+5), Klaue +3 (1W4+5) oder Biss +8 (1W4+5), 2 Klauen +8 (1W4+5)
Fernkampf Wurfspeer +2 (1W6+5)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 14, 2W6), Zorn des Abyss (+1, 5/Tag)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)
5/Tag — Kraftschub (+1)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)
2. — *Bärenstärke*[D], *Gestank verstärken**, *Person festhalten* (SG 14)
1. — *Befehl* (SG 13), *Magische Waffe, Segnen, Unheil*[D] (SG 13)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 12), *Funken*[EXP], *Göttliche Führung, Magie entdecken*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Dämonen), Stärke

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Priester wirkt *Gestank verstärken* und *Bärenstärke* auf sich und *Magische Waffe* auf seinen Stachelhandschuh.
Grundspielwerte Ohne *Bärenstärke*, *Gestank verstärken* und *Magische Waffe* besitzt der Priester die folgenden Spielwerte: **Aura** Gestank (9 m, SG 12, 10 Runden); **Nahkampf** Obsidian-Stachelhandschuh [Meisterarbeit] +8 (1W4+3), Biss +1 (1W4+3), Klaue +1 (1W4+3) oder Biss +6 (1W4+3), 2 Klauen +6 (1W4+3); **Fernkampf** Wurfspeer +2 (1W6+3); **ST** 16; **KMB** +6; **KMV** 15.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 9, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 13
GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 17
Talente Im Kampf zaubern, Verbessertes Fokussieren, Waffenfokus (Stachelhandschuh)
Fertigkeiten Heilkunde +7, Heimlichkeit +1 (in felsigen Bereichen +5), Motiv erkennen +7, Wissen (Die Ebenen) +4, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +5
Sprachen Drakonisch
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Waffe des Glaubens, Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (20 Ladungen), Donnerstein; **Sonstige Ausrüstung** Fellrüstung [Meisterarbeit], Wurfspeere (6), Obsidian-Stachelhandschuh [Meisterarbeit], hölzernes Heiliges Symbol, 96 GM

Troglodytenkavallerie

Diese berittenen Krieger reiten auf reptilischen Reittieren wie Riesenhaften Waranen (*MHB*, Seite 91, 295) oder Riesenchamäleons (*MHB III*, Seite 82) in die Schlacht.

Troglodyten-Schuppenreiter HG 6

EP 2.400

Troglodytenwaldläufer 5

CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +10

Aura Gestank (9 m, SG 14, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +6 Natürlich, +1 Rüstung)

TP 69 (7 TW; 2W8+5W10+33)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6+3), Biss +4 (1W4+1), Klaue +4 (1W4+1)

Fernkampf Wurfspeer +8/+3 (1W6+3)

Besondere Angriffe Kampfstil (Berittener Kampf), Erzfeind (Menschen +4, Zwerge +2)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 2; Konzentration +3)

1. — *Tierbote*, *Verstricken* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 9

GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Ausdauer, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Kernschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Tödliche Zielgenauigkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +12 (in felsigen Bereichen +16), Mit Tieren umgehen +8, Reiten +11, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Gewölbe) +5

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +2, Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Schutz vor Pfeilen*, Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Wurfspeere (15), [Meisterarbeit] Knüppel, *Rüstungsarmschienen* +1, 85 GM

Troglodyten-Streiter HG 7

EP 3.200

Troglodytenkämpfer 6

CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +3

Aura Gestank (9 m, SG 15, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 GE, +6 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 82 (8 TW; 2W8+6W10+40)

REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +13; +2 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Lanze [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8+5/×3), Biss +6 (1W4+2), Klaue +6 (1W4+2)

Fernkampf Wurfspeer +9/+4 (1W6+5)

Besondere Angriffe Waffentraining (Speere +1)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 9

GAB +7; **KMB** +11 (Ansturm +13); **KMV** 22 (24 gegen Ansturm)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Entsatteln, Heftiger Angriff, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Ansturm

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +3 (in felsigen Bereichen +7), Mit Tieren umgehen +6, Reiten +6, Wahrnehmung +3

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Wurfspeere (7), Lanze [Meisterarbeit], *Gürtel der Riesenstärke* +2, *Resistenzumhang* +1, 33 GM



Troglodytenhäuptling

Ein Troglodytenstamm wird in der Regel von einem Häuptling geführt, welcher über seine Untertanen mit eiserner und gnadenloser Hand herrscht.

Troglodyten-Häuptling **HG 8**

EP 4.800

Troglodytenbarbar 2/Druide (Höhlendruide[EXP]) 6
CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +12
Aura Gestank (9 m, SG 14, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+9 Natürlich, –2 Kampfrausch, +4 Rüstung)
TP 100 (10 TW; 8W8+2W12+46)
REF +4, **WIL** +10, **ZÄH** +14; +2 gegen die Fähigkeiten von Aberrationen und Schlicken
Resistenzen Feuer 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +15/+10 (1W12+8/×3), *Biss* +1, +10 (1W4+4) oder *Biss* +1, +15 (1W4+8), 2 *Klauen* +1, +15 (1W4+8)
Fernkampf Wurfspeer +7 (1W6+7)
Besondere Angriffe Feuerpfeil (1W6+3 Feuer, 6/Tag), Kampfrausch (7 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Klarer Augenblick), Tiergestalt 1/Tag (kann Schlick-, aber nicht Pflanzengestalt annehmen)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 6; Konzentration +9)
3. — *Feuerball*[D] (SG 16), *Mächtige Magische Fänge* (2x), *Reißzahnschwarm** (SG 16)
2. — *Bärenstärke* (2x), *Flammen erzeugen*[D], *Rindenhaut*, *Steinschlag*[EXP]
1. — *Brennende Hände*[D] (SG 14), *Lange Schritte*, *Leichte Wunden heilen* (2x), *Spurloses Gehen*
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Magie entdecken*, *Richtung wissen*, *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domäne** Feuer

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Häuptling wirkt *Bärenstärke* und *Mächtige Magische Fänge* auf sich und einen Verbündeten, dann wirkt er *Rindenhaut* auf sich selbst.
Im Kampf Solange seine Gegner sich noch in Fernkampfreichweite befinden, wirkt der Häuptling *Reißzahnschwarm*, *Steinschlag* und andere Angriffszauber. Sollte er im Nahkampf in die Enge getrieben werden, verfällt er in Kampfrausch und greift mit seiner Zweihändigen Axt an.
Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet und ohne *Bärenstärke*, *Rindenhaut* und *Mächtige Magische Fänge* besitzt er die folgenden Spielwerte: **RK** 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20; **TP** 84; **WIL** +8, **ZÄH** +12; **Nahkampf** *Zweihändige Axt* +1, +13/+8 (1W12+6/×3), Biss +7 (1W4+2) oder Biss +12 (1W4+5), 2 Klauen +12 (1W4+5); **Fernkampf** Wurfspeer +7 (1W6+7); **ST** 16, **KO** 13; **KMB** +12, **KMV** 22.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 11, **KO** 17, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 13
GAB +7; **KMB** +14; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Diplomatie +7, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +9, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +12, Wissen (Gewölbe) +2, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +9
Sprachen Drakonisch, Druidisch
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Domäne des Feuers), Federschritt, Naturgespür, Schnelle Bewegung, Tierempathie +7 (Schlicke, keine Magischen Bestien), Tunnelläufer
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Mit Stein verschmelzen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], *Zweihändige Axt* +1, Wurfspeere (5), *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2, Beutel mit Edelsteinen (Gesamtwert 200 GM), 50 GM

Die meisten wilden Troglodytenhäuptlinge gelangen an die Macht, indem sie ihre Vorgänger töten und fressen. Nahezu alle Häuptlinge müssen eine Form göttlicher Magie beherrschen. Ferner müssen sie stark – und grausam – sein, um ihre zerstrittenen, primitive Stämme zu regieren. Sie tragen oft Metallgegenstände, die sie anderen Kreaturen abgenommen haben, welche sie selbst oder ihre Untertanen getötet haben.



Troglodytenwächter

Die größten und aggressivsten Troglodyten werden ausgewählt, über die Gelege des Stammes zu wachen und die Eier vor Eindringlingen zu beschützen.

Troglodyten-Wächter **HG 9**

EP 6.400

Troglodytenbarbar (Brutaler Faustkämpfer[EXP]) 8
CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +14
Aura Gestank (9 m, SG 16, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, –2 Kampfrausch, +8 Natürlich, +2 Rüstung)
TP 124 (10 TW; 2W8+8W12+58)
REF +4, **WIL** +8, **ZÄH** +15
SR 1/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbesserter Wilder Ringkampf

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Biss* +1, +16 (1W4+7), 2 *Klauen* +1, +16 (1W6+7)
Fernkampf Wurfspeer +10 (1W6+6)
Besondere Angriffe Kampfrausch (21 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Einschüchterndes Niederstarren, Kampfschrei [SG 20], Kraftrausch +8, Niederschlagen)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wächter trinkt seinen *Trank: Rindenhaut*, sollte er Gefahr im Anmarsch glauben.

Im Kampf Der Wächter ist nur von dem Gedanken beseelt, die Eier des Stammes zu beschützen; er verfällt in Kampfrausch und greift mit seinen Natürlichen Angriffen an. Er setzt Einschüchterndes Niederstarren ein, gefolgt von Kampfschrei, sofern ein oder zwei Gegner sich im Zustand Erschüttert befinden. Sollten Gegner sich den Eiern nähern, nutzt er Niederschlagen, um sie zu vertreiben, oder verwickelt sie in den Ringkampf, um sie unter Kontrolle zu bekommen

Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* und außerhalb des Kampfrausches besitzt der Barbar die folgenden Spielwerte: **RK** 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18; **TP** 104; **WIL** +6, **ZÄH** +13; **Nahkampf** *Biss* +1, +14 (1W4+5), 2 *Klauen* +1, +14 (1W6+5); **Fernkampf** Wurfspeer +10 (1W6+4); **ST** 18, **KO** 16; **KMB** +13 (Ansturm +17, Ringkampf +15).

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 9
GAB +9; **KMB** +15 (Ansturm +19, Ringkampf +17); **KMV** 24 (26 gegen Ansturm)
Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Unverwüstlich, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen)
Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +11), Einschüchtern +12, Heilkunde +7, Heimlichkeit +5 (in felsigen Bereichen +9), Wahrnehmung +14; **Volksmodifikatoren** Akrobatik zum Springen +4, Heimlichkeit +4 (in felsigen Bereichen +8)
Sprachen Drakonisch
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*, *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, *Rüstungsarmschienen +2*, *Resistenzumhang +1*



Troglodytenstämme vertrauen nur ihren stärksten Angehörigen die künftigen Stammesmitglieder an. Wächter kümmern sich um alle Eier, sondern aber jene aus, die Schäden aufweisen, nicht schlüpfen oder die wahrscheinlich schwache oder kränkliche Schlüpflinge hervorbringen werden – die ausgesonderten Eier fressen sie, um die Stärke der nächsten Generation zu sichern. Obwohl Wächter eigentlich unparteiisch sind, sorgen religiöse Stammesführer oft dafür, dass den von ihnen gelegten oder befruchteten Eiern eine Sonderbehandlung zukommt, indem diese zusätzliche Wärme erhalten. Ein Anführer, der dagegen versucht, einen Wächter mittels Zwang oder Bestechung dazu zu bringen, die Eier eines Rivalen zu zerstören, zieht damit fast immer den Zorn des Wächters auf sich. Diese großen, blutrünstigen Troglodyten kämpfen nur mit Zähnen und Klauen. Der Schutz der Eier hat für sie oberste und einzige Priorität und sie verlassen einen Bau erst, wenn alle Eier zerstört wurden. Sind sie aber von ihrer Pflicht befreit, sind Wächter wild, unkontrolliert und sehr, sehr gefährlich.

Troglodytentyrann

Troglodytentyrannen sind die Herrscher fortschrittlicher troglodytischer Gesellschaften, wie man sie in den tiefsten Tiefen der unterirdischen Wildnis finden kann.

Troglodyten-Tyrann **HG 10**

EP 9.600

Erleuchteter Troglodytenkleriker 7/Kämpfer 2 (siehe Seite 212)
CB Mittelgroßer Humanoider (Reptilisch)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +13
Aura Gestank (9 m, SG 21, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 24 (+6 Natürlich, +8 Rüstung)
TP 135 (11 TW; 9W8+2W10+84)
REF +6, **WIL** +10, **ZÄH** +17; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Streitaxt* +1, +15/+10 (1W8+6/×3), Biss +8 (1W4+2), Klaue +8 (1W4+2) oder Biss +13 (1W4+5), 2 Klauen +13 (1W4+5)
Fernkampf Wurfspeer +10/+5 (1W6+5)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 15, 4W6), Zorn des Abyss (+3, 8/Tag)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12) 8/Tag — Kraftschub (+3)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 7; Konzentration +12)
4. — *Göttliche Macht*, *Mal des Reptiliengottes** (SG 19), *Unheilige Plage*[D] (SG 19)
3. — *Fluch* (SG 18), *Gebet*, *Gleißendes Licht*, *Wut*[D]
2. —*Bärenstärke*[D], *Gestank verstärken**, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 17), *Waffe des Glaubens*
1. — *Befehl* (SG 16), *Entropieschild*, *Leichte Wunden heilen* (3x), *Schutz vor Gutem*[D], *Segnen*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Dämonen), Stärke

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Tyrann wirkt auf sich *Gestank verstärken* und *Bärenstärke* auf einen Verbündeten, dem er vertraut. Dann setzt er seinen *Zauberstab: Ausdauer des Ochsen* ein.
Im Kampf Wenn ein Kampf beginnt, wirkt der Tyrann auf seine Verbündeten *Wut*, konzentriert sich aber nicht auf den Zauber. Sofern der Feind ihn noch nicht erreicht hat, wirkt er sodann *Göttliche Macht* auf sich. Er wirkt *Mal des Reptiliengottes* und *Fluch* auf starke Feinde und wirft sich dann in den Nahkampf.
Grundspielwerte Ohne *Gestank verstärken* und *Ausdauer des Ochsen* besitzt der Tyrann die folgenden Spielwerte:
Aura Gestank (9 m, SG 19, 10 Runden); **TP** 113; **ZÄH** +15; **KO** 18.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 22, **IN** 14, **WE** 20, **CH** 14
GAB +8; **KMB** +13; **KMV** 25
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Gestank), Gezieltes Fokussieren, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfokus (Streitaxt)
Fertigkeiten Einschüchtern +13, Heimlichkeit +0 (in felsigen Bereichen +4), Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +11
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Finsterländisch
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Zauberstab: Ausdauer des Ochsen* (6 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Plattenpanzer [Meisterarbeit], *Streitaxt* +1, Wurfspeere (6), *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, Goldene Krone mit Blutsteinen und Gagat (Wert 500 GM), 44 GM

Troglodytentyrannen sind Abkömmlinge der Erleuchteten Troglodyten, welche weitaus tiefer im Untergrund leben als gewöhnliche Troglodyten. Sie sind stärker, intelligenter und langlebiger als ihre degenerierten Artgenossen, so dass sie mit Leichtigkeit die Kontrolle über Stämme gewöhnlicher Troglodyten erringen können. Tyrannen sind äußerst kriegslüsterne, erfahrene Veteranen vieler Feldzüge und Meister der Taktik. Sie sind bereit, viele Troglodytenkrieger zu opfern, um die Stärken und Schwachpunkte eines Gegners zu erkunden.



Slaugrak

Der Oberkörper dieses wuchtigen, reptilischen Humanoiden ist von zuckenden, verkümmerten Gliedmaßen, milchig weißen Augen und sabbernden, halbgeformten Mündern übersät. Das übergroße Maul der Kreatur ist gefüllt mit gebogenen Zähnen, welche an Sichelklingen erinnern.

Slaugrak **HG 6**

EP 2.400

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Einheimischer, Extraplanar)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 16 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +1

Aura Gestank (9 m, SG 17, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, –1 Größe, +9 Natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +9

Immunitäten Gift, Säure; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Gutes oder Kaltes Eisen

Schwächen Machtlos im Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m



Nahkampf Biss +13 (1W10+5/19–20 plus 1W6 Säure und Verderbnisvoller Biss), 2 Klauen +12 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Mächtige Kiefer, Verderbnisvoller Biss

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +10)

1/Tag — *Tiefere Dunkelheit*, *Unheilige Plage* (SG 16), *Verlangsamen* (SG 15)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 5, **WE** 13, **CH** 14

GAB +8; **KMB** +14; **KMV** 25

Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Unverwüstlich, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Heimlichkeit +8 (in felsigen Bereichen +12), Klettern +12, Schwimmen +12; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in felsigen Bereichen +4

Sprachen Abyssisch

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mächtige Kiefer (AF) Der Biss eines Slaugraks besitzt einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20.

Verderbnisvoller Biss (ÜF) Der ätzende Speichel eines Slaugraks trägt die verderbende Kraft des Abyss in sich. Eine lebende Kreatur, welche durch den Biss eines Slaugraks Säureschaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen. Misslingt dieser Wurf, erleidet sie 2 Punkte Konstitutionsblutungsschaden, da ihr Blut kocht und sich ihre inneren Organe verflüssigen. Kreaturen ohne bestimmbare Anatomie, d.h. Wesen ohne Blut und innere Organe, sind gegen diesen Blutungsschaden immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Die Befleckung durch Dämonen verdirbt schon lange die Blutlinie der Troglodyten. In jeder Generation werden ein paar Mutanten geboren, welche vom Abyss gezeichnet sind; infernalische Deformierungen und nach Schwefel stinkende Todgeburten sind sehr häufig. Zu diesen infernalischen Mutanten gehört der verfressene Slaugrak.

Ein Slaugrak ist von Geburt an von einem unnatürlichen, ständig wachsenden Hunger nach lebendem Fleisch erfüllt. Junge Slaugraks wachsen mit unnatürlicher Geschwindigkeit und sind bereits nach zwei Wochen völlig ausgewachsen. Von Beginn an sind sie kaum mehr als wandelnde Klauen und Reißzähne, die nur ans Töten und Fressen denken.

Slaugraks sind sterile Einzelgänger, die keine besondere Zuneigung für Troglodyten besitzen. Ein gutgefütterter Slaugrak mag in Gefangenschaft eine liebevolle Bindung zu seinem troglodytischen Herrchen entwickeln, allerdings dürfte dies nur dazu führen, dass er seinen Herren als letzten frisst, wenn alle andere Nahrung verschlungen ist.

Ein tyischer Slaugrak ist 3,60 m bis 4,20 m groß und wiegt 6.000 Pfund.

Begegnungen

Da Troglodyten umfangreichen Stammesstrukturen angehören, trifft man sie nur selten allein an. Sollte ein einsamer Troglodyt sehen, dass Feinde nahen, alarmiert er seinen Stamm. Sollte er sich aber verfolgt glauben, versucht er, Verfolger in gefährliche Bereiche und fort vom Stamm zu locken, selbst wenn ihn dies das Leben kosten mag.

Jagdtrupp (HG 5)

Diese Art kleiner Jagdgesellschaft späht die unterirdische Wildnis innerhalb mehrerer Tagesreisen rund um die Behausung des Stammes aus.

Troglodyten-Bestiensprecher HG 3
EP 800
TP 35 (siehe Seite 215)

Troglodyten-Laurer (2) HG 2
EP je 600
TP je 30 (siehe Seite 214)

Trupp (HG 8)

Diese Troglodytengruppe kann eine größere Gruppe auf Raubzug sein, aber auch eine typische kleine Sippe oder eine Familie. Man kann ihr in der Wildnis oder einer isolierten Höhle innerhalb eines größeren Troglodytenunterschlupfes begegnen.

Warane (2) HG 2
EP je 600
TP je 22 (*MHB*, Seite 91)

Troglodyten-Priester HG 3
EP 800
TP 30 (siehe Seite 215)

Troglodyten (7) HG 1
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, Seite 264)

Häuptling mit Gefolge (HG 10)

Diese Begegnung kann für die Audienzhöhle eines Troglodytenhäuptlings genutzt werden, aber auch einen Häuptling samt Leibwachen repräsentieren, der die unterirdische Wildnis zwischen troglodytischen Ansiedlungen bereist.

Troglodyten-Häuptling HG 8
EP 4.800
TP 100 (siehe Seite 217)

Troglodyten-Priester HG 3
EP 800
TP 30 (siehe Seite 215)

Troglodyten (10) HG 1
EP je 400
TP je 13 (*MHB*, Seite 264)

Grenzreiter (HG 11)

Diese Reiter repräsentieren die verheerende Schwere Kavallerie eines Troglodytenstammes. Sie patrouillieren die Grenzen des Stammesgebietes oder führen den Sturmangriff in der Schlacht an.

Riesenhafte Warane (4) HG 3
EP je 800
TP je 28 (*MHB*, Seite 91, 295)

Troglodyten-Streiter HG 7
EP 3.200
TP 82 (siehe Seite 216)

Troglodyten-Schuppenreiter (3) HG 6
EP je 2.400
TP je 69 (siehe Seite 216)





Trolle

Dann ergriffen die Trolle einen weiteren kleinen Halbling und stopften ihn in ihren Sack. Ein sattes halbes Dutzend Halblinge, stellt euch vor! Und jeder einzelne davon war allein aus dem Haus und in den Wald gegangen.

Oh, wie gerne würde ich euch erzählen, dass alle die kleinen Halblinge lebendig nach Hause zurückkehrten und als glückliche Kinder weiterleben konnten. Ich würde euch so gerne erzählen, dass sie alle Trolle austricksen konnten, weil sie so schlau waren.

Natürlich waren sie kluge kleine Halblinge allesamt! Viel schlauer als die großen, gemeinen, dummen Trolle. Doch die Trollmama war groß und stark und manchmal genügt es nicht klug und schlau zu sein, wenn jemand anders groß und stark ist und man selbst klein und schwach. Die Trolle freuten sich sehr über ihre Leckerbissen und fraßen jeden der kleinen Halblinge. Sie stritten sich sogar, wer den kleinsten fressen durfte. Doch letztendlich verschlangen sie auch ihn.

—Schluss von „Ein Trollmärchen für Kinder“,
von der Geschichtenerzählerin Tanna

Wenn man den Märchen Glauben schenken darf, dann sind Trolle rohe Einzelgänger, welche alle Tiere in der Wildnis fressen und dann durch Grenzdörfer und abgelegene Gehöfte randalieren, wo sie Vieh und Verteidiger fressen und nur weiterziehen, wenn die Nahrung ausgeht oder es den Verteidigern gelingt, sie mit Feuer zu vertreiben. Waldläufer, Druiden und andere erfahrene Abenteurer wissen aber, dass dies nicht die vollständige Wahrheit über Trolle ist. In den Tiefen der Wildnis leben Trolle als umherziehende Familien unter der Führung ruchlos pragmatischer Trollinnen, wo sie Wälder und Moore in sorgfältig ausgearbeiteten und eingehaltenen Mustern bejagen, um den Tierbestand des Landes nicht auszulöschen.

Es stimmt, dass Trolle im Allgemeinen gefährliche, egoistische und bösartige Monster sind. Die trollische Kultur ist jedoch eine seltsame und komplexe Mixtur von Widersprüchen. Trolle kümmern sich um ihre Jungen und töten oder verbannen gnadenlos jeden, welcher das Überleben des Stammes gefährdet. Jene Verbannten werden meist zu noch größeren Gefahren für den Stamm und andere Kreaturen, da sie immer waghalsiger und heißhungriger werden und alle Kreaturen – andere Trolle eingeschlossen – als Beute betrachten. Wenn solche Exilanten in dichter besiedelte Gebiete vorstoßen, sind ihre zerstörerischen Taten meist der Kern jener Geschichten, die man sich über Trolle erzählt. Zusammenarbeitende Trolle dagegen sind vorsichtiger und gehen der Zivilisation aus dem Weg, können aber immer noch bei ihren Jagden und Überfällen als organisierter Sturm des Todes und Blutvergießens auftreten. Und wenn ein Trollmonarch viele Stämme unter sich vereint, dann erzittert der Boden unter ihren donnernden Füßen und sie reißen jeden Fetzen Essbares an sich, um ihn zu verschlingen. Zum Glück sind solche Zusammenkünfte seltene und kurzlebige Angelegenheiten, die meist im Streit enden, wenn die vereinigende Bedrohung nicht mehr besteht oder alles weggefressen wurde.

Trolle messen im Durchschnitt 4,20 m, wenn sie aufrecht stehen. Da sie aber vorgebeugt gehen, so dass ihre Fingerknöchel fast über den Boden schleifen, scheinen sie nur etwa 2,40 m groß. Die Haut ist in der Regel grünlich, die Augen tintenschwarz und das Haar glanzlos, während große Hauer aus ihren Unterkiefern ragen. Manche Trollarten haben sich auch an unterschiedliche Umgebungen wie winterliche Gebiete, tiefe Höhlen und Meere angepasst. Meistens betrachten Trolle unterschiedlicher Arten sich nicht als Verwandte.

Die größte Motivation eines Trolles ist sein ständiger, nagender Hunger. Ein erwachsener Troll muss jeden Tag die Masse eines großen Schweins verspeisen, um seinen Metabolismus in Gang zu halten. Hierdurch treibt er auch jene Fähigkeit an, die ihn von anderen Riesen unterscheidet: die problemlose Regeneration beschädigten Gewebes. Ein Troll kann abgetrennte Gliedmaßen wiederanwachsen oder binnen Minuten neue nachwachsen lassen, so dass selbst ein in Stücke gehackter Troll sich wieder zusammenfügt, wenn er genug Zeit dazu hat. Da Trolle unter normalen Umständen nicht an Verletzungen sterben können, kämpfen sie ohne Furcht und greifen aggressiv ohne Rücksicht auf Leib und Leben an. Natürlich wissen sie von den Methoden, mit denen sie getötet werden können, haben aber dennoch Schwierigkeiten, das bloße Konzept zu verstehen.

Solange die Regeneration eines Trolles funktioniert, ist es sehr schwer, ihn zu töten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, diese Regeneration lange genug zu stören, um seinen Tod herbeizuführen, oder ihn auf andere Weise zu töten als durch direkten körperlichen Schaden. Ein Troll, der mehrere Tage lang nicht genug essen kann, verliert seine Regenerationsfähigkeit und wird verwundbar, benötigt aber nur eine einzige richtige Mahlzeit, um wieder voll kampffähig zu werden. Verhungern ist daher ein weitverbreiteter Todesgrund unter Trollen. Man kann Trolle auch ertränken. Am ehesten kommen aber Feuer und Säure zum Einsatz, um die Regeneration eines Trolles aufzuheben, da beides furchtbare Wunden hervorruft, welche die Regenerationskräfte eines Trolles überfordern. Verbrennt man also alle Teile eines bewusstlosen Trolls, ist dies die sicherste Methode, um ihn auch dauerhaft zu töten.

Weibliche Trolle sind deutlich größer und etwas intelligenter als Männer. Während männliche Trolle meist Einzelgänger sind, sind Trollinnen geselliger und schließen sich oft zu nomadischen Gruppen aus zwei bis vier Trollen plus Kindern zusammen. Sie beschützen ihre Jungen und verjagen alle Männer nach einer gewissen Zeit, so wie sie sich auch um jede andere Kreatur kümmern, die zu einer Bedrohung werden könnte. Die blutigen Kämpfe, welche sich die Jungtrolle untereinander liefern, ignorieren die Trollinnen jedoch, da sie dies als erforderlich erachten, um die Jungen auf das harte Erwachsenenleben vorzubereiten.

Manchmal schließt sich eine ältere Trollin, welche die magischen Künste gemeistert hat, einer Gruppe vorübergehend an, um die weiblichen Jungtrolle zu beobachten und auf magische Begabung zu prüfen. Oft bleibt sie bei der Gruppe, bis eine vielversprechende Jungtrollin zur Erwachsenen heranreift, und beschützt sie bei den schlimmsten Kämpfen, falls das Kämpfen nicht zu ihren Stärken gehört. Sobald die Jungtrollin alt genug ist, um die Gruppe zu verlassen, wird sie dann in der Magie ausgebildet.

Die meisten Trollmänner verbringen den Großteil ihres Lebens dagegen allein. Wenn sie die Kindheit hinter sich lassen, werden sie entweder von den erwachsenen Trollfrauen verjagt oder lösen sich von selbst von der Gruppe. Ein einzelner Trollmann sucht sich dann ein großes Jagdrevier, in dessen Zentrum er sein Versteck anlegt und aus dem er alle anderen Trolle oder sonstigen Monster vertreibt. Dieses Revier verlässt er eigentlich nur noch, um auf Brautschau zu gehen, andere Mitbewerber im Kampf zu besiegen und sich zu paaren.

Die Religion der Trolle ist eher einfach gestrickt: Sie verehren meistens einen Dämonenherrscher der Stürme und Naturkatastrophen. Priester dieses Glauben nutzen Säure und Feuer, um sich vorsätzlich zu verbrennen und mit entsetzlichen Narben zu entstellen.

Trolle leben in der Regel in Wildnisgebieten mit dichtem Wald oder in felsigem Gelände, wo sie ihre Beute leichter überraschen können. Sie achten darauf, sich von anderen großen Raubtieren und intelligenten Kreaturen fernzuhalten. Als Stammeshüter bezeichnete Trolldruiden kümmern sich um die Gesundheit einer ganzen Region und erkennen stets als erste nahende Gefahren durch Oger, Menschen oder andere Kräfte von außen.

Du findest die vollständigen Spielwerte für Trolle im *Monsterhandbuch* auf Seite 265.

Neue Regeln für Trolle

Trolle sind hauptsächlich aufgrund ihrer gefährlichen natürlichen Angriffe und regenerativen Fähigkeiten bekannt. Die meisten der folgenden neuen Optionen für Trolle unterstützen diese Volksmerkmale.

Archetyp für Trolle

Trolle können den folgenden Archetypen wählen:

Stammeshüter (Druide)

Trollische Stammeshüter verbinden die Liebe eines Druiden zum Gleichgewicht der Natur mit absoluter Verfolgung des Wohlergehens des Trollstammes. Da Trolle viel Nahrung und somit viel Beute benötigen, mag es passieren, dass einem Stamm die Nahrungsquellen ausgehen, sollten andere Monster in sein Revier eindringen, zivilisierte Völker Bäume in großem Maßstab fällen oder achtlose Trolle mehr essen, als sie benötigen.

Stammeshüter achten darauf, dass ein Gebiet auf lange Sicht hin einen Stamm ernähren kann, daher beschützen sie es vor verfressenen Trollen und Fremden und machen im Notfall auch Jagd auf Stammesfeinde. Sie halten Abstand zur restlichen trollischen Gesellschaft, welche ihnen mit großem Respekt begegnet. Stammeshüter können die Trolle einer Region schnell zusammenrufen, damit sie sich mit Bedrohungen befassen, welche sie selbst und ihre Umgebung betreffen.

Lied der Furchtlosigkeit (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Stammeshüter ein Mal am Tag als Standard-Aktion einen Sprechgesang anstimmen und an einen maximal 9 m weit entfernten Troll richten, um diesen vor Furcht zu schützen und seine Kampffähigkeiten zu stärken. Dies funktioniert wie die Bardenfähigkeit Lied des Mutes, betrifft aber nur einen Troll und hält 1 Minute lang an. Die effektive Bardenstufe des Stammeshüters zur Bestimmung des Effektes entspricht seiner Druidenstufe. Diese Fähigkeit ersetzt Tierempathie.

Bevorzugte Beute (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Stammeshüter eine Kreaturenart von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers wählen. Er erhält einen Erzfeindbonus gegen entsprechende Kreaturen, seine effektive Waldläuferstufe entspricht seiner Druidenstufe. Der Stammeshüter erhält allerdings keine weiteren Erzfeinde über diese Fähigkeit. Er kann seinen Erzfeind ein Mal pro Woche im Rahmen eines einstündigen Rituales auswechseln. Sollte der Stammeshüter bereits aufgrund von Stufen in einer anderen Klasse über einen Erzfeind verfügen, sind diese Stufen mit seiner Druidenstufe kumulativ bei der Berechnung seiner effektiven Waldläuferstufe, außerdem kann er in diesem Fall über mehr als einen Erzfeind verfügen. Diese Fähigkeit ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Mal des Stammeshüters (ÜF): Mit der 9. Stufe erhält ein Stammeshüter, wenn er oder sein Tiergefährte einer Kreatur mit einem natürlichen Angriff Schaden zufügen, für 24 Stunden einen Verständnisbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um den Spuren dieser Kreatur zu folgen. Die Wirkungsdauer dieser Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ, sondern wird bei jedem Treffer auf 24 Stunden zurückgesetzt. Diese Fähigkeit ersetzt Immunität gegen Gifte.

Talente für Trolle

Die folgenden Talente können von Trollen gewählt werden:

Gemeinschaftliches Zerreißen [Gemeinschaft, Kampf]

Wenn du und ein Verbündeter eure Klauen in einem Gegner versenken, müsst ihr nur noch ziehen.

Voraussetzungen: Zerreißen, Troll.

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, dieselbe Kreatur bedrohen, musst du das Ziel mit wenigstens einem Klauenangriff treffen, um deine Fähigkeit Zerreißen einzusetzen.

Normal: Du musst mit zwei Klauenangriffen treffen, um deine Fähigkeit Zerreißen einzusetzen.

Mächtiger Biss [Kampf]

Deine zerreißenden Klauen legen die inneren Organe deines Gegners für deine Zähne frei.

Voraussetzungen: GAB +6, Bissangriff, Zerreißen, Troll.

Vorteil: Wenn du einer Kreatur mit deiner Fähigkeit Zerreißen Schaden zufügst, steigt der Kritische Bedrohungsbereich deines Bissangriffes bis zum Beginn deines nächsten Zuges auf 18-20. Dies ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, die den Bedrohungsbereich vergrößern (z.B. das Talent Verbesserter Kritischer Treffer oder die besondere Waffeneigenschaft *Schärfe*).

Mächtiges Zerreißen [Kampf]

Du setzt Zähne und Krallen ein, um Gegner in Stücke zu reißen.

Voraussetzungen: Bissangriff, Zerreißen, Troll.

Vorteil: Wenn du im selben Zug deine Fähigkeit Zerreißen und deinen Bissangriff einsetzen kannst, dann addiere deinen ½ Stärkemodifikator auf den Schaden deines Zerreißens.

Regenerative Stärke

Du nutzt deinen starken Metabolismus, um vorübergehend deine Muskelkraft zu erhöhen, wobei aber deine regenerativen Kräfte aussetzen.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff, Regeneration, Troll.

Vorteil: Als Freie Aktion kannst du deine Regeneration für 1 Minute abstellen, um einen Verbesserungsbonus von +2 auf deine Stärke zu erhalten. Während du von diesem Bonus auf deine Stärke profitierst plus 1 weitere Minute, verlierst du deine Fähigkeit Regeneration. Du kannst diese Fähigkeit als Freie Aktion vorzeitig beenden. Du kannst diese Fähigkeit nur nutzen, wenn deine Regeneration funktioniert.

Trollsprint

Du nutzt deinen starken Metabolismus zur schnellen Jagd, indem du auf Kosten deiner regenerativen Kräfte deine Bewegungsrate erhöhst.

Voraussetzungen: Leichtfüßigkeit, Regeneration, Troll.

Vorteil: Als Freie Aktion kannst du deine Bewegungsrate an Land für 1 Minute um 3 m erhöhen. Während du von diesem Verbesserungsbonus auf deine Bewegungsrate profitierst plus 1 weitere Minute, verlierst du deine Fähigkeit Regeneration. Du kannst diese Fähigkeit als Freie Aktion vorzeitig beenden. Du kannst diese Fähigkeit nur nutzen, wenn deine Regeneration funktioniert.

Zornige Regeneration [Kampf]

Dein Kampfrausch verleiht dir extreme regenerative Kräfte.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kampfrausch, Regeneration, Troll.

Vorteil: Während du dich im Kampfrausch befindest, unterbrechen Feuer- und Säureschaden deine regenerativen Kräfte nicht in der auf den Angriff folgenden Runde. Allerdings reduzieren sie die Anzahl regenerierter Trefferpunkte bis zum Ende deines nächsten Zuges um 2.

Normal: Feuer- und Säureschaden setzen deine Regeneration in der auf den Angriff folgenden Runde außer Funktion.

Ausrüstung für Trolle

Der folgende Ausrüstungsgegenstand ist für Trolle gedacht, wobei ähnliche Gegenstände für klauenbewehrte Kreaturen mit minimalen Änderungen hergestellt werden können:

Hakenklauen	**Preis** 20 GM
	Gewicht 4 Pfd.

Diese Metallhüllen werden auf die Klauen eines Trolles gesteckt. Wenn ein Troll mit einem Klauenangriff trifft, während er diese Hüllen trägt, kann er entscheiden, sie zu lösen, so dass sie in der Wunde hängenbleiben und 1 Punkt Blutungsschaden verursachen, oder sie weiterhin zu tragen, wodurch der Klauenangriff 1 zusätzlichen Schadenspunkt zufügt.

Der aufgeführte Preis ist für einen Satz aus 8 Hüllen (jeweils eine Hülle pro Klaue an den vierfingrigen Händen eines Trolles).

Zauber für Trolle

Die folgenden Zauber werden fast ausschließlich von Trollen benutzt:

Regeneration übertragen

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 3, HEX 3, KLE 3, SHA 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 dazu willige, lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du verleihst dem Ziel deine regenerativen Fähigkeiten. Während der Wirkungsdauer des Zaubers endet deine eigene Regeneration, während das Ziel deine Regeneration erhält. Solltest du z.B. Regeneration 5 (Feuer oder Säure) besitzen, so erlangt dein Ziel Regeneration 5 (Feuer oder Säure). Diese Regeneration überlappt mit jeder anderen eventuellen Regeneration, über welche das Ziel verfügt, andere Anwendungen dieses Zaubers eingeschlossen, sie ist aber nicht kumulativ. Dieser Zauber hat keine Wirkung, falls du nicht für die Fähigkeit Regeneration verfügst oder deine Regeneration nicht funktioniert, während du den Zauber wirkst.

Säurefeuer

Schule Hervorrufungsmagie [Feuer, Säure]; **Grad** BLU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 3, KLE 3, SHA 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf ZÄH, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Die Zielkreatur wird von brennender Säure bedeckt, welche jede Runde jeweils 1W6 Punkte Feuer- und Säureschaden verursacht. Dem Ziel steht jede Runde ein Zähigkeitswurf zu, um den Schaden zu halbieren. Wird das Ziel mit Wasser überschüttet, beendet dies den Effekt, während sich auf dem Boden zu rollen weder das Feuer löscht, noch sich auf die Säure auswirkt.

Magische Gegenstände für Trolle

Trollische Zauberkundige sind nur selten an der Herstellung magischer Gegenstände interessiert. Wenn sie derartige Arbeiten beginnen, dann um Gegenstände herzustellen, welche ihre natürlichen Angriffe verbessern.

Reisserhandschuhe		**Preis** 8.000 GM
Ausrüstungsplatz Hände	**ZS** 5	**Gewicht** 4 Pfd.
Aura Schwache Hervorrufungsmagie		



Diese Panzerhandschuhe der Größenkategorie Groß sind unhandlich und an Handfläche und Fingern mit bösartig gezackten Stacheln besetzt. Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit Klauenangriffen und addiert bei Zerreißen diesen Bonus jeweils ein Mal pro genutzter Klaue hinzu. Das dicke Metall und die krude Verarbeitung erschweren allerdings feinmotorische Handlungen, so dass der Träger einen Malus von -4 auf alle geschicklichkeitsbasierenden Würfe erhält, bei denen er seiner Hände bedarf.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 4.000 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magische Waffe*	

Umhang des Trollkönigs	**Preis** 9.000 GM
Ausrüstungsplatz Schultern	**ZS** 5	**Gewicht** 2 Pfd.
Aura Schwache Hervorrufungsmagie	



Dieser lange Umhang ist ein Flickwerk aus Tierfellen und –häuten und solchen von Humanoiden. Auf die Rückseite ist ein grober, gelbgefärbter Flicken mit der Form einer Krone aufgenäht, während ein Stück verknoteten Hanfseiles zum Schließen des Umhanges benutzt wird. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und kann drei Mal am Tag *Brennende Hände* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 4.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brennende Hände*, *Furcht auslösen*	

Trollverteidiger

In kleinen Trollgruppen wird ein Mitglied ausgewählt, um die Stammesangehörigen und ihre heimische Wildnis zu beschützen. Ein solcher Troll mag über magische Kräfte oder einfach auch nur über hohes Wissen über die Natur verfügen.

Troll-Akolyth **HG 6**

EP 2.400

Trollkleriker 2

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 GE, –1 Größe, +6 Natürlich)

TP 92 (8W8+56); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +15

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +9 (1W8+5), 2 Klauen +10 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 11, 1W6), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7), Zerstörerischer Schlag (+1, 4/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 2; Konzentration +3)

4/Tag — Sturmböe (1W6+1 nichttödlich)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 2; Konzentration +3)

1. — *Gleißendes Metall*[ABR II], *Göttliche Gunst*, *Segnen*, *Verhüllender Nebel*[D]

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 11), *Funken*[EXP], *Magie entdecken*, *Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Wetter, Zerstörung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Trollakolyth wirkt auf sich und seine Verbündeten *Segnen*.

Im Kampf Der Trollakolyth wirkt *Göttliche Gunst* oder *Gleißendes Metall*, dann greift er an.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 12, **KO** 25, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +11; **KMV** 23

Talente Eiserner Wille, Fokussiertes Niederstrecken, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Wahrnehmung +7

Sprachen Riesisch

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Schutzring +1*, 50 GM

Ein Trollakolyth zeigt seine Treue zu einem Dämonenherrscher, indem er sich mittels Feuer und Säure verbrennt, so dass seine Wunden auf natürliche Weise heilen müssen.

Troll-Wächter **HG 6**

EP 2.400

Trollwaldläufer 2

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +4 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 102 (8 TW; 6W8+2W10+64); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +10, **WIL** +3, **ZÄH** +17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+6), 2 Klauen +12 (1W6+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Natürlich Waffe), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+9)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 18, **KO** 27, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 4

GAB +6; **KMB** +13; **KMV** 28

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Reißkrallen[EXP], Trollsprint*, Waffenfokus (Klaue), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +15

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie –1

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 100 GM

Trollhüter sind Jäger, Boten und Späher, welche neue Länder erkunden, Nahrung suchen und Neuigkeiten übermitteln.



Trollwüter

Wüter sind tierhafter als normale Trolle. Im Kampf entpuppen sie sich als blutrünstige Irre, welche durchaus lebenden Gegnern Körperteile ausreißen und diese verschlingen. Diese Trolle neigen dazu, unbeherrscht zu fressen und so die Nahrungsquellen in einem Gebiet zu verbrauchen.

Troll-Schläger HG 7

EP 3.200

Trollbarbar 2

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

Verteidigung

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +3 GE, –1 Größe, –2 Kampfrausch, +6 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 125 (8 TW; 6W8+2W12+80); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +19,; +2 gegen Magie

Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

Angriff

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +14 (1W8+9), 2 Klauen +15 (1W6+9)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (14 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglauben +2), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+13)

Taktik

Vor dem Kampf Der Schläger trinkt seine Tränke und verfällt in Kampfrausch.

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20; **TP** 109; **WIL** +3, **ZÄH** +17; Biss +12 (1W8+7), 2 Klauen +13 (1W6+7); Zerreißen (2 Klauen, 1W6+10); **ST** 25, **KO** 27; **KMB** +14, **KMV** 28; **Fertigkeiten** Einschüchtern +11.

Spielwerte

ST 29, **GE** 16, **KO** 31, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 4

GAB +6; **KMB** +16; **KMV** 28

Talente Einschüchternde Kraft, Mächtiger Biss*, Waffenfokus (Klaue), Zornige Regeneration*

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Wahrnehmung +11

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, Hakenklauen*, 130 GM

Troll-Berserker HG 9

EP 6.400

Trollbarbar 4

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

Verteidigung

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, –1 Größe, –2 Kampfrausch, +5 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 168 (10 TW; 6W8+4W12+110); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +20; +3 gegen Magie

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung

Angriff

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +16 (1W8+9), 2 Klauen +17 (1W6+11)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kampfrausch (19 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglauben +3, Erhöhte Schadensreduzierung), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+17)

Taktik

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 22, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19; **TP** 148; **WIL** +3, **ZÄH** +18; Biss +14 (1W8+7), 2 Klauen +15 (1W6+9); Zerreißen (2 Klauen, 1W6+14); **ST** 25, **KO** 28; **KMB** +16, **KMV** 29; **Fertigkeiten** Einschüchtern +16.

Spielwerte

ST 29, **GE** 16, **KO** 32, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 4

GAB +8; **KMB** +18; **KMV** 29

Talente Einschüchternde Kraft, Mächtiger Biss*, Mächtiges Zerreißen*, Waffenfokus (Klaue), Zornige Regeneration*

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Wahrnehmung +12

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Schutz vor Energien* (Feuer); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Reißerhandschuhe**, 50 GM



Trollkämpfer

Diese Trolle sind bessere Kämpfer als normale Trolle, dafür aber noch weniger intelligent. Sie tragen Rüstungen aus den Fellen und Häuten der Kreaturen, welche sie jagen und töten.

Troll-Schlitzer HG 8

EP 4.800

Trollkämpfer 3

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +3 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 118 (9 TW; 6W8+3W10+75); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +17; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +15 (1W8+8), 2 Klauen +15 (1W6+8)



Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 1W6+10)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 16, **KO** 27, **IN** 4, **WE** 11, **CH** 6

GAB +7; **KMB** +15; **KMV** 29

Talente Ausweichen, Gemeinschaftliches Zerreißen*, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiges Zerreißen*, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Wahrnehmung +5

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke* (2x), *Trank: Rindenhaut*, *Trank: Schutz vor Energien* (Feuer); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1*, *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, *Resistenzumhang +1*, Hakenklauen*, 265 GM

Troll-Reisser HG 10

EP 9.600

Trollkämpfer 5

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 147 (11 TW; 6W8+5W10+93); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +17; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +19 (1W8+10), 2 Klauen +19 (1W6+10)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Waffentraining (Natürliche Waffen +1), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+12)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Reißer trinkt seine Tränke.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 16, **KO** 27, **IN** 4, **WE** 11, **CH** 6

GAB +9; **KMB** +18; **KMV** 33

Talente Ausweichen, Doppelschlag, Gemeinschaftliches Zerreißen*, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiges Zerreißen*, Rundumschlag, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +0 (Springen +5), Einschüchtern +6, Wahrnehmung +6

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke* (2), *Trank: Rindenhaut*, *Trank: Schutz vor Energien* (Feuer); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1*, *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, *Elixier des Feuerodems*, *Ring der Sprungkraft*, *Schutzring +1*, Hakenklauen*, 315 GM

Trollstammeshüter

Der trollische Stammeshüter ist ein erfahrener Beschützer der Natur. Er behält andere Trolle und Trollstämme in seiner Nähe im Auge und stellt sicher, dass sie nicht zu viel Wild verzehren.

Troll-Stammeshüter **HG 8**

EP 4.800

Trolldruide (Stammeshüter) 6 (siehe Seite 224)
CB Großer Humanoider (Riese)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 19 (+2 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 156 (12W8+102); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)
REF +7, **WIL** +13, **ZÄH** +19
Resistenzen Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss +13 (1W8+6), 2 Klauen +13 (1W6+6)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Bevorzugte Beute (Menschen +2), Feuerpfeil (1W6+3 Feuer, 6/Tag), Tiergestalt 2/Tag, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 6; Konzentration +9)
3. — *Blitze herbeirufen* (SG 18), Feuerball (SG 18), *Gift* (2x, SG 16)
2. — *Bärenstärke*, *Flammen erzeugen*[D], *Flammenkugel* (SG 17), *Rindenhaut*, *Tier festhalten* (SG 15)
1. — *Brennende Hände*[D] (SG 16), *Magische Fänge*, *Spurloses Gehen*, *Verhüllender Nebel*, *Verstricken* (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*
D Domänenzauber; **Domäne** Feuer

TAKTIK

Im Kampf Der Stammeshüter greift seine Gegner mit Zaubern der Kategorie Elektrizität oder Feuer an, meist beginnt er mit einem *Feuerball*. Er meidet den Nahkampf, solange er über Offensivzauber verfügt. Dann aber wirkt er *Bärenstärke* auf sich und greift an.

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 14, **KO** 27, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 4
GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 27
Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufungsmagie), Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Hervorrufungsmagie)
Fertigkeiten Einschüchtern +5, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +24,Wissen (Natur) +6
Sprachen Druidisch, Riesisch
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Domäne des Feuers), Lied der Furchtlosigkeit +2, Naturgespür, Spurloser Schritt, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Perle der Macht* (1. Grad), *Schriftrolle: Nebelwolke*, *Schriftrolle: Schutz vor Energien* (Feuer); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1*, *Resistenzumhang +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, 110 GM

Ein Stammeshüter ist in erster Linie für das Wohlergehen seines Stammes verantwortlich und muss seine langfristige Ernährung sicherstellen. Er beobachtet sorgfältig das Umland, studiert die Wanderungen der Wildtiere und nutzt die Unterweisungen seiner Vorgänger, um Zeiten der Fülle und des Mangels vorherzusehen und wann es gilt, zu sparen oder Vorräte anzulegen. Ein Stammeshüter würde zwar niemals voreilig Entscheidungen fällen, die seinen Stamm gefährden könnten, jedoch würde er Neuankömmlingen oder auch dem eigenen Stamm befehlen, weiterzuziehen, wenn Gefahr besteht, dass das Revier überjagt werden könnte. Weise Stämme folgen dieser Anweisung, doch zuweilen muss der Stammeshüter auf Feuer und Gift zurückgreifen, um den Tieren zu ermöglichen, ihre Population wieder aufzustocken.

In den Augen eines Stammeshüters ist es kurzfristig weiser, die Reise in andere Landstriche zu riskieren, damit ein ausgelaugtes Gebiet sich erholen kann. Diese Einstellung bedeutet in Verbindung mit seiner Kenntnis der Natur, dass er wahrscheinlich den Stamm bei dessen Wanderung auch anführen wird. Bei größeren Stämmen arbeiten Stammeshüter im Triumvirat oder noch größeren Gruppen zusammen, wobei sich jeder auf ein bestimmtes Fachgebiet konzentriert, dabei aber die Rückendeckung der anderen erhält, sobald er eine Entscheidung trifft, welche den Stamm betrifft. Diese Solidarität ermöglicht es ihnen, selbst die autokratischsten Stammesanführer einzuschüchtern.



Trollmatrone

Die geheimnisvolle und gelehrte Trollmatrone untersucht alle Trollkinder, ob diese über das Potential verfügen, die magischen Künste zu erlernen.

Troll-Matrone **HG 10**

EP 9.600

Trollhexe[EXP] 10

CB Großer Humanoider (Riese)

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

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 200 (16 TW; 6W8+10W6+138); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +8, **WIL** +12, **ZÄH** +17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+4), 2 Klauen +12 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m



Besondere Angriffe Hexereien (Agonie [10 Runden], Hexenblick [–4, 6 Runden], Kichern, Schlummer [10 Runden], Unglück [2 Runden], Wasserlunge[ABR]), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7)

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 10; Konzentration +13)

5. — *Flammenschlag* (SG 20), *Massen-Brennende Schmerzen*[EXP] (SG 18)

4. — *Entkräftung*, *Verwirrung* (SG 17), *Eiswand* (SG 17)

3. — *Entkräftender Strahl* (SG 16), *Feuerball* (2x, SG 18), *Kreischen*[EXP] (SG 16)

2. — *Bärenstärke*, *Brennender Blick*[EXP] (SG 17), *Fesseln* (SG 15), *Flammenkugel* (SG 17), *Hauch des Stumpfsinns*

1. — *Brennende Hände* (SG 16), *Furcht auslösen* (SG 14), *Person verkleinern* (SG 14), *Schwächestrahl* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Erschöpfende Berührung* (SG 13), *Magie entdecken*, *Nahrung und Wasser reinigen*

Schutzherr Elemente

TAKTIK

Im Kampf Die Trollmatrone greift mit *Flammenschlag* oder *Massen-Brennende Schmerzen* an. Dann passt sie ihr Vorgehen an ihre Gegner an; meist verwendet sie die Hexerei Hexenblick oder Unglück mittels Verzweigte Hexerei, um die beiden Gegner zu betreffen, welche davon am meisten behindert werden.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 14, **KO** 27, **IN** 16, **WE** 11, **CH** 8

GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 26

Talente Eiserner Wille, Elementarfokus[EXP] (Feuer), Im Kampf zaubern, Mächtiger Elementarfokus[EXP] (Feuer), Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verzweigte Hexerei, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Bluffen +7, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Schwimmen +9, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Abyssisch, Goblin, Orkisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Hexenvertrauter (Fledermaus)

Kampfausrüstung *Pulver des Verschwindens*; **Sonstige Ausrüstung** *Rüstungsarmschienen +2*, *Resistenzumhang +1*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, 500 GM

Eine Trollmatrone dient ihrem Stamm als Quell magischen Wissens. Sie ist zugleich die treueste und zäheste Beschützerin ihrer Stammesgefährten und ihre härteste Kritikerin. Sie straft jene, welche es nicht schaffen, die (zuweilen in Rätseln formulierten) Aufgaben zu erfüllen, die sie ihnen stellt. Dabei profitieren nahezu ausschließlich Trollfrauen von den Lehren einer Matrone – sie könnte aber einem vielversprechenden Trolljungen auf den Weg des Waldläufers weisen. Die Matrone lebt oder reist oft mit beinahe erwachsenen Trollmädchen, die bei ihren Studien Schwierigkeiten haben; jene, die sie als unwürdige Schülerinnen ablehnt, kehren zu ihren Schwestern zurück und sprechen niemals von den seltsamen Erfahrungen während ihrer Lehrzeit. Selbst Trollmonarchen lauschen dem Rat einer Matrone, hat diese doch schon viele Monarchen überlebt und ganze Trollgenerationen kommen und gehen gesehen.

Trollmonarch

Nur die mächtigsten Trolle können hoffen, zu Königen oder Königinnen ihrer Art aufzusteigen. Um zu einem Monarch zu werden, sind Glück, Können, rohe Kraft, Intelligenz (zumindest im Vergleich zu anderen Trollen) und vielleicht auch ein hilfreicher magischer Gegenstand nötig, um gegenüber anderen im Vorteil zu sein.

Troll-Monarch **HG 15**

EP 51.200

Trollkämpfer 10

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ablenkung, +1 GE, –1 Größe, +5 Natürlich, +10 Rüstung)

TP 220 (16 TW; 6W8+10W10+138); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)

REF +8, **WIL** +6, **ZÄH** +20; +3 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +25 (1W8+11), 2 Klauen +25 (1W6+13/19–20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Waffentraining (Natürliche Waffen +2, Wurfwaffen +1), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+17)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Trollmonarch trinkt seinen *Trank: Ausdauer des Ochsen* nur dann, wenn er mit einer echten Herausforderung seiner Herrschaft rechnet.

Im Kampf Der Trollmonarch geht so rasch wie möglich in den Nahkampf und greift den Nahkämpfer an, der ihm am stärksten zu sein scheint. Er nutzt seinen Umhang, um *Brennende Hände* zu wirken, gegnerische Gruppen zu verletzen und auseinanderzutreiben, verlässt sich ansonsten aber auf Nahkampfangriffe und Zerreißen.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 12, **KO** 27, **IN** 8, **WE** 9, **CH** 10

GAB +14; **KMB** +24; **KMV** 36

Talente Blitzschnelle Reflexe, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Gemeinschaftliches Zerreißen*, Improvisierter Fernkampf, Kritischer-Treffer-fokus, Kritischer Treffer (Blutend), Mächtiger Biss*, Mächtiges Zerreißen*, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Wahrnehmung +9

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Hast*, *Trank: Schwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Ritterrüstung +1*, *Nimmervoller Beutel* (Typ I), *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Umhang des Trollkönigs**, *Reißerhandschuhe**, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, *Schwacher Ring der Energieresistenz* (Feuer), *Schutzring +1*, 750 GM

Die meisten Monarchen beanspruchen große Territorien und die Herrschaft über mehr als ein Dutzend Trollstämme in diesem Gebiet für sich, rufen diese Diener aber nur selten an einem Ort zusammen, da sie wissen, dass zu viele hungrige Trollbäuche in unmittelbare Nähe zueinander nur bedeutet, dass die Region leergefressen wird und dann alle hungern.

Auch wenn die meisten Trollgruppen von Trollinnen kontrolliert werden, können Trollmonarchen männlich oder weiblich sein – aufgrund ihrer Unterweisungen haben Trollfrauen meist bessere Ausbildung und höheres politisches Geschick, doch auch Trollmänner profitieren zuweilen von ungewöhnlichen Erfahrungen, die sie während ihrer Jahre in der Einsamkeit machen. Auf jeden Fall erzählen Möchtegern-Monarchen unerhörte Lügen und übertreiben hinsichtlich ihrer Taten, um Anhänger zu gewinnen und die Gutgläubigen für sich einzunehmen.

Die Kunde von Trollmonarchen verbreitet sich rasch, wobei auch hier die Mund-zu-Mundpropaganda für maßlose Übertreibungen sorgt, so dass der Monarch mächtiger, größer und hungriger dargestellt wird, als er in Wahrheit ist. Ferner wird oft behauptet, er sei immun gegen Feuer und Säure. Trollmonarchen verleihen sich selbst in der Regel Titel wie „Feuerläufer“, „der Grüne“ oder „Vielzahn“.



Kanaltroll

Diese Kreatur sieht aus wie ein schlaksiger, unterernährter Troll. Seine übergroßen Klauen schleifen über den Boden und seine großen Augen glühen.

Kanaltroll **HG 2**

EP 600

CB Mittelgroßer Humanoider (Riese)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Natürlich)

TP 19 (3W8+6); Regeneration 2 (Feuer oder Säure)

REF +3, **WIL** +0, **ZÄH** +5

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+1), 2 Klauen +3 (1W4+1)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Klauen)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+1)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 6, **WE** 9, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 15

Talente Verbesserte Initiative, Verstohlenheit

Fertigkeiten Entfesselungskunst +4, Heimlichkeit +5 (Unterirdisch +9), Klettern +9, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in unterirdischen Bereichen +4, Klettern +8

Sprachen Riesisch

Besondere Eigenschaften Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Bande (2–5)

Schätze Standard

Kanaltrolle sind enge Verwandte von gewöhnlichen Trollen und Seetrollen. Sie sind allerdings viel kleiner mit etwa 1,80 m Körpergröße und gut 200 Pfund Gewicht. Wie normale Trolle besitzen sie Regenerationskräfte, die es ihnen ermöglichen, sich von fast jeder Verwundung zu erholen und sogar Gliedmaßen nachwachsen zu lassen, auch wenn diese Kräfte von Feuer oder Säure gestört werden können. Ihre Regeneration ist aber im Vergleich zu der anderer Trolle schwächer und daher langsamer.



Im Gegensatz zu gewöhnlichen Trollen haben sie aber derart lichtempfindliche Augen, dass sie durch helles Licht vorübergehend den Zustand Blind erhalten. Ihre Augen absorbieren das Licht der Umgebung, welches die schleimige Membran schädigt, das sie bedeckt. Während die Membran sich regeneriert, sorgt eine merkwürdige Reaktion dafür, dass ihre Augen orange leuchten.

Kanaltrolle sind nicht nur kleiner als normale Trolle, sondern auch unglaublich beweglich, so dass sie sich mit Leichtigkeit durch enge Bereiche quetschen können. Wenn das Gelände dies begünstigt, jagen sie, indem sie ihre Beute aus solchen Winkeln heraus angreifen, welche für derartige Gefahren einfach zu klein erscheinen.

Kanaltrolle können fast alles fressen, ziehen aber frisches Fleisch vor. Wie normale Trolle benötigen sie viel Nahrung, um ihre regenerativen Kräfte anzutreiben. Obwohl sie sich von unterirdisch lebenden Fischen ernähren können, ziehen sie das warme Blut und das Fleisch von Säugetieren vor.

Sie neigen dazu, sich in unterirdischen Bereichen mit großer Beutepopulation oder reichhaltigen Quellen anderer Nähstoffe niederzulassen. Kanaltrolle sind in einigen der gewaltigen Höhlen tief unter der Erde weitverbreitet, haben ihren Namen aber von ihren Verstecken unter den Städten an der Oberfläche. Eine große Stadt beherbergt oft Dutzende dieser Kreaturen, die in kleinen Familiengruppen oder allein leben. Diese Kanaltrolle verlassen die Kanalisation nur selten aufgrund ihrer Blindheit durch Licht, sind aber dafür bekannt, unter Kanalgittern zu lauern und Kinder zu ergreifen, welche in ihre Reichweite kommen. In Zeiten des verzweifelten Hungers mag es geschehen, dass sie nachts die Kanalisation verlassen, durch die Schatten schleichen und einsame Fußgänger anspringen oder durch Fenster klettern, um Babys aus den Wiegen zu rauben. Außerhalb ihrer natürlichen Umgebung sind Kanaltrolle leicht zu erschrecken und in Panik zu versetzen, doch wehe dem unvorbereiteten Dummkopf, der ihnen in ihre heimische Kanalisation folgt.

Manchmal schließen Kanaltrolle sich Gruppen normaler Trolle oder Seetrollen an, da sie halbaquatisch sind, um aus der zahlenmäßigen Überlegenheit Vorteile zu ziehen. Da sie im Vergleich klein und schwach sind, werden sie von ihren gefährlicheren Vettern oft herumgestoßen und unterdrückt, allerdings akzeptieren sie dies meist auch als unvermeidbar. In der Regel müssen sie im Gegenzug für den Schutz der Gruppe niedere Arbeiten ausführen, so sammeln sie Nagetieren zum Fressen, sollte größere Beute rar sein, oder sie müssen als erste in unerforschte Höhlen vordringen.

Begegnungen

Begegnungen mit Trollen sind in der Regel Begegnungen mit hungrigen Kreaturen auf der Suche nach Nahrung, die auch bereit sind, Vieh oder Leute zu fressen.

Trollschrein (HG 8)

Ein typischer Trollschrein besteht aus einer Knochenpyramide, auf deren Spitze ein metallenes Symbol des Dämonengottes der Trolle ruht.

Troll-Akolyth HG 6
EP 2.400
TP 92 (siehe Seite 226)

Trolle (2) HG 5
EP je 1.600
TP je 63(*MHB*, Seite 265)

Trollmatronenbehausung (HG 11)

Eine Trollmatrone beherbergt in ihrem Unterschlupf mehrere weibliche Anhänger, die hoffen, in der Hexerei unterwiesen zu werden.

Troll-Matrone HG 10
EP 9.600
TP 200 (siehe Seite 230)

Trolle (3) HG 5
EP je 1.600
TP je 63(*MHB*, Seite 265)

Trollstammeshüter-Jagdtrupp (HG 12)

Diese Stammeshüter haben sich zusammengetan, um sich mit einer großen Gefahr für die Trolle in der Region zu befassen.

Troll-Stammeshüter (3) HG 8
EP je 4.800
TP je 156 (siehe Seite 229)

Troll-Wächter (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 102 (siehe Seite 226)

Trollräuber (HG 13)

Trollräuberbanden gibt es in allen möglichen Größen und Zusammensetzungen; ihnen allen ist gemein, dass sie blutrünstig und bösartig vorgehen.

Troll-Schläger (2) HG 7
EP je 3.200
TP je 125 (siehe Seite 227)

Troll-Schlitzer (3) HG 8
EP je 4.800
TP je 118 (siehe Seite 228)

Trolle (3) HG 5
EP je 1.600
TP je 63(*MHB*, Seite 265)

Thronsaal (HG 16)

Da Trollmonarchen viel zu wichtig sind, als dass sie ihren abgeschiedenen Unterschlupf außer für die größten Raubzüge verlassen würden, leben sie dort umgeben von ihrem inneren Zirkel aus Leibwachen und Beratern.

Troll-Matrone HG 10
EP 9.600
TP 200 (siehe Seite 230)

Troll-Monarch HG 15
EP 51.200
TP 220 (siehe Seite 231)

Troll-Reisser (2) HG 10
EP je 9.600
TP je 147 (siehe Seite 228)





Vampire

„Und dann kam er zu mir, der dunkle Fürst. Das Licht des Mondes zeichnete seine Umrisse, doch warf er keinen Schatten. Trotz der Distanz zwischen dem Fenster und dem Bett, in welchem ich zitternd lag, spürte ich seine Präsenz. Mit einem langen, krallenartigen Fingernagel schob er den Riegel zwischen den Fensterflügeln nach oben und trat dann lautlos wie ein Geist in den Raum.

Obwohl er furchtbar anzusehen war, war er zugleich wunderschön und so bleich wie der Mond. Mit glühenden Augen blickte er auf mich herab. Ich spürte, wie ich erstarrte und mich nicht bewegen konnte."

Selen machte eine Pause, um einen Schluck zu trinken. Die anderen Gäste in der Schenke brachen die Stille nicht, um den Moment nicht zu stören. Schließlich aber trat ein kleines Mädchen vor und fragte: „Wie konntest du entkommen?"

Selen lächelte und ihre Zähne wuchsen im Licht des Mondes.

„Warum, Schatz, warum hätte ich entkommen wollen?"

—Auszug aus *Die Drei Tode der Selen Macorey: Eine lehrreiche Erzählung*

Egal ob man sie als furchterweckende, blutsaugende Nachtschreiter, blutrünstige Grobiane, welche das Leben ihrer Opfer rauben, oder Geschöpfe ewiger Schönheit und unheimlicher Anziehungskraft erachtet, so nähren sich Vampire von den Lebenden, um ihre unnatürliche Macht und Jugend zu erhalten. Im Gegensatz zu vielen anderen untoten Kreaturen sind Vampire untereinander so unterschiedlich wie die Wesen, die sie zu Lebzeiten waren. Sie entstammen allen möglichen Gesellschaftsschichten – manche sind zivilisiert und ziehen ein Leben in Luxus und Fülle vor, so dass sie Reichtum ebenso anhäufen wie Einfluss. Andere dagegen verhalten sich schon eher wie furchteinflößende Wilde, indem sie sich von der lokalen Bevölkerung ernähren und vorsätzliche Zerstörungen verursachen. Man kann Vampire überall dort antreffen, wo intelligente, lebende Kreaturen leben: Je größer die Population, umso mehr potentielle Opfer – und umso größer die Wahrscheinlichkeit, dass Vampire vor Ort existieren…

Im Gegensatz zu groteskeren Untoten können Vampire sich vergleichsweise leicht unter Sterbliche mischen. Solange ihre Körper nicht übermäßig verwest oder beschädigt sind, können sie als ungewöhnlich blasse Sterbliche durchgehen. Diese Vampire präsentieren sich selbst als Adelige, Herren der kriminellen Unterwelt, Anführer von Barbarenstämmen oder andere Leute von Macht und Einfluss. Sich unter Sterbliche zu mischen, ist aber nicht ganz ohne Risiko, da subtile Unterschiede einen Vampir verraten können. So könnten aufmerksame Sterbliche das wahre Wesen eines Vampirs z.B. daran erkennen, dass er weder einen Schatten wirft noch ein Spiegelbild besitzt.

Aufgrund dieser Schwächen operieren manche Vampire lieber aus den Schatten und hinter den Kulissen, wo sie als Berater der Mächtigen, Beschützer misstrauischer Anführer oder Hehler sterblicher Diebesgilden agieren. Solche Vampire erregen weniger Aufmerksamkeit, sind aber immer noch imstande, an ihren tückischen Intrigen zu feilen und ihre finsteren Pläne in Bewegung zu setzen und am Laufen zu halten.

Vampiren, welche ihr untotes Wesen vor der sterblichen Gesellschaft verbergen und sich zugleich nicht von Sterblichen ernähren wollen, stehen einige Möglichkeiten offen, die ihnen beim Überleben helfen. Eine davon ist Alchemistisches Blut (siehe Seite 237), doch meistens trinken sie einfach Tierblut. Niemand stellt seltsame Fragen, wenn jemand ein Tier erwirbt, es schlachtet und zum Abendessen serviert. Im Gegensatz zu Sterblichen verzehrt ein Vampir aber nicht die Überreste des Tieres, daher muss er Acht geben, keine blutleeren Kadaver zurückzulassen, welche ihn verraten könnten.

Es gibt aber auch Vampire, die keine Anstrengungen unternehmen, ihre untote Natur zu verbergen. Meist verfügen sie über derartigen Reichtum und Macht, dass sie keine wütenden Ansammlungen von Sterblichen fürchten müssen. Ein paar dieser Vampire sind mächtige Zauberkundige, welche mittels Magie das Licht um sich herum dämpfen und so bei hellem Tageslicht operieren können. Andere treten offen als Untergebene noch mächtigerer Untoter auf, z.B. von Leichnamen und Verschlingern.

Ein Vampir kann den Verstand der Sterblichen beherrschen und sie zwingen, allen seinen Launen zu gehorchen. Mächtige Vampire können lebenslange Freunde gegeneinander aufhetzen oder jemanden sogar zwingen, alle zu töten, die ihm etwas bedeuten. Manche Sterbliche begeben sich freiwillig in die Dienste eines Vampirs, um dafür belohnt zu werden oder an seiner Macht teilzuhaben, andere ergeben sich ihm, weil sie auf die gefährliche Aura des Geheimnisvollen hereinfallen und den Biss als romantisch erachten.

Vampire bezeichnen Menschen, welche sich freiwillig beißen lassen, oft als Herde. Häufig sind sie in ihren Augen kaum mehr als Vieh, erfüllen sie im Grunde doch denselben Zweck. Häufig müssen sie ihre Herden aber mit anderen Mitteln um sich und zugleich friedfertig halten – dabei kann es sich um Gefallen, illegale alchemistische Narkotika oder auch Bestechungsgelder in Form von Gold und Schätzen handeln.

Ein paar wenige Menschen überlassen Vampiren – insbesondere jenen mit sehr hohem Charisma – ihr Blut sogar allein um der Erfahrung wegen. Letztendlich beherrschen Vampire meistens den Großteil ihrer Herden, sie wissen aber bereitwillige Diener aufgrund ihrer Unabhängigkeit und weil man sie als Boten einsetzen kann zu schätzen. Je bereitwilliger und freiwilliger die Angehörigen einer Herde einem Vampir dienen, umso größer ist dessen Ansehen bei den anderen Blutsaugern.

Vampire können sich aber nicht nur sterbliche Diener halten, sie sind zudem imstande, einem Opfer das Blut oder die Lebenskraft abzuziehen und so eine ihrem Willen unterworfene Brut zu erschaffen, wobei es sich um einen echten Vampir oder eine schwächere Vampirbrut handeln kann. Diese Diener sind zwar stärker als Sterbliche, benötigen aber ebenfalls Blut als Nahrung, welches der Meister nutzen könnte.

Die furchterweckenden Kräfte der Vampire werden durch ihre Schwächen ausgeglichen: Vampire verbrennen im Licht der Sonne zu Asche, was sie dazu verdammt, in der Nacht zu arbeiten und sich zu nähren. Sie ertragen kein fließendes Wasser und ein einfacher, durch sein Herz getriebener Holzpflock genügt, um einen Vampir zu töten – zumindest bis der Pflock wieder entfernt wird. Ebenso zucken sie voll Abscheu vor Knoblauch, heiligen Symbolen und Spiegeln zurück und können Häuser, welche anderen gehören, erst betreten, wenn sie dazu eingeladen wurden – im letzteren Fall hält aber nichts einen Vampir davon ab, seine sterblichen Diener vorauszuschicken, welche vielleicht eine Tür eintreten und ein Opfer herauszerren, wenn der Vampir selbst eine Behausung nicht betreten kann. Ein Vampir ist zudem an seinen Sarg gebunden; sollte es ihm im Falle einer Verwundung nicht möglich sein, sich zum Erholen in seinen Sarg zurückzuziehen, mag es geschehen, dass er zerstört wird.

Aus dem Blickwinkel des typischen Vampires sind nur andere Vampire Gleichgestellte. Vampire betrachten sich als lebenden Kreaturen und den meisten Untoten von Natur aus überlegen. Andere Untote sind in ihren Augen nahezu allesamt ihnen unterlegen und eignen sich oft nur als Diener oder Sklaven. Die Realität ist diesbezüglich zuweilen anderer Ansicht, so dass besonders mächtige Untote wie Leichname recht schnell den widerwilligen Respekt von Vampiren gewinnen.

In seltenen Fällen können Vampire mit Sterblichen Kinder zeugen. Diese verfluchten Kreaturen werden als Halb-Vampire (*MHB II*, Seite 136) bezeichnet, besitzen einige Merkmale ihres vampirischen Elternteiles und leben meistens als missverstandene Ausgestoßene. Oft werden sie zu Vampirjägern, welche ihre angeborenen Gaben nutzen, um den von ihnen verachteten Untoten zu widerstehen. Da sie sich an ihrem untoten Elternteil rächen wollen, versuchen viele Vampire, ihre Nachkommen zuerst zu töten.

Die vollständigen Spielwerte für Vampire findest du im *Monsterhandbuch* auf Seite 267.

Neue Regeln für Vampire

Der folgende Abschnitt beschreibt die Vampirhauptarten, enthält Schablonen für ihre Diener und neue Talente, sowie (magische) Ausrüstungsgegenstände, die von Vampiren bevorzugt werden.

Schablonen für Vampire

Spielwerte für Vampire werden mittels der folgenden Schablonen generiert – jede Schablone erzeugt eine andere Art von Vampir. Bei den folgenden Arten von Vampiren handelt es sich um jene, die am weitesten verbreitet sind, wobei es natürlich noch weitere Arten gibt, die teilweise unter seltenen oder sogar einzigartigen Umständen entstehen.

Jiang-Schi: Ein Jiang-Schi wird erschaffen, wenn ein ruheloser Geist zum Zeitpunkt seines Todes die Leiche nicht verlässt. Ein Jiang-Schi (*MHB III,* Seite 275) ähnelt einer verrottenden Leiche weitaus mehr als Angehörige anderer Vampirarten. Er nährt sich nicht von Blut, sondern saugt Chi aus dem Atem seiner Opfer. Da an seinem Kopf ein mit Runen beschriebenes Pergament befestigt ist, besitzt ein Jiang-Schi andere Nachteile als Moroii und Nosferatus.

Moroi: Hierbei handelt es sich um die Standardschablone für Vampire (*MHB,* Seite 267), mit welcher „gewöhnliche" Vampire erschaffen werden. Manchmal bezeichnet sich ein solcher Vampir als „Moroi" (Plural „Moroii"), um sich von anderen Vampirarten zu unterscheiden, die in seinen Augen ihm unterlegen sind.

Nosferatu: Manche behaupten, Nosferatus (*MHB IV,* Seite 266) seien die Vorfahren aller Vampire. Nosferatus sind zwar unsterblich, besitzen aber nicht die ewige Jugend der Moroii. Sie verachten diese attraktivere Zweigspezies unter ihren Nachkommen und neigen zu einem Eremitendasein, damit Sterbliche ihre grässlichen, verschrumpelten Visagen nicht erspähen und Schlussfolgerungen ziehen. Da Nosferatus keine vampirischen Nachkommen mehr erschaffen können, schwindet ihre Art zunehmend.



Schablonen für Diener

Vampire können Sterbliche verändern, mit denen sie häufigen Kontakt haben. Die folgenden Schablonen verdeutlichen dieses Phänomen und können Kreaturen verliehen werden, welche mit Vampiren zu tun haben oder ihre Opfer geworden sind:

Blutarmer Diener (HG -1)

Eine Kreatur, deren Blut von einem Vampir regelmäßig getrunken wird, passt sich meistens an den schnellen und wiederholten Blutverlust an, allerdings kann ein durstiger Vampir auch zu weit gehen und seine Beute körperlich schwächen. Die Haut des Opfers wird bleich und seine Augen leblos; andere beschreiben das Opfer als „schwindend" oder auch als „wandelnde Leiche". Nur wenige Sterbliche erkennen aber, dass diese Beschreibungen genau zutreffen und dass das Opfer eigentlich mit einem Bein im Grab steht.

Schnelle Regeln: –2 auf alle Würfe, die auf Konstitution oder Charisma basieren, -2 auf den SG von Rettungswürfen gegen alle besonderen Fähigkeiten, die auf Konstitution oder Charisma basieren, -2 TP/TW, +2 auf Rettungswürfe gegen Lebenskraftentzug.

Schöfungsregeln: **Verteidigungsfähigkeiten** Besondere Eigenschaft Lebenskraftentzug widerstehen; **Attributswerte** –4 KO, –4 CH.

Lebenskraftentzug widerstehen (AF): Nachdem dem Blutarmen Diener wieder und wieder von einem Vampir das Blut ausgesaugt wurde, gewöhnt er sich an die Auswirkungen und baut eine natürliche Toleranz gegen Lebenskraftentzug auf. Der Blutarme Diener erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, welche Lebenskraft entziehen und den Rettungswurf zum Überwinden negativer Stufen. Er erleidet keine Mali aufgrund negativer Stufen, stirbt aber immer noch, sollte die Anzahl negativer Stufen seinem Trefferwürfel entsprechen oder diesen übertreffen.

Verwirrter Diener (HG +0)

Eine Kreatur, welche über einen langen Zeitraum hinweg von einem Vampir beherrscht wird, verliert langsam die eigene Identität. Sie weiß nicht mehr genau, was ihre eigenen Wünsche sind, und ist leicht zu verwirren. Sollte dieser Sterbliche jemals Ziel eines geistesbeeinflussenden Zaubers werden, ist es ebenso wahrscheinlich, dass er wirr vor sich hin brabbelt oder jeden in seiner Nähe angreift. Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind bei einem Verwirrten Diener identisch.

Schöpfungsregeln –2 auf alle Willenswürfe.

Besondere Eigenschaften Erhält die zusätzliche Verteidigungsfähigkeit Leicht verwirrt.

Leicht verwirrt (ÜF): Wenn dem Verwirrte Diener ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt misslingt, welcher nicht zur Gruppe der *Beherrschen*-Zauber (z.B. *Monster beherrschen* oder *Person beherrschen*) gehört, erhält er den Zustand Verwirrt (wie beim Zauber *Verwirrt*) und muss auf der zu diesem Zauber gehörenden Tabelle sein Verhalten auswürfeln. Sollte das Ergebnis im Bereich 01-25 liegen, verhält er sich nicht normal, sondern unterliegt in dieser Runde dem normalen Zauber oder Effekt.

Talente für Vampire

Vampire und ihresgleichen nutzen die folgenden Talente zum Überleben:

Resistenz gegen Abneigung

Du wirst schon so lange gejagt, dass du einen Widerstand gegen die üblichen Schreckenstaktiken von Vampirjägern aufgebaut hast.

Voraussetzungen: Vampir.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Abneigung gegenüber Gegenständen, Geräuschen und Materialien passend zu deiner Art von Vampir (im Falle von Moroii z.B. Knoblauch, heilige Symbole und Spiegel). Wenn du mit derartigem konfrontiert wirst, kannst du augenblicklich einen Rettungswurf ablegen statt erst nach 1 Runde.

Vampirischer Gefährte

So wie deine untote Existenz die Natur verhöhnt, spiegelt auch dein tierischer Begleiter das finstere Wesen des Vampirismus wider.

Voraussetzungen: Halb-Vampir oder Vampir, keine gute Gesinnung, 10 Klassenstufen in einer Klasse, welche einen Tiergefährten oder Vertrauten verleiht.

Vorteil: Die Kreaturenart deines Tiergefährten oder Vertrauten wird zu „Untoter". Die Kreatur erhält Schnelle Heilung 5 und deine vampirischen oder halb-vampirischen Schwächen. Solltest du ein Vampir sein, erhält die Kreatur in Abhängigkeit von deiner Vampirart die folgenden Fähigkeiten:

Jiang-Schi: Während sich die Kreatur zu dir angrenzend oder auf deinem Feld aufhält, erhält sie die Vorteile deiner Fähigkeit. Sollte die Kreatur zerstört werden, zerfällt sie zu Staub wie ein Jiang-Schi, wird aber nur dann dauerhaft zerstört, wenn auch die für die endgültige Vernichtung eines Jiang-Schi erforderlichen Maßnahmen getroffen werden.

Moroi: Sollte sich die Kreatur zu dir angrenzend oder auf deinem Feld befinden, wenn du Gasförmige Gestalt annimmst, verwandelt sie sich mit dir und folgt dir; ihre Verwandlung endet, wenn auch die deine endet. Sollte die Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, wird sie in Gasförmige Gestalt gezwungen und muss zu deinem Sarg zurückkehren, um sich neu zu bilden (sollte sie nicht zusätzlich zu dir in den Sarg passen, muss sie zum Fuß deines Sarges zurückkehren).

Nosferatu: Sollte sich die Kreatur angrenzend zu dir oder auf deinem Feld aufhalten, wenn du Schwarmgestalt annimmst, verwandelt sie sich mit dir und folgt dir; ihre Verwandlung endet, wenn auch die deine endet. Die Kreatur kann klettern, als besäße sie die Vampirfähigkeit Spinnenklettern, selbst wenn ihre Anatomie Klettern eigentlich nicht gestattet (z.B. im Falle eines Pferdes).

Speziell: Sollte dein Tiergefährte oder Vertrauter zerstört werden, verloren gehen oder von dir entlassen werden, kannst du die Effekte dieses Talentes auf die Ersatzkreatur anwenden. Solltest du zerstört werden, behält die Kreatur die Kreaturenart Untoter, verliert aber alle anderen besonderen Fähigkeiten, die ihr dieses Talent verliehen hat. Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst es aber jedes Mal einem anderen Tiergefährten oder Vertrauten zuordnen.

Ausrüstung für Vampire

Manche Vampire verwenden den folgenden Gegenstand:

Alchemistisches Blut

PREIS 40 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieses Fläschchen mit roter Flüssigkeit stillt den Blutdurst eines Vampirs für 1 Tag. Da die Flüssigkeit schal und künstlich schmeckt, genießen sie nur wenige Vampire. Insbesondere schwache oder junge Vampire glauben, dass sie die unheilige Magie störe, welche ihre Körper belebt. Alchemistisches Blut ist jedoch stets eine Option für Vampire, die um ihr Unleben rennen und sich vor Vampirjägern verbergen müssen. Zum Herstellen ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 40 erforderlich.

Magische Gegenstände für Vampire

Folgende magische Gegenstände sind besonders nützlich für Vampire und Vampirbruten:

Beissender Schild

PREIS 18.770 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schild	**ZS** 12	**GEWICHT** 15 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		

Drei gehäutete Schädel ragen aus der Front dieses *Schweren Stahlschildes* +2. Der Träger kann den Köpfen drei Mal am Tag als Freie Aktion befehlen, von ihm unabhängig anzugreifen. Die Köpfe führen daraufhin Bissangriffe mit dem Grundangriffsbonus des Trägers aus (sollte der GAB hoch genug sein, führen sie mehrere Angriffe aus). Dieser Angriff erfolgt zusätzlich zu den Aktionen und Handlungen des Trägers, ein Bissangriff verursacht 1W6 Schadenspunkte plus 1 Punkt Konstitutionsschaden.

Sollte der Träger ein Vampir sein oder Trefferpunkte mittels Blutsaugen oder auf ähnliche Weise zurückerlangen, heilt er bei (erfolgreichem) Einsatz der Fähigkeit des Schildes zudem 5 Trefferpunkte oder erhält für 1 Stunde 5 temporäre Trefferpunkte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 9.545 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Vampirgriff*

Fingerhutklaue

PREIS 2.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Verzauberungsmagie		

Dieser Platinfingerhut ist kunstvoll in der Form einer Tierkralle gearbeitet und wird auf einem Finger getragen. Ein Vampir kann mit ihm als Teil seiner Fähigkeit Blut saugen, *Chi*-Entzug oder Lebenskraftentzug dem Ziel eine winzige Wunde zufügen; diese Art von Einsatz des Fingerhuts erfordert keine eigene Aktion. Die Wunde verursacht keinen Schaden, lässt das Ziel Schmerz aber als Vergnügen und Lust wahrnehmen. Dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht gegenüber dem Träger den Zustand Fasziniert zu erlangen. Ein fasziniertes Ziel widersetzt sich weder in der aktuellen Runde noch in den folgenden zwei Runden dem Blut saugen, *Chi*-Entzug oder Lebenskraftentzug. Nach Ablauf dieser Zeit kommt es wieder zu Sinnen und kann entsprechend reagieren.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.000 GM

Ring schmieden, *Fesseln*

Vampirdiener

Ein Vampir benötigt oft sterbliche Diener. Dies ist insbesondere der Fall, wenn er sich tagsüber in seinen Sarg zurückziehen muss.

Sarghüter — HG 3

EP 800

Elfischer Waldläufer 4
NB Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Rüstung)
TP 38 (4W10+12)
REF +8, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6+1/18–20), Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6/18–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +9 (1W8+2/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1; Konzentration +2)
1. — *Verstricken* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +5, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache,
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Elfenmagie, Spuren lesen +2, Tierempathie +3
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Schützender Schatten*[ABR], *Schriftrolle: Lange Schritte*, *Schriftrolle: Tierbote;* **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Rapiere [Meisterarbeiten] (2), Sonnenzepter (5), 9 GM

Vampire lassen ihre Särge nur von jenen Dienern bewachen, denen sie völlig vertrauen. Diese Sterblichen wachen dann über den Vampir, während er ruht.

Ein Sarghüter soll aber nicht nur seinen Meister beschützen. Er besorgt zudem Leichen und Ingredienzien, die dieser für seine Arbeit benötigt. Er weiß, wo er viele Zutaten fern neugieriger Städter in den Wäldern findet, zögert aber auch nicht, die Stadtbewohner für ihn die Arbeit machen zu lassen.

Seltsamer Leibdiener — HG 4

EP 1.200

Halblingmystiker[EXP] 5
CB Kleiner Humanoider (Halbling)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +1 Größe, +5 Rüstung)
TP 31 (5W8+5)
REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +3; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W3–2/19–20)
Fernkampf Dolch +7 (1W3–2/19–20)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 5; Konzentration +9)
2. (5/Tag) — *Falsches Leben*, *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 16), *Ort entweihen*, *Person festhalten* (SG 16)
1. (7/Tag) — *Feindseligkeit hervorrufen*[ABR II] (SG 15), *Furcht auslösen* (SG 15), *Leichte Wunden heilen*, *Leichte Wunden verursachen* (SG 15), *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*,
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 14), *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Stabilisieren*, *Tugend*
Mysterium Gebeine

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 13
Talente Halblingglück[EXP], Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +4, Bluffen +12, Diplomatie +12, Einschüchtern +12, Klettern –1, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +6, Wissen (Religion) +9
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Getrübte Sicht), Offenbarungen (Klaffende Wunden, Todeshauch)
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Geschoss des Bösen* (2x), *Schriftrolle: Hilfreiche Hand*, *Schriftrolle: Schützende Schatten*[ABR], *Schriftrolle: Schwächeres Tote beleben*, *Schriftrolle: Stille*, *Schriftrolle: Vor Untoten verstecken*, *Schriftrolle: Zustand*, Unheiliges Wasser (4); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Dolch, Dolch [Meisterarbeit], Zauberkomponentenbeutel, Sonnenzepter (2), Silberpulver (Wert 50 GM), 92 GM



Als ranghöchster sterblicher Diener eines Vampirs ist der Leibdiener dafür verantwortlich, die anderen Diener anzuweisen und im Griff zu haben. Er kennt alle Geheimnisse seines Meisters und schützt sie gut. Er kümmert sich um die Entsorgung der Leichen, wenn sein Meister gespeist hat. Vielleicht arbeitet er für einen Vampir, weil er sich zur Belohnung selbst das Unleben erhofft, vielleicht treibt ihn aber auch die Geldgier an, häufen viele Vampire im Laufe ihres langen Unlebens doch große Reichtümer an.

Vampirische Verführer

Vampire, welche in den Bardenkünsten geübt sind, verbinden diese Fähigkeiten mit ihren vampirischen Kräften der Beherrschung und Überzeugungskunst, um sich ungehindert unter Sterbliche mischen zu können.

Vampir Verführer **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Vampirbarde 5

NB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Mensch)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 61 (5W8+35); Schnelle Heilung 5

ZÄH +7, **REF** +10, WIL +5; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachabhängige Effekte

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +7 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 24 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 18], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2), Beherrschung (SG 18), Blut saugen, Brut erzeugen, Entzug von Lebenskraft (2 Stufen, SG 18), Kinder der Nacht

Bekannte Bardenzauber (ZS 5; Konzentration +11)

2. (4/Tag) — *Dunkelheit*, *Fesseln* (SG 20), *Geteilte Erinnerung*[ABR] (SG 18)

1. (6/Tag) — *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 19), *Ohrenbetäubender Schrei*[ABR], *Person bezaubern* (SG 19), *Schwächere Verwirrung* (SG 19)

0. (beliebig oft) — *Ahnungsloser Verbündeter*[EXP] (SG 18), *Benommenheit* (SG 18), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Zaubertrick* (SG 16)

TAKTIK

Im Kampf Der Verführer nutzt seine Fähigkeit Beherrschung, um andere dazu zu bringen, ihn zu verteidigen, dann ruft mittels Kinder der Nacht um Hilfe und greift mit Hiebangriffen an. Sollte er mehrere Gegner damit erwischen, setzt er seine *Feuerballhalskette* ein.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** —, **IN** 15, **WE** 12, **CH** 22

GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Abhärtung[B], Ausweichen[B], Blitzschnelle Reflexe[B], Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Verbesserte Initiative[B], Wachsamkeit[B], Zauberfokus (Verzauberung), Zusätzlicher Bardenauftritt

Fertigkeiten Auftreten (Schauspielerei) +14, Auftreten (Tanzen) +14, Bluffen +22, Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +12, Wissen (Lokales) +12; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Gasförmige Gestalt, Gelehrter 1/Tag, Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Schattenlos, Spinnenklettern, Vielseitiger Auftritt (Tanzen)

Kampfausrüstung *Feder* (Peitsche), *Feuerballhalskette* (Typ I), *Trank: Mittelschwere Wunden verursachen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, *Schriftrolle: Hast*, *Zauberstab: Selbstverkleidung* (15 Ladungen), Rauchstäbe (2), Donnersteine (2); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], *Belebtes Porträt*[ARK], 450 GM



Ein Vampir-Verführer verlässt sich darauf, dass er andere dazu bringen kann, für ihn die Arbeit zu machen, statt selbst offen zu operieren. Sein Handwerkszeug sind Täuschung, Manipulation und Zauberei. Das heißt nicht, dass er sich im Kampf nicht verteidigen könnte, er zieht es nur vor, wenn andere den Hals riskieren, statt eine Angelegenheit in die eigenen kalten, toten Hände zu nehmen.

Ein Verführer nutzt eine Mischung aus angeborenem Charme, körperlicher Schönheit und übernatürlicher Beredsamkeit, um seine Beute unter seinen Bewunderern und Kritikern auszuwählen. Er nimmt sie mit nach Hause und überzeugt sie dort davon, sich freiwillig beißen zu lassen – all dies ist Teil seines Spieles. Anschließend könnte er seine Opfer entsorgen, ehe sie zu deutlich die Spuren seines unnatürlichen Appetits zeigen, sie bei „Unfällen“ oder „Selbstmorden“ (häufigstes Motiv: gebrochenes Herz) loswerden oder gar zwingen, sich mit Rivalen um seine Gunst zu duellieren.

Sollte das wahre Wesen eines Verführers jemals enthüllt werden, hat er keine Skrupel, seine Verehrer im Stich zu lassen und in eine andere Stadt umzuziehen, wo er seine Intrigen von neuem zu stricken beginnt. Manche Verführer tun dies im Laufe ihres langen Unlebens viele Male, allein um die ewige Langeweile abzuschütteln, unter der alle Vampire leiden.

Vampirkrieger

Manche Vampire haben zu Lebzeiten das Kriegshandwerk erlernt und gehen dieser Tradition auch im Untod weiterhin nach.

Vampir-Krieger **HG 8**

EP 4.800

Vischkanya-Jiang-Schi Vampirkämpfer 7 (*MHB III*, Seite 275, 280)
RB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Vischkanya)
INI +9; **Sinne** Blindsicht 18 m (nur atmende Kreaturen), Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Natürlich, +8 Rüstung)
TP 78 (7W10+35); Schnelle Heilung 5
REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +9; +2 gegen Furcht, +2 gegen Gift
Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Kälte 20; **SR** 10/Magisch und Hiebschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Gebetsrolle, Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +2
Schwächen wie Jiang-Schi

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Katana [Meisterarbeit] +15/+10 (1W8+8/15–20 plus Gift) oder Biss +12 (1W6+5), 2 Klauen +12 (1W8+5/19–20 plus Ergreifen)
Fernkampf Schuriken +12/+7 (1W2+5)
Besondere Angriffe *Chi*-Entzug (SG 17), Gift, Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Krieger trägt sein *Öl: Schärfen* auf sein Katana auf, gefolgt von einer Anwendung seines Giftes.
Im Kampf Der Vampirkrieger nutzt seine *Schwertscheide der Macht*, um seinem Katana für 3 Runden einen Verbesserungsbonus von +3 zu verleihen. Ist dieser ausgelaufen oder sollten sich seine Angriffe mit dem Katana als wirkungslos erweisen, greift er auf seine natürlichen Angriffe, Ringkampf und seine Fähigkeit *Chi*-Entzug zurück.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 20, **KO** —, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 18
GAB +7; **KMB** +12; **KMV** 28
Talente Ausweichen[B], Beweglichkeit[B], Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Akrobatik)[B], Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schnelle Waffenbereitschaft, Tänzelnder Angriff[B], Umgang mit Exotischen Waffen (Katana), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit[B], Waffenfokus (Katana), Waffenspezialisierung (Katana)
Fertigkeiten Akrobatik +12, Entfesselungskunst +3, Handwerk (Kalligraphie) +4, Handwerk (Malerei) +4, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +21, Wissen (Adel) +2, Wissen (Lokales) +2; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +8, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8
Sprachen Gemeinsprache, Vischkanisch
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Rüstungstraining 2, Toxisch (4/Tag)
Kampfausrüstung *Öl: Schärfen*, *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Fliegen*, *Trank: Hast*, *Trank: Mittelschwere Wunden verursachen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** O-Yoroi[ARK], Katana [Meisterarbeit], Schuriken (20), *Schildbrosche* (50 Punkte), *Schwertscheide der Macht* [ARK], 46 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

***Chi*-Entzug (ÜF)** Jiang-Schi-Vampire saugen kein Blut, sondern Entziehen dem Atem eines Opfers die Lebenskraft („*Chi*"). Wenn ein Jiang-Schi einen erfolgreichen Manöverwurf für Ringkampf ausführt, kann er zusätzlich zu allen anderen Effekten versuchen, den Atem seines Opfers zu trinken. Dem Opfer steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 zu; scheitert dieser, erhält es 1 negative Stufe und für 1W4 Runden den Zustand Wankend.

Gebetsrolle (ÜF) Die an der Stirn eines Jiang-Schi befestigte Schriftrolle verleiht ihm Immunität gegen alle Effekte, die durch Zauberauslösende und Zauberwirkende Gegenstände (z.B. Schriftrollen und Zauberstäbe) erzeugt werden. Derartige magische Effekte behandeln den Jiang-Schi, als besäße er eine unüberwindbare Zauberresistenz. Die Gebetsrolle kann mittels eines Kampfmanövers für Entreißen[EXP] gestohlen werden, was seine Immunität augenblicklich beendet. Sollte die Gebetsrolle als Standard-Aktion zerstört werden, verliert der Vampir zudem seine Schnelle Heilung. Er kann binnen 10 Minuten Ersatz erstellen, sofern er über einen Streifen Pergament und Schreibzeug verfügt und ungestört arbeiten kann.

Gift (AF) *Vischkanyagift*: Waffengift — Verwundung; *RW* ZÄH, SG 17; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 GE; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Toxisch (AF) Ein Vischkanya kann vier Mal am Tag als Schnelle Aktion eine von ihm geführte Waffe mit seinem Speichel oder Blut vergiften.

Zu Lebzeiten folgte dieser Vischkanya dem Weg des Samurai, durfte sich diesen ehrenvollen Kriegern aber nicht anschließen. Sein ruheloser Geist blieb nach seinem Tod in seinem Leib gefangen und belebte schließlich den eigenen verwesenden Kadaver, um jene aufzuspüren, die ihm übel mitgespielt hatten.



Wilder Vampir

Nicht alle Vampire hüllen sich in die Illusion der Zivilisation – manche lassen ihrem tierhaften Wesen lieber freien Lauf.

Vampir-Primitivling **HG 10**

EP 9.600

Halb-Orkischer Vampirbarbar 9

CB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Mensch, Ork)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, –2 Kampfrausch, +7 Natürlich)

TP 136 (9W12+72); Schnelle Heilung 5

REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch und Silber und SR 1/—; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +3, Orkische Wildheit, Resistenz gegen Fokussieren +4, Verbesserte Reflexbewegung

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +1, +20/+15 (1W12+16/×3), Biss +14 (1W4+5 plus Lebenskraftentzug), Hieb +15 (1W4+5 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschung (SG 20), Blut saugen, Brut erzeugen, Entzug von Lebenskraft (2 Stufen, SG 20), Kampfrausch (24 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Animalische Wut, Blutender Schlag[ABR II], Kein Entkommen, Kraftvoller Schlag +3), Kinder der Nacht

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Primitivling trinkt einen oder mehrere seiner Tränke passend zum bevorstehenden Kampf.

Im Kampf Der Vampir verfällt in Kampfrausch und führt Volle Angriffe aus; wenn er kann, verwickelt er einen Gegner in den Ringkampf und saugt sein Blut.

Grundspielwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er die folgenden Spielwerte: **RK** 23, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 18; **TP** 118; **WIL** +6, **ZÄH** +11; **Nahkampf** *Zweihändige Axt* +1, +18/+13 (1W12+13/×3), Hieb +13 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug), Biss +12 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug); **ST** 26, **CH** 18; **KMB** +17 (Ansturm +21); **KMV** 33 (33 gegen Ansturm)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 18, **KO** —, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 22

GAB +9; **KMB** +19 (Ansturm +23); **KMV** 33 (35 gegen Ansturm)

Talente Abhärtung[B], Ausweichen[B], Blitzschnelle Reflexe[B], Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Verbesserte Initiative[B], Verbesserter Ansturm, Wachsamkeit[B], Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Akrobatik +16 (Springen +20), Einschüchtern +20, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +24, Wissen (Natur) +12; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Gasförmige Gestalt, Schattenlos, Schnelle Bewegung, Spinnenklettern,

Kampfausrüstung *Trank: Energien widerstehen* (Feuer), *Trank: Hast*, *Trank: Verschwimmen*; **Sonstige Ausrüstung** *Zweihändige Axt +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 80 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Untoter Barbar Ein Untoter mit der Fähigkeit Kampfrausch erhält einen Moralbonus durch diese Fähigkeit, obwohl er eigentlich gegen Moraleffekte immun ist. Der Bonus auf Konstitution kommt stattdessen auf das Charisma des Untoten zur Anwendung.

Ein Wilder Vampir ist ein furchterweckender Anblick mit seinen messerscharfen Fangzähnen und der Gabe, seinen Gegnern das Leben auszusaugen. Er reißt sie in Stücke, noch während er sie ausblutet und genießt jeden Schrei und jedes Stöhnen, für das er verantwortlich ist. Abenteurer, die seinen mörderischen Amoklauf aufhalten wollen, lacht er nur aus. Da er die Körper seiner Opfer derart übel zurichtet, glauben viele, dass ein wildes Tier für die Toten verantwortlich sei. Jäger können leicht dem Gemetzel, welches seine Spur bildet, folgen, doch kommen sie ihm zu nahe, sieht man diese Möchtegern-Vampirjäger meist nie wieder.

Diese Art Vampir übernimmt oft die Kontrolle über einen gewalttätigen Stamm von Orks, Gnollen oder ähnlichen Kreaturen, treibt sie in einen Blutrausch und verlangt von ihnen Blutopfer, um seinen Hunger zu stillen.



Erleuchteter Vampir

Ein Erleuchteter Vampir bemüht sich, in Frieden mit seiner Umgebung zu leben, nur dann das Blut der Lebenden zu trinken, wenn er keine andere Wahl hat, so er überleben will, und in diesem Fall seine Opfer nicht zu töten.

Vampir-Mönch **HG 12**

EP 19.200

Menschlicher Vampirmönch (Mönch der Hungrigen Geister[EXP]) 11
RB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Mensch)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 25, auf dem Falschen Fuß 28 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +4 Mönch, +7 Natürlich), +2 Rüstung, +4 WE)
TP 108 (11W8+55); Schnelle Heilung 5
REF +14, **WIL** +11, **ZÄH** +10; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten wie Untote, Gift, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Verbessertes Entrinnen
Schwächen wie Vampire



ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +15/+10 (2W8+6/19–20 plus Lebenskraftentzug) oder Schlaghagel +15/+15/+10/+10/+5 (2W8+6/19–20 plus Lebenskraftentzug) oder Hieb +14 (1W4+6 plus Lebenskraftentzug)
Besondere Angriffe Beherrschung (SG 18), Blut saugen, Brut erzeugen, Entzug von Lebenskraft (2 Stufen, SG 18), Kinder der Nacht, *Ki*-Stehlen, Leben aus dem Stein, Lebensraub, Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Der Erleuchtete Vampir nutzt Schlaghagel und *Ki*-Schlag, um zusätzliche Angriffe zu erhalten. Mittels *Ki*-Stehlen und Lebensraub erneuert er seine *Ki*- und Trefferpunkte. Mittels Strafender Tritt verleiht er seinem gefährlichsten Gegner den Zustand Liegend, ehe er ihn in den Ringkampf verwickelt und sein Blut trinkt.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 20, **KO** —, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 16
GAB +8; **KMB** +17 (Ringkampf +21); **KMV** 39 (41 gegen Ringkampf)
Talente Abhärtung[B], Ausweichen[B], Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe[B], Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Gorgonenfaust, Heftiger Angriff, *Ki* Stand[ABR], Mächtiger Ringkampf, Skorpionstachel, Strafender Tritt[EXP], Verbesserte Initiative[B], Verbesserter Kritischer Treffer (Waffenloser Schlag), Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wachsamkeit[B], Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
Fertigkeiten Akrobatik +19 (Springen +42), Einschüchtern +17, Heimlichkeit +27, Klettern +20, Motiv erkennen +30, Wahrnehmung +30, Wissen (Geschichte) +16; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8
Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Gasförmige Gestalt, Hochsprung, *Ki*-Vorrat (9 Punkte, Kaltes Eisen/Magisch/Rechtschaffen), Lebensraub, Manövertraining, Schattenlos, Schnelle Bewegung, Spinnenklettern, Sturz abbremsen 15 m
Kampfausrüstung *Trank: Hast, Trank: Standort vortäuschen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Gürtel der Körperkraft +2* (ST, GE), *Rüstungsarmschienen +1, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2, Schutzring +1*, 500 GM

Ein Erleuchteter Vampir verbringt seine Nächte in Meditation. Er versucht, ein asketisches Leben in Suche nach Reinheit und Vollständigkeit zu führen, selbst wenn seine eigene Natur ihm abverlangt, immer wieder andere zu verletzen. Daher lebt er in einem ständigen Zustand des Leidens und versucht, Buße zu tun und zugleich die Mysterien der Erleuchtung zu erkunden. Dies hindert ihn aber nicht daran, seine Feinde zu töten. Wenn jemand seiner Brut oder Angehörigen seiner Herde Leid zufügt, reagiert er darauf zugleich wohlbedacht und endgültig.

Vampirfürst

Ein Vampirfürst ist ein ruchloser, kalkulierender Adeliger oder eine andere Autoritätsfigur, welche die politische Landschaft dominiert.

Vampir-Fürst **HG 15**

EP 51.200

Halb-Elfischer Vampirkampfmagus[ABR] 14

NB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Elf, Mensch)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +35

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +7 Natürlich, +7 Rüstung)

TP 150 (14W8+84); Schnelle Heilung 5

REF +10, **WIL** +13, **ZÄH** +16; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten wie Untote, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magisch und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen wie Vampire

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Eis-Langschwert* +1, +20/+15 (1W8+11/17–20 plus 2W6), Hieb +13 (1W4+8 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Beherrschung (SG 22), Blut saugen, Brut erzeugen, Entzug von Lebenskraft (2 Stufen, SG 22), Kampfzauberei (–2 Angriff, +2 Konzentration, doppelter Bonus), Kinder der Nacht, Mächtige Kampfzauberei, Verbesserte Kampfzauberei, Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 14; Konzentration +18)

5. — *Böswillige Verwandlung* (SG 19), *Monstergestalt III*[ABR]

4. — *Brüllen* (SG 18), *Eissturm*, *Feuerschild*, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Steinhaut*

3. — *Feuerball* (SG 17), *Hast*, *Magie bannen*, *Verlangsamen* (SG 17), *Windumhang*[EXP]

2. —*Dunkelheit*, *Kalter Hauch*[ABR], *Sengender Strahl* (2x), *Spiegelbilder*, *Spinnennetz* (SG 16)

1. — *Erfrierung*[ABR], *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Schockgriff* (2x), *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Vampirfürst wirkt *Steinhaut* auf sich selbst.

Im Kampf Der Vampir wird *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Rascher Rückzug*, *Schild* und *Windumhang* auf sich. Mit Exakter Schlag geht er gegen besser verteidigte Gegner vor, während er Beweglichkeit nutzt, um nicht in die Zange genommen zu werden, und mittels Aus der Zange nehmen Hinterhältige Angriffe gegen sich vereitelt.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 14, **KO** —, **IN** 18, **WE** 15, **CH** 20

GAB +10; **KMB** +18; **KMV** 32

Talente Abhärtung[B], Aus der Zange nehmen[ABR II], Ausweichen[B], Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe[B], Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kritischer-Trefferfokus, Verbesserte Initiative[B], Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Wachsamkeit[B], Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert), Zauberbrecher[B], Zauberstörer

Fertigkeiten Diplomatie +12, Einschüchtern +22, Magischen Gegenstand benutzen +15, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +35, Wissen (Adel) +11, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Gewölbe) +21, Wissen (Lokales) +11, Zauberkunde +21; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkaner Vorrat (11 Punkte, +4), Elfenblut, Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Gasförmige Gestalt, Kämpfertraining (wie Kämpfer der 7. Stufe), Kampfmagusarkana (Exakter Schlag[ABR II], Konzentrieren, Zauberabwehr, Zauberbrecher[ABR II]), Schattenlos, Spinnenklettern, Umgang mit Mittelschwerer Rüstung, Umgang mit Schwerer Rüstung, Verbesserter Zauberrückruf, Wissensvorrat

Ausrüstung *Brustplatte +1*, *Eis-Langschwert +1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Körperkraft +2* (ST, GE), *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +4*, *Schutzring +1*, Granit- und Diamantstaub (Wert 500 GM), 835 GM



Vampirbrut

Dieser bleiche Humanoide besitzt Fangzähne und glühende, rote Augen.

Vampirbrut **HG 2**

EP 600

Menschlicher Schurke 2

NB Mittelgroßer Untoter (Mensch)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +4 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 18 (2W8+6); Schnelle Heilung 2

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 5/Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Resistenz gegen Fokussieren +2

Schwächen wie Vampire, Empfindlichkeit gegen Auferstehung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hieb +4 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Dolch +3 (1W4+3/19–20)

Besondere Angriffe Beherrschung (SG 13), Blut saugen, Entzug von Lebenskraft (1 Stufe, SG 13), Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 14, **KO** —, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 15

GAB +1; **KMB** +4; **KMV** 16

Talente Einschüchternde Kraft, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)[B], Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +13, Einschüchtern +10, Fingerfertigkeit +5, Heimlichkeit +13, Klettern +6, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +9, Wissen (Lokales) +4

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gasförmige Gestalt, Schattenlos, Schurkentricks (Einschüchternde Kraft[EXP]), Spinnenklettern



LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Bande (2–8) oder Familie (Vampir plus 2–8 Bruten)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd, Dolch, weitere Schätze)

Die folgende Schablone kann benutzt werden, um einzigartige Vampirbruten mit Klassenstufen zu erschaffen:

Erschaffung einer Vampirbrut

„Vampirbrut“ ist eine erworbene Schablone, welche jeder lebenden Kreatur (im Folgenden als Basiskreatur bezeichnet) mit 4 oder mehr Trefferwürfeln verliehen werden kann. Eine Vampirbrut nutzt die Spielwerte und Fähigkeiten der Basiskreatur, sofern hier nicht anders vermerkt.

HG: Wie Basiskreatur + 1.

Gesinnung: Beliebige Böse.

Kreaturenart: Die Kreaturenart wird zu Untoter. Berechne aber Klassentrefferwürfel, GAB oder Rettungswürfe nicht neu.

Sinne: Eine Vampirbrut erhält Dunkelsicht 18 m.

RK: Natürliche Rüstung steigt auf +4, außer der Natürliche Rüstungsbonus der Basiskreatur beträgt bereits +4 oder höher.

Trefferwürfel: Tausche alle Volkstrefferwürfel gegen W8 aus. Klassentrefferwürfel sind nicht betroffen. Als Untoter nutzt eine Vampirbrut ihren Charismamodifikator anstelle des Konstitutionsmodifikators zur Berechnung von Bonustrefferpunkten.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Vampirbrut erhält Resistenz gegen Fokussieren +2, 10 gegen Elektrizität und Kälte, SR 5/Silber, Resistenz und Schnelle Heilung 2.

Schwächen: Eine Vampirbrut besitzt dieselben Schwächen wie der Vampir, welcher sie erschaffen hat.

Empfindlichkeit gegen Auferstehung (ÜF): *Tote erwecken* oder ähnliche Zauber, die auf eine Vampirbrut gewirkt werden, zerstören sie (WIL, keine Wirkung). Ein auf diese Weise eingesetzter Zauber erfordert keine Materialkomponente.

Nahkampf: Eine Vampirbrut erhält einen Hiebangriff, sofern die Basiskreatur über keinen verfügt; der Schaden des Hiebangriffs ist von der Größenkategorie der Vampirbrut abhängig (siehe *Monsterhandbuch,* Seite 301).

Besondere Angriffe: Eine Vampirbrut erhält die besonderen Angriffe Beherrschung und Blut saugen. Der Vampir, welcher die Brut erschaffen hat, kann eine von ihr beherrschte Kreatur beeinflussen, als würde er sie selbst beherrschen.

Entzug von Lebenskraft (ÜF): Eine Kreatur, welche vom Hiebangriff oder einer anderen Natürlichen Waffe der Vampirbrut getroffen wird, erhält 1 negative Stufe. Diese Fähigkeit wird nur ein Mal pro Runde ausgelöst.

Besondere Eigenschaften: Eine Vampirbrut erhält die Vampirfähigkeiten Gasförmige Gestalt, Schattenlos und Spinnenklettern.

Attributswerte: CH +2.

Fertigkeiten: Eine Vampirbrut erhält einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Heimlichkeit.

Talente: Eine Vampirbrut erhält das Bonustalent Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung).

Begegnungen

Begegnungen mit Vampiren können sehr unterschiedlich sein – es kann sich um umherstreifende Gruppen jagender Vampire oder etablierte Familien handeln, die seit Jahrzehnten ansässig sind.

Falsche Familie (HG 5)

Oft entsendet ein echter Vampir seine sterblichen und untoten Diener aus, um einen Bereich auszuspähen, wobei eine Vampirbrut sich als echter Vampir verstellt. Sollte die Gruppe gedeihen, könnte der Meister zu Besuch kommen. Sollte sie aber zerstört werden, weiß er, dass Vorsicht geboten ist. Ein Vampir könnte eine solche Truppe auch einsetzen, um eine frisch auferstandene Brut aus ihrem Sarg oder ihrer Gruft zu holen.

Zwielichtige Diener (5) HG ½
EP je 200
Verwirrter Diener (siehe Seite 236; *NSCK*, Seite 266)
TP je 15

Vampirbrut HG 2
EP 600
TP 18 (siehe Seite 244)

Feierlichkeit (HG 8)

Eine Vampir-Verführerin gibt eine Party. Jeder im Ort redet davon und hofft auf eine Einladung. Die exotischen Freuden sind unvergesslich. Die Herde des Vampirs kümmert sich um das Fest und bringt immer wieder Einzelne zu ihrer Herrin „für ein paar Augenblicke unter vier Augen“. Diese Feiernden verspüren bei ihrer Rückkehr Schwindelgefühle, während die Vampirin an diesem Abend gut speist.

Vampir-Verführer HG 6
EP 2.400
TP 61 (siehe Seite 239)

Vampirbrut (2) HG 2
EP je 600
TP je 18 (siehe Seite 244)

Seltsamer Leibdiener HG 4
EP 1.200
TP 31 (siehe Seite 238)

Dürstende Horde (HG 12)

Wenn mehrere Vampire nach Blut jagen, bezeichnen sie sich selbst als Dürstende Horde. Die Angehörigen dieser Gruppe versuchen, einander kreativ zu überbieten, während sie ihre Opfer verführen und töten. Wenigstens ein Vampir hat seinen Leibdiener dabei, um sicherzustellen, dass auch alle sonstigen Bedürfnisse erfüllt werden.

Sarghüter HG 3
EP 800
TP 38 (siehe Seite 238)

Vampir-Verführer (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 61 (siehe Seite 239)

Vampire (2) HG 9
EP je 6.400
TP je 102 (*MHB*, Seite 267)

Seltsamer Leibdiener HG 4
EP 1.200
TP 31 (siehe Seite 238)



Familie (HG 16)

Die „Familie“ eines Vampirs ist im Grunde eine Verhöhnung der sterblichen Familienstruktur. Sie besteht aus einem mächtigen Vampirfürsten, mehreren schwächeren Vampiren, Vampirbruten und sterblichen Dienern. Die Familienmitglieder werden entweder vom Fürsten beherrscht oder versklavt und folgen seinen Anweisungen ohne zu zögern oder nachzufragen.

Sarghüter (5) HG 3
EP je 800
TP je 38 (siehe Seite 238)

Vampir HG 9
EP 6.400
TP 102 (*MHB*, Seite 267)

Vampir-Fürst HG 15
EP 51.200
TP 150 (siehe Seite 243)

Vampir-Krieger (2) HG 8
EP je 4.800
TP je 78 (siehe Seite 240)

Vampirbruten (5) HG 2
EP je 600
TP je 18 (siehe Seite 244)

Seltsamer Leibdiener HG 4
EP 1.200
TP 31 (siehe Seite 238)

Anhang 1: Monster modifizieren

Ein SL kann ein Monster verändern, indem er sein Äußeres verändert, ihm eine Schablone verleiht oder es mit Klassenstufen ausstattet. Letzteres ist die zeitaufwändigste Option für beschäftigte Spielleiter, resultiert aber dafür auch in einem wirklich anderen Monster. Um diesen Prozess zu vereinfachen, enthält dieser Band einfache Schablonen, welche einer Kreatur die Schlüsselmerkmale einer Klasse verleihen, ohne alle ihre Spielwerte drastisch zu verändern.

Klassenschablonen

Klassenschablonen funktionieren wie andere Schablonen auch – sie ermöglichen es einem SL, Kreaturen anzupassen und zu individualisieren, indem sie Fähigkeiten und Thema von Klassen erhalten, ohne umfangreich mit Klassenstufen aufgerüstet zu werden.

Alle Klassenschablonen enthalten zwei Veränderungskategorien; die „Schnellen Regeln“ sind eine rasche Möglichkeit, die Attribute und Spielwerte einer Kreatur zu modifizieren, ohne die Spielwerte dafür neu aufzubauen. Die „Schöpfungsregeln“ dagegen führen die genauen Veränderungen an den Grundspielwerten auf, falls du die Zeit hast, diese komplett neu aufzubauen. Beide Methoden führen zu Kreaturen mit ähnlichen, wenn nicht sogar identischen Fähigkeiten. Die von den Klassenschablonen jeweils verliehenen Klassenmerkmale werden durch ein (†) gekennzeichnet. Viele funktionieren leicht anders als die ursprünglichen Klassenfähigkeiten, dies ist aber bei der jeweiligen Schablone vermerkt.

Zaubern: Einige dieser Schablonen verleihen die Fähigkeit, Zauber wie ein Angehöriger jener Klasse zu wirken, auf welcher die Schablone basiert. Diese Schablonen verleihen aber nur Zauber für die drei höchsten Zaubergrade zu denen die Kreatur Zugang hätte. Sollte die Kreatur alle Zauber dieser höheren Grade gewirkt haben, kannst du einen Kampf immer noch herausfordernd halten, indem du Zauber von niedrigerem Grad hinzufügst – diese werden durch ein (‡) angezeigt -, aber niemals mehr als zwei Zauber pro Zaubergrad.

Barbarenkreatur (HG +2 oder +3)

Eine Barbarenkreatur kann in einen Kampfrausch verfallen und so im Kampf zahlreiche Boni erlangen. Sie erhält zudem zusätzliche Trefferpunkte und einige wertvolle Verteidigungsfähigkeiten. Der HG einer Barbarenkreatur steigt um 3, sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen. Eine Barbarenkreatur muss von chaotischer Gesinnung sein.

Schnelle Regeln: +2 auf alle stärkebasierenden Würfe; kann am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres TW + KO-Modifikator +4 in Kampfrausch† verfallen (sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen, zählt dies als Mächtiger Kampfrausch†); erhält SR 1/— und Reflexbewegung† (SR 3/— und Verbesserte Reflexbewegung†, falls die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügt).

Schöpfungsregeln: **Verteidigungsfähigkeiten** Reflexbewegung† (Verbesserte Reflexbewegung†, falls die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügt); **Besondere Angriffe** Kampfrausch† (kann täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres TW + KO-Modifikator +4 genutzt werden, funktioniert wie das Klassenmerkmal Mächtiger Kampfrausch†, falls die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügt); **Attributswerte** +4 Stärke.

Bardenkreatur (HG +1 oder +2)

Eine Bardenkreatur ist fähig, ihre Begleiter zu großen Dingen zu inspirieren und daher inmitten von Verbündeten am effektivsten. Sie erhält zudem begrenzte Zauberfähigkeiten. Der HG einer Bardenkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen.

Schnelle Regeln: +2 auf alle charismabasierenden Würfe; kann am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres TW + CH-Modifikator +4 Bardenauftritt† einsetzen (nutzt ihren TW als effektive Bardenstufe, um Boni und verfügbare Auftritte zu bestimmen); kann einige Bardenzauber wirken (siehe unten, “Bekannte Bardenzauber”), nutzt ihren TW als ZS und erhält zwei Zauberplätze pro Zaubergrad für jeden ihr bekannten Zaubergrad.

Schöpfungsregeln: **Besondere Angriffe** Bardenauftritt† (kann täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres TW + CH-Modifikator +4 genutzt werden, der TW wird als effektive Bardenstufe genutzt, um Boni und verfügbare Auftritte zu bestimmen); **Bardenzauber** Kann einige Bardenzauber wirken (siehe unten, “Bekannte Bardenzauber”), nutzt ihren TW als ZS und erhält zwei Zauberplätze pro Zaubergrad für jeden ihr bekannten Zaubergrad; **Attributswerte** +4 Charisma.

Bekannte Bardenzauber

TW	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1–4	2	1	—	—	—	—	—
5–8	2	2	1	—	—	—	—
9–12	‡	2	2	1	—	—	—
13–16	‡	‡	2	2	1	—	—
17–20	‡	‡	‡	2	2	1	—
21+	‡	‡	‡	‡	2	2	1

Druidenkreatur (HG +1, +2 oder +3)

Eine Druidenkreatur wird von der ungezähmten Macht und Kraft der Natur angelockt und erhält die Fähigkeit, ihre Gestalt zu verändern und Druidenzauber zu wirken. Der HG einer Druidenkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 7 oder mehr TW verfügen, und um 3, sollte sie 13 oder mehr TW besitzen.

Schnelle Regeln: +2 auf alle weisheitsbasierenden Würfe; kann Tiergestalt† einsetzen, sofern sie über 7 oder mehr TW verfügt (verwendet ihren TW-3 als effektive Druidenstufe, um die Effekte ihrer Tiergestalt zu bestimmen); kann einige Druidenzauber wirken (siehe unten, „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt dazu ihren TW als ZS; Unterholz durchqueren†.

Schöpfungsregeln: **Besondere Angriffe** Tiergestalt† (sofern 7 oder mehr TW, verwendet TW-3 als effektive Druidenstufe, um die Effekte der Tiergestalt zu bestimmen); **Druidenzauber** Kann einige Druidenzauber wirken (siehe unten, „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt dazu den TW als ZS; **Attributswerte** +4 Weisheit; **Besondere Eigenschaften** Unterholz durchqueren†.

Tiergefährte: Diese Regeln gehen davon aus, dass die Druidenkreatur keinen Tiergefährten besitzt. Solltest du einen hinzufügen wollen, wähle eine Kreatur von der Liste eines *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Zaubers. Der Zaubergrad darf dabei maximal dem ½ HG der Kreatur entsprechen. Behandle den Gefährten bei einer Begegnung als weitere

Kreatur und belohne einen Sieg über sie mit EP, als wäre es kein Tiergefährte.

Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze

TW	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1–3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4–6	2	2	1	—	—	—	—	—	—	—
7–9	‡	2	2	1	—	—	—	—	—	—
10–12	‡	‡	2	2	1	—	—	—	—	—
13–15	‡	‡	‡	2	2	1	—	—	—	—
16–18	‡	‡	‡	‡	2	2	1	—	—	—
19–21	‡	‡	‡	‡	‡	2	2	1	—	—
22–24	‡	‡	‡	‡	‡	‡	2	2	1	—
25+	‡	‡	‡	‡	‡	‡	‡	2	2	1

Hexenmeisterkreatur (HG +1, +2 oder +3)

Hexenmeisterkreaturen können eine Vielfalt mächtiger Zauber und Fähigkeiten einsetzen, um ihre Gegner zu zerstören. Wenn du der Basiskreatur diese Schablone verleihst, dann wähle eine Hexenmeisterblutlinie aus. Der HG einer Hexenmeisterkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 8 oder mehr TW verfügen, und um 3, sollte sie 14 oder mehr TW besitzen.

Schnelle Regeln: +2 auf alle charismabasierenden Würfe; erhält das Geheimnis des Blutes† und die Blutlinienfähigkeiten† ihrer gewählten Blutlinie (sie verwendet ihren TW – 2 als effektive Hexenmeisterstufe hinsichtlich Effekte und SG [Minimum 1]); kann einige Hexenmeisterzauber wirken (siehe „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt dazu ihren TW als ZS und erhält pro zugänglichem Zaubergrad zwei Zauberplätze.

Schöpfungsregeln: **Besondere Angriffe** Geheimnis des Blutes†, Blutlinienfähigkeiten† (verwendet den TW – 2 als effektive Hexenmeisterstufe hinsichtlich Effekten und SG [Minimum 1]); **Hexenmeisterzauber** Kann einige Hexenmeisterzauber wirken (siehe „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt dazu den TW als ZS und erhält pro zugänglichem Zaubergrad zwei Zauberplätze; **Attributswerte** +4 Charisma.

Bekannte Hexenmeisterzauber

TW	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1–4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
5–7	2	2	1	—	—	—	—	—	—	—
8–10	‡	2	2	1	—	—	—	—	—	—
11–13	‡	‡	2	2	1	—	—	—	—	—
14–16	‡	‡	‡	2	2	1	—	—	—	—
17–19	‡	‡	‡	‡	2	2	1	—	—	—
20–22	‡	‡	‡	‡	‡	2	2	1	—	—
23–25	‡	‡	‡	‡	‡	‡	2	2	1	—
26+	‡	‡	‡	‡	‡	‡	‡	2	2	1

Kämpferkreatur (HG +1 oder +2)

Eine Kämpferkreatur erhält Bonuskampftalente und Waffen- und Rüstungstraining. Der HG einer Kämpferkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen.

Schnelle Regeln: +2 auf alle stärkebasierenden Würfe; erhält ein Bonuskampftalent plus ein weiteres Bonuskampftalent pro 4 TW (maximal 10 Talente; nutzt ihren TW als effektive Kämpferstufe hinsichtlich Voraussetzungen). Sollte die Kreatur über 3 oder mehr TW verfügen, erhält sie Rüstungstraining† (Boni steigen, bzw. Mali sinken pro weitere 4 TW der Kreatur entsprechend dem Klassenmerkmal). Sollte die Kreatur über 5 oder mehr TW verfügen, erhält sie Waffentraining† (nur eine Waffengruppe, Boni steigen um 1 pro weitere 4 TW, maximal auf +4).

Schöpfungsregeln: **Besondere Angriffe** Sollte die Kreatur über 5 oder mehr TW verfügen, erhält sie Waffentraining† (nur eine Waffengruppe, Boni steigen um 1 pro weitere 4 TW, maximal auf +4); **Besondere Fähigkeiten** Sollte die Kreatur über 3 oder mehr TW verfügen, erhält sie Rüstungstraining† (Boni steigen, bzw. Mali sinken pro weitere 4 TW der Kreatur entsprechend dem Klassenmerkmal); **Attributswerte** +4 Stärke; **Talente** Die Kreatur erhält ein Bonuskampftalent plus ein weiteres Bonuskampftalent pro 4 TW (maximal 10 Talente durch diese Fähigkeit).



Klerikerkreatur (HG +1, +2 oder +3)

Als Verbindungsperson zu göttlicher Macht wird eine Klerikerkreatur oft innerhalb ihrer Gemeinschaft mit großem Respekt behandelt. Der HG einer Klerikerkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 7 oder mehr TW verfügen, und um 3, sollte sie 13 oder mehr TW besitzen. Eine Klerikerkreatur muss eine Gottheit verehren, welche beim Hinzufügen dieser Schablone gewählt wird; ihre Gesinnung darf maximal um einen Schritt von der Gesinnung ihrer Gottheit entfernt sein.

Schnelle Regeln: +2 auf alle weisheitsbasierenden Würfe; kann am Tag Charismamodifikator +3 Mal Energie fokussieren† (positive Energie bei guter Gesinnung, negative bei böser Gesinnung, bei neutraler Gesinnung wählen; nutzt TW-2 als effektive Klerikerstufe zur Bestimmung von Effekt und SG [Minimum 1]); kann einige Klerikerzauber wirken (siehe „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt ihren TW als ZS.

Schöpfungsregeln: **Besondere Angriffe** Energie fokussieren† (Charismamodifikator +3 Mal pro Tag; positive Energie bei guter Gesinnung, negative bei böser Gesinnung, bei neutraler Gesinnung wählen; nutzt TW-2 als effektive Klerikerstufe zur Bestimmung von Effekt und SG [Minimum 1]); **Klerikerzauber** Kann einige Klerikerzauber wirken (siehe „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt TW als ZS; **Attributswerte** +4 Weisheit.

Magierkreatur (HG +1, +2 oder +3)

Eine Magierkreatur beherrscht die arkane Magie und verfügt über Zauberkräfte ohne Gleichen. Sie kann Schadenszauber wirken, aber auch mächtige Wesen herbeirufen, die ihr dienen. Wähle beim Hinzufügen dieser Schablone eine Magierschule aus. Der HG einer Magierkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 7 oder mehr TW verfügen, und um 3, sollte sie 13 oder mehr TW besitzen.

Schnelle Regeln: +2 auf alle intelligenzbasierenden Würfe; erhält die Fähigkeiten der Arkanen Schule† seiner gewählten Schule (nutzt TW-2 als effektive Magierstufe, um Effekt und SG zu bestimmen [Minimum 1]); kann einige Magierzauber wirken (siehe „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt ihren TW als ZS; kann einen Gegenstand zur Arkanen Verbindung bestimmen und diesen Gegenstand einsetzen, um einen ihr bekannten Zauber ein Mal am Tag zu wirken.

Schöpfungsregeln: **Besondere Angriffe** Arkane Verbindung†, Fähigkeiten der Arkanen Schule† (nutzt TW-2 als effektive Magierstufe, um Effekt und SG zu bestimmen [Minimum 1]); **Magierzauber** Kann einige Magierzauber wirken (siehe „Druiden-, Kleriker- und Magierzauberplätze), nutzt den TW als ZS; **Attributswerte** +4 Intelligenz.

Mönchskreatur (HG +2 oder +3)

Eine Mönchskreatur erhält zusätzliche Angriffe mit Waffenlosen Schlägen oder Natürlichen Angriffen, erhöhten Schaden mit solchen Angriffen und Verteidigungsfähigkeiten. Der HG einer Mönchskreatur steigt um 3, sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen. Eine Mönchskreatur muss von rechtschaffener Gesinnung sein.

Schnelle Regeln: +2 auf alle geschicklichkeits- und weisheitsbasierenden Würfe; erhält das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag. Führt die Kreatur mit Waffenlosen Schlägen oder Natürlichen Angriffen einen Vollen Angriff aus, kann sie einen zusätzlichen Angriff derselben Art mit einem Malus von -5 ausführen. Sollte die Kreatur Waffenlose Schläge nutzen, verursacht sie Schaden, als besäße sie eine effektive Mönchsstufe in Höhe ihres TW (Maximal 20 TW). Eine Kreatur mit 10 oder mehr TW, welche Natürliche Angriffe verwendet, erhöht stattdessen den Schaden ihrer Natürlichen Angriffe um jeweils einen Schritt. Sollte die Kreatur keine Rüstung tragen, erhält sie einen RK-Bonus in Höhe ihres Weisheitsmodifikators +2; dieser Bonus steigt um 1 pro 4 TW der Kreatur (Maximalanstieg 5 mit 20 TW). Die Kreatur erhält Entrinnen † (bzw. Verbessertes Entrinnen†, falls sie über 10 oder mehr TW verfügt).

Schöpfungsregeln: **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen† (Verbessertes Entrinnen† bei 10 oder mehr TW), sollte die Kreatur keine Rüstung tragen, erhält sie einen RK-Bonus in Höhe ihres Weisheitsmodifikators +2; dieser Bonus steigt um 1 pro 4 TW der Kreatur (Maximalanstieg 5 mit 20 TW); **Besondere Angriffe** Wenn die Kreatur mit Waffenlosen Schlägen oder Natürlichen Angriffen einen Vollen Angriff ausführt, kann sie einen zusätzlichen Angriff derselben Art mit einem Malus von -5 ausführen. Sollte die Kreatur Waffenlose Schläge nutzen, verursacht sie Schaden, als besäße sie eine effektive Mönchsstufe in Höhe ihres TW (Maximal 20 TW). Eine Kreatur mit 10 oder mehr TW, welche Natürliche Angriffe verwendet, erhöht stattdessen den Schaden ihrer Natürlichen Angriffe um jeweils einen Schritt; **Attributswerte** +4 Geschicklichkeit und Weisheit; **Talente** Verbesserter Waffenloser Schlag.

Paladinkreatur (HG +2 oder +3)

Paladinkreaturen können das Böse bekämpfen, indem sie Böses niederstrecken einsetzen, und heilen, indem sie Handauflegen nutzen, ferner verfügen sie über einige Verteidigungsfähigkeiten. Der HG einer Paladinkreatur steigt um 3, sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen. Eine Paladinkreatur muss von rechtschaffen guter Gesinnung sein.

Schnelle Regeln: +2 auf alle stärke- und charismabasierenden Würfe; kann ein Mal am Tag Böses niederstrecken† (nutzt ihren TW als effektive Paladinstufe hinsichtlich des Schadens); kann ein Mal am Tag Handauflegen† (heilt 1W6 Trefferpunkte pro 2 TW); erhält Böses entdecken† und Göttliche Würde† (erhält bei 10 oder mehr TW zudem Aura der Entschlossenheit†).

Schöpfungsregeln: **Verteidigungsfähigkeiten** Göttliche Würde† (erhält bei 10 oder mehr TW zudem Aura der Entschlossenheit†); **Besondere Angriffe** Böses niederstrecken† ein Mal am Tag (nutzt TW als effektive Paladinstufe hinsichtlich des Schadens); **Besondere Eigenschaften** Böses entdecken† wie das Paladinklassenmerkmal, Handauflegen† ein Mal am Tag (heilt 1W6 Trefferpunkte pro 2 TW); **Attributswerte** +4 Stärke und Charisma.

Schurkenkreatur (HG +1 oder +2)

Eine Schurkenkreatur erhält Hinterhältiger Angriff. Sie erhält zudem Verteidigungsfähigkeiten und Schurkentricks, sofern sie über 10 oder mehr TW verfügt. Der HG einer Schurkenkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen.

Schnelle Regeln: +2 auf RK und auf alle geschicklichkeitsbasierenden Würfe; erhält Hinterhältiger Angriff† mit Hinterhältigen Schadenswürfeln in Höhe ihres ½ TW (maximal



10W6 bei 20 TW); erhält Entrinnen† und Reflexbewegung† (sollte die Kreatur 10 oder mehr TW besitzen, erhält sie ferner Verbesserte Reflexbewegung† und zwei Schurkentricks† [einer dieser Tricks kann ein Verbesserter Schurkentrick† sein]).

Schöpfungsregeln: **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen†, Reflexbewegung† (Verbesserte Reflexbewegung† bei 10 oder mehr TW); **Besondere Angriffe** Hinterhältiger Angriff† (Hinterhältige Schadenswürfeln in Höhe des ½ TW, maximal 10W6 bei 20 TW); **Besondere Eigenschaften** Sollte die Kreatur 10 oder mehr TW besitzen, erhält sie ferner Verbesserte Reflexbewegung† und zwei Schurkentricks† [einer dieser Tricks kann ein Verbesserter Schurkentrick† sein]); **Attributswerte** +4 Geschicklichkeit.

Waldläuferkreatur (HG +1 oder +2)

Eine Waldläuferkreatur erhält einen Erzfeind. Sie erhält zudem einen Kampfstil, Spuren lesen und einige Verteidigungsfähigkeiten. Der HG einer Waldläuferkreatur steigt um 2, sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen.

Schnelle Regeln: Wähle ST oder GE; die Kreatur erhält +2 auf alle Würfe, die auf dem gewählten Attribut basieren (im Fall von GE ferner +2 auf RK). Die Kreatur erhält als Bonustalent Kampf mit zwei Waffen oder Kernschuss (sollte sie über 10 oder mehr TW verfügen, dann wähle zwei weitere Bonustalente von der Liste der Kampfstiltalente† - sollte die Kreatur Kampf mit zwei Waffen besitzen, dann wähle aus der Liste für Kampf mit zwei Waffen, sollte sie Kernschuss besitzen, dann aus der Liste für Bogenschießen). Die Kreatur erhält zudem Erzfeind† (wähle nur einen Erzfeind, der Erzfeindbonus steigt pro volle 5 TW um 2 bis zu einem Maximum von +10 bei 20 TW). Die Kreatur erhält Spuren lesen † (und Entrinnen†, falls sie 10 oder mehr TW besitzt).

Schöpfungsregeln: **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen† bei 10 oder mehr TW; **Besondere Angriffe** Erzfeind† (wähle nur einen Erzfeind, der Erzfeindbonus steigt pro volle 5 TW um 2 bis zu einem Maximum von +10 bei 20 TW); **Besondere Eigenschaften** Spuren lesen†; **Attributswerte** +4 Stärke oder Geschicklichkeit; **Talente** entweder Kampf mit zwei Waffen oder Kernschuss als Bonustalent (sollte die Kreatur über 10 oder mehr TW verfügen, dann wähle zwei weitere Bonustalente von der Liste der Kampfstiltalente† - sollte die Kreatur Kampf mit zwei Waffen besitzen, dann wähle aus der Liste für Kampf mit zwei Waffen, sollte sie Kernschuss besitzen, dann aus der Liste für Bogenschießen).

Anhang 2: Fähigkeitenindex

Die Monster in diesem Band greifen auf die folgenden Quellenbücher zurück:

GRW – *Grundregelwerk.*
EXP – *Expertenregeln.*
ABR – *Ausbauregeln: Magie.*
ABR II – *Ausbauregeln II: Kampf.*
ABR III – *Ausbauregeln III: Völker.*
MKO bezieht sich auf diesen Band.

Alchemie EXP 26
Alchemistischer Fallensteller (Archetyp) MKO 140
Anspruchsvolle Herausforderung ABR II 20
Arkane Schule GRW 64
Arkane Verbindung GRW 64
Arkaner Vorrat ABR 9
Aura der Feigheit EXP 132
Aura der Vergeltung EXP 134
Aura der Verzweiflung EXP 134
Banner EXP 68, ABR II 20
Bardenauftritt GRW 35
Bardenwissen GRW 35
Behände ABR II 12
Berittener Fernkämpfer ABR II 19
Bestienreiter (Archetyp) ABR II 62
Betäubender Schlag GRW 70
Bevorzugtes Gelände GRW 82
Blutlinie GRW 45
Bombe EXP 28
Bouda (Archetyp) MKO 92
Brutaler Faustkämpfer (Archetyp) EXP 78
Büchsenmacher ABR II 9
Bund des Jägers GRW 81
Bund mit der Natur GRW 39
Dämonischer Apostel (Archetyp) ABR III 92
Domänen GRW 54
Drachenkläffer (Archetyp) MKO 140
Ehrenvoller Kampf ABR II 20
Entdeckungen EXP 28
Entrinnen GRW 70,78,392
Entschlossenheit ABR II 19
Erzfeind GRW 81
Fall verlangsamen GRW 70
Fallen finden GRW 78
Fallengespür GRW 33,78
Fallensteller (Archetyp) ABR 89
Fliegender Plünderer (Archetyp) MKO 104
Frostdruide (Archetyp) EXP 87
Furchtsäer (Archetyp) MKO 116
Gelehrter GRW 37
Gift einsetzen EXP 31, GRW 379, ABR II 13
Granatenwerfer (Archetyp) MKO 128
Grauer Jünger (Archetyp) ABR III 185
Grausamkeit EXP 132
Gutes entdecken EXP 132
Gutes niederstrecken EXP 132
Hand der Verderbnis EXP 132
Herausforderung EXP 66, ABR II 18
Hexenvertrauter EXP 34
Hexereien EXP 33
Hinterhältiger Angriff GRW 77, 378, ABR II 13
Hochsprung GRW 71
Höhlendruide (Archetyp) EXP 87
Hüter der Tradition (Archetyp) MKO 140
Improvisierter Fernkampf EXP 28
Dunkle Gunst EXP 133
Kämpferausbildung ABR 13
Kampfmagusarkanum ABR 10
Kampfrausch GRW 32
Kampfrauschkräfte GRW 32
Kampfzauberei ABR 10
Keine Spuren ABR II 16
Ki-Vorrat GRW 70, ABR II 14
Klagesänger (Archetyp) ABR 26
Mächtige Entschlossenheit ABR II 20
Mächtige Kampfzauberei ABR 13
Mächtiger Taktiker EXP 68
Meisterhafter Ausbilder EXP 68
Meisterliches Verstecken GRW 390
Mönch der Hungrigen Geister (Archetyp) EXP 123
Mutagen EXP 28
Mysterium EXP 44
Mystikerfluch EXP 45
Narbiger Hexendoktor (Archetyp) ABR III 140
Naturgespür GRW 39
Negative Energie fokussieren EXP 133, GRW 54
Ninjatricks ABR II 14
Orden EXP 68, ABR II 18
Plänkler (Archetyp) EXP 146
Reflexbewegung GRW 32,78
Reittier EXP 67, ABR II 18
Rudelwüter (Archetyp) MKO 92
Rüstungstraining GRW 52
Heckenschütze (Archetyp) EXP 140
Schatten herbeizaubern GRW 390
Schattenillusion GRW 390
Schattenruf GRW 390
Schlaghagel GRW 69
Schneid ABR II 9
Schnelle Alchemie EXP 31
Schneller Verfolger GRW 82
Schnelles Giftauftragen EXP 31
Schurkentricks GRW 78
Schützentricks ABR II 10
Schutzherr EXP 38
Spuren lesen GRW 81
Spurloser Schritt GRW 39
Stammeshüter (Archetyp) MKO 224
Stangenwaffenmeister (Archetyp) EXP 100
Sturmangriff des Ritters EXP 67
Taktiker EXP 67
Tapferkeit GRW 52
Tierempathie GRW 38,80
Tiergestalt GRW 39
Todesangriff GRW 378
Umgang mit Mittelschwerer Rüstung ABR 12
Umgang mit Schwerer Rüstung ABR 13
Unterholz durchqueren GRW 38,81
Unversehrtheit des Körpers GRW 71
Verbesserte Kampfzauberei ABR 12
Verbesserte Reflexbewegung GRW 33,79
Verbesserter Zauberrückruf ABR 13
Verbessertes Entrinnen GRW 79
Waffenexpertise ABR II 19
Waffentraining GRW 52
Wilder Skalde (Archetyp) EXP 85
Wissensvorrat ABR 12
Zauberrückruf ABR 12
Zauberschlag ABR 10

Anhang 3: Regelindex

Hier findest du alle neuen Regeln, die dieser Band enthält:

Archetypen

Alchemistischer Fallensteller (Alchemist, Kobold) 140
Bouda (Hexe, Gnoll) 92
Drachenkläffer (Barde, Kobold) 140
Fliegender Plünderer (Alchemist, Goblin) 104
Furchtsäer (Antipaladin, Grottenschrat) 116
Granatenwerfer (Alchemist, Hobgoblin) 128
Hüter der Tradition (Druide, Echsenvolk) 44
Rudelwüter (Barbar, Gnoll) 92
Stammeshüter (Druide, Troll) 224

Klassenmerkmale

Ghulblutlinie (Hexenmeisterblutlinie) 80
Kaltblütig (Mystikerfluch) 44
Leerenbombe (Alchemistische Entdeckung) 20
Matschhexe (Hexerei) 104
Mysterium des Weltenendes (Mystikermysterium) 56
Schwarzsternbombe (Alchemistische Entdeckung) 20

Ungezieferbefall (Mystikerfluch) 105

Ausrüstungsgegenstände

Alchemistisches Blut 237
Alchemistische Schleuderkugel 129
Bolabolzen 32
Bombenwurfhandschuh 129
Flindflegel 93
Flugriemen 105
Gortheksattel 164
Hakenklauen 225
Horngeschirr 164
Reitratte 177
Saft der Wildheit 129
Schattenschmiere 21
Schnüffelpaste 177
Signalrakete 129
Sklavenjägerarmbrust 33
Spinnenköder 21

Talente

Angeborene Flexibilität 32
Angeborene Zauberkraft 200
Aquatische Anpassung 44
Aquatischer Vorteil 188
Betäubendes Quaken 8
Blutige Flut 189
Demoralisierendes Brüllen 116
Donnerndes Quaken 8
Drakonische Magie 141
Einpeitscher 128
Einschüchternde Bedrohung 116
Eisiger Blick 68
Eisiger Fels 68
Eisläufer 68
Fauliges Fleisch 152
Fegender Doppelschlag 68
Furcht aufrechterhalten 116
Geborener Befehlshaber 128
Gefährlicher Schwanz 44
Gegenseitiger Hass 164
Gemeinsame Ausrüstung 176
Gemeinschaftliches Positionieren 92
Gemeinschaftliches Zerreißen 224
Gift speien 200
Goblinoidenkommandeur 128
Grabesruhe 80
Grauzwergmagie 32
Gutes peinigen 20
Heckenschützenlicht 20
Hindurchschlängeln 200
Hinterhältiger Ringkämpfer 116
Hornreiter 164
Hornreitersturmangriff 164
Kettenherausforderung 128
Kind des Frostes 68
Knochensack 80
Koordiniertes Versetzen 93
Korpsgeist 129
Kräftige Zunge 8
Kriegstreiber 129
Kritischer Treffer (Hinterhältig) 152
Mächtiger Biss 224
Mächtiger Blutrausch 189
Mächtiges Zerreißen 224
Nachschlag 116
Nachtschleicher 152
Nager 176
Narbenlegion 164
Rauchender Fels 57
Regenerative Stärke 224
Resistenz gegen Abneigung 237
Sammler 177
Scharfe Zähne 177
Schattenschleier 20
Schlinger 152
Schlurkreiter 141
Schneller Schwimmer 45
Schwanzwaffe 200
Stinkender Atem 153
Telepathische Ablenkung 200
Trollsprint 224
Tunnelgräber 80
Untoter Tiergefährte 80
Uralt 81
Uralte Feindschaft 68
Vampirischer Gefährte 237
Verbessertes Gemeinschaftliches Entwaffnen 93
Verkümmerter Kopf 153
Wankendmachender Hieb 116
Weitreichendes Quaken 9
Wuchtiger Sturmangriff 68
Würger 116
Zäh wie Eisen 32
Zerdrücken 153
Zornige Regeneration 225
Zorniger Schläger 153
Zubeißen 93
Zubeißendes In-die-Zange-nehmen 93
Zusätzliches Quaken 9

Magische Gegenstände

Amulett des Stinkenden Odems 213
Beißender Schild 237
Brennend 57
Besondere Waffeneigenschaft
Dampfend 57
Besondere Rüstungseigenschaft
Donnerstiefel 164
Elixier der Unterdrückung 117
Fingerhutklaue 237
Frostblutaxt 69
Giftschweißsalbe 9
Gorthekmasken 164
Handschuhe des Eisernen Griffs 69
Höhlenaxt, Zweihändige 213
Hordenbanner 165
Hyänenschal 93
Kappe des Schwächens 9
Katalytisch 177
Besondere Waffeneigenschaft
Kessel des Hinterhalts 165
Kletterbolzen 21
Knochenstacheln 165
Kriegstrommeln der Barbarei 165
Magieraubhandschuhe 21
Nasenring des Jägers 93
Nebelbrille 69
Pugwampihautzopf 93
Reißerhandschuhe 225
Schlangenflegel 201
Schlangenhalsband 201
Schlangenpfeil 201
Schreckensstaub 117
Stirnreif der Ungezieferkontrolle 33
Umhang des Trollkönigs 225
Virulent 177
Besondere Waffeneigenschaft
Winterwolfrunenzahn 69

Zauber

Aura des Kannibalismus 9
Blut im Wasser 189
Eisenhaut 33
Endothermischer Hauch 45
Gabe der Tiefe 189
Gestank verstärken 212
Hungrige Erde 81
Isolieren 117
Luft atmen 189
Magischer Fels 69
Mal des Reptiliengottes 213
Matschdiener 105
Prellkörper 105
Regeneration übertragen 225
Reißzahnschwarm herbeizaubern 213
Rosige Wangen 81
Säurefeuer 225
Schlangenwindungen 200
Selbstzerstörungssicherung 33
Stachelschuppen 45
Stachelschuppen, Mächtige 45
Ungeziefer kontrollieren 33
Vereisen 69
Zauber stehlen 200

Anhang 4: Monster nach HG

Dieser Anhang führt alle in diesem Band enthaltenen Monster nach HG auf. Angaben im Klammern geben den Abschnitt an, in dem sich ein Monster im Band befindet.

HG ½

Duergar-Scharfschütze 34
Duergar-Sklavenjäger 35
Kobold-Heckenschütze 142
Kobold-Schuppenzauberer 143
Rußschwingenfledermaus (Ghul) 88

HG 1

Bogquapp (Boggard) 16
Drow-Späher 22
Duergar-Amboss 37
Duergar-Bombenwerfer 36
Duergar-Sergeant 38
Ghulhund 88
Goblin-Reiterbandit 106
Goblin-Schleicher 107
Kobold-Bombenwerfer 145
Kobold-Monsterdompteur 144
Rattenvolk-Kesselflicker 178
Yzobu (Hobgoblin) 136

HG 2

Drow-Hausgardist 23
Echsenvolk-Vorhut 46
Goblin-Einzelkämpfer 108
Hobgoblin-Schlachtfeldzelot 130
Hobgoblin-Sergeant 130
Kanaltroll 232
Ork-Feldwebel 166
Ork-Priester 167
Rattenvolk-Revolverheld 179
Troglodyten-Laurer 214
Vampirbrut 244

HG 3

Boggard-Schläger 10
Boggard-Schreihals 11
Echsenvolk-Schleicher 47
Flind (Gnoll) 100
Ghul-Kriecher 82
Gnoll-Schläger 95
Gnoll-Wüter 94
Goblin-Geierflieger 109
Goblinmutant 112
Kirrix (Rattenvolk) 184
Kobold-Klinge 142
Kyrana (Kobold) 148
Ork-Kriegstrommler 168
Ork-Schläger 168
Rattenvolk-Karawanenwache 180
Sahuagin-Schläger 191
Sahuagin-Späher 190
Sarghüter (Vampir) 238
Schwarzspeikäfer (Duergar) 40
Seru (Schlangenvolk) 208
Troglodyten-Bestiensprecher 215
Troglodyten-Priester 215

HG 4

Boggard-Sumpfseher 13
Boggard-Wilder 12
Gnoll- Sergeant 96
Goblin-Brandstifter 107
Grottenschrat-Knirscher 118
Hobgoblin-Leutnant 131
Kobold-Meisterfallensteller 145
Oger-Priester 154
Oger-Schleicher 154
Ork-Leutnant 166
Rattenvolk-Wächter 179
Sahuagin-Schnellschwimmer 192
Seltsamer Leibdiener (Vampir) 238
Troger (Oger) 160
Troglodyten-Hexenmeister 214

HG 5

Boggard-Jäger 14
Boggard-Prophet 13
Drow-Priester 24
Duergar-Leutnant 34
Echsenfürst 52
Echsenvolk-Berserker 46
Echsenvolk-Rassler 48
Gnoll-Auge Lamaschtus 97
Goblin-Froschsprecher 110
Goblin-Reiterveteran 106
Grottenschrat-Pirscher 119
Kobold-Trickzauberer 143
Ork-Späher 169
Rattenvolk-Problemlöser 178
Sahuagin-Leutnant 194
Sahuagin-Tiefseepriester 193
Schlangenvolk-Spion 202

HG 6

Boggard-Narbenträger 12
Drow-Hausgardehauptmann 23
Ghul-Schleicher 82
Gnoll-Leutnant 96
Goblin-Meisterkleber 111
Hobgoblin-Vorreiter 131
Kobold-Kriegsherr 144
Oger-Schläger 155
Ork-Gorthekreiter 169
Ork-Kriegsherr 170
Rattenvolk-Gelehrter 181
Sahuagin-Haiwächter 192
Schlangenvolk-Jäger 203
Slaugrak (Troglodyten) 220
Troger-Plünderer (Oger) 160
Troglodyten-Schuppenreiter 216
Troll-Akolyth 226
Troll-Wächter 226
Vampir-Verführer 239

HG 7

Boggard-Streiter 10
Dampfschwein (Feuerriesen) 64
Drow-Meisterspäher 22
Ghul-Jäger 83
Gorthek (Ork) 172
Grottenschrat-Kultanhänger 120
Hobgoblin-Bombenwerfer 132
Kobold-Kläffer 147
Kobold-Teufelssprecher 146
Oger-Anführer 155
Rattenvolk-Chemiker 182
Rattenvolk-Expeditionsleiter 180
Sahuagin-Infiltrator 190
Troglodyten-Streiter 216
Troll-Schläger 227

HG 8

Boggard-Abysskrieger 11
Duergar-Hauptmann 38
Echsenvolk-Sumpflaurer 47
Furchtbarer Spuk (Grottenschrat) 124
Ghul-Befehlshaber 84
Ghul-Maskierter Mörder 85
Grottenschrat-Laurer 121
Grottenschrat-Vielfraß 118
Hobgoblin-Kampfpriester 133
Kobold-Häuptling 147
Oger-Menschenfänger 156
Ork-Hexendoktor 171
Rattenvolk-Ältester 183
Schlangenvolk-Illusionist 204
Schlinger der Tiefe (Sahuagin) 196
Troglodyten-Häuptling 217
Troll-Schlitzer 228
Troll-Stammeshüter 229
Vampir-Krieger 240

HG 9

Boggard-Pirscher 14

Drow-Dämonenstreiter 25
Duergar-Aufseher 35
Gnoll-Rudelführer 94
Goblin-Häuptling 108
Oger-Jäger 157
Ork-Häuptling 170
Sahuagin-Baron 194
Sahuagin-Hohepriester 193
Troglodyten-Wächter 218
Troll-Berserker 227

HG 10

Echsenvolk-Streiter 49
Ghul-Uralter Totengräber 86
Gnoll-Hüter 95
Grottenschrat-Fallensteller 119
Grottenschrat-Schattenschleicher 121
Hobgoblin-Paragon 134
Oger-Zerstörer 158
Sahuagin-Streiter 191
Troglodyten-Tyrann 219
Troll-Matrone 230
Troll-Reißer 228
Vampir-Primitivling 241

HG 11

Boggard-Priesterkönig 15
Drow-Giftmischer 26
Duergar-Hammer 37
Frostriesen-Jäger 71
Frostriesen-Plünderer 70
Gnoll-Verheerer 97
Grottenschrat-Blutmagier 122
Oger-Vielfraß 156
Schlangenvolk-Knochenmystiker 205
Svathurim (Frostriesen) 76

HG 12

Duergar-Hohepriester 39
Echsenvolk-Hexenmeister 50
Feuerriesen-Glefenkämpfer 58
Frostriesen-Eiszauberer 72
Ghul-Herrscher 87
Gnoll-Auserwählter Lamaschtus 98
Hobgoblin-Befehlshaber 135
Vampir-Mönch 242

HG 13

Abrakarnviper (Drow) 28
Echsenvolk-Brutmutter 51
Feuerriesen-Krieger 58
Frostriesenspäher 71
Frostriesen-Kampfpriester 73
Gnoll-Bouda 99
Grottenschrat-Tyrann 123
Oger-König 159
Sahuagin-Fürst 195
Schlangenvolk-Zauberklinge 206

HG 14

Frostriesen-Tiermeister 74
Schlangenvolk-Hohepriester 207
Todeswalzenkäfer (Duergar) 40

HG 15

Drow-Matrone 27
Troll-Monarch 231
Vampir-Fürst 243

HG 16

Feuerriesen-Leutnant 59

HG 17

Feuerriesen-Magmaklinge 60

HG 18

Feuerriesen-Unheilsbringer 61
Frostriesen-Jarl 75

HG 19

Feuerriesen-Königin 62

HG 20

Feuerriesen-König 63

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 License 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 terms 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. Inability to Comply: If it is impossible 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Flind and Flindbar 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 J.D. Morris.

Grippli 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 Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Yeti 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 Monster Codex © 2014, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Logan Bonner, Jason Bulmahn, Ross Byers, John Compton, Robert N. Emerson, Jonathan H. Keith, Dale C. McCoy, Jr., Mark Moreland, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Thomas M. Reid, Patrick Renie, Mark Seifter, Tork Shaw, Neil Spicer, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor. Deutsche Ausgabe ***Monster-Kompendium*** © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

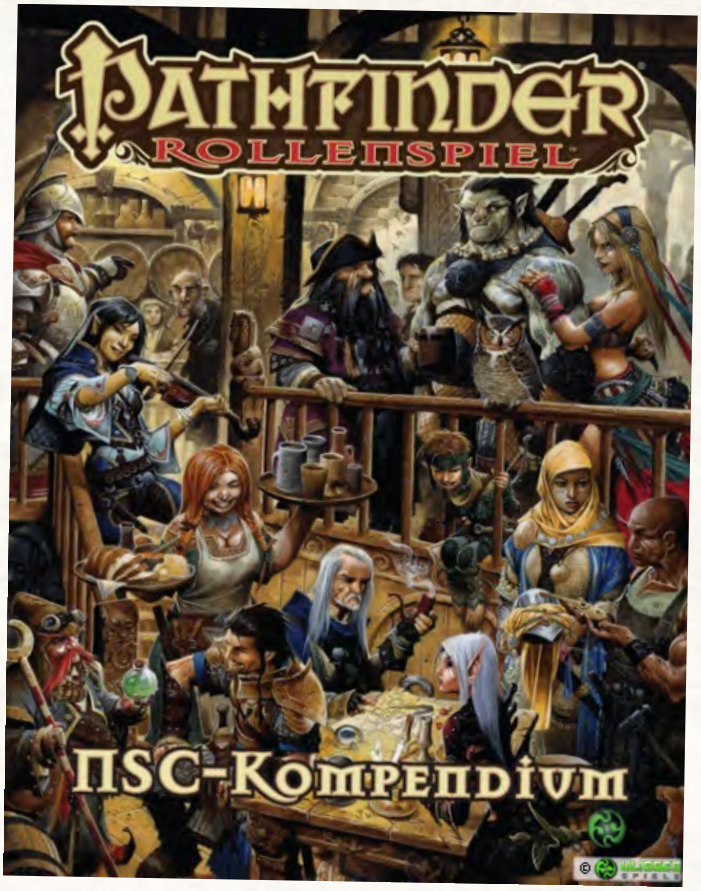
VERBÜNDETE UND FEINDE

Es passiert jedem Spielleiter: Man verbringt Stunden damit, die perfekte Begegnung auszuarbeiten, die Spieler gieren nach Blut, Schwerter werden gezogen – und dann wird einem klar, dass man gar keine Spielwerte für die Gegner zur Hand hat.

Oder vielleicht tun die Spieler ganz etwas anderes, als man erwartet, so dass man keine Begegnungen mehr vorbereitet hat.

Dank des Pathfinder-NSC-Kompendiums gehören solche Situationen nun aber der Vergangenheit an. In diesem Band findest du Hunderte von Spielwerteblöcken für Nichtspielercharaktere aller Stufen, die du sofort einsetzen kannst, egal ob schwacher Wilderer, majestätischer Ritter oder uralter Zauberkundiger.

Dieses Buch nimmt dir ein Menge Arbeit bei der Planung künftiger Abenteuer ab oder auch, wenn du spontan Begegnungen zusammenstellen musst, so dass du dich ganz auf das Spiel selbst konzentrieren kannst.



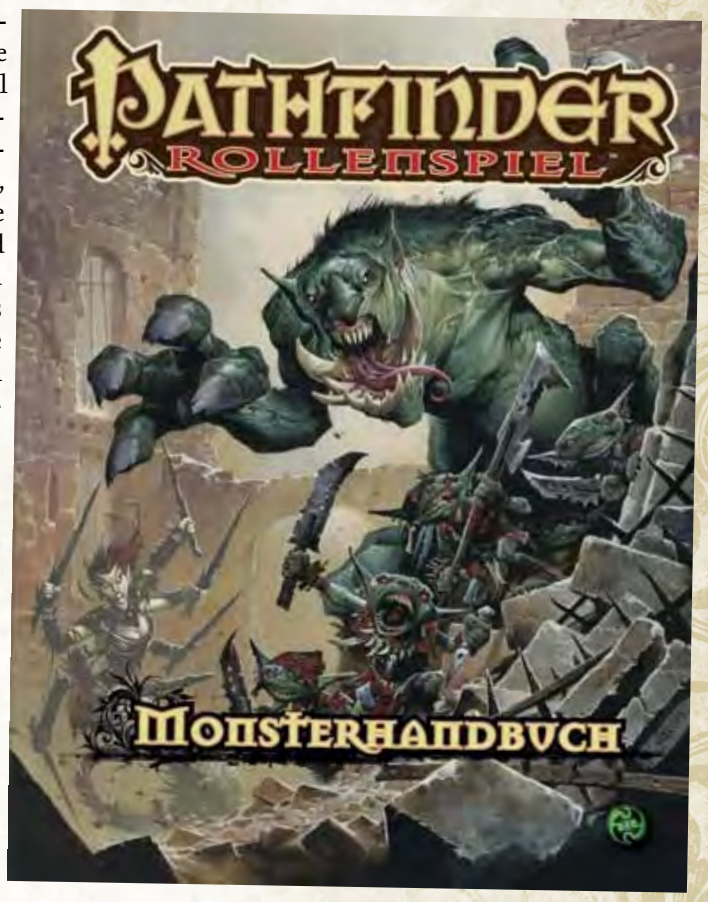
Das Pathfinder-NSC-Kompendium ist ein unerlässlicher Begleitband zum Pathfinder Grundregelwerk und Pathfinder Monsterhandbuch. Dieses innovative Tabletopspiel basiert auf mehr als 10 Jahren Entwicklung und offenen Spieltests, an denen über 50.000 Spieler teilgenommen haben, um ein modernes Rollenspiel zu entwickeln und die bekanntesten Fantasyregeln der Welt ins nächste Jahrtausend zu führen.

Das Pathfinder NSC-Kompendium enthält:

- Spielwerte für über 300 Charaktere, darunter wenigstens ein Werteblock für alle Stufen jeder im Pathfinder Grundregelwerk enthaltenen Grundklasse.
- Taktische Empfehlungen für jeden Charakter, damit du das Optimum aus Fähigkeiten und Ausrüstung herausholen kannst.
- Haufenweise Namen und Hintergründe, um Charakteren Persönlichkeit zu verleihen, sowie Ideen für Kampf- und Rollenspielsituationen.
- Spielwerte für Charaktere schwächerer NSC-Klassen, um deine Welt mit gewöhnlichen Leuten, aber auch Angehörigen spezialisierter Prestigeklassen zu bevölkern.
- Spielwerte für Druiden- und Waldläufertiergefährten der Stufen 1 bis 20.
- Mehrere Versionen der ikonischen Pathfindercharaktere aus dem Pathfinder Grundregelwerk, die sich auch als vorgefertigte Spielercharaktere eignen.
- Gruppenbegegnungen, um spontane Kämpfe zusammenzustellen.

Und viel, viel mehr!

HIER HAUSEN MONSTER!



Was ist ein Held ohne Monster, die er besiegen kann? In diesem Buch werden Hunderte von Kreaturen für das Pathfinder Rollenspiel vorgestellt. Auf seinen Seiten findest du alles von feuerspeienden Drachen über blutsaugende Vampire, schreckliche Dämonen, gestaltwandelnde Werwölfe und sadistische Goblins bis hin zu behäbigen Riesen. Und nicht alle hier vorgestellten Kreaturen sind grundsätzlich feindlich eingestellt, so dass man in einigen von ihnen auch mächtige Verbündete oder Berater finden kann – sei es die launische Nymphe oder der zur Unterstützung herbeigerufene Engel.

Und das ist noch längst nicht alles: mit den Regeln zur Verbesserung von Monstern, zur Anpassung von Monstern an bestimmte Aufgaben und zum Entwerfen völlig neuer Monster wird es dem Spielleiter immer möglich sein, noch eine Überraschung für seine Spieler aus dem Hut zu zaubern.

Das Pathfinder Monsterhandbuch ist ein unersetzlicher Ergänzungsband für das Pathfinder-Grundregelwerk. Beide basieren auf einer über zehnjährigen Erfahrung im Spieldesign sowie einem offenen Spieltest mit mehr als 50.000 Spielern, um das beliebteste Regelwerk aller Zeiten in eine neue Ära zu führen.

Das Pathfinder Monsterhandbuch enthält:

- Mehr als 350 verschiedene Monster
- Dutzende monströser Varianten, mit denen sich Kreaturen modifizieren lassen, damit sie stets aufs Neue eine Herausforderung darstellen
- Hilfreiche Listen zum schnellen Auffinden von Monstern, sortiert nach Herausforderungsgrad, Monsterart und Lebensraum
- Regeln zur Verbesserung von Monstern durch Trefferwürfel, Schablonen oder Klassenstufen
- Universelle Monsterregeln zur Vereinfachung von Besonderen Angriffen, Verteidigungsfähigkeiten und Fähigkeiten wie Odemwaffen, Schadensreduzierung und Regeneration
- Über ein Dutzend Talente speziell für Monster
- Vorschläge für monströse Gefolgsleute
- Zwei Dutzend zusätzliche Tiergefährten
- Über ein Dutzend verschiedene Monsterbegegnungstabellen

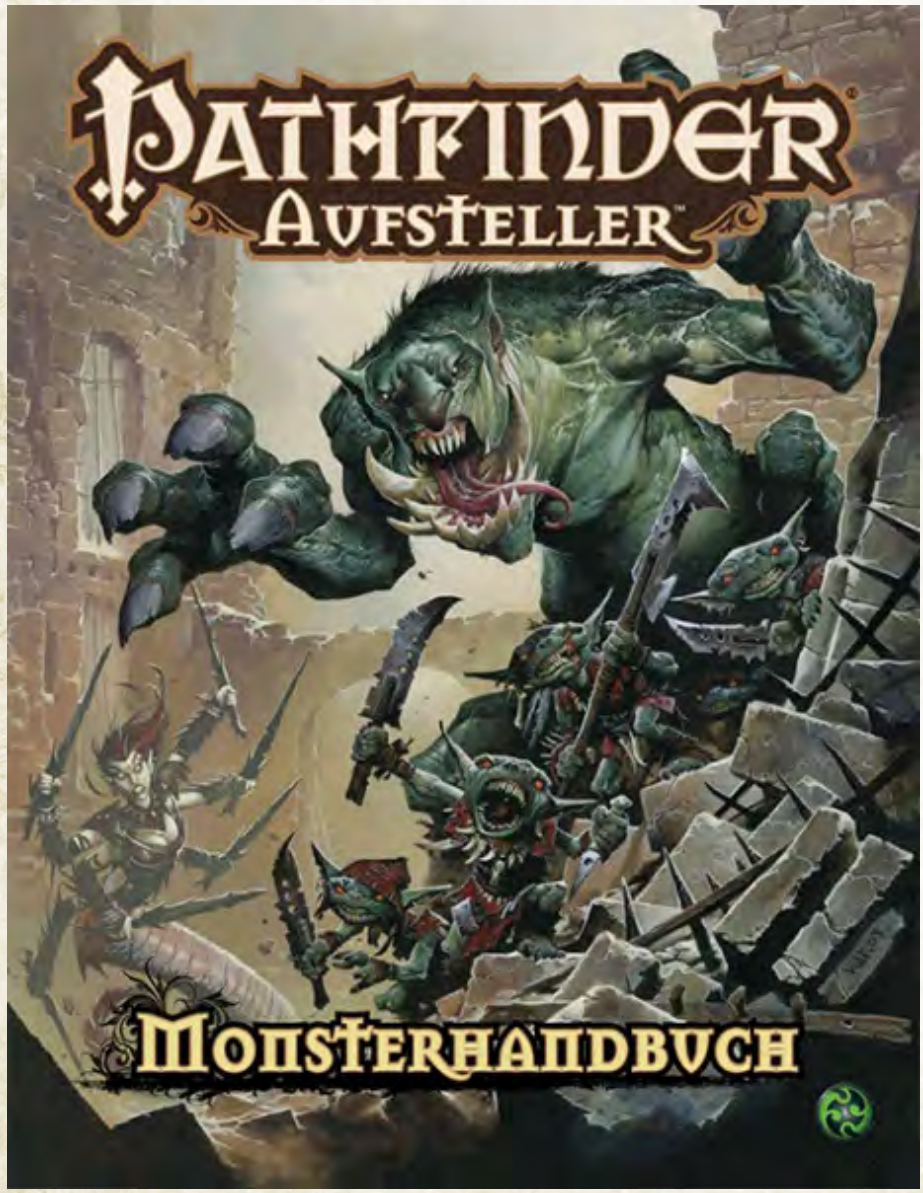
Und noch VIEL, VIEL MEHR!

Pathfinder Aufsteller: Monsterhandbuch

Die brutalen Bestien des Pathfinder Monsterhandbuchs werden mit dieser Sammlung von Aufstellern auf deinem Spieltisch lebendig. Diese Box bietet mehr als 250 Pappausteller mit den Kreaturen des Pathfinder Rollenspiels in verschiedenen Größen.

Gedruckt auf stabiler Pappe zeigt jeder Aufsteller eine wunderbare vollfarbige Illustration der fiesen Monster aus dem Monsterhandbuch. Jeder der Aufsteller passt auf eine Plastikbasis in entsprechender Größe, damit die Figuren auf den Karten entsprechend Platz einnehmen. Die häufigsten Gegner sind dabei auch mehrfach vertreten, um sicherzustellen, dass du immer die passenden Kreaturen hervorzaubern kannst, die du während deiner Abenteuer benötigst.

Hunderte von Monster beleben deinen Spieltisch! Jedes verfügt über seine eigene Nummer zum leichteren Auffinden.





Eine Menagerie des Unheils!



Die größten Überraschungen gehen stets von den vertrautesten Gegnern aus! So wie eine einzelne Klassenbeschreibung nicht jeden Kämpfer, Magier oder Schurken abdecken kann, wird ein einzelner Monstereintrag niemals jeden blutrünstigen Streiter, unheiligen Priester oder wilden Hexenmeister in einer Bande intelligenter und organisierter Monster umfassen.

Dieser Band liefert dir ausgearbeitete Horden in Form einer wahren Schatzkammer aus Einträgen zu 20 klassischen Monstervölkern, so dass du deine Lieblingsmonster in neuen Begegnungen und Herausforderungen nutzen kannst.

Dieser Band enthält:

- Spezialisierte Einträge zu 20 klassischen Monstervölkern, darunter Goblins und Drow, Kobolde und Trolle. Triff auf formidable Gegner in Gestalt von Gnollrudelführern, Rattenvolkgelehrten und auf Dinosauriern reitenden Streitern des Echsenvolkes!
- Detaillierte Informationen zur Lebensweise und dem Gesellschaftsverhalten dieser Kreaturen.
- Neue Talente, Ausrüstungsgegenstände, Zauber und Archetypen, um alle 20 Monstervölker ebenso zu individualisieren wie die Abenteurer, welche gegen sie kämpfen oder mit ihnen Handel treiben.
- Jeweils ein furchtbares neues, mit einem der Monstervölker assoziiertes Monster – Verbündete, Diener und Varianten.
- Beispielbegegnungen, um sowohl Neulinge als auch Veteranen herauszufordern.
- Und noch viel, viel mehr!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Artikelnummer: US50019PDF
Preis: geb. VK 19,99 €