

BATHFINDER CHRONICLES[®]



DAS GOBLINLIED

GOBLINS BEISSEN, GOBLINS KAUEN,
GOBLINS SCHNEIDEN, GOBLINS HAUEN,
SCHLITZ AUF DEN HUND, ZERHACK DAS PFERD,
WIR GOBLINS FRESSEN, STEHL'N VOM HERD.

GOBLINS PRÜGELN, GOBLINS DRESCHEN,
GOBLINS SPRINGEN, GOBLINS PRESCHEN,
ZERMATSCH DEN KOPF, DIE HAUT BRENN' ROT,
WIR GOBLINS KOMMEN, DU BIST TOT.



DAS BABY JAG, DEN WELPEN FANG,
EINS AUF DEN KOPF, DANN SCHREIN'S NICHT LANG.
KNOCHEN BRECHEN, FLEISCH ZUM FRESSEN,
WIR SIND DIE GOBLINS - IHR DAS ESSEN.



DER ALMANACH DER KLASSISCHEN MONSTER

Ein Quellenband für das *Pathfinder* Rollenspiel

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Grottenschräte	4
Gnolle	10
Goblins	16
Hobgoblins	22
Kobolde	28
Echsenvolk	34
Minotauren	40
Oger	46
Orks	52
Troll	58

IMPRESSUM

Design: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost,

James Jacobs, Nicolas Logue, Mike McArtor,

James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jeremy Walker

Entwicklung und Redaktion: Jason Bulmahn,

Mike McArtor, James L. Sutter

Art Director: Sarah E. Robinson

Managing Art Director: James Davis

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Director of Sales & Marketing: Joshua J. Frost

Cover: Andrew Hou

Illustrationen: Andrew Hou, James Zhang, Ben Wootten

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Staff Accountant: Chris Self

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Übersetzung: Friederike Fuß

Lektorat: Mario Schmiedel

Layout: Matthias Schäfer

Paizo Publishing, LLC

7120 185th Ave NE

Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

www.paizo.com

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, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, concepts, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the Appendix of this Paizo Publishing game product is Open Game Content, as defined in the Open Game 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. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

Pathfinder Chronicles: Classic Monsters Revisited is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a. Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2008 Paizo Publishing. ©2009, 2010 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Ulisses Spiele GmbH

Langgasse 3b

65529 Waldems

www.ulisses-spiele.de

Art.-Nr. : US51001PDF

Besuch bei alten „Freunden“

Als ich mit der Arbeit an *Pathfinder* begann, erschien es mir ziemlich aufregend, eine brandneue Welt zu erschaffen, zugleich fühlte ich mich aber auch ein wenig eingeschüchtert. So richtig klar wurde es mir erst bei dem Gedanken, dass wir dabei ganz auf uns alleine gestellt waren. Im SRD geht es hauptsächlich um den Kampf. Da findet sich kaum etwas zu Monsterbeschreibungen, geschweige denn etwas über die Gesellschaften, Religionen oder Ziele dieser Wesen. Ich musste also ganz von Vorne anfangen, was die Monster für *Pathfinder* anging. Und genau das war es, was mich dazu bewegte, mich als erstes mit den Goblins zu beschäftigen.

Von all den klassischen Monstern sind es nämlich meiner Meinung nach die Goblins, denen immer zu wenig Beachtung geschenkt wurde. Klar, ab und an gab es coole Abenteuer mit Goblins, aber im Vergleich waren es doch eher Orks und Kobolde, welche die Hauptrollen übernahmen. Oder sogar Hobgoblins, wenn wir schon dabei sind...

Ein paar Eigenschaften hatte ich dabei von Beginn an im Kopf: Unsere Goblins sollten wild, grausam und schrecklich sein – Wesen, die einen innerhalb von Sekunden einkreisen und das Fleisch von den Knochen reißen können. Sie sollten aber auch lustig, albern und komisch sein. Der Film *Gremlins* war eine meiner Inspirationen, ebenso wie *Stitch* aus *Lilo & Stitch*. Aber ich bediente mich auch bei alten Mythen und Märchen über Goblins. Gerade die sind nämlich oft grausam und furchteinflößend, aber auch recht amüsant.

Bevor ich die kleinen Biester vollständig ausarbeiten konnte, wollte ich erst einmal wissen, wie sie aussehen. Schließlich sollten sie das Cover des Abenteuers von *Pathfinder* #1 zieren. Dafür wandten wir uns an Wayne Reynolds (der auch noch ein paar Goblin-Skizzen entwerfen sollte). Im Folgenden findet ihr den Text, den wir Wayne damals an die Hand gaben.

„Wir sehen eine Straße in einer kleinen Stadt. Die Sonne geht gerade unter. Die Straße ist gepflastert und an beiden Seiten stehen



Gebäude, über deren offenen Türen Schilder hängen. Auf einem Schild ist ein fatter Zwerg zu sehen, der gerade an einem Hühnerbein nagt. Auf einem anderen eine Fee, die auf einer Katze reitet. Im Zentrum des Bildes stehen einige Goblinkrieger mit gezackten Krummschwertern, deren Klingen mit Löchern durchbohrt sind. Die Goblins sind gerade dabei, die Stadt zu plündern. Sie werfen Fenster ein, reißen die Bewohner um und stecken Häuser in Brand, indem sie Fackeln hineinwerfen. Sie reiten auf unheimlich aussehenden „Goblinhunden“. Diese Goblinhunde sehen wie Windhunde aus, nur ihr Kopf erinnert eher an eine Kreuzung aus einer Ratte und einem Windhund mit langen Ohren. Die Vorderpfoten erinnern an die Krallen einer Ratte, ähneln aber auf verstörende Weise auch menschlichen Händen.

Im Mittelpunkt der Szene steht solch ein muskulöser, rattenartiger Hund, der gerade einen menschlichen Kämpfer zu Boden drückt. Der Reiter des Goblinhundes hat bereits einen Hakenspeer über seinen Kopf erhoben, um den Menschen zu durchbohren. Der wiederum ist vor allem damit beschäftigt, den Rattenhund davon abzuhalten, ihm die Kehle rauszureißen. Im Hintergrund sind noch weitere Goblins auf ihren Hunden zu sehen, wie sie Chaos zu stiften. Die rattenhaften Hunde sind ungefähr so groß wie Ponys.

Die Goblins selbst sollten wie kleine Humanoide aussehen (ungefähr 90 cm groß). Sie sollen große, eingekerbte, fledermausähnliche Ohren haben, Reißzähne, eine dreckige gelbe Haut und schartige Fingernägel, rote Augen und kleine Nasen. Sie sollen cool und angsteinflößend zugleich aussehen. Die Rüstungen der Goblins sind aus allem Möglichen zusammengebastelt, beispielsweise aus Leder- und Knochenteilen. Außerdem sind sie mit Federn und kleinen Tierfettschen behangen.“



Das war also unsere Vorgabe. Wie ihr wohl wisst, haben wir die menschlichen Opfer und Rattenhunde dann weggelassen (später wurden die Goblinhunde daraus), um die Aufmerksamkeit ganz auf die Goblins zu lenken. Wie sich heraus stellte, war das die richtige Entscheidung gewesen.

Auf der Gen Con sprach ich mit Wayne über die Goblins (und kaufte die Original-Illustration, die er nach unserer Vorgabe angefertigt hatte). Besonders amüsierte ich mich über den Ursprung der ganz eigenen Kopfform der Goblins. Nimmt man nämlich einen runden Badeschwamm und quetscht ihn in der Mitte zusammen, entsteht eine Ritze, die verdächtig an das nette Lächeln eines Goblins erinnert. Als die ersten Skizzen (die ihr hier auch sehen könnt) eintrafen, verliebte sich jeder bei **Paizo** sofort in sie. Sarah Robinson, unsere ausgezeichnete künstlerische Leiterin, phantasierte, dass die kleinen Monster sich in ihrem Heim versteckten und leise und unheimlich nach ihr riefen. Wes Schneider hingegen wollte sofort einige Goblinfiguren für seine Sammlung.

Ich selbst war vor allem von den Socken, weil es schien, als würde es den Goblins wirklich Spaß machen, die kleine Stadt auseinander zu nehmen. Noch am selben Abend setzte ich mich hin und schrieb ein Goblinliedchen für das erste *Pathfinder*-Abenteuer, „Das Brandopfer“, und eine Liste der zehn wichtigsten Fakten über die kleinen Scheißer. Und schon hatten wir unsere eigenen Goblins.

Es gibt natürlich noch mehr Monster auf Golarion als nur Goblins, die alle ziemlich cool geworden sind, die wir aber immer nur für ein Abenteuer nutzen wollten, bevor wir uns dann anderen Wesen zuwandten. Ghule, Oger, Lamias, Drachen und Trolle kamen alle schon recht früh in den *Pathfinder*-Produkten vor und in unserer GameMastery Produktlinie konnten wir auch Kobolde, das Echsenvolk und alle möglichen Arten von Feen, Mumien und wer weiß was noch alles unterbringen. Mit den Goblins aber konnten wir, abgesehen von dem einen Abenteuer, leider nicht viel anfangen.

Und da kam dann dieses Buch ins Spiel.

Der Almanach der Klassischen Monster beschäftigt sich mit zehn der denkwürdigsten Monster aus der Geschichte des Rollenspiels und wirft einen genaueren Blick auf sie. Dabei ging es uns nicht darum, diese Monster neu zu erfinden, wir wollten sie uns vielmehr erneut vergegenwärtigen. In den meisten Fällen wurden sie ohnehin den Mythen unserer Erde entlehnt. Gerade diese Wurzeln waren ein wichtiger Punkt bei unseren Nachforschungen. Zugleich kamen sie aber alle auch in jeder bisherigen Edition des Spiels vor. Also haben wir uns unser vielgeliebtes Monsterhandbuch der Ersten Edition zur Brust genommen und nach jeder noch so kleinen Information durchkämmt (wusstet ihr zum Beispiel, dass Gnolle nur selten älter als 35 werden? Oder dass Marksauger, Totschlächter und Schädelpalter zu den typischen Namen für Hobgoblinstämme gehören?). Nach und nach haben wir uns dann zur aktuellsten Edition vorgearbeitet. Wir wollten vor allem herausfinden, was diese Monster so beliebt gemacht hat, dass sie nun schon seit fast 30 Jahren zum festen Rollenspielinventar gehören. Zugleich ging es uns auch darum, Eigenschaften zu streichen, welche diese Wesen zu Klischees machten oder langweilig werden ließen. Mit Sicherheit keine einfache Aufgabe, aber eine, der sich unsere Autoren als würdig erwiesen.

Hier und da werdet ihr Regelinformationen finden, beispielsweise über Minotaurische Doppelarmbrüste, Grottenschrat-Talente, Kobold-Spielereien und einiges anderes. Der überwiegende Teil des Buches besteht allerdings aus Hintergrundtexten. An einigen Stellen haben wir Zitate von Bewohnern Golarions eingefügt, die tagtäglich mit diesen Biestern fertig werden müssen. Ihre Worte beschreiben uns das Leben in einer Welt, in der Goblins zu den ständigen Nachbarn gehören. Goblins, die einem den Müll stehlen, nur um in der nächsten Nacht mit einer daraus gebastelten Waffe zurückzukehren und einen damit umzubringen. Die Zitate geben uns eine Vorstellung davon, was es für ein Gefühl sein muss, eine lange Reise zu planen, die mögliche Ogetreffpunkte passieren könnte. Denn nur mit diesem Wissen kann man die Gefahr minimieren, dass einem diese

Rohlinge am Wegesrand auflauern. Es macht Spaß, über diese Welt zu lesen, aber ich weiß nicht, ob ich wirklich auf ihr leben wollen würde.

Obwohl, seien wir mal ehrlich: den nahegelegenen Goblinstamm zu unterwerfen, um ihn dann als lebender Gott beherrschen zu können, klingt schon ein wenig verlockend, oder etwa nicht?

James Jacobs
Chefredakteur

james.jacobs@paizo.com





Grottschrate

„Die Verandastufen knarren. Ein massiger Schatten huscht am Fenster vorbei. Die Tiere im Stall werden unruhig. Sie spüren, dass sich etwas in der Dunkelheit befindet. Die Familie im Haus jedoch schläft tief und fest, eingehüllt von ihren Träumen, merkt nicht, dass da ein wahrer Alptraum um ihre Hütte schleicht. Im Schrank, unter dem Bett, da, hinter den Vorhängen versteckt sich ein zotteliges Wesen, erfüllt vom Gedanken an Mord und Totschlag. Es wird deinen Stall niederbrennen, dein Vieh auffressen, dein Heim in Schutt und Asche legen und selbst dein Zuckerbrot verschlingen. Ein Grottschrate tötet sein Opfer nicht einfach nur. Er nimmt ihm alles, ja selbst den Verstand, wenn der Unglückliche mit seinen schlimmsten Ängsten und Alpträumen konfrontiert wird.“

— Euward Carnaby,
Dinge im Dunkeln

Des Nachts gehen viele Wesen umher und nicht gerade wenige davon sind Grottschrate. Die zotteligen Kreaturen sind mit den Goblins verwandt, aber viel größer, stärker und grausamer als ihre kleinen Vettern. Sie verbringen ihre Zeit damit, dem zivilisierten Volk Angst und Schrecken einzujagen und es abzuschlachten. Denn nur der Schrecken bringt ihnen Freude, der Schrecken, der sich im Auge ihrer Opfer spiegelt. Er ist es, der ihnen eine grimmige Zufriedenheit verschafft.

Überblick

Grottschrate gehen im Dunkeln umher. Sie lauern unter dem Bett deines Kindes, quälen es und verstecken sich, wenn du die Tür aufmachst. Sie kriechen des Nachts unter deinem Fenster umher, lauschen deinem Atem und saugen deine Alpträume auf. Alle Menschen haben Angst vor der Dunkelheit und die Grottschrate sind der Grund dafür. Sie ernähren sich von der Furcht anderer und werden von einem Hunger angetrieben, den kein Sterblicher jemals begreifen könnte. Furcht und Angst nämlich sind für einen Grottschrate besser als jede Nahrung, berauschender als jede Droge und sogar befriedigender als die Gesellschaft seiner Artverwandten. Der Geruch der Angst ist es, der ihn antreibt. Wahre Freude empfinden Grottschrate nur, wenn sie das vor Furcht entstellte Gesicht ihres Opfers sehen, während



sie aus dem Schatten kriechen.

Grottenschraten sind von Natur aus Jäger. Doch nicht Nahrung oder Ruhm sind ihre Ziele, sondern der Drang, Schrecken zu verbreiten. Nur die Angst ihrer Opfer stillt ihren Hunger und so verbringt ein Grottenschrat sein Leben als Sklave dieses Hungers. Ihre Sucht ist unser Alptraum. Grottenschraten streifen durch die Schatten und machen Jagd auf Männer, Frauen und Kinder. Sie sind verstohlen und machen sich einen Spaß daraus, sich ihren Opfern nur langsam zu offenbaren. Zuerst hört man vielleicht nur ein Knarren oder einen dumpfen Laut, der genauso gut vom Wind hätte erzeugt werden können. Dann ist auf einmal ein Fenster auf, das man doch meinte, geschlossen zu haben. Mit harmlos klingenden Geräuschen und kleinen Hinweisen sorgen Grottenschraten dafür, dass ihre Opfer die Angst beschleicht und sie den Geruch der Furcht verbreiten.

Grottenschraten haben keinen Sinn für Ordnung, kein Konzept von Moral oder Ethik. Familie und Traditionen sind ihnen nur hinderlich bei der Jagd. Der Brauch, sich besonders schrecklicher Jagden zu erinnern, sie sich immer und immer wieder ins Gedächtnis zu rufen, ist einer der wenigen Bräuche, den die Grottenschraten pflegen. Wenn sie bei ihrem nächtlichen Sport besonders erfolgreich waren, nehmen sie die Ohren ihrer Opfer als Trophäen mit. Und wenn dann eine der trostlosen Nächte gekommen ist, in denen sich keine Beute finden lässt, dann umklammern die Grottenschraten ihre Ohrenketten und versuchen, sich die Erinnerung an den wohligen Geruch der Angst ins Gedächtnis zu rufen, den ihre sterbenden Opfer verbreiteten.

Lebensweise

Grottenschraten sind gedrungene, hässliche Wesen. Voll aufgerichtet sind sie so groß wie Menschen, doch meistens ziehen sie es vor, geduckt umher zu schleichen. Sie sind stark, breitschultrig und rüpelhaft. Unter ihrem dichten dunklen Fell verbergen sich harte Muskeln und ein massiges Skelett. Grottenschraten mögen zwar ungefähr so groß wie Menschen sein, sind aber um circa 30 Pfund schwerer. Anders als man es bei so kräftigen Wesen erwarten würde, sind Grottenschraten überraschend leichtfüßig. Sie können so still und leise über knarrende Holzfußböden schleichen wie Kreaturen, die nur halb so groß sind.

Die Augen eines Grottenschrats sind schrecklich groß. Darüber hinaus haben die fremdartig aussehenden, riesigen Ovale keine Pupillen, was sie noch größer wirken lässt. Ihre Zähne eignen sich bestens dazu, ihren Opfern das rohe Fleisch herauszureißen. Sie gleichen den Zacken einer Säge und können Gewebe problemlos zerkauen und zerreißen. Grottenschraten sind zwar größer als andere Goblinarten, können sich aber wenn nötig durch kleinste Öffnungen quetschen und sich besser im Schatten einer Tür verstecken als so manch einer ihrer kleinen Verwandten.

Die Nasen von Grottenschraten erinnern an Schweinschnauzen und verfügen über einen unglaublich ausgeprägten Geruchssinn, der den der meisten anderen Goblinoiden oder gar Tiere übersteigt. Und doch sind auch ihre Riecher bei Weitem nicht perfekt. Wenn Grottenschraten versuchen, einen Duft zu wittern, verengen sich ihre Atemwege so sehr, dass sie ein pfeifendes Schnaufen von sich geben. Gelingt es Grottenschraten nicht, sich heimlich an ihre Beute anzuschleichen, liegt das nicht an ihren lauten Schritten oder dem knarrenden Leder, das sie tragen, sondern an eben diesem Schnaufen.

DORNGRAUS BRANNTWEIN

In den meisten Wäldern kann man auf den so genannten Gruftherold stoßen, der seinen Namen der Tatsache verdankt, dass er in der Nähe von Friedhöfen und Gräberfeldern wächst. Das dornige Gebüsch wird von den Grottenschraten hoch geschätzt. Essen sie nämlich davon (eine äußerst schmerzhaft Erfahrung), verbessert das Gewächs ihren natürlichen Geruchssinn. Im vergorenen Zustand wirkt es sogar noch stärker. Wenn sich ein Grottenschrat mit Dorngraus betrunken hat und auf die Jagd geht, erhält er einen temporären Moralbonus von +2 auf alle Angriffs- und Fertigkeitswürfe, wenn er den Geruch eines Opfers erschnüffelt (der Bonus währt solange, wie der Grottenschrat die Angst eines Gegners innerhalb von 9 m riecht). Wenn die Wirkung verfliegt (1W4 Stunden, nachdem das Gebräu eingenommen wurde), erleidet der Betroffene die Nachwirkungen des Gebräus und ihm ist 24 Stunden lang übel. Viele Grottenschraten nehmen diesen Nachteil jedoch gerne in Kauf für die Kräfte, die ihnen der Branntwein verleiht. Mehr als ein Abenteurer ist schon über einen Grottenschraten gestolpert, der sich die ganze Nacht mit Dorngraus besoffen hat, und musste feststellen, dass das Monster auf einmal ganz leicht zu besiegen war.

Grottenschraten können Angst weit besser riechen als alles andere und dieser Geruch hat eine wahrlich euphorisierende Wirkung auf sie. Für einen Grottenschraten stellt die Jagd eine berauschte Erfahrung dar. Es geht nicht so sehr darum, sich ungesehen an ein Opfer anzuschleichen, sondern vielmehr darum, es zu verunsichern und mit Furcht zu erfüllen.

Ein durchschnittlicher Grottenschrat lebt nur 20 blutige Jahre. In dieser Zeit wird er Hunderte von Leben auf seinen nächtlichen Raubzügen auslösen. Goblins sind pausenlos damit beschäftigt sich fortzupflanzen. Grottenschraten hingegen konzentrieren sich auf andere Dinge. Selbst wenn sie jagen oder in Gruppen zusammenleben, bleibt jeder lieber für sich und so pflanzen diese Wesen sich nur ein paar Mal in ihrem Leben fort. Wenn das dann einmal geschieht, bringen Grottenschraten oft gleich Zwillinge oder Drillinge zur Welt. Die abgehärteten Kreaturen sind zwar körperlich durchaus in der Lage, mehrere Kinder auszutragen, jedoch steigt das Geburtsrisiko mit der Anzahl der auszutragenden Kinder. Grottenschraten-Mütter ziehen sich dafür meist zurück und erledigen diese Angelegenheit ganz alleine. Stirbt die Mutter bei der Geburt, hindert das ihre Kinder kaum am Überleben. Die meisten sind nämlich in der Lage, sich ihren Weg in die Welt selbst unter den schlimmsten Bedingungen zu erkämpfen.

Diese eindrucksvolle Unabhängigkeit wird mit der Zeit nur noch ausgeprägter. Im Alter von zwei Jahren lernen Grottenschraten zu jagen und mit fünf sind sie voll ausgewachsen. Grottenschraten verhätscheln ihre Nachkommen nicht und nur wer keine oder so gut wie keine Furcht zeigt, überlebt. Die Auslese unter den Geschwistern ist ziemlich hart. Die Kriegsspiele und Rivalitäten, die man auch von anderen Völkern kennt, nehmen bei den kleinen Grottenschraten brutale oder gar tödliche Ausmaße an. Nicht umsonst sind Grottenschraten, die ihre gnadenlose Kindheit überleben, unbarmherzige Kreaturen, für die Furcht oder Gnade nur leere Worte sind.



GROTTENSCHRATNARBEN

Grottenschräte gründen keine Familien und ziehen ihre Kinder nicht in der Absicht auf, dass diese sich ihrer Taten und Jagden erinnern. Deshalb ritzen sie ihre Geschichten auf brutale Weise in ihre eigene Haut ein, indem sie sich Narben zufügen. Andere Grottenschräte können diese Narben mit Leichtigkeit lesen, während sonst niemand etwas in den Formen zu erkennen vermag. Partner werden aufgrund der „Geschichten großer Jagden“ ausgewählt, die diese Narben erzählen. Potentielle Mütter oder Väter werden nach Kriterien ausgesucht, die garantieren, dass der Nachwuchs zu leidenschaftlichen Jägern heranwächst und es überlebt, bereits in jungen Jahren verlassen zu werden.

Lebensraum und Sozialverhalten

Grottenschräte sind die Einzelgänger unter den Goblinvölkern. Es gibt einen Schöpfungsmythos, der erzählt, dass die ersten Grottenschräte Kinder von Goblins waren, die jedoch mit zotteligem Fell aus dem Bauch ihrer Mutter krochen. Bald schon stellte sich heraus, dass sie sich erheblich von ihren Artgenossen unterschieden. Sie machten sich einen Spaß daraus, die anderen Kinder zu terrorisieren, und brachten schließlich einige Mitglieder des Stammes um. So wurden sie verbannt, um auf immer alleine durch die Welt zu wandern. Einige von ihnen versteckten sich aber in den Schatten, die ihre frühere Heimat umgaben, und machten Jagd auf ihre Verwandten und aalten sich in deren Furcht. Ab und an kommt es vor, dass Abenteurer auf verlassene Goblinsiedlungen, auf Geisterstädte stoßen. Man munkelt, dass diese entstehen, wenn den Goblins ein Grottenschrät geboren wurde, der nicht ruht, bis er sie alle ausgelöscht hat.

Es ist nicht klar, wie viel Wahrheit in diesen Geschichten steckt, doch alle Grottenschräte leben lieber alleine. Selbst unter Ihresgleichen leidet ihr Gemeinschaftssinn unter ihrem Jagdhunger. Grottenschräte haben nur selten ein Gefühl für ihre Familie und selbst die Art der Kameradschaft, die sie manchmal gegenüber ihren Partnern, Geschwistern oder Kindern entwickeln, ist ständig bedroht. Gruppen sind meist nur von kurzer Dauer. Irgendwann werden sie unweigerlich von Innen heraus zerstört, wenn es nicht eine unerschöpfliche Nahrungsquelle in der Nähe gibt.

Grottenschräte sind leidenschaftliche Jäger. Der Drang, sich an ihre Opfer heranzuschleichen und sie zu töten, ist ihnen angeboren. Vor langer, langer Zeit, als die Menschen noch nicht große Teile des Landes erobert hatten, jagten die Grottenschräte Elfen, kleinere Goblinoide und Tiere in der ausgedehnten Wildnis. Heute aber werden die Bäume von den Menschen abgeholzt, die sich daraus Häuser bauen. Die Beute und die Umwelt der Grottenschräte mag sich also verändert haben, sie selbst aber nicht. Noch immer jagen sie und noch immer verbreiten sie Angst und Schrecken. Sie kriechen unter Veranden umher und schleichen über Dächer, sind so geschickt darin, durch den Wald aus Säulen und Pfählen zu pirschen, wie ihre Vorfahren zwischen Bäumen und Felsen umher schlichen.



Menschen sind eine Delikatesse und Grottenschräte ziehen sie jeder anderen Beute vor. Nur Flimmerhunde verbreiten aus irgendeinem Grund einen ähnlich verführerischen Geruch, wenn sie Angst haben. Sie sind allerdings auch sehr viel schwerer zu fangen. Jetzt wo die Menschen anstelle der Elfen die bevorzugte Beute der Grottenschräte sind, haben diese sich darauf verlegt, die Liebsten ihrer Opfer zu jagen. Elfen scheinen um ihre Familien viel weniger besorgt zu sein als Menschen, die es schrecklich quält, wenn ihre Angehörigen leiden.

Da die Menschheit sich inzwischen bis in die Wildnis hinein ausgebreitet hat, hat sich auch die Vorstellung der Grottenschräte verändert, wie eine perfekte Jagd abzulaufen hat. Die Monster haben einen regelrechten Sport daraus entwickelt, die Angehörigen ihrer Opfer still und heimlich aus ihren Betten zu entführen, ohne dass der Betroffene etwas bemerkt. Die Ohren der Unglücklichen nehmen die Grottenschräte sich als Trophäen mit, während sie die zeretzten Leichen auf der Türschwelle oder im Stall zurücklassen, wo man sie dann findet, nachdem schon das ganze Haus durchsucht wurde. Manchmal lassen die Monster auch noch ein paar Finger oder Zähne zurück, welche die Familie zuerst entdecken soll. Die Grottenschräte pirschen derweil von Fenster zu Fenster, um die Suche und die ansteigende Panik ihrer Beute zu beobachten und zu genießen. In Städten, wo immer andere Menschen in der Nähe sind, treffen die Grottenschräte alle nur erdenklichen Vorsichtsmaßnahmen, um sicher zu gehen, dass sie bei ihren blutigen Taten nicht gestört werden.

Grottenschräte sind von Natur aus Wanderer. Sie ziehen von Stadt zu Stadt und durch die Wildnis, machen Jagd auf Reisende und terrorisieren die umliegenden Gemeinden, bevor sie weiterwandern. Das geschieht erst, wenn die jeweilige Bevölkerung ihre Heimat schließlich aus Angst verlässt oder Abenteurer sich einmischen und die Grottenschräte verjagen.

Als größtes und brutalstes Goblinvolk zwingen die Grottenschräte ihre kleineren Artverwandten manchmal in ihre Dienste. Die Gruppen, die sich um diese Rohlinge sammeln, sind aber meist nur kleinere Banden, die sich in kurzlebigen Amokläufen ergehen, bevor die Brutalität des Grottenschräts dafür sorgt, dass der Haufen sich auflöst. Den viel besser organisierten Banden und Armeen der Hobgoblins gelingt es schon eher, sich die Wildheit der Grottenschräte zu Nutze zu machen. Die Hobgoblins setzen ihre rohen Verwandten oft direkt an der Front ein oder schicken sie als Ablenkung, bevor sie mit ihren eigenen Truppen anrücken.

Grottenschräte unterziehen sich des Öfteren einem bestimmten Ritual, bei dem sie sich Narben zufügen. Sie ritzen sich tiefe Furchen und Muster in ihr Fleisch oder brandmarken sich selbst mit glühenden Eisen. Bei den meisten Grottenschräten sind diese Narben unter ihrem Fell versteckt, in manchen Fällen aber gehen die Selbstverstümmelungen so weit, dass ganze Bereiche frei von Fell sind und den Blick auf hässliches Narbengewebe eröffnen.

Der einzige Brauch der Grottenschräte, der irgendwie als Merkmal von Zivilisation gelten könnte, ist das Sammeln von Erinnerungsstücken. Nicht dass diese dazu benutzt werden würden, sich an tote Familienmitglieder oder Freunde zu erinnern. Es handelt sich vielmehr um Trophäen, um den



besten Jagden zu gedenken. Die meisten Grottschrate nehmen sich Ohren als Trophäen, manche behalten aber auch etwas anderes, das dem Opfer gehörte, zum Beispiel seine Kleidung oder Schmuck, der dem Grottschrat besonders auffiel.

Rolle im Spiel

Setze Grottschrate ein, um deiner Gruppe so richtig Angst einzujagen. Am Wahrscheinlichsten ist es, dass die Charaktere Grottschraten zu Beginn ihrer Karriere begegnen. In diesem Fall können die Monster dafür sorgen, dass die Gruppe zum ersten Mal wahre Angst erlebt, echten Schrecken, um des Schreckens willen. Zeigten die Spieler sich bisher unbeeindruckt von Furcht und Angst, dann kannst du ihnen mit den Grottschraten die wahre Bedeutung des Wortes lehren. Die SC setzen ihr eigenes Leben tagtäglich aufs Spiel, das gehört quasi zu ihrem Beruf, und die meisten gewöhnen sich ziemlich schnell daran. Also nutze die Grottschrate, um denen zu Leibe zu rücken, die den Charakteren am Herzen liegen. Diese Monster haben nämlich nicht wirklich den Drang, einen heroischen SC abzuschlachten. Viel größere Freude bereitet ihnen der Geruch der Angst, der von einem Abenteurer verströmt wird, der gerade erfährt, dass seine Schwester vermisst wird. Der Angstschweiß eines Abenteurers, der ein blutiges Haarbüschel auf der Türschwelle findet, an dem noch die Schleife hängt, die er ihr einst geschenkt hat.

Grottschrate machen sich auch hervorragend als Bösewichte in einem Serienmörder-Abenteuer, in dem die Bewohner einer Stadt von nächtlichen Jägern heimgesucht werden, die die Hilflosen abschlachten und sich ihre Ohren als Trophäen mitnehmen. Ebenso gut eignen sie sich als erste Gegner, vor denen selbst ihre Goblinscherger erzittern.

Schätze

Grottschrate wissen mit Schätzen nicht viel anzufangen. Da sie keine wirkliche Gesellschaftsstruktur besitzen, brauchen sie auch keine Währung. Manchmal nehmen sie kleine wertvolle Gegenstände oder grausige Trophäen mit, um sich ihrer Opfer zu erinnern, doch sie gehen dabei nicht nach dem Geldwert. Die brutalen Goblinoiden mögen zwar nicht an Geld interessiert sein, sie verfügen aber über einen untrüglichen Sinn für unheimliche oder furchteinflößende Gegenstände, die sie dann in ihre Waffen oder Rüstungen einarbeiten – blutverkrustete Klingen zum Beispiel, ausgebleichte Knochen oder Holzfetische. Sie selbst machen sich zwar keine Gedanken über den Wert, der ihren Accessoires möglicherweise inne wohnt, doch was ein Grottschrat nur als weiteren Rüstungsstachel sieht, kann tatsächlich ein schmutziger, aber guter Dolch oder ein anderes nützliches Werkzeug sein.

Gold und andere Schätze sind den Grottschraten also ziemlich egal, doch alles, was ihnen Vorteile bei der Jagd verschafft, wird hoch geschätzt, zum Beispiel Elfenumhänge oder -stiefel, aber auch Unsichtbarkeitsringe, mit denen man sich noch besser an ein Opfer heranschleichen kann. Ebenso sorgen magische Gegenstände, mit denen die Grottschrate ihre potentielle Beute ausspionieren oder schnell von Ort zu Ort reisen können, dafür, die quälende Zeit zwischen den Jagden zu verkürzen. Magische Waffen und Rüstungen werden natürlich ebenfalls geschätzt, doch die Grottschrate sind da nicht so von eingenommen wie andere wilde Humanoide.

GROTTENSCHRAT-TALENTE

GERUCH DER ANGST

Alle Grottschrate können Angst riechen, manche können das allerdings noch besser als der Rest. Diese Grottschrate erhalten Vorteile gegen die meisten ihrer Feinde und erweisen sich vor allem im Kampf gegen jene als besonders gefährlich, die vom Schrecken übermannt wurden.

Voraussetzungen: Geruchssinn, irgendeine böse Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Fährte mit Hilfe deines Geruchssinns wittern und automatisch den Aufenthaltsort eines Gegners aufspüren, der sich nicht weiter als 9 m von dir entfernt befindet. Außerdem erhältst du einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe gegen erschütterte oder verängstigte Gegner. Diese kannst du selbst auf das Doppelte der normalen Entfernung für den Geruchssinn noch wittern (40 m, exakt lokalisieren auf 18 m). Solange sich das erschütterte oder verängstigte Ziel noch in deiner Reichweite befindet, erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Willenswürfe. Du kannst nicht von jemandem überrascht werden, der verängstigt oder erschüttelt ist und sich innerhalb der Reichweite deines verbesserten Geruchssinns aufhält.

FURCHT SÄEN

Grottschrate sind recht verstohlen und nutzen ihr Talent für die Heimlichkeit, um ihrer Beute das Fürchten zu lehren.

Voraussetzungen: Verstohlenheit.

Vorteil: Immer, wenn bei einem konkurrierenden Wurf für Heimlichkeit dein Würfelergebnis das deines Gegners um 5 oder mehr Punkte übersteigt, kannst du als Standard-Aktion Furcht säen. Dabei kratzt du beispielsweise mit deinen Fingernägeln über eine feste Oberfläche, lässt die Dielen leise knarzen oder klopfst an die Scheibe eines Fensters. Das Opfer ist nicht in der Lage, die Quelle des Geräuschs zu orten, und glaubt, der Wind oder etwas anderes ganz Normales hätte den Laut verursacht. In seinem Unterbewusstsein aber setzt sich der Gedanke fest, dass etwas in der Nähe lauert. Das Opfer muss einen Willenswurf machen (SG 10 + ½ deiner Charakterstufe + dein CH-Modifikator). Bei einem Misserfolg ist es 1W4 Runden lang erschüttelt.

Normalerweise haben sie sowieso kein großes Interesse daran herauszufinden, wie die Magie dieser Gegenstände funktioniert. Die Dinger machen, was sie machen, und das reicht. Selbst der wertvollste magische Schatz eines Grottschrats ist deshalb wahrscheinlich dreckig, blutverschmiert und in einem schlechten Zustand.

Varianten

Die Welt ist von Grottschraten aller Art bevölkert.

Eine dieser Varianten, die so genannten Kardaner, sind für ihr dunkelgraues Fell bekannt und die Tatsache, dass sie noch viel verstohlener sind als ihre normalen Artgenossen. Manche von ihnen haben gar die verblüffende Fähigkeit, für



kurze Zeit ein anderes Aussehen anzunehmen – als Stuhl, Fels, Baumstumpf oder gar als Freund des Opfers zu erscheinen. Kardaner erhalten einen Volksbonus von +8 auf Heimlichkeit und besitzen die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 3/Tag – Selbstverkleidung, Einfaches Trugbild. Ein Kardan hat einen HG von 4.

In kalten Gegenden soll es Albino-Grottenschräte geben, Wikkawaks, die des Nachts die Gletscher unsicher machen, Siedler jagen und um die verschneiten Dächer von Holzhütten schleichen. Kein Sturm kann ihnen Angst einjagen und selbst bittere Kälte scheint ihnen nichts auszumachen. Es heißt, ein Wikkawak hinterlasse keine Spuren, erst wenn man Salz auf den Schnee streut, zeigten sich seine Fährten. Wikkawaks können Feuer und Laternen einfach nur mit der Kraft ihres Geistes löschen. Sie haben eine Kälteresistenz von 5 und die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: nach Belieben – *Spurloses Gehen*, 3/Tag – *Feuer löschen*. Ein Wikkawak hat einen HG von 4.

In Sumpfbereichen oder in der Nähe großer Flüsse haben sich Murds breit gemacht. Das Fell dieser Grottenschräte ist von schlammiger Erde bedeckt und das Wesen kann sich nach Belieben in einen schlickähnlichen Teer verwandeln. In dieser Gestalt kann der Mord durch Rohre, unter Türen und sogar durch Ritzen in der Wand fließen. Diese Bedrohung kann sich problemlos in die Häuser der Menschen schleichen, sie töten und dann still und heimlich verschwinden. Es heißt, dass Murds sich vor Schlangen fürchten und kein Haus betreten können, in dem sich eine Schlange befindet. Murds besitzen die übernatürliche Eigenschaft, nach Belieben eine Variante von gasförmiger Gestalt einzusetzen, um sich in zähen Schleim zu verwandeln. Wenn sie in dieser Gestalt sind, können sie sich durch jede Spalte quetschen, durch die auch Wasser fließen kann. Es ist ihnen gar möglich, entgegen der Schwerkraft „aufwärts“ zu fließen (dafür muss ihnen aber ein Fertigkeitwurf auf Klettern gelingen). Ein Mord hat einen HG von 3.

Manche Grottenschräte passen sich besser an die Nähe der Menschen an als andere Goblinoide und in jüngster Zeit haben immer wieder Gerüchte über eine solche neue Abart die Runde gemacht. Die so genannten Schieferjäger besitzen ein grau-schwarz-braun gemustertes Fell, das hervorragend an die meisten städtischen Umgebungen angepasst ist. Sie ernähren sich von der Kohle, welche von Produktionsstätten benötigt wird und die beim Verbrennen von Holz anfällt. Schieferjäger haben keine Angst vor Flammen und kriechen selbst Schornsteine hinab, an deren Ende noch ein Feuer brennt, um ihre Opfer zu erreichen. Wäre das nicht schon genug, beherrschen diese Grottenschräte auch noch eine schreckliche Form der Unsichtbarkeit, bei der sie nur für ihre Beute aber niemanden sonst sichtbar sind. Schieferjäger machen sich nur zu gerne einen Spaß daraus, ihre Opfer zu terrorisieren, während deren Familie und Freunde zuschauen, wie die geliebte Person „wahnsinnig“ wird. Schieferjäger haben eine Feuerresistenz von 10 und erhalten einen Volksbonus von +4 auf Heimlichkeit in städtischen Umgebungen. Außerdem besitzen sie die übernatürliche Fähigkeit, drei Mal am Tag für alle außer ihrem Opfer unsichtbar zu werden. Gegenüber allen außer dem ausgewählten Opfer genießen sie dann die Vorteile des Zaubers *Unsichtbarkeit*. Ein Schieferjäger hat einen HG von 4.

Manche Grottenschräte werden tot geboren, erwachen aber eine Stunde nach ihrer Geburt mit einem scharfen Atemzug zum Leben. Dies sind die übelsten aller Grottenschräte. Die so genannten Koblaaks sind für immer halbtot. Ihre Augen

sind sogar noch größer als die ihrer Verwandten und sie können damit durch Wände und über Hügel sehen. Es ist ihnen sogar möglich, ihre Opfer über deren Tod hinaus zu quälen und ihre Geheimnisse zu erfahren. Koblaaks können einen wortwörtlich zu Tode erschrecken und genau daran haben sie am meisten Spaß. Kinder, die von Koblaaks getötet wurden, erstehen als Mansardenflüsterer wieder auf. Koblaaks leben zur einen Hälfte in dieser Welt, zur anderen im Jenseits und sterben nur langsam. Die Zeit fließt an ihnen vorbei und zum Teil werden sie Jahrhunderte alt. Es ist außerordentlich schwer, einen Koblak zu töten, und so gut wie jede Waffe ist mehr oder weniger nutzlos, wenn sie nicht vorher mit Graberde bestreut wurde (SR 10 gegen jede Waffe, die nicht mit Graberde bestreut wurde). Es heißt, Graberde sei das Einzige, das in der Lage ist, einen Koblak zu dem zu machen, was er bei seiner Geburt war – tot. Koblaaks haben 8 TW und sind immun gegen Furcht und geistesbeeinflussende Effekte. Sie besitzen die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: nach Belieben – *Hellhören/Hellsehen*, *Mit Toten sprechen*; 1/Tag – *Tödliches Phantom*. Ein Koblak hat einen HG von 6.

Grottenschräte auf Golarion

Grottenschräte stellen vor allem für dünn besiedelte Gegenden eine Gefahr dar, das gilt besonders für Regionen, die noch nicht so lange von den Menschen besiedelt sind, wie etwa Varisia. Der Mieraniwald war einst voller Grottenschräte, doch seit die Elfen ihn verlassen haben, haben auch die Grottenschräte sich anderer Beute zugewandt. Einige Leute behaupten jedoch, dass die Grottenschräte aus dem Wald geflohen sind, weil sie von etwas furchtbar Schrecklichem vertrieben wurden. Inzwischen haben sie sich in ganz Varisia verbreitet, halten sich aber an die jungen Städte der Menschen, die an den Küsten liegen.

Vor der Ankunft Arodens war die Insel Kortos von einem dichten Wald bedeckt. Doch bei der Errichtung Absaloms wurden die meisten Bäume gefällt. Die Grottenschräte waren vor langer Zeit nach Kortos gekommen und manche leben noch immer dort und kriechen in den dunklen Ecken der Stadt umher. Es soll hier sogar einen besonders mächtigen Koblak namens Vesper geben, der sich im verlassenen Beldrinssturz eingerichtet hat, höchstwahrscheinlich unter den untoten Kindern des Fluthofs. Vesper wandert oft durch die Stadt und besucht die düsteren Dachböden vieler alter Villen, um mit seinen „verlorenen Kindern“ zu spielen – eine ganze Reihe von Mansardenflüsterern, die erst durch Vespers Streifzüge entstanden sind.

Im Mwangibecken gibt es hingegen ziemlich viele Murds. Die Jäger sind sogar so zahlreich, dass viele der einheimischen Stämme Schlangen und Schlangengötter als Schutzgeister verehren und sogar abgerichtete Schlangen in ihren Häusern halten, um „die Dinge aus der Dunkelheit“ fernzuhalten.

Namen

Grottenschrät-Namen klingen meist grob und simpel. Oft werden einfach nur unheimliche Wörter aus dem Goblinschen oder einer menschlichen Sprache miteinander kombiniert.

Männliche Namen: Bander, Bershank, Bilgra, Buhu, Daul, Geth, Grauzahn, Halk, Hugga, Jabb, Dachler, Shak, Schlurf, Schlich, Spalg.

Weibliche Namen: Banra, Blutra, Fanka, Jalru, Libba, Melg, Narb, Rafta, Krieche, Silla, Schatten, Köderzahn, Ulu, Wilda, Yarsha.

Der Grottschrat

Die Silhouette dieser hässlichen Kreatur ähnelt der einer verdrehten Puppe. Ein Grottschrat ist über und über mit schwarz-braunem Fell bewachsen, das in den unmöglichsten Winkeln vom Körper absteht. Die Ohren des schattenhaften Wesens sind groß und schlapp, hängen ihm bis zu den Schultern hinab, was nur zu seinem unnatürlichen Aussehen beiträgt. Die Augen sind viel zu groß für den Kopf. Es sind riesige Ovale, weiß wie Milch, die über der stets schnaufenden, schweineähnlichen Schnauze liegen. Das hechelnde Maul ist voll messerscharfer Zähne, an denen die widerliche gelbe Spucke des Monstrums hängt und die zum Klang des keuchenden Atmens vibrieren.

GROTTENSCHRAT

HG 3

EP 600

CB Mittlgrößer Humanoider (Goblinoid)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16
(+1 GE, +3 natürlich, +2 Rüstung, +1 Schild)

TP 16 (3W8+3)

REF +4, WIL +1, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Morgenstern +5 (1W8+3)

Nahkampf Kukri +5 (1W4+2/18–20)

Fernkampf Wurfspeer +3 (1W6+2)

Feld 1,50 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST 16, GE 13, KO 13, IN 10, WE 10, CH 9

GAB +2; KMB +5; KMV 16

Talente Einschüchternde Kraft, Fertigkeitsfokus
(Wahrnehmung)

Fertigkeiten Einschüchtern +8,

Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8;

Volksmodifikatoren Einschüchtern +4,
Heimlichkeit +4

Sprachen Handelssprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Jäger

Ausrüstung Rationen (getrocknetes Menschenfleisch), Hammer und Nägel, Krug mit Dorngraus Brantwein, Zange, Trophäenkette mit Ohren, Lederrüstung, Leichter Holzschild, Morgenstern, Kukri, 5 Wurfspere

TAKTIK

Vor dem Kampf: Grottschrate verbergen sich im Schatten und hinter geschlossenen Türen. Sie schwelgen in den vor Angst gezeichneten Gesichtern ihrer Opfer, sobald diese sie sehen, wenn sie mit schrecklichen Trophäen behangen aus der Dunkelheit hervor preschen.

Während des Kampfes Grottschrate haben kein Interesse an ausgedehnten Kämpfen. Stattdessen versuchen sie, einen Gegner so schnell und leise wie möglich zu erledigen, um dann davon zu schlüpfen. Sie bevorzugen überfallartige Vorgehensweisen und schlagen wenn möglich immer am verwundbarsten Punkt zu oder zielen auf das schwächste Mitglied einer Gruppe.

Moral Ein Grottschrat ist nicht einfältig genug, dass er mit allen Mitteln bis zum Tod kämpfen würde. Das würde ihn schließlich davon abhalten, noch weitere Opfer zu holen. Er flieht gewöhnlicherweise, wenn er nur noch 5 Trefferpunkte hat.

Du kämst nie auf den Gedanken, dass diese Rohlinge so leise sein können. Aber bist du nur für einen Augenblick unaufmerksam, kommen sie schon über dich – ihr Atem stinkt wie der eines Wolfes und aus ihren Augen springt dir die reine Mordlust entgegen.





Gnolle

„Gnolle ähneln Hyänen nicht nur äußerlich. Sind sie aufgeregt oder unruhig, machen sie das schnatternde, an ein Lachen erinnernde Geräusch, das auch Hyänen von sich geben. Wenn sie auf die Jagd gehen, lassen sie sich wie ihre tierischen Verwandten auf alle Viere fallen. Gnolle besitzen starke Kiefer und scheinbar eiserne Mägen, können sie doch Dinge essen, von denen andere sich nicht einmal vorstellen können, dass das möglich wäre. Schlimmer noch, sie scheinen das sogar zu genießen. Ebenfalls genau wie ihre tierischen Gegenstücke lassen sie andere die Drecksarbeit erledigen und schleichen dann herbei, um deren Früchte zu ernten.“

— Sivoah Huot,
Die wilden Wesen Garunds

Gnolle sind wild und blutrünstig. Sie vereinen all die brutalen und gnadenlosen Aspekte der Natur in sich, gehören aber auch zu ihren faulsten Kindern. Gnolle können zwar ziemlich gut jagen, Werkzeuge herstellen und Siedlungen errichten, aber sie zwingen lieber ihre Sklaven dazu. Da sie hochgradig opportunistisch veranlagt sind, halten sie es denn auch für ein Zeichen der Gunst Lamashtus, wenn sie zufällig auf Nahrung, Hütten oder Ausrüstung stoßen.

Überblick

Gnolle leben, arbeiten und kämpfen in Gruppen. Ein einzelner Gnoll ist mit ziemlicher Sicherheit der Überlebende irgendeines Unglücks und auf der Suche nach einer neuen Rotte, oder ein Verbannter, der sich einer anderen Gruppe Humanoider anschließen will. Da die meisten Gnolle an die Macht der Gemeinschaft glauben, verstehen sie den Drang nach Unabhängigkeit nicht, den andere Humanoide verspüren. Das heißt nicht, dass Gnolle nicht auch individuelle Geschmäcker und Wünsche hätten. Sie können es sich nur einfach nicht vorstellen, ganz alleine ohne andere Gnolle zu leben.

Sie leben zwar typischerweise in warmen Savannen oder in der Steppe, doch man kann auch unter der Erde auf Gnolle stoßen, sind sie doch gute Minenarbeiter. Da sie aber von einer geradezu legendären Faulheit sind, verlassen sie sich

darauf, dass ihre Sklaven in den unterirdischen Höhlen die Knochenarbeit erledigen. Es kommt immer mal wieder vor, dass Gnolle in ein Gewölbe oder die unterirdische Heimat eines anderen Volkes einfallen, um die Herrschaft an sich zu reißen und sich in den Tunneln einzurichten.

Gnolle gelten zwar nicht umsonst als faul, aber diese Eigenschaft wird von bösen Zungen oftmals übertrieben. Harte körperliche Arbeit und selbst moderate Anstrengungen sind ihnen tatsächlich verhasst, doch Gnolle lieben die Jagd und nehmen so einige Mühen auf sich, wenn dabei die Aussicht auf neue Sklaven und Arbeiter besteht – die dann später die anstrengenden Aufgaben erledigen.

Die Anführer von Gnollbanden geben sich hochmütige Titel wie Häuptling, Prinzgemahl (von Lamashtu) oder gar Kaiser. Doch egal wie er sich nennen mag, ein solcher Anführer behält die Kontrolle nur durch den Einsatz maßvoller Gewalt. Es handelt sich bei ihm meist um das stärkste Mitglied der Rotte, dessen brutale Herrschaft aber nur so weit reicht, wie seine Arme lang sind. Die Gnolle eines Gebiets unterwerfen sich normalerweise einem besonders mächtigen Häuptling, der einen wahrlich pompösen Titel trägt, wie etwa König aller Gnolle.

Als Kinder Lamashtus streben die Gnolle danach, der Mutter aller Monster tagtäglich ihre Ehre zu erweisen. Jede Rotte hat mindestens einen Kleriker oder Schamanen Lamashtus in ihren Reihen (meist aber mehrere). Jedoch dürfen nur Frauen Kleriker werden und nur Männer Schamanen.

Lebensweise

Trotz der unnatürlichen Art, durch die sie entstanden sind, haben Gnolle sich vollständig in die natürliche Ordnung integriert. Als Spezies haben sie weniger Einfluss auf die Welt genommen als andere Humanoide, denkt man zum Beispiel an die Zwerge mit ihren Minenschächten, an die Elfen und ihre Pflanzenmanipulationen oder die umtriebigen Menschen. Gnolle leben vielmehr als Teil der Natur. Im Endeffekt sind sie Raubtiere, die ziemlich weit oben in der Nahrungskette stehen und nur von echten Monstern gejagt werden, wie etwa Drachen.

Ein Gnoll beginnt sein Leben als eines von drei bis fünf Geschwistern aus einem Wurf. Die wenigsten kommen auf natürlichem Wege auf die Welt, also durch den Geburtskanal ihrer Mutter. Stattdessen schneidet die Mutter sich selbst den Bauch mit ihren Klauen oder einem Messer auf und bringt ihre Kinder mit einer Art groteskem Kaiserschnitt zur Welt. Ganz selten passiert es auch einmal, dass ein besonders starker Säugling sich selbst den Weg aus dem Bauch der Mutter bahnt. So etwas geschieht jedoch nur etwa alle Hundert Jahre einmal und wem es gelingt, dem steht eine Zukunft als mächtiger Anführer bevor. Diese Anführer werden von den Gnollen Garrgarrtarm genannt („Höchst Heiliger Sohn“). Sie sammeln riesige Armeen unter sich und werden nicht nur unter den Gnollen sondern auch deren Feinden zur Legende.

Im Alter von drei Jahren wird ein Gnoll zur echten Gefahr. Mit acht ist er körperlich ausgewachsen und wird gezwungen, zu jagen oder sonst wie zum Wohl der Rotte beizutragen. Weibliche Gnolle werden für gewöhnlich bereits im Alter von zehn Jahren fruchtbar, wohingegen es vereinzelt auch bis zum 18. Lebensjahr dauern kann. Spätentwickler werden von ihrer Rotte jedoch nicht besonders gut behandelt, denn mit 15 Jahren müssen weibliche Gnolle entweder

GNOLLE UND HYÄNEN

Gnollrotten in entsprechenden Klimazonen leben, jagen und reisen an der Seite von Hyänen und Hyänodonen (Schreckenshyänen). Einige Gelehrte nehmen an, dass Gnolle so gut mit Hyänen zu Recht kommen, weil Lamashtu sie aus den Aafressern erschaffen hat. Die Gnolle selbst glauben das auch und verehren die Tiere geradezu ehrfürchtig, so wie manch andere Völker ihre Vorfahren verehren. Das Gnoll-Wort für Hyäne, Rrgarr-rr, bedeutet übersetzt nicht umsonst „Großmutter“ und nicht „Große Mutter“, wie fälschlicherweise manchmal behauptet wird. Dieser Titel steht nur Lamashtu selbst zu.

Wenn eine besonders geliebte Hyäne stirbt, versammelt sich die Rotte, mit der sie gereist ist (Gnolle sind höchst beleidigt, sollte jemand andeuten, dass ihre „Hyänengeschwister“ ihr abgerichtetes Eigentum wären), um den Leichnam in einem eintägigen Ritual Lamashtu zu übergeben. Die Zeremonie besteht darin, dass die jeweilige Hyäne gehäutet, langsam über einem rauchigen Feuer gegart und dann beim Sonnenaufgang verspeist wird. Der Schädel der verehrten Kreatur wird gesäubert, gebleicht und mit verschiedenen „magischen“ Symbolen bemalt, bei denen es sich eigentlich nur um ein paar wirbelförmige Kreise und Linien handelt. Anschließend wird ein drittes Auge in die Stirn gebohrt. Diese Hyänenschädel sind den Gnollen extrem heilig, für gewöhnlich sind sie die heiligsten Gegenstände einer Rotte.

Mütter oder Klerikerinnen Lamashtus werden (am besten beides). Gnollinnen, die zu diesem Zeitpunkt noch keine Nachkommen haben, streben danach, Lamashtu zu dienen, in der Hoffnung, dass diese sie auserwählt. Gelingt ihnen das ebenfalls nicht, werden sie Lamashtu geopfert und verspeist. Männliche Gnolle haben es da schon viel einfacher. Sie müssen lediglich 20 Pfund Fleisch für die Rotte besorgt haben, bevor sie zwölf Jahre alt werden. Viele Gnolle sterben in ihren Zwanzigern, die meisten aber erreichen die Dreißiger. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Gnolls liegt daher bei 28 Jahren. Nur die gerissensten, schlausten und vom Glück gesegneten Gnolle werden älter als 40. Wenn ein Gnoll stirbt, wird er zu Futter für den Rest seiner Gemeinschaft. Handelte es sich um einen Gnoll, der im Leben seinen Wert bewiesen hat, wird seine Seele mit einer kurzen Feier zu Lamashtu gesandt, auf dass er ihr dienen kann. Sollte dies nicht der Fall gewesen sein, wird der Gnoll einfach nur aufgefressen.

Ein Gnoll sieht in vielerlei Hinsicht wie eine mit einem Menschen gekreuzte Hyäne aus (und ist das in gewisser Weise auch). Er hat das kurze Maul und die runden Ohren einer Hyäne, ein grobes Fell (das den ganzen Körper bedeckt, abgesehen von den Fußsohlen und den Handflächen), einen haarigen Schwanz und hundeähnliche Hinterbeine. Da es sich aber um Humanoide handelt, gehen Gnolle meist aufrecht und tragen Waffen oder Vorräte in ihren Händen. Ein aufgeregter Gnoll lässt sich jedoch auch schon einmal auf alle Viere fallen, springt auf und ab, bellt und lacht wie eine Hyäne. Wenn ein Gnoll auf den Hinterbeinen läuft, bewegt er sich eher hüpfend fort, was nicht besonders gut funktioniert. Muss das Wesen schnell an Boden gewinnen, lässt es sich deshalb auf alle Viere fallen und beginnt zu



VERBRECHEN UND STRAFE

Die Vorstellungen anderer Völker wie man Verbrechen angemessen bestrafen soll, decken sich nicht mit denen der Gnolle. Die Verbannung ist für sie die schlimmste nur vorstellbare Bestrafung. Im Folgenden werden daher einige von Humanoiden verübte Verbrechen und spezielle Gnolldelikte sowie die entsprechenden Strafen aufgelistet.

Verbrechen	Strafe
Königsmord	Betroffener wird zum neuen Anführer der Rotte
Mord (nicht an Gnollen, nicht an Sklaven)	Keine
Vergewaltigung	Keine
Diebstahl (nicht von der Rotte)	Keine
Diebstahl (von der Rotte)	10 Peitschenhiebe
Mord (Sklave oder Gnoll, der nicht zur Rotte gehörte)	10 Peitschenhiebe
Besitz von Schmuggelware	Muss mit dem Rest der Rotte teilen
Mord (Rottenmitglied)	Opferung und Verspeisung
Verrat (an anderen Gnollen)	Opferung und Verbrennung
Einen anderen Gnoll zur Arbeit zwingen	Verbannung
Sklaven befreien	Verbannung
Verrat (nicht an Gnollen)	Verbannung
Verehrung eines Feindes	Verbannung
Lamashtus	

rennen, was dann an die Fortbewegungsart einer normalen Hyäne erinnert.

Gnolle nehmen keinen großen Einfluss auf ihre Umgebung. Tatsächlich nutzt es der Natur sogar, wenn sich Gnolle in ihr niederlassen. Da sie leidenschaftliche Aasfresser sind, räumen sie gewissermaßen nach anderen Völkern auf und verwenden die Abfälle, die von fleißigeren Wesen weggeworfen wurden. Die meisten Gnollrotten überleben, indem sie jagen. Der Begriff „Jäger“ bedeutet bei ihnen aber eigentlich eher „Aasfresser und Sammler“. Die Jäger kehren nämlich meist mit Beute zurück, die ursprünglich von anderen Raubtieren erlegt wurde, welche die Gnolle vertrieben haben. Neben Nahrung stehlen Gnolle auch Kleidung, Waffen, Rüstungen, Vorräte und sogar Häuser. Sie leben zwar eigentlich in der Wildnis, lassen sich manchmal aber auch in Dörfern oder Siedlungen nieder, die von anderen Humanoiden verlassen wurden. Selbst bauen sie sich keine Behausungen und sie ziehen es vor, darauf zu warten, dass ein anderes mächtiges Wesen unter der Bevölkerung eines Gebiets aufräumt, statt selbst zu erobern.

Um nur ein Minimum an Arbeit erledigen zu müssen, stehlen Gnolle von anderen, versklaven Schwächere und bestechen oder meiden Stärkere oder heuern sie an. Stärkere von ihnen angeworbene Wesen, wie etwa Trolle, dienen als Wächter und Gesetzesvollstrecker. Aus diesem Grund sind Gnolle ganz erpicht darauf, Trolle in ihre Rotten aufzunehmen, und meist kommen die beiden Völker ziemlich gut miteinander aus.

Lebensraum und Sozialverhalten

Gnolle leben in kleinen, aggressiven Rotten zusammen und

sammeln sich unter einem großen, starken männlichen Gnoll. Diese Rotten existieren solange, wie ihre jeweiligen Anführer leben. Stirbt dieser auf natürlichem Wege, löst die Rotte sich auf. Die ehemaligen Mitglieder verstreuen sich in der Wildnis und schließen sich anderen Rotten an. Trotz dieses kriegerischen Lebensstils kämpfen Gnolle nur selten gegeneinander – das geschieht höchstens, wenn sich um einen Jagdgrund gestritten wird, was jedoch selten im Tod eines Kontrahenten gipfelt.

Jede Gegend, in der sich Gnolle niedergelassen haben, leidet unter einer bestimmten großen Rotte mit einem besonders starken Anführer, meist ein Flind (siehe „Varianten“). Dieser Anführer nennt sich König aller Gnolle (ein Titel, der außerhalb seines Einflussbereichs allerdings keine Bedeutung hat) und seine Entscheidungen haben indirekt Einfluss auf die der anderen Gnollanführer der Gegend. Da natürlich alle Untertanen dieses selbsternannten Königs Gnolle sind, erstreckt sich seine Autorität nur auf seine eigene Rotte.

Religion: Gnolle sind zugleich Anhänger Lamashtus und Frauenhasser. Weiblichen Gnollen stehen im Leben nur zwei Wege offen: entweder sie werden Mütter oder Klerikerinnen Lamashtus. Viele Klerikerinnen sind aber zugleich auch Mütter. Eine Gnollin, die an ihrem 15. Geburtstag weder das eine noch das andere ist, sieht sich dem tödlichen Ende eines Opfermessers gegenüber, wohingegen Gnollinnen, die beides sind, an diesem Tag besonders geehrt werden, wurde ihnen doch zweimal der Segen der Mutter aller Monster zuteil.

Die Verehrung Lamashtus funktioniert auf zwei Weisen. Es gibt die weiblichen Kleriker und die männlichen Schamanen. Die Klerikerinnen übernehmen all die Aufgaben, die ein Priester gewöhnlich innerhalb einer Gesellschaft erfüllt. Sie überwachen die Geburt der Jungen, setzen die Gesetze der Göttin durch, bringen Opfergaben dar und führen andere Riten aus und halten die Totenwache für jene ab, die sich eine verdient haben. Klerikerinnen übernehmen demnach die stark ritualisierten und nicht alltäglich anfallenden Aufgaben einer Priesterin. Die alltäglichen Rituale werden von den Schamanen ausgeführt. Diese segnen die Nahrung der Rotte, heilen auf magische und natürliche Weise, bitten Lamashtu um Erfolg im Krieg und bei der Jagd und sind Berater des Anführers.

Die Klerikerinnen zeigen ihren Status auf eine Weise, die von allen Anhängern der Mutter aller Monster erkannt wird – sie haben Wunden am Bauch und ihre Brüste sind schwer vor Milch. Die Klerikerin einer Rotte gilt dem Rest als Mutter und wird auch so genannt, selbst wenn sie nicht die leibliche Mutter eines Gnolls ist. Neben ihren religiösen Verpflichtungen dient sie den anderen Gnollen als Lehrerin und Pflegerin. So zählt es für männliche Gnolle als große Ehre, von einer Klerikerin als Partner ausgewählt zu werden, und selbst die Faulsten geben ihr Bestes, um die Klerikerin zu beeindrucken und sich ein nächtliches Stelldichein zu verdienen.

Ein Schamane der Lamashtu hingegen zeigt seine Stellung durch ein geradezu groteskes Ritual, das von den Gnollen Raffgarrhurtauff („Das dritte Auge wachsen lassen“) genannt wird. Ein Gnoll wird zu einem Schamanen, wenn er seine zweijährige Lehrzeit hinter sich gebracht und einen Ritus überstanden hat, bei dem sich herausstellt, ob Lamashtu ihn anerkennt oder sein Fleisch als Opfer verlangt. Anschließend bohrt der Schamane sich ein kleines Loch in die Stirn und fügt in dieses einen kleinen Haken ein, um dem er den Augapfel eines humanoiden Opfers hängt. Dieser Augapfel

wird in regelmäßigen Abständen durch den eines rituell geopfertem Sklaven oder Gefangenen ersetzt. Es handelt sich um den göttlichen Fokus des Schamanen und soll das dritte Auge Lamashtu symbolisieren, mit dessen Hilfe der Schamane die göttliche Magie leitet.

Gnolle sind treue Anhänger Lamashtus und stellen sie über alle anderen Götter. Zugleich aber verehren sie auch den Mond auf eine abergläubische Weise, die an die Hinwendung anderer Völker zur Astrologie, Numerologie oder andere Formen der weltlichen Weissagekunst erinnert. Gnolle achten genauestens auf den Lauf des Mondes und studieren alle seine Phasen und Positionen geradezu enthusiastisch. Für jedes große Unterfangen gibt es einen geeigneten Tag oder Monat oder ein geeignetes Jahr. Die meisten Gnolle legen nur ein Lippenbekenntnis zu diesem Mondaberglauben ab, aber selbst die zynischsten sprechen noch vom Bauffgarr und vom Baufftahk (vom „guten Mond“ und vom „schlechten Mond“). Dieses System ist dermaßen tief in der Kultur der Gnolle und damit ihrer Psyche verwurzelt, dass viele auf eine Nacht des Bauffgarr warten, um besondere Unternehmungen, wie etwa Raubzüge, in Angriff zu nehmen.

Gesetze: Die Gesellschaft der Gnolle hängt stark vom Zusammenhalt der Rotte ab. Aus diesem Grund ist alles verboten, was der Rotte schaden könnte. Fügt man anderen Gnollen, die nicht zur eigenen Rotte gehören, dauerhaft Schaden zu, gilt das als ungehörig, wird aber meist nicht bestraft. Andere Kreaturen zu verletzen, gilt nie als Verbrechen, außer das Wesen gehörte einem anderen Gnoll oder ist mit der Rotte verbündet. Gnolle lernen schon früh, dass das Wohl der Rotte über dem Wohl des Einzelnen steht und dass die Bedürfnisse der Rotte wichtiger sind als die eigenen. Das schlimmste Verbrechen ist der Verrat an der eigenen Rotte.

Gnolle respektieren andere Gnolle, auch wenn diese nicht zu ihrer Rotte gehören. Haben sie die Wahl, schaden sie anderen Gnollen nicht, denn wer weiß, vielleicht gehören sie ja eines Tages beide zur selben Rotte. Dieser gegenseitige Respekt hat jedoch seine Grenzen. Es kommt immer wieder vor, dass Gnolle die Mitglieder einer anderen Rotte umbringen oder vergewaltigen. Für ersteres werden nur leichte Strafen verhängen und für das letztere wird ihnen meist noch auf die Schulter geklopft. Weibliche Gnolle, abgesehen von den Klerikerinnen, nehmen innerhalb der Rotte dieselbe Stellung wie humanoide Sklaven ein. Sollten zwei Gnolle unterschiedlicher Meinung sein, legen sie ihre Differenzen mit einem nichttödlichen Kampf bei.

Intelligente Wesen, die für die Gnolle arbeiten, aber keine Sklaven sind (wie etwa angeheuerte Trollwächter) gelten als Mitglieder der Rotte, solange sie bei ihr sind. Sie können ihre Stellung jedoch schneller verlieren als echte Gnolle. Die meisten passen sich gut an ihren neuen Stamm an und werden nach einigen Jahren wahre Mitglieder der Rotte.

Strafen: Die schlimmste Strafe für einen Gnoll ist die Verbannung. Diese Wesen ziehen den Tod der Einsamkeit vor. Wer verbannt wird, versucht oft, sich einer anderen Gruppe Humanoider anzuschließen – meist einer Bande

Orks oder Trolle. Wenn ein Gnoll verbannt wird, wird ihm der Schädel kahl geschoren und mit Narben versehen, so dass jeder erkennen kann, dass der Betroffene aus seiner Rotte verstoßen wurde. Diese Strafe ist jedoch nur für die schlimmsten Verbrechen reserviert. In der Gesellschaft der Gnolle bedeutet das, dass man entweder Sklaven befreit, die Rotte betrogen, eine Gottheit verehrt hat, die nicht mit Lamashtu verbündet ist, oder einen Gnoll-Kameraden zu harter Arbeit gezwungen hat.

Sollte ein Gnoll keine Kameraden unter anderen Völkern finden, so wandert er immer gerade aus, weg von seiner Rotte, bis Hunger, Erschöpfung, die Elemente oder Raubtiere seinem elenden Leben schließlich ein Ende bereiten. Dieses Ritual, der Garrurwarr („Der heilige Pfad des Todes“), ermöglicht es einem Gnoll, sich vor seinem Tod noch ein wenig des alten Respekts zu verschaffen. Sollte er bei dieser

Wanderung auf einen anderen Gnoll stoßen und der Garrurwarr stellt sich als legitim heraus, darf dieser andere Gnoll den Verbannten töten und seiner Strafe damit ein Ende setzen.

Beziehungen zu anderen: Gnolle heuern Trolle an oder zwingen sie dazu, als Wächter ihrer Unterschlüpfe und Heime zu dienen. Die beiden Völker kommen im Allgemeinen ziemlich gut miteinander aus. Gnolle arbeiten aber auch gut mit anderen Goblinoiden oder Orks zusammen. Unterirdisch

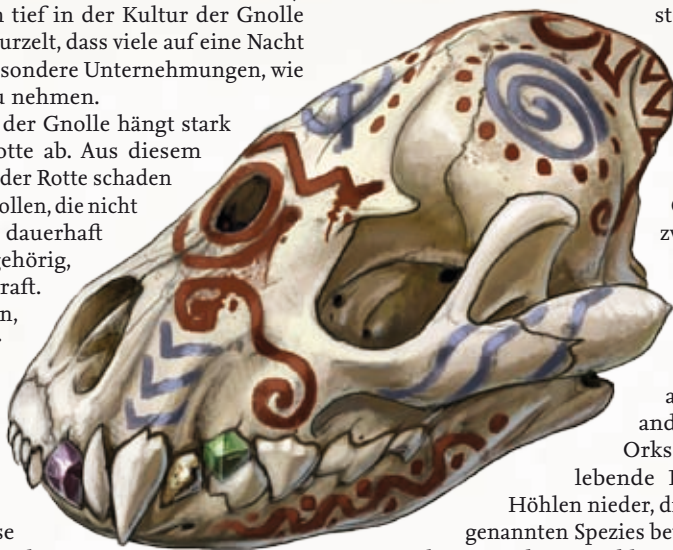
lebende Rotten lassen sich oft in Höhlen nieder, die bereits von einer der eben genannten Spezies bewohnt werden, und arbeiten dann mit ihren Nachbarn zusammen, um ihr Gebiet zu schützen und noch effektiver Sklaven jagen zu können. Andere Kreaturen, die schwächer sind als Gnolle, werden versklavt (besonders bevorzugen Gnolle zwergische oder menschliche Sklaven). Gleichstarke Gruppen macht man zu Partnern und stärkere vermeidet man oder zahlt ihnen sogar „Schutzgeld“.

Rolle im Spiel

Gnolle eignen sich im Spiel entweder als Sklavenjäger mittlerer Bedeutsamkeit oder als wilde und unvorhersehbare Widersacher.

Da sie sich aber bei den wenigsten Dingen wirklich Mühe geben, auch nicht bei der Jagd auf Sklaven, haben sie meist nur wenige davon (selten mehr als ein Sklave pro Gnoll in der Rotte), die jedoch hart arbeiten müssen, um die Rotte zu unterstützen. Wer krank wird, verletzt oder zu erschöpft ist, findet sich meist als Hauptgang des nächsten Tages wieder. Aus diesem Grund besitzen Gnolle einen hohen Verschleiß an Sklaven. Deshalb sind die Rotten ständig auf der Suche nach neuen, leicht zu versklavenden Opfern.

Obwohl Gnolle wild und barbarisch sind, sind sie auch stinke faul und errichten an geeigneten Stellen schnell ihre Lager. Es ist daher schwer vorherzusagen, wie sie sich verhalten werden. Versucht man, mit einem Gnoll zu interagieren, wird dieser entweder sofort angreifen,





DER FLINDSCHLEGEL

Flinds benutzen eine einzigartige Waffe, den so genannten Flindschlegel. Der besteht aus zwei Eisenstangen, die ungefähr 45 cm lang und mit einer kurzen Kette miteinander verbunden sind. Manchmal fällt die Kette auch weg und die Stangen sind direkt miteinander verbunden. Ein Flindschlegel ist eine exotische einhändige Nahkampfwaffe, die als mittelgroße Waffe 1W8 Schadenspunkte verursacht und als kleine Waffe 1W6 Schadenspunkte. Wenn du einen Flindschlegel benutzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen KMB, um einen Gegner zu entwaffnen. Dieser Bonus gilt auch für deine KMV, wenn du es vermeiden willst, selbst entwaffnet zu werden. Flinds sind automatisch im Umgang mit Flindschlegeln geübt und dürfen dank ihrer Vertrautheit mit dieser Waffe auch ähnliche Waffen, wie Nunchakus, als Kriegswaffen führen.

versuchen zu handeln, wegrennen oder sein Gegenüber lautstark bedrohen. Was ein Gnoll an einem Tag gemacht hat, interessiert ihn am nächsten herzlich wenig, so dass man kaum mit konsistentem Verhalten rechnen kann.

Schätze

Theoretisch gehört alles, was ein Gnoll besitzt, auch seiner Rotte. Bei Uneinigkeiten um Besitzverhältnisse, hat der Anführer das letzte Wort. In der Praxis aber glauben Gnolle daran, dass der Besitz von etwas mit Eigentum gleichzusetzen ist. Die typischen Schätze eines einzelnen Gnolls bestehen daher aus Gegenständen, die leicht getragen und versteckt werden können (zum Beispiel Edelsteine), Rüstungen und Waffen. Gnolle haben nur selten Münzen bei sich, denn das Klimpern kann den eigenen Standort während einer Jagd verraten oder die Aufmerksamkeit des Anführers auf einen lenken.

Größere Schätze oder Dinge, die zu zerbrechlich sind, um sie mit sich herumzuschleppen, gehen daher in den Besitz der gesamten Rotte über. Der Anführer hat eine gewisse Kontrolle über diese Gemeinschaftsschätze, die zum Beispiel aus hochwertigen Möbeln, teuren Handelswaren und Luxusgütern, Kisten voller Geld oder anderen wertvollen Metallen und magischen Gegenständen bestehen, die von jedem benutzt werden können oder einem bei der Jagd oder im Kampf keine Vorteile verschaffen.

Varianten

Gnolle unterscheiden sich von Region zu Region und von Klimazone zu Klimazone. Darüber hinaus haben sie auch noch enge Beziehungen zu einem verwandten Volk, den Flind.

Flinds: Flinds sind größer, schlauer und gemeiner als normale Gnolle und werden meist die Anführer der Rotten, bei denen sie leben. Als Volk verhalten sich die Gnolle gegenüber den Flinds wie kleine Geschwister, die ihre großen Brüder bewundern.

Flinds sind eigentlich immer unfruchtbar. Das könnte an ihrer Entstehung aber auch an anderen Dingen liegen. Allein schon aus diesem Grund gibt es nicht allzu viele Flinds. Jene, die doch in der Lage sind, Kinder zu zeugen oder zu

gebären, haben deshalb ein leichtes Leben und fast so viel Einfluss wie der Anführer.

Der Lebensstil der Flinds ähnelt dem der Gnolle recht stark, sie tendieren jedoch zu noch extremerer Wildheit oder Faulheit. Die meisten Flinds leben unter Gnollen und sind kaum von diesen zu unterscheiden. Wer die Gnolle nicht eigens studiert hat, kann die beiden Völker kaum voneinander unterscheiden, denn die größten Gnolle und die kleinsten Flinds sind fast gleich groß. Flinds haben 4 TW, überdurchschnittliche Attributswerte und sind im Umgang mit dem Flindschlegel geübt. Flinds haben einen HG von 2.

Gnolle auf Golarion

Gnolle leben auf fast jedem Kontinent und in jeder Region gibt es eine ihrer Abarten.

Auf dem Höhepunkt des Thassilonischen Imperiums lebten die meisten Gnolle Avistans in Haruka, wo Apathie und Faulheit geschätzt und sogar noch ermutigt wurden. Harukas Armeen bestanden aus Tausenden von Gnollen, die als Späher oder Beobachter dienten. Mit dem Fall Thassilons aber wurde die Gnollbevölkerung in Varisia auf einmal halbiert. Die meisten flohen damals voller Furcht und es blieben nur ein paar besonders mutige (oder faule) Rotten zurück. Heutzutage leben die meisten Gnolle unterirdisch in Avistan oder in den Wäldern von Razmiran, der Flusskönigreiche, Kyonins und Galts.

In Garund hingegen leben die Gnolle halbnomadisch und ziehen durch die nördlichen Wüsten (außer durch Osirion, dort werden sie aktiv gejagt). In den Dschungeln Zentralgarunds gehen sie auf Sklavenjagd. Die Wüstengnolle wandern zwischen den bekannten Handelsstraßen hin und her und überfallen Karawanen, um an Beute, Nahrung und vor allem Wasser zu kommen. Lange bevor die Manaöden entstanden, lebten die Gnolle auch in dem Gebiet, auf dem heute Geb und Nex liegen. Als jedoch die magische Katastrophe über das Land hereinbrach, flohen die Gnolle. Die Zurückgebliebenen wurden zu Krokottans und terrorisieren noch immer die Region.

Namen

Gnollnamen klingen oft ganz wie das Geknurre und Gejaule von wilden Hyänen. Vor allem harte Konsonanten und rollende „r“ kommen zum Einsatz.

Männliche Namen: Daag, Fekkur, Garrou, Gegg, Gurr, Hakk, Hurrurr, Kaggur, Kurrurr, Lok, Nrurr, Tarr-Kurr, Tukrr, Vogg, Vorum.

Weibliche Namen: Aaturr, Akaam, Arruggurr, Eag, Ekurrn, Errnhor, Ilnn, Irrok, Itrugg, Ok-Ur-Okk, Orrot, Ovurr, Ukramak, Urmnnmarr, Uud.

DER GNOLL

Diese Art von Humanoiden ist etwas größer als ein durchschnittlicher Mensch (auch wenn sie meist eine gebeugte Haltung einnehmen) und verfügt über hundeähnliche Läufe. Der Kopf, der Nacken und das Fell gleichen denen von Hyänen, der Torso und die Arme jedoch denen eines Menschen.

GNOLL

HG 1

EP 400

 CB, Mittelgroßer Humanoider
(Gnoll)

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

VERTEIDIGUNG

 RK 15, Berührung 10, auf dem falschen
Fuß erwischt 15 (+1 natürlich,
+2 Rüstung, +2 Schild)

TP 11 (2W8+2)

REF +0, WIL +0, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Speer +3 (1W8+3/x3)

Fernkampf Speer +1 (1W8+2/x3)

Feld 1,50 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST 15, GE 10, KO 13, IN 8, WE 11, CH 8

GAB +1; KMB +3; KMV 13

Talente Heftiger Angriff

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sprachen Gnoll

 Ausrüstung Schwerer Holzschild, Speer, Langbogen mit
20 Pfeilen

TAKTIK

Vor dem Kampf Gnolle versuchen sich oft an Hinterhalten, diese sind aber meist schlecht geplant und eher armselig ausgeführt. Sie ziehen es ohnehin vor, ihre Verbündeten oder Sklaven an ihrer Statt kämpfen zu lassen.

Während des Kampfes Gegen Feinde, welche die Gnolle für gleichstark oder stärker halten, arbeiten sie insofern zusammen, als dass sie sich alle zusammen auf das stärkste Ziel stürzen und versuchen, dieses zu erledigen, bevor sie sich dem nächsten zuwenden. Ein einzelner Gnoll wird sich aber möglicherweise einem anderen Ziel zuwenden, wenn er verletzt oder seine Aufmerksamkeit sonst wie abgelenkt wird. Gegen Feinde jedoch, welche die Gnolle für schwächer halten, kämpfen sie einzeln, um sich im Kampf Mann gegen Mann hervorzutun. Haben die Gnolle gerade Sklaven zur Verfügung, werden sie diese zuerst zum Kämpfen zwingen, um

ihre Gegner zu schwächen oder zu überwältigen, egal wie stark diese im Verhältnis sind.

Moral Ein Gnoll flieht, sobald er nur noch ein Viertel seiner ursprünglichen Trefferpunkte hat, wenn er der einzige verbliebene Kämpfer auf seiner Seite ist oder wenn alle seine Sklaven und Verbündeten fliehen.

In Qadira heißt es, dass die Gnolle einst Diebe waren, die in die Wüste verbannt wurden.

Um dem Hungertod zu entgehen, setzen sie sich über die Verbote ihres Stammes hinweg und aßen das Fleisch von Hyänen. Für diese Verletzung der Gesetze der Menschen und Götter verfluchte die Wüste sie mit dem Blut der Hyänen und verdamnte sie dazu, auf ewig als Ausgestoßene zu leben.





Goblins

„Du willst also was über Goblins wissen, hm? Willst wissen, wie man sie am Besten kalt macht? Klar willst du das. Deswegen bist du doch zu mir gekommen. Also, der Trick ist, das sind alles Feiglinge. Hunde, Pferde, sogar Worte können sie augenblicklich zum Stillstand bringen – die glauben tatsächlich, dass du ihnen mit Worten die Seele stehlen kannst oder so. Na ja, wie auch immer, wenn die erst mal die Hosen voll haben, hängt's nur noch davon ab, welche Waffe du bevorzugst. Ich? Also ich bevorzuge da mein Hackebeil in der Mitte ihres Schädels. So hab ich auch den alten Whartus platt gemacht. Direkt in den Schädel. Hab ihn draußen in 'nem Laugenfass liegen... willst mal sehen?“

— Daviren Hosk,
Besitzer der Goblinmatschställe.

Nur wenige Wesen sind dermaßen versessen auf Zerstörung und Chaos wie Goblins. Die kleinen Plagegeister finden sich fast überall. Sie belasten die örtliche Nahrungskette, belästigen die Bevölkerung und bereiten überhaupt nur jedem Probleme, der sich mit ihnen auseinander setzen muss, inklusive ihrer eigenen Verwandten. Sie sind eben Goblins und für einen Goblin besteht das Leben nun einmal aus üblen Scherzen, die anderen nur zum Nachteil gereichen.

Überblick

Für die meisten anderen Völker sind die Goblins ein Ärgernis. Einzig ihr eher unterdurchschnittlicher Verstand sowie ihr Hang die eigenen Reihen durch Streitereien und ihrer Neigung zu Unfällen auszudünnen, hat bisher verhindert, dass sie am Ende noch Nationen gründen. Goblins sind faul und nicht daran interessiert, sich etwas aufzubauen, und so leben sie in kleinen Stämmen. Darüber hinaus sind sie notorische Feiglinge und begabte Plünderer, weshalb sie sich meist in der Nähe humanoider Siedlungen niederlassen. Da es ihnen aber nicht gelingen will, ordentliche Plündertrupps aufzustellen, und sie schon panisch fliehen, wenn jemand sich nur halbherzig verteidigt (oder der Wachhund losbellt), sehen die meisten sie als so etwas wie amüsante Haustiere. Nur wenn sich ein besonders ehrgeiziger Häuptling hervortut oder (was dann doch öfter vorkommt) ein Räuber oder Bandit

eines anderen Volks sich ihrer annimmt und sie zu einer besseren Organisation zwingt, werden die Goblins wirklich gefährlich.

Organisiert man sie richtig und motiviert sie ordentlich, können Goblins ganz schnell und beunruhigend leicht von einem amüsanten Ärgernis zu gnadenlosen Mördern werden. Es scheint fast, als würden sie schlauer und stärker werden, je mehr von ihnen an einem Angriff teilnehmen. Tatsächlich aber steigt bei einer größeren Menge Goblins einfach nur die Wahrscheinlichkeit, dass einer besonders mutig oder töricht ist. Werden die kleinen Quälgeister von einem geschickten und ambitionierten Kriegsherren oder Räuber kommandiert, können sie so effektiv sein wie ein Trupp gut bezahlter Söldner oder eine Horde abgerichteter menschenfressender Monster.

Lebensweise

Goblins haben es von Geburt an nicht leicht. Kleinkinder werden nicht viel besser als Haustiere behandelt – man steckt sie in Käfige und gibt ihnen ab und an etwas zu Essen und zu Trinken (sollte überhaupt jemand daran denken). Meist überlässt man sie einfach ihren Zankereien und Raufereien. Die wenigsten Goblineltern zeigen ein aktives Interesse an ihren Kindern. Die einzige Ausnahme bilden die Häuptlinge, die ihre Blutlinie schließlich erhalten wollen. Da die meisten Häuptlinge aber lieber sterben würden, als den Thron abzutreten (auch nicht an ihre eigenen Söhne oder Töchter), legen sie nur selten Fürsorge an den Tag. Glücklicherweise – für sie selbst – werden Goblins aber ziemlich schnell erwachsen. Im Alter von 5 Jahren sind sie voll ausgewachsen. Ein Goblin, der seine Kindheit überlebt hat, ist entweder zäh oder hatte Glück – beides Eigenschaften, die ihm im späteren Leben nur dienlich sein können.

Goblins haben eine geringe Lebenserwartung und werden nur selten älter als 50. In der Realität aber erreichen die wenigsten überhaupt ihr zwanzigstes Lebensjahr. Goblins sind hibbelig und voller Energie, was zum einem an ihrem beschleunigten Metabolismus, aber auch an ihrer Gesellschaftsstruktur liegt. Denn der Goblin, der schnell auf eine Gefahr reagieren kann (unabhängig ob eine wirkliche oder eingebildete – meist jedoch eingebildet), ist auch der Goblin, der noch den nächsten Morgen erlebt.

Ein eher amüsanter Nebeneffekt ihres schnellen Metabolismus ist der legendäre Hunger der Goblins. Sie sind unglaublich gefräßig und zwar nicht der Völlerei willen, sondern weil sie Nahrung in einer schockierenden Geschwindigkeit verdauen. Ein Goblin hat eigentlich immer Hunger. Da dieses Völkchen einfach nicht geduldig genug ist, um zu fischen, zu jagen oder gar ein Feld zu bestellen, besorgen sich die Goblins den Großteil ihrer Nahrung durch Plünderungen. Die meisten ihrer Raubzüge sind daher einfach nur das Ergebnis ihrer ständigen Nahrungssuche. Im Notfall können sie sich auch von Flechten, Pilzen, Gras und Tannennadeln ernähren, aber das schmeckt eben alles nicht besonders gut. Salzige Speisen und Fleisch stehen da bei ihnen schon höher im Kurs. Im Allgemeinen ziehen Goblins gegartem Essen rohem vor (vor allem weil sie gerne zuschauen, wie Dinge brennen), aber ihr Hunger kommt ihrem Geschmack da leider nur allzu oft zuvor. Eingelegtes aller Art hat es den Goblins besonders angetan. Leg etwas nur lange genug in Salz ein und irgendein Goblin wird es bei nächster Gelegenheit verputzen.

Lebensraum und Sozialverhalten

Goblins haben nur einen geringen Einfluss auf ihre Umwelt und tragen sogar zum Wohlergehen der Natur bei. Die meisten Goblins sind nämlich sehr geschickt darin, ihre Umgebung zur Verteidigung ihrer Unterschlüpf einzusetzen. Statt den Wald von Unterholz zu befreien, richten sie sich darin ein und belassen so die Tierpfade und Mulden in ihrem natürlichen Zustand. Aber auch Höhlen wählen sie sich gerne als Lebensraum, denn diese sind einfach zu verteidigen und bieten viele Verstecke. Des Öfteren stößt man aber auch in größeren Gebäuden, in Palisadenbauten und in Ruinen auf Goblins. In den meisten Fällen wurden diese Bauwerke von ihren früheren Bewohnern aufgegeben. Goblins bauen nur sehr selten selbst Heimstätten, verachten aber die Annehmlichkeiten nicht, die Möbel, Dächer und Fenster, die man tatsächlich schließen kann, bieten. Finden sie also ein aufgegebenes Bauwerk, verlieren sie keine Zeit damit, sich darin niederzulassen. In anderen Fällen sind die Gebäude noch bewohnt, aber wenn Goblins etwas wirklich haben wollen, kann dieser Wunsch sogar ihre natürliche Feigheit überwinden und dafür sorgen, dass sie das Bauwerk belagern und versuchen einzunehmen.

Goblins sind begabte Räuber. In Kombination mit ihrer Fruchtbarkeit und ihrem Willen, alles zu verschlingen, was nur im Entferntesten nach Essen riecht, macht es ihnen diese Eigenschaft möglich, in so gut wie jeder Umgebung zu überleben. In der Wüste, auf Gletschern, im dichten Dschungel und tief unter der Erde ist man schon auf Goblinstämme gestoßen. Lässt man ihnen die Wahl, ziehen die meisten Goblins aber Küstengebiete vor (was vielleicht an ihrer Vorliebe für stark gesalzenes Essen liegen könnte). Goblins sind geschickt darin sich zu verstecken und sind sogar in der Lage, die Eingänge zu ihren Unterschlüpfen zu tarnen, aber von Hygiene und Reinlichkeit scheinen sie noch nie gehört zu haben. Möglicherweise sind sie deshalb gegen viele Krankheiten resistent, die mit mangelnder Hygiene in Verbindung gebracht werden. Goblinhöhlen verströmen einen ganz eigenen, unverwechselbaren Geruch. Sucht man einen ihrer Unterschlüpf, folgt man am Besten der Nase und nicht den Augen.

Goblinstämme umfassen meist nicht mehr als ein paar Dutzend Exemplare. Ein Stamm wird von einem Häuptling angeführt. In Fällen, in denen ein Stamm mehr als zwei Dutzend Goblins umfasst, gibt es oft noch ein paar untergeordnete Häuptlinge, die aus den zähesten Kriegern rekrutiert werden. Der Großteil des Rests zankt sich ständig um die Hackordnung, aber unter den niederen Häuptlingen besteht die Hierarchie höchstens aus ein paar Goblins, die an einem bestimmten Tag zu den lautesten gehörten. Die wirklich erfolgreichen Stämme besitzen auch Reittiere, denn Reiten, das können Goblins. Worgs und Wölfe gehören zu den typischen Reittieren der Goblins, ebenso natürlich wie die rattenähnlichen Goblinhunde, Riesenechsen oder Riesenspinnen. Bei all ihrem Talent fürs Reiten dächten Goblins aber im Traum nicht daran, auf ein Pferd oder auch nur eine pferdeähnliche Kreatur zu steigen. Sie haben seltsamerweise eine völlig irrationale Angst vor Pferden und die meisten dieser Vierbeiner scheinen das auch noch zu merken und provozieren Goblins, wo es nur geht. „Von einem Pferd zertrampelt zu werden“ gilt denn auch bei den meisten Goblinstämmen als die gefürchtetste Todesursache.

Aber auch das Verhältnis von Goblins und Hunden



TYPISCHE ABLENKUNGEN

Goblins sind für ihre kurze Aufmerksamkeitsspanne bekannt. Selbst wenn sie sich eigentlich konzentrieren müssten, wie etwa inmitten eines Kampfes, lassen sie sich leicht ablenken. Lass Goblins aus diesem Grund in einem Kampf guten Gewissens völlig unsinnige Dinge tun (manche davon könnten sogar Gelegenheitsangriffe provozieren). Als Faustregel kannst du dir jedoch merken, dass ein Goblin pro Kampf nicht mehr als einmal seinen Zug verschenken sollte. Hast du gleich eine ganze Horde zur Verfügung, die sich während eines Kampfes seltsam benimmt, bietet sich eine wunderbare Möglichkeit, die Persönlichkeit der Goblins darzustellen.

Im Folgenden werden nun einige Möglichkeiten vorgestellt, wie ein Goblin im Kampf abgelenkt werden könnte.

Ein Goblin könnte...

... sich auf einmal bücken und einen fetten Regenwurm aus der Erde ziehen, ihn vom Dreck befreien und dann entweder in die Tasche stecken oder gleich essen.

... eine volle Runde damit verbringen, sich über das Missgeschick eines anderen Goblins totzulachen.

... versuchen, einen Gegner in den Ringkampf zu verwickeln, der offensichtlich sehr viel stärker ist.

... wie wild im Kreis um einen Gegner rennen, um diesen an einer Stelle zu treffen, die er nicht erwartet.

... versuchen, einen anderen Goblin zu bestehlen, oder versuchen, ihm ins Ohr zu beißen.

... seine Waffe fallen lassen und sich wie wild den Rücken kratzen.

... seinen Rotz hochziehen und an eine möglichst schwer zu treffende Stelle spucken und bei einem anderen Goblin damit angeben.

verdient besondere Aufmerksamkeit. Bei einem Volk, das mit Wölfen, Worgs und Goblinhunden zusammenlebt, könnte man erwarten, dass es sich natürlich auch mit normalen Hunden versteht. Doch das genaue Gegenteil ist der Fall. Alle Goblins hassen Hunde geradezu leidenschaftlich. Wie Pferde scheinen auch Hunde diese Aversion zu spüren und bellen was das Zeug hält, wenn sich ihnen ein Goblin nähert. Hunde sind für Goblins die ultimative Beleidigung, wurde in ihnen doch die rohe Kraft gezähmt, die so typisch für ihre Lieblingsreittiere ist. Nennt man einen Wolf einen Hund, trifft man bei den Goblins mit Sicherheit den wunden Punkt. Oft genug gehen die Raubzüge der kleinen Fieslinge in die Hose, weil die Goblins ein paar bellende Hunde auf einem weiter draußen liegenden Bauerngehöft bemerkt haben und ihr eigentliches Ziel aus den Augen verlieren. Haben sie die Gelegenheit, ein paar Hunde umzubringen, opfern sie dafür nur zu gerne das Überraschungsmoment. Nicht umsonst sind Wachhunde beliebte Haustiere in Gemeinden, die des Öfteren Probleme mit Goblins haben.

Goblins leben in ständiger Angst – in der Angst von Hunden angegriffen, von Pferden niedergetrampelt oder von Abenteuern in ihrem Unterschlupf aufgestöbert zu werden. Diese Angst hat auch Einfluss auf ihre religiösen

Vorstellungen. Das einzige, das diese alltäglichen Ängste nämlich übertrumpfen kann, ist die Angst vor göttlicher Rache, die meist in Form der Waffen und Zauber der Stammesschamanen oder Priester niedergeht. Größere Goblinstämme verehren eigentlich immer irgendeine Gottheit, manchmal handelt es sich dabei um einen Dämonenherrscher oder einen Erzteufel, meist aber um eine der Gottheiten ihres eigenen, recht kleinen Pantheons.

Bei kleineren Goblinstämmen findet sich oft niemand, der dazu geeignet wäre, Priester zu werden. Doch selbst bei diesen Gruppen spielt die Religion eine wichtige Rolle. Dieses Verhalten hat zu den diversen Geschichten über Goblins geführt, die angeblich Baumstümpfe verehren, die aussehen wie Monster, Schimmelflecken an Wänden, die man für einen dreiarmligen Goblin halten könnte, oder die Skelette großer Tiere, die vorher in ihren Höhlen lebten. Für die meisten anderen Völker ist dieses Verhalten belustigend bis lächerlich, doch bisher haben kleinere Goblinstämme mit dieser kruden Form des Animismus ganz gute Erfahrungen machen können. Ist der Häuptling eines Stammes zu mitternächtlicher Stunde verschwunden, glauben die Goblins gerne, dass der fiese Monsterstumpf dahinter steckt, egal ob das nun tatsächlich der Fall ist oder irgendeiner ihrer Artgenossen den Häuptling zur Strecke gebracht hat und schlaue genug war, sich solch eine Geschichte auszudenken.

Goblins verbringen zwar einen Großteil ihres Lebens auf Raubzügen gegen andere Stämme oder menschliche Siedlungen, um an Nahrung zu gelangen, doch auch sie wenden nicht jede wache Stunde zum Krieg Führen auf. Lässt man sie in Ruhe, bleiben Goblins meist innerhalb ihres Territoriums. Typische Gründe für Plünderungen sind Nahrungsengpässe oder die Einmischung anderer, welche die Goblinstämme als ihre Privarmee nutzen. Goblins, die sich nicht so viele Gedanken darüber machen müssen, woher ihr nächstes Essen kommt, können recht kreativ werden, um sich die Zeit zu vertreiben. Ihre Spielchen sind aber meist ziemlich grausam und sadistisch. Das Leid kleinerer Kreaturen herbeizuführen, ist so ziemlich der sicherste Weg, um eine Horde Goblins zu unterhalten. Kleinere Tiere übernehmen daher nur zu oft die Hauptrollen in ihren Spielchen. Aber auch mit Feuer kann man Goblins stundenlang unterhalten. Die tanzenden Flammen wirken unglaublich faszinierend auf die kleinen Wesen und Brandstiftung gilt bei vielen Stämmen als Kunstform. Ein ungeschulter Beobachter könnte meinen, dass Goblins und Feuer eine Kombination ist, die mit Sicherheit zur Katastrophe führt, doch Goblins haben einen dermaßen großen Respekt vor Feuer, dass sie nur selten wirklich etwas (aus Versehen) abfackeln. Viele sind besonders stolz darauf, einen Gefangenen in trockene Blätter zu wickeln, anzuzünden und dann zuzuschauen, wie der Unglückliche panisch versucht, sich zu löschen, ohne dabei seine Umgebung in Brand zu stecken.

Grausamkeiten und Feuer sind aber nicht die einzigen Dinge, mit denen Goblins sich die Zeit vertreiben. Ihr wohl harmlosestes Vergnügen ist das Singen. Goblins besitzen erstaunlich gute Singstimmen und ihre Lieder sind eingängig und leicht zu merken. Der Akt des Singens an sich mag harmlos sein, nicht so aber die Themen, um die es geht. Goblinlieder drehen sich nämlich um das Plündern, das Abmetzeln von Hunden, Brandstiftung und Folter. Barden sind in ihren Stämmen hoch angesehen und wer einen Kriegsbarden in seinen Reihen hat, ist im Kampf weitaus gefährlicher, denn mit einem anheizenden Liedchen

kann man einen Goblin gut von allem ablenken, wovor er möglicherweise Angst haben könnte.

Kein Lied gleicht dem eines anderen Stammes und das hat seinen Grund: Goblins schreiben ihre Lieder nicht auf. Die kleinen Monster finden Schreiben nämlich höchst verdächtig, wohl einer ihrer seltsamsten Ticks. Einige Gelehrte nehmen an, dass diese seltsame Furcht sich tief in das Gedächtnis des Volkes eingegraben hat. Die ersten Goblins, die auf die Materielle Ebene verbannt wurden, waren nämlich eigentlich verwandelte Barghests, die von Asmodeus dazu gezwungen wurden, ihren echten Namen (und all die damit verbundene Macht) auf ein Hexenhautpergament niederzuschreiben. Auf diese Weise verbannten sie sich selbst ins Exil. Woher nun diese Angst auch immer rühren mag, fast alle Goblins sind der Auffassung, dass einem die Worte aus dem Kopf gestohlen werden, wenn man sie aufschreibt, und dass man keine Chance hat, sich diese wiederzuholen. Wenn man den Namen eines Goblins aufschreibt, kann man ihn damit zur Weißglut bringen und außerdem in Panik versetzen.

Rolle im Spiel

Goblins eignen sich perfekt dazu, die „ersten Monster“ einer Kampagne zu stellen. Sie sind relativ schwach, leicht zu töten und vollkommen wahnsinnig. Außerdem kannst du sie auch Aktionen „verlieren“ lassen, was sie nicht nur sehr unterhaltsam macht, sondern Charakteren der ersten Stufe auch noch einen weiteren Vorteil verschafft. Und seien wir ehrlich, Charaktere der ersten Stufe können jede Hilfe gebrauchen.

Die Spielregeln ermöglichen es dir, ohne Probleme einen Goblin-Erzbösewicht zu erschaffen, aber du solltest der Versuchung lieber widerstehen, einen Goblin-Assassinen der 15. Stufe oder einen Goblin-Nekromanten der 20. Stufe zu erschaffen. Zum einen wirken Goblins über der 5. Stufe eher unglaublich (da muss es sich schon um einen knallharten Draufgänger handeln!), zum anderen sollen sie vertrottelt und etwas dumm sein. Da würde es schon ein wenig seltsam wirken, wenn man auf einmal einem Goblin begegnet, der es mit einem Dämonen oder einem Drachen aufnehmen kann. Spieler mit höherstufigen Charakteren wollen „richtige“ Monster sehen. Das soll jetzt nicht heißen, dass du deinen Spielern nie einen hochstufigen Goblin vorsetzen darfst, aber wenn, dann solltest du es höchstens einmal pro Kampagne machen.

Schätze

Goblins sind bei Schätzen nicht so wählerisch. Eigentlich haben sie sowieso keine wirkliche Vorstellung davon, was ein Schatz denn nun genau ist. Für die meisten von ihnen heißt es: je mehr es glänzt, desto wertvoller ist es. Es ist nichts Ungewöhnliches, auf einen Goblinhort zu stoßen, der mit polierten, aber qualitativ minderwertigen Waffen und Schrott vollgestopft ist, während der hölzerne Stab der Steinhaut ignoranterweise als Rückenkratzer oder Stock verwendet wird, mit dem die Kinder ruhig gestellt werden. Die Neigung der Goblins, sich über die Schrottplätze und Müllhaufen von humanoiden Siedlungen herzumachen, trägt nun ebenfalls nicht dazu bei, dass sie wertvollere Schätze finden. Dafür können Goblins aus einem alten, verbogenen Dolch

oder einem kaputten Sattel noch richtig was herausholen. Die meisten ihrer Waffen und Rüstungen bestehen aus solchem gestohlenem Müll. Aber Müll bleibt halt Müll.

Der wahre Schatz eines Goblinstamms findet sich wenn dann beim Häuptling. Die Häuptlinge verstecken nämlich oft wertvolle Gegenstände irgendwo in ihrem Unterschlupf, um den schönsten Tand und magischen Schmuck vor dem Rest des Stammes zu verbergen. Manchmal kommt es vor, dass ein Häuptling vergisst, wo er seine Beute hingetan hat, meist aber wird er einfach von einem jungen Emporkömmling beseitigt, der natürlich keine Ahnung hat, wo sein Vorgänger die besten Stücke versteckt hat. Dementsprechend sehen Goblinhöhlen immer ziemlich marode und heruntergekommen aus, ein schlauer Abenteurer aber, der weiß, wo er zu suchen hat, kann die schönsten Schätze unter Felsbrocken, in hohlen Baumstümpfen, in der Erde oder im Schädel des alten Häuptlings finden.

Varianten

Goblins sind nur eine von drei Arten Goblinoider. Zu diesem Volk gehören noch die Hobgoblins und die Grottschrate. Diese beiden sind sehr viel mächtiger und gefährlicher als ihre kleinen Verwandten und tendieren dazu, auf die Goblins hinabzuschauen. Für einen Hobgoblin ist ein normaler Goblin nicht mehr als Ungeziefer, das die mühseligsten Aufgaben übernehmen darf, die innerhalb der Gesellschaft oder im Krieg anfallen. Grottschrate hingegen finden sie unglaublich amüsant und einfach zu klein, um sie ernst zu nehmen. Ironischerweise sind die Goblins aber die älteste der drei Unterarten. Sowohl Hobgoblins als auch Grottschrate haben sich entwickelt, nachdem die ersten Goblinstämme auf der Welt erschienen waren.

Das Volk der Goblins ist aber noch weitaus vielschichtiger. In Regionen mit extremen klimatischen Bedingungen wurden die Stämme oft durch die Ausbreitung einflussreicherer Kulturen oder durch Kriege aus den Heimen ihrer Vorfahren vertrieben und mussten sich Orte zum Leben suchen, die von anderen gemieden werden. Diese



GOBLIN-GÖTTER

Goblins folgen abgesehen von ihren animistischen und druidischen Traditionen am Ehesten einer dieser fünf Gottheiten.

Gottheit	Gesinnung	Bereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Hadregash	RB	Goblin-Vorherrschaft, Sklaverei, Territorien	Böses, Krieg, Ordnung,	Streitflegel
Lamashtu	CB	Wahnsinn, Monster, Alpträume	Bezaubern, Böses, Wahnsinn, Stärke, Tricks	Krummschwert
Venkelvore	NB	Hunger, Gräber, Folter	Böses, Tod, Zerstörung	Speer
Zarongel	NB	Berittener Kampf, Brandstiftung, Ermordung von Hunden	Feuer, Tiere, Reisen	Hundsschnitter
Zogmugot	CB	Ertrinken, Treibgut, Plündern	Chaos, Tricks, Wasser	Sichel

Vertriebenen haben sich schon in Gletscherspalten, am Rande von sturmgepeitschten Eisseen, in brennend heißen Wüsten oder sogar in den lichtlosen Tiefen der Unterwelt niedergelassen. Im Laufe der Zeit, welche die Goblins dann in diesen wilden Regionen lebten, passten sie sich überraschend schnell an ihre Umwelt an. Es überlebten nur die Härtesten und die gaben ihre vorteilhaften Eigenschaften dann an ihre Nachkommen weiter. Arktische Goblins etwa sind pelziger als ihre normalen Verwandten und haben ein dichtes weißes Fell, das ihnen eine Kälteresistenz von 5 verleiht. Andere wiederum, die in die endlosen Höhlen der Finsterlande flohen, haben inzwischen riesige runde Augen, die ihnen eine Dunkelsicht auf 40 Meter verleihen, sowie lange, spinnenähnliche Gliedmaßen, die ihnen einen Volksbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Klettern verleihen. Doch selbst diese Unterarten verfügen noch über fast alle der typischen Eigenschaften, die Goblins zu eigen sind.

Goblins auf Golarion

Die Goblins von Golarion verehren ein relativ kleines Pantheon. Ihre Lehren besagen, dass es am Anfang Lamashtu gab. Die Mutter aller Monster und Tiere sah, dass die Wesen, die man als Barghests kennt, von den Teufeln der Äußerer Sphäre verklavt wurden. Und sie sah deren Potential, sah, dass nur die Ketten ihrer teuflischen Herren sie daran hinderten, dieses Potential zu verwirklichen. Also stahl sich Lamashtu in Asmodeus' Zwinger und befreite die vier Exemplare, die ihr am vielversprechendsten erschienen, und floh mit ihnen auf die Materielle Ebene. An der Westküste Avistans ließ sie die Barghests frei, versteckte sich und wartete, bis Asmodeus' Zorn verflogen war. Der stattliche Hadregash war der stärkste der vier und der beste Anführer. Die fette Venkelvore war die Schönste unter ihnen und Hadregashs Gefährtin. Zarongel war mit einem Pelz aus Feuer gesegnet und der einzige, der nach Lamashtus Diebstahl einen Teil seines wölfischen Aussehens behielt. Die letzte der vier war Zogmugot. Sie hatte scharfe Augen und war selbst für einen Goblin wirklich hässlich, aber auch die beste Schatzsucherin unter ihnen.

Bald schon bemerkten die vier mächtigen Barghests, dass, wenn sie Wesen töteten, die auf dieser neuen Ebene beheimatet waren, deren vergossenes Blut kleinere Versionen ihrer selbst entstehen ließ – die Goblins. Jeder Barghest machte sich sogleich daran, Armeen von Anhängern aufzubauen. Hadregash war dabei am Erfolgreichsten und teilte die Goblins in Stämme auf, damit sie ihm noch besser dienen konnten. Venkelvoren Heißhunger machte es da schwieriger, ihre Untertanen am Leben zu erhalten,

denn diese hatten nie genug zu essen und verhungerten oft. Zarongels Goblins ging es nur wenig besser, denn er hatte sich in einer Gegend niedergelassen, die von wilden Hunden bevölkert war, die sich nur zu gerne an den Goblins satt fraßen. Zogmugot schließlich war so besessen von allem, was sie am Strand fand, dass viele ihrer Goblins ertranken, bevor sie herausfanden, dass sie Wasser nicht atmen konnten.

Irgendwann war Asmodeus der Suche müde geworden und überließ die vier gestohlenen Barghests ihrem Schicksal. Die Mutter aller Monster erschuf daraufhin über ihrer Klamm in der Äußerer Sphäre ein Reich für die Barghests, das sie Basalfest nannte und in das sie die vier brachte. Im Austausch dafür verlangte sie nur die Loyalität der Goblinstämme, die auf Golarion zurückgeblieben waren.

Und so kam es, dass fast alle Goblins Lamashtu als ihre Hauptgöttin verehren. Die vier Barghests wurden ebenfalls zu Göttern, aber selbst sie erkennen Lamashtu als ihre wahre Mutter an. In jüngster Zeit sind Gerüchte aufgekommen, dass einige häretische Stämme nur noch einen der Barghests verehren und versuchen, ihren ausgewählten Gott über die anderen drei und Lamashtu selbst zu erheben. Die Mutter aller Monster weiß zweifelsohne über diese Vorgänge Bescheid, doch bisher hat sie noch nichts gegen diese Stämme unternommen – wer weiß, vielleicht arbeiten sie einem ihrer geheimen Ziele zu.

Goblinnamen

Goblins haben eher fiese Namenskonventionen. Meist verwenden sie eines der vielen Schimpfwörter ihrer Sprache oder kombinieren lustig klingende Laute und Silben miteinander.

Männliche Namen: Chuff, Churkus, Drubbus, Gawg, Ghorg, Irnk, Kavak, Lunthus, Mogawg, Murch, Pogus, Ronk, Unk, Vogun, Zord.

Weibliche Namen: Aka, Chee, Fevva, Gretcha, Janka, Klonyg, Lupi, Medge, Namby, Olba, Rempy, Ruxi, Vruta, Yalla, Ziku.

DER GOBLIN

Goblins sind ungefähr 90 cm groß und ihr ellipsenförmiger Kopf ist geradezu grotesk groß im Vergleich zu ihrem schlaksigen Körperbau. Ihre Augen liegen sehr weit auseinander. Es sind kleine rote Knopfaugen, die ein wenig zu eifrig das Feuer reflektieren wollen. Das Gesicht eines Goblins ist faltig und von einem breiten Maul durchzogen, das voller kleiner, scharfer Zähne steckt. Die Haut dieser Wesen ist grün-grau und sie kleiden sich in weggeworfene und abgelegte Stoffe, ja selbst ihre Schwerter finden sie im Müll. Das Wort Schwert ist hier aber vielleicht ein wenig fehl am Platze, es sind eher lange, schartige Metallstücke, die sie bedrohlich über ihren Köpfen schwingen.

GOBLIN

HG 1/3

EP 135

NB Kleiner Humanoider (Goblinoid).

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild)

TP 6 (1W10+1)

REF +2, WIL -1, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Hundeschnitter +1 (Kurzschwert) (1W4/19-20)

Fernkampf Kurzbogen +3 (1W4/x3)

SPIELWERTE

ST 11, GE 13, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6

GAB +1; KMB +0; KMV 12

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Reiten +10,

Schwimmen +4; Volksmodifikatoren

Heimlichkeit +4, Reiten +4

Sprachen Goblinisch

Ausrüstung Lederrüstung, Leichter Holzschild,

Hundeschnitter, Kurzbogen mit 20 Pfeilen

TAKTIK

Während des Kampfs Goblins ziehen es vor, in Gruppen anzugreifen, und zwar am Besten so, dass ein Ziel von mindestens zwei (besser vier) Goblins auf einmal bearbeitet werden kann. Auf der einen Seite erhalten sie dadurch Boni fürs in die Zange nehmen, auf der anderen Seite sinken auch die Chancen für jeden Goblin, selbst angegriffen zu werden, so dass sie im Fall der Fälle schneller die Flucht ergreifen können. Nur wenn ein Goblin seinen Erzfeinden gegenüber steht (Zwerge und Gnome), verfliegt seine natürliche Feigheit für einen Augenblick.

Moral Goblins sind nur mutig, wenn sie ihren Gegnern zahlenmäßig mindestens um das Doppelte überlegen sind. Ein Goblin gibt oft schon auf, wenn er einmal

getroffen wurde – vorausgesetzt er überlebt einen solchen Treffer. Bei Feinden, die Hunde oder Pferde dabei haben, fliehen Goblins üblicherweise sofort und hoffen, dass irgendein stärkerer Goblin kommt und die Lage rettet.

**„Fang die Schlange, dreh den Kopf,
Wirf sie zu dem Halblingtroph.
Schlange wütend: BEISS, BEISS, BEISS!
Halbling tot: so'n Scheiß!“**

— Trainingslied für Goblinsoldaten
(Neunter Vers).





Hobgoblins

„Auf den ersten Blick scheint es, als würde eine Kohorte galanter Ritter über das Land ziehen. Die Wahrheit enthüllt sich erst, wenn man der Verwüstung ansichtig wird, die sie hinterlassen, sobald man die Flammen und Rauchschwaden am Horizont sieht. Noch im Umkreis von Meilen steht alles still, als fürchteten sich selbst die wilden Tiere und die einfachen Büsche davor sich zu bewegen. Und wenn der Wind dann richtig steht, zieht einem der Gestank der verrottenden Leichen in die Nase und die Bitten der armen Seelen, die sie in ihrer Sklavenkolonne vor sich hertreiben, erreichen das Ohr. Es sind Hobgoblins und sie ziehen in den Krieg.“

— Unbekannter Autor,
Auszug aus **Berichte über den Goblinblutkrieg**

Während die anderen Goblins das Verbreiten von Schmerz und Leid als eine Art perversen Sport betrachten, haben die Hobgoblins hehre Ziele. Sie träumen von einem großen Reich, das Hunderte, wenn nicht Tausende von Quadratkilometern umspannt. Zum Glück der anderen Zivilisationen sind sich Hobgoblins aber nie über ihre Ideale einig und interne Streitereien und Machtkämpfe halten sie davon ab, diesen Traum zu verwirklichen.

Überblick

Hobgoblins sind ein Volk von Soldaten und Sklavenjägern, das an den Rändern der Zivilisation, unter deren Oberfläche lebt. Wie Parasiten sind Hobgoblins darauf angewiesen, sich das Notwendigste von ihren Nachbarn zu holen, doch wo die Goblins sich diese Dinge erschleichen und stehlen, greifen Hobgoblins zu den Waffen. Ihre Gefangenen verschleppen sie in ihre Unterschlüpfte, wo diese sich zu Tode schinden müssen.

Hobgoblins sind in gewisser Weise ein Paradoxon. Als Volk sind sie ziemlich mächtig, organisiert und gefährlich, ein einzelner Hobgoblin aber ist schon fast übereifrig, paranoid und hinterlistig. Sie bringen zwar oft die besten Soldaten einer Welt hervor, doch ihre Gesellschaft als Ganzes steht immer kurz vor dem Zusammenbruch. Ihr Fortbestehen hängt fast ausschließlich von den Talenten und Fähigkeiten ihrer

Sklaven ab. Hobgoblins sind im Allgemeinen extrem ehrgeizig und zögern nicht, alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel zu ihrem Vorteil einzusetzen. Aus diesem Grund findet man sie nur selten in untergeordneten Positionen wieder, wenn sie sich einer Gruppe anderer Humanoider angeschlossen haben. Sie übernehmen eigentlich immer die Führung solcher Gruppen oder werden bei dem Versuch, diese zu erreichen, vertrieben oder getötet.

Darüber hinaus sind Hobgoblins als Sklavenjäger berüchtigt. Für die meisten anderen Völker ist dies das Schrecklichste an ihnen. Sie brauchen eigentlich immer neue Sklaven und behandeln diese mit einer geradezu abstoßenden Grausamkeit. Sollten Hobgoblins erfolgreich eine Stadt überfallen, töten sie alle Überlebenden, die nicht mehr laufen können, und nehmen den Rest als Sklaven mit.

Lebensweise

Hobgoblins wurden aus Goblins erschaffen und ähneln ihren kleinen Verwandten äußerlich ziemlich stark. Sie haben die graue Haut, die orangen Augen, die breiten Köpfe und Mäuler und die spitzen Ohren der Goblins. Zum Pech ihrer Feinde enden die Ähnlichkeiten hier aber auch schon. Goblins sind zwar gefräßige, blutrünstige Mörder, im Endeffekt aber nicht mehr als Ungeziefer, das den Bodensatz der Zivilisation bevölkert und sich stiehlt, was es braucht. Hobgoblins hingegen besitzen die Größe, Stärke und Hartnäckigkeit, um eine eigene Zivilisation aufzubauen. Außerdem haben sie das instinktive Bedürfnis, sich einen Platz in der Gesellschaft zu suchen (am Besten einen, der so hochrangig wie möglich ist). Dieser Wille zur ständigen Verbesserung der eigenen Situation führt dazu, dass sie immer wieder versuchen, sich auf dem Schlachtfeld zu beweisen und so viel Beute und Sklaven zu machen wie möglich.

Wenn Hobgoblins auf Raubzüge aufbrechen, tun sie das in Gruppen von mindestens zwanzig Mann. Sie sind zwar in der Lage, längere Feldzüge zu unternehmen, entfernen sich aber nur selten weiter als ein paar Tagesreisen von ihren Siedlungen, müssen sie sich doch sonst Sorgen machen, was in ihrer Abwesenheit geschieht. Hobgoblins lieben den Kampf, doch nichts macht ihnen größeren Spaß als ein gegückter Überraschungsangriff, bei dem sie die Wachen abschlachten können, bevor ihre Gegner in der Lage sind zurückzuschlagen. Hobgoblins sind zwar nicht gerade für ihre Geduld bekannt, doch meist nehmen sie sich die Zeit, ein potentiell Ziel auszuspionieren, bevor sie zuschlagen. Was ihre Opfer angeht, sind sie nicht wählerisch. Meist suchen sie sich schlecht verteidigte Siedlungen aus. Solange ihre Anführer ein Auge auf sie haben, sind Hobgoblins blutrünstige und geradezu fanatische Kämpfer. Echte Entscheidungsschlachten liegen ihnen aber nicht wirklich und sehen sie sich einem entschlossenen Widerstand gegenüber, ziehen sie sich zurück (vor allem natürlich, wenn ihre Anführer bereits getötet wurden).

Wenn es darum geht, die eigene Heimat zu verteidigen, können Hobgoblins unglaublich zähe Gegner sein. Die meisten ihrer Siedlungen sind ziemlich marode und schlampig gebaut, doch die Verteidigungsmaßnahmen sind stets in einem hervorragenden Zustand. Selbst für eine überlegene Streitmacht ist es ein äußerst gefährliches Unterfangen, ein Bollwerk der Hobgoblins anzugreifen, vor allem, wenn es unter der Erde liegt. Hat ein Stamm Hobgoblins sich erst einmal in einer Gegend festgesetzt, ist er nur sehr schwer wieder loszuwerden.

HOBGOBLINS UND DIE WISSENSCHAFT

Hobgoblins sind gegenüber der Magie extrem misstrauisch. Der Großteil dieses Argwohns kann auf die in Kriegszeiten von den Elfen eingesetzte Magie zurückgeführt werden. Eine der wenigen Eigenschaften, die sich die Hobgoblins mit ihren Goblin-Vorfahren teilen, ist die Liebe zum Feuer, zu Rauch und Explosionen. Ihre geschickten Finger, ein großer Vorrat an mineralischen Ressourcen und eine gesunde Portion Pyromanie haben die Hobgoblins zu recht beachtlichen Alchemisten und Ingenieuren werden lassen. Wie viel von diesem Hintergrund du in deine Kampagne einbauen möchtest, bleibt dir überlassen. Die Ergebnisse dieser wissenschaftlichen Bestrebungen können bei brennendem Öl und mit Fallen versehenen Minenschächten anfangen und bis zu Sprengstoff reichen, der an Sklaven oder Goblins festgebunden wird.

Paarungen finden normalerweise zwischen zwei bereitwilligen und gleichrangigen Hobgoblins statt. Jeder darf sich aber mit einem Hobgoblin eines niedrigeren Ranges paaren, egal ob dieser darin einwilligt oder nicht. Solche Paarungen sind erlaubt, aber eher selten, denn diese Verbindungen gelten als geschmacklos und wer so etwas tut, wird schnell zum Objekt des Spottes seiner oder ihrer Kameraden. Hobgoblins pflanzen sich relativ häufig fort und Monogamie ist ihnen so gut wie unbekannt.

Hobgoblins vermehren sich nicht so schnell wie Goblins, im Vergleich zu Menschen ist ihre Fortpflanzungsrate aber ziemlich hoch. Zudem werden Hobgoblins sehr viel schneller erwachsen. Ein Säugling ist nach drei Wochen entwöhnt und kann nach sechs Monaten schon laufen, sprechen und auf sich selbst Acht geben. Alle Kinder jedoch, ob es sich nun um den Nachwuchs eines Offiziers oder den eines Sklaven handelt, werden ihren Müttern weggenommen, sobald sie entwöhnt sind. Ab diesem Zeitpunkt werden sie von der gesamten Gemeinschaft erzogen, um die bestmöglichen Soldaten aus ihnen zu machen. Diese Ausbildung ist für ihre Gnadenlosigkeit und mörderischen Bedingungen bekannt und beginnt, noch bevor die Kleinen laufen können. Sie dauert insgesamt vier Jahre, kann aber auch kürzer sein, wenn dringend Soldaten benötigt werden. In dieser Zeit werden die Kinder in Formation aufeinander gejagt und lernen zu kämpfen, zu planen, zu marschieren und gemeinsam auf Nahrungssuche zu gehen. Einer von fünf Hobgoblins überlebt diese Ausbildung im Allgemeinen nicht, der Rest aber geht mit hervorragenden Kampffähigkeiten und einem ausgeprägten Selbsterhaltungstrieb aus dieser Zeit hervor. In der Regel werden alle Hobgoblins auf diese Weise erzogen. Ausnahmen können manchmal die Kinder von Hobgblingenerälen sein, was der Grund ist, dass ab und an durch Anführer begründete Dynastien entstehen können, die sich jedoch meist nur ein paar Generationen lang halten.

Lebensraum und Sozialverhalten

Das Militär ist das Rückgrat der Gesellschaft der Hobgoblins. Jedes freie Mitglied einer Gemeinde ist im Endeffekt Teil der Armee. Die meisten Hobgoblins erhalten ihren militärischen



Rang, wenn sie erwachsen werden. In ihrem ersten Jahr gehen die neuen Rekruten dann auf einen Raubzug nach dem anderen. Es wird auch „das Höllenjahr“ genannt. Jeder Hobgoblin muss seinem Vorgesetzten in dieser Zeit beweisen, dass er ein furchtloser, schlauer und gnadenloser Krieger ist. Wer als zu schwach, feige oder untauglich für den Militärdienst befunden wird, wird entlassen und muss sich eine andere Aufgabe suchen, die selbstverständlich nie so hoch angesehen ist. Ungefähr zwei Drittel aller Rekruten teilen sich dieses Schicksal. Sie sind zwar theoretisch nicht aus der Armee entlassen worden, doch Handwerker und Arbeiter können nie über den Rang eines einfachen Soldaten hinaus gelangen. Also sind sie für den Rest ihres Lebens dazu verdammt, den Launen so gut wie aller anderen Hobgoblins zu gehorchen. Es müssen schon höchst außergewöhnliche Umstände eintreten, damit ein Arbeiter zurück in die Armee befördert wird. So etwas geschieht nur, wenn der Betroffene wirklich unglaubliche Kampffertigkeiten unter Beweis stellen konnte. Da solche Hobgoblins jedoch nur eine Chance aufs Kämpfen erhalten, nämlich dann wenn ihre Siedlung angegriffen wird, sehnen viele von ihnen solche Belagerungen und Angriffe geradezu herbei, denn nur so können sie sich dem Rest beweisen und ihrer trostlosen Existenz entkommen. Jeder Hobgoblin erhält eine militärische Grundausbildung und die meisten sind ganz erpicht darauf, sich hervorzutun, was nur zu den Gefahren beiträgt, denen man sich aussetzt, wenn man eine Hobgoblin-Siedlung angreift.

Haben sie es in die Armee geschafft, sind Hobgoblins versessen darauf, in der Befehlskette aufzusteigen. Da ein Aufstieg vom guten Willen des Vorgesetzten abhängt, geben die meisten Hobgoblins ihr Bestes, um sich bei ihren Anführern einzuschleimen, in der Hoffnung so aufzufallen und bei Beförderungen in Betracht gezogen zu werden. Eine andere Möglichkeit, in der Hierarchie aufzusteigen, ist das Kalech-Mar, ein Duell, bei dem der jüngere Offizier seinen direkten Vorgesetzten herausfordert und ihn der Schwäche oder Inkompetenz bezichtigt. Der Höhergestellte darf die Herausforderung ablehnen, was jedoch zur Folge hat, dass er den Respekt der anderen Hobgoblins verliert und sich vielleicht bei seinen eigenen Vorgesetzten unbeliebt macht. Dementsprechend selten werden diese Duelle abgelehnt. Hochrangige Hobgoblins sind meist die Überlebenden und Sieger dutzender Duelle (von normalen Schlachten einmal ganz abgesehen), wodurch sich einerseits ihre Kampffähigkeiten verbessern, andererseits aber auch zukünftige Herausforderer entmutigt werden. Unter niedrigrangigen Offizieren werden diese Duelle ziemlich häufig ausgefochten, doch je höher ein Hobgoblin aufsteigt, desto weniger ist er gewillt, seinen komfortablen Posten in Gefahr zu bringen, indem er seinen Vorgesetzten herausfordert. Duelle zwischen hohen Offizieren sind deshalb eher die Ausnahme als die Regel.



Hobgoblins sind sehr stolz auf ihren Sinn für Ordnung. Sie haben zwar kein Problem damit zu stehlen und zu töten, wenn dies zu ihrem persönlichen Vorteil ist, doch sie haben ebenso wenig Probleme damit, der Gerechtigkeit Genüge zu tun, wenn einer so dumm war, sich erwischen zu lassen. Der General einer Siedlung ist dafür zuständig, Recht zu sprechen. Bei besonders großen Siedlungen setzen die Generäle jedoch oft Beamte ein, die diese Aufgabe bei geringen Verbrechen übernehmen. Bei den Hobgoblins gibt es nur vier Strafen: Degradierung, Verbannung, Sklaverei und den Tod. Wie schwer ein Vergehen bestraft wird, hängt einzig vom General ab. Da Hobgoblins ständig neue Sklaven brauchen, ist die Versklavung die häufigste Bestrafung. Sie wird vor allem bei geringen Verbrechen angewandt, die nicht von einem Soldaten begangen wurden.

Hobgoblins bezeichnen ihre Siedlungen üblicherweise nicht als „Dörfer“ oder „Städte“, sondern benutzen militärische Begriffe, wie „Regiment“, „Division“, „Armee“ oder sogar „Horde“, wenn es sich dabei um eine besonders große Gemeinde handelt. Jede dieser Gemeinden, egal wie groß sie ist, steht unter dem Kommando eines Generals. Dieser hat die absolute Autorität über alles und jeden innerhalb seiner Gemeinde inne und wird von niemandem zur Verantwortung gezogen. Unter dem General steht eine Reihe von Offizieren, die wiederum diverse Untergeben haben. Wie es im Militär üblich ist, reichen die Ränge bis zum gemeinen Fußsoldaten hinunter, die auch den Großteil der Bevölkerung stellen. Während der höchste Rang in jeder Hobgoblin-Siedlung derselbe ist, variiert die Anzahl anderer Titel und deren Bezeichnungen von Gemeinde zu Gemeinde. Der General eines kleinen Hobgoblin-Dorfes (bzw. einer „Kompanie“) hat vielleicht gar keine untergebenen Offiziere, während der General einer großen Horde unter Umständen die Befehlsgewalt über sechs Oberste, 18 Majore, 227 Hauptmänner und 1564 Leutnants haben kann.

Es ist theoretisch möglich, dass ein Herrscher auf diese Weise ein großes Territorium kontrolliert. Praktisch aber sind alle Hobgoblins dermaßen ehrgeizig, dass sich kein Imperium bilden kann. Jeder Hobgoblin versteht zwar, was mit „Pflichten“ und „Befehlskette“ gemeint ist, aber „Loyalität“ ist ihm völlig fremd. Entsprechend ist jeder halbwegs mächtige Hobgoblin, der dem wachsamen Auge seines Vorgesetzten entkommen ist, wahrscheinlich damit beschäftigt, entweder den Sturz dieses Vorgesetzten zu planen oder sich von dannen zu machen, um selbst zum General einer eigenen Siedlung zu werden. Aus diesem Grund gibt es selbst in Gegenden mit einer relativ hohen Bevölkerungsdichte an Hobgoblins meist viele einzelne Stadtstaaten mit kleineren Trabantenstädten, die zwar nominell unabhängig sind, aber den Befehlen ihrer großen Nachbarn gehorchen müssen. Hobgoblins sind überragende Plünderer, tun sich aber mit längeren Feldzügen schwer, denn der General hat in einem solchen Fall eine schwere Wahl zu treffen: entweder er zieht mit dem Heer los und muss bei seiner Rückkehr vielleicht

feststellen, dass sein Posten von einem anderen übernommen wurde, oder er schickt einen seiner Feldherren los und dieser bringt die Soldaten zum Rebellieren oder besiegt die Feinde, bleibt aber gleich da, um eine eigene, unabhängige Siedlung zu gründen.

Andererseits eignet sich ein solcher Feldzug natürlich auch hervorragend dazu, einen mächtigen und allzu ehrgeizigen Offizier loszuwerden. Er wird entweder draufgehen oder sich nach einer erfolgreichen Schlacht mit seinen Anhängern absetzen und eine neue Gemeinde gründen.

Hobgoblins haben in ihren eigenen Siedlungen nur sehr wenig mit anderen Völkern zu tun. Von einigen wenigen Ausnahmen abgesehen ist jeder in einer Siedlung, der kein Hobgoblin ist, ein Sklave. Hobgoblins handeln meist auch nicht mit Fremden und nehmen sich, was sie brauchen, lieber mit Gewalt, statt darum zu schachern. Selbst mit anderen Hobgoblin-Siedlungen handelt man nur selten und überfällt sie lieber. Hobgoblins sind ein einzelgängerisches Volk und behandeln jeden anderen generell als niederes Wesen, das sich höchstens noch als Sklave eignet.

Aus diesem Grund haben sie in ihren Gemeinden keinen Platz für andere Völker. Verbannte Hobgoblins finden jedoch manchmal einen Platz innerhalb der menschlichen Gesellschaft. Ein solcher Hobgoblin wurde üblicherweise aufgrund eines Verbrechens verbannt, das er begangen hat. Seltener kommt es auch vor, dass ein Hobgoblin, der von seinem Vorgesetzten dabei beobachtet wurde, wie er Feigheit zeigte (indem er beispielsweise aus einem Kampfgeschehen floh), lieber nicht nach Hause zurückkehrt, da ihn dort ohnehin mit ziemlicher Sicherheit die Sklaverei erwartet. Diese Ausgestoßenen wenden sich meist der Räuberei zu, um zu überleben. Manchmal schleichen sie sich in die Städte der Menschen und leben dort wie die Goblins von den Abfällen der Zivilisation. Früher oder später beginnen sie jedoch damit, die ihnen seit Kindheitstagen indoktrinierte Gesellschaftsstruktur in ihrer neuen Umgebung nachzuahmen. Sie rekrutieren andere, die ihnen dienen, und gründen Räuber- oder Straßenbanden. Diese Organisationen können mit der Zeit ziemlich mächtig werden und es stellt keine Seltenheit dar, dass ein Hobgoblin-Kriegsherr die kriminellen Unternehmen einer größeren Stadt leitet, eine bösartige Räuberbande anführt oder eine blutrünstige Piratenmannschaft auf hoher See kommandiert.

Rolle im Spiel

Hobgoblins geben hervorragende Bösewichte ab. Sie können als niedrigstufiger Sklavenjägertrupp auftreten, als finstere Drogenhändler oder als massive Eroberungsarmee, die es sich zum Ziel gesetzt hat, ein ganzes Königreich in den Untergang zu stürzen. Sie sind zwar nicht wirklich subtil, aber doch erfindungsreich. Den Verteidigern wird es nicht unbedingt möglich sein, die Hobgoblins herannahen zu sehen, aber wo sie waren, lässt sich zweifelsfrei beantworten. Hobgoblins nutzen jede Schwäche gnadenlos aus.

Hobgoblins können aber auch andere Rollen übernehmen. Vielleicht sehen die SC sich einer Situation gegenüber, bei der die Hobgoblins das kleinere von zwei Übeln sind. Die Generäle nehmen zwar normalerweise keine Bündnisangebote an, sind aber auch nicht einfältig. Ist man bei seinen Überredungsversuchen nur hartnäckig genug, lassen sie sich vielleicht auf Verhandlungen ein, sollte viel auf dem Spiel stehen. Eine solche Abmachung hält aber nur solange, wie es im Interesse des Generals ist, wobei seine

SKLAVEN

Sklaven Sklaven sind für einen Hobgoblin der Maßstab für persönlichen Wohlstand. In einem reichen Hobgoblin-Stamm haben alle Mitglieder, von den niedersten Arbeitern vielleicht einmal abgesehen, mindestens einen persönlichen Sklaven, die meisten haben sogar noch mehr. An Sklaven kommen die Hobgoblins üblicherweise durch ihre Raubzüge, zumeist unternehmen sie diese sogar nur, um neue Leibeigene zu fangen. Der Rest der Beute ist quasi nur ein Bonus. Hobgoblins setzen ihre Sklaven für so gut wie jede erdenkliche Aufgabe ein und sie sind sehr gut darin, diese zu organisieren und zu motivieren. Sklaven haben keine persönlichen Rechte, sondern nur Rechte als Eigentum ihres Besitzers. Wie schwerwiegend ein Verbrechen gegen einen Sklaven ist, hängt vom Stand seines Besitzers ab und davon, wie viel ihm dieser Sklave wert ist. Hobgoblins züchten ihre Sklaven nicht, was vor allem daran liegt, dass diese sowieso nicht lange genug leben, dass es die Mühe wert wäre. Ausnahmen werden höchstens in Siedlungen gemacht, in deren Nähe keine andere größere humanoide Bevölkerung lebt.

Hobgoblins sind nicht wählerisch, wenn es darum geht, wen sie versklaven, Zwerge aber werden besonders geschätzt. Das stämmige Volk ist an das Leben unter der Erde gewöhnt, stellt hervorragende Minenarbeiter und wird auch mit der rauen Behandlung fertig. Hobgoblins versklaven manchmal auch Halblinge, haben aber eigentlich nicht viel für die kleinen Leute übrig und verachten sie. Ein von Hobgoblins versklavter Halbling lebt daher meist nicht besonders lange. Elfen und Halbelfen hingegen werden nie versklavt. Fangen die Hobgoblins einen Vertreter dieser Völker, töten sie ihn sofort.

Untergebenen die ganze Angelegenheit nicht unbedingt genauso betrachten müssen wie er.

Alle paar Dutzend Generationen kommt es außerdem vor, dass sich ein visionärer Anführer hervortut, der genug Macht und Charisma in sich vereint, um mehrere Hobgoblin-Stämme unter einem Banner zu sammeln. Wenn das geschieht, sind blutige Eroberungszüge die unvermeidliche Folge, denn eine geeinte Hobgoblin-Armee kann es mit den Heeren gleich mehrerer menschlicher Königreiche aufnehmen. Den Elfen ergeht es bei diesen Feldzügen meist besonders schlecht. Früher oder später stirbt dieser Anführer aber glücklicherweise und die Generäle fallen wieder in ihre alte Paranoia und ihre Streitereien zurück.

Schätze

Hobgoblins sind praktisch veranlagt. Sie sind zwar so gierig wie andere Humanoide, doch geht bei ihnen die Funktion über das Aussehen und sie bevorzugen Dinge, die sich zum Kämpfen verwenden lassen. Die Ausrüstung der meisten Offiziere hat mindestens die Qualität einer Meisterarbeit, auch magische Waffen und Rüstungen sind nicht selten. Einfache Fußsoldaten haben ebenfalls magische Gegenstände, wenn sie denn an welche herankommen. Sollte einer ihrer Vorgesetzten das aber bemerken, wird er den Gegenstand wahrscheinlich konfiszieren. Genau dieses Verhalten ist einer der häufigsten Gründe, aus denen höherrangige Offiziere



zum Duell herausgefordert werden.

Hobgoblins halten alles, was nicht mit Essen, Schlafen oder Kämpfen zu tun hat, für reine Zeitverschwendung. Wenn sie also solche Luxusgüter besitzen, dann sind sie durch einen Überfall auf eine andere Siedlung an diese gelangt. Da sie nicht mit Fremden handeln, wird solch „nutzloser Tand“ bei der Rückkehr in die Siedlung der Allgemeinheit überlassen. Was dann passiert, hängt von dem jeweiligen General ab. Manche halten Dekadenz für ein typisches Merkmal der Elfen und lassen alles ohne praktischen Nutzen sofort zerstören. Andere demonstrieren nur zu gerne ihre Macht und ihren Rang und kleiden sich und ihre Konkubinen in den feinen Gewändern anderer Völker.

Varianten

Für einen Außenstehenden erscheinen die Hobgoblins oft als eine einzige, riesige konforme Horde. Tatsächlich aber sind Hobgoblins so unterschiedlich wie auch andere humanoide Völker. Nur bei zwei Dingen sind die Meinungen sich einig: sie sind alle ehrgeizig und sie alle hassen Elfen. Die militärische Struktur ihrer Gesellschaft befördert zwar eine gewisse Konformität, doch manchmal passiert es auch den Hobgoblins, dass sie auf ein Problem stoßen, das sich nicht mit Gewalt lösen lässt. Wenn das geschieht, ziehen sie ihre Elitetruppen heran – kleine Einheiten aus speziell ausgebildeten Hobgoblins, die für ungewöhnliche Aufgaben zuständig sind. Ein paar typische Beispiele werden im Folgenden vorgestellt.

Hobgoblin-Ingenieure: Die militärische Macht der Hobgoblins wird zwar von allen ihren Nachbarn gefürchtet, doch wirklich gefährlich sind die Ingenieure dieses Volks. Dabei sind sie aber für ihre Verwandten genauso gefährlich wie für ihre Feinde. Hobgoblin-Ingenieure sind geradezu besessen von Feuer, Maschinen und Explosionen. Sie sind unermüdliche Bastler und testen ihre Schöpfungen nur zu gerne an ihren Sklaven aus. Die Ingenieurskunst zieht vor allem schlaue (wenn auch nicht unbedingt weise) Hobgoblins in ihren Bann. Die meisten Ingenieure besitzen einen Intelligenzwert, der nahe der Grenze des für Humanoiden normalen Attributwertes liegt (bei circa 18 bis 20).

Hobgoblin-Spione: Diese Art von Hobgoblins ist besonders gut darin, sich an Orte zu schleichen, an denen sie nicht erwünscht sind. Wenn ein Stamm einen besonders gut bewachten Schatz stehlen will oder einen Verbrecher verfolgt, werden die Spione herbeigerufen, um die Sache zu erledigen. Die meisten Plündertrupps ziehen mit mindestens einem Spion los, der die Verteidigungsmaßnahmen des Ziels auskundschaften und Chaos hinter den feindlichen Linien stiften soll. Spione besitzen im Allgemeinen hohe Geschicklichkeitswerte und ihre Anführer besitzen meist auch Stufen als Assassine oder Schattentänzer.

Hobgoblins auf Golarion

Lange vor dem Zeitalter der Finsternis und dem Aufstieg der Menschen erlebte die elfische Zivilisation auf Golarion ihre Blütezeit. Mächtige Magie floss damals durch das Land und viele der größten Nationen, die die Welt je gesehen hat, versuchten, die Geheimnisse der Schöpfung zu ergründen. Es war eine Zeit voller Wunder, doch nicht alle waren sie gutartig, denn eines von ihnen war die Erschaffung der Hobgoblins.

Wer genau dafür verantwortlich ist, das simple und wilde Gezücht, das man unter dem Namen Goblins kennt, größer,

stärker und schlauer gemacht zu haben, ist mit dem Lauf der Jahre in Vergessenheit geraten. Nur die Hobgoblins selbst sind das mit Sicherheit nicht. Die Elfen hatten genug Feinde, die in der Lage gewesen wären, ein komplett neues Volk zu erschaffen, und die Tatsache, dass die Hobgoblins ihre vergessenen Schöpfer überlebt haben, weist darauf hin, dass diese genau wussten, was sie taten.

Die inzwischen untergegangenen Erschaffer haben ganze Armeen ihrer neuen Schöpfung an diversen Schlüsselstellungen gezüchtet. Bevor sie die Legionen der Hobgoblins aber auf die ahnungslosen Elfen loslassen konnten, wurden ihre Pläne von einer Gruppe elfischer Abenteurer durchkreuzt. Diese entdeckten nämlich das mächtige Artefakt, mit dem die ersten Hobgoblins erschaffen worden waren, den Kantorsquell, und stahlen es. So wurden die Hobgoblins aus ihren Brutstätten befreit, die auf der ganzen Welt verteilt waren. Bevor sie das Artefakt aber zerstören konnten, konfrontierten die Schöpfer die Abenteurer. In dem darauf folgenden Kampf ging das Artefakt verloren und die Hobgoblins wurden von dem fremden Einfluss befreit. Einzig ein alles verschlingender Hass auf die Elfen ist ihnen geblieben.

Seitdem kämpfen Hobgoblins gegen Elfen. Der erste Ansturm der Goblinoiden erwischte die Elfen unvorbereitet, doch ihre Zivilisation war damals auf ihrem Höhepunkt angelangt und die Hobgoblins waren noch unerfahren. In den Kriegen, die auf dieses Ereignis folgen sollten, entwickelte sich die Zivilisation der Hobgoblins zu dem, was sie heute ist. Der Feind war mächtig und hatte sich gut verschanzt, also mussten die Hobgoblins alle ihre zivilisatorischen Bemühungen auf den Krieg verwenden. Irgendwann aber konnten sie die ständigen Angriffe der Elfen nicht mehr abwehren und verzogen sich unter die Erde. Heutzutage erinnern sich die Hobgoblins kaum noch an diese frühen Schlachten, nur die Legenden über die bösen elfischen Unterdrücker haben sich gehalten. Die Elfen messen der ganzen Angelegenheit nur eine geringe Bedeutung zu und halten für sie nur eine Fußnote in der Geschichte ihrer einst glorreichen Zivilisation bereit.

Namen

Hobgoblins bevorzugen kurze, hart klingende Namen, die sich gut in Kommandos verwenden lassen und auch im Kampfeslärm leicht hörbar sind.

Männliche Namen: Arark, Bekri, Cenk, Doga, Doruk, Fethi, Haluk, Kurat, Lemi, Mert, Mevlut, Oktar, Rafet, Saltuk, Turgut.

Weibliche Namen: Afet, Ceyda, Ela, Esma, Huri, Kumru, Maral, Masal, Melda, Nisa, Nural, Seda, Sena, Tansu, Vesile.

DER HOBGOBLIN

Diese kräftigen Humanoiden sind ein klein wenig größer als Menschen. Die muskulösen Arme und Beine verleihen dem Hobgoblin ein affenähnliches Aussehen, ein Eindruck, der durch den kompakten Körperbau verstärkt wird. Hobgoblins haben breite Köpfe mit großen, spitzen Ohren, einer platten Nase und einem weiten Maul voll scharfer, gelber Zähne. Die grau-grüne Hautfarbe erinnert an alten Rotz. In ihren Augen jedoch glimmt ein düsterer, orangener Schimmer.

HOBGOBLIN

HG 1/2

EP 200

RB Mittegroßer Humanoider (Goblinoider)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14

(+2 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)

TP 11 (1W10+6)

REF +2, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Langschwert +3 (1W8+2/19-20)

Fernkampf Langbogen +2 (1W8/x3)

SPIELWERTE

ST 15, GE 15, KO 16, IN 10, WE 12, CH 8

GAB +1; KMB +3; KMW 15

Talente Abhärtung, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +2;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4

Sprachen Handelssprache, Goblinisch

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Leichter

Stahlschild, Langschwert, Langbogen mit 20 Pfeilen

TAKTIK

Vor dem Kampf Hobgoblins lassen ihren Gegnern wenn möglich keine Chance auf einen fairen Kampf. Sie versuchen sich anzuschleichen und greifen an, wenn der Feind schläft, oder versuchen den Gegner einfach mit ihrer zahlenmäßig überlegenen Streitmacht zu bezwingen. Ist ihnen das nicht möglich, ziehen sie sich erst einmal zurück und versuchen, die Front zu stärken.

Während des Kampfes Hobgoblins nutzen im Kampf schmutzige Tricks und nutzen jede Schwäche aus, die ihnen auffällt. Da sie ziemlich gut in Gruppen kämpfen können, haben Hobgoblins meist eine ausgefeilte Taktik. Ansonsten sind sie auch im Kampf Meister der Improvisation.

Moral Hobgoblins haben einen starken Selbsterhaltungstrieb und ziehen sich zurück, wenn sie glauben, nicht mehr gewinnen zu können. Ihr leidenschaftlicher Hass auf alle Elfen jedoch führt dazu, dass sie sich

selten zurückziehen, wenn sie die Gelegenheit haben, einen ihrer spitzohrigen Erzfeinde zu töten. Ein furchterregender Veteran, der sie befiehlt, jagt den Truppen aber oft mehr Angst ein als der Gegner, was dafür sorgen kann, dass die Hobgoblins auch dann noch kämpfen, wenn die Chancen für sie schlecht stehen.

Ein Hobgoblin ist nie alleine. Siehst du einen, kannst du darauf wetten, dass irgendwo hinter ihm ein ganzes Dutzend steht, und dahinter noch ein Dutzend und noch eins. Siehst du einen, renn, denn hinter ihm wird eine Armee stehen.





Kobolde

„Klonk, klonk, klonk. Die ganze Nacht konnten wir ihre verdammten Picken und Hämmer hören. Hören, wie sie sich langsam aber sicher in die Erde vorarbeiteten. Wir konnten ihre Augen sehen, hörten das Geraschel in den Büschen und das Geknarre der kleinen Wägen, mit denen sie das Erz wegschafften. Jeden Morgen, wenn wir zur Mine zurückkehrten, waren unsere Werkzeuge verschwunden und ihre Klauenabdrücke überall zu sehen. Aber wir ließen sie in Ruhe, denn sie ließen uns in Ruhe. Zumindest solange, bis dieser idiotische Zwerg, Hedras, auf die Idee kam, als Nachtwächter zurückzubleiben und sie zu vertreiben.“

Wir fanden ihn am nächsten Morgen. Sein Bart und ein paar Knochen schauten unter einem herunter gekrackten Baumstamm hervor, den sie als Falle über dem Pfad aufgehängt hatten. Einen Kobold aber bekamen wir nie zu Gesicht und ich hoffe, das bleibt auch so.“

— Darath Fellmin, Minenaufseher.

Kobolde sind Wesen der Tiefe und der Finsternis. Sie sind wahre Meister im Bergbau, Fallen Stellen und in der Ingenieurskunst, was sie in gewisser Weise zu Verwandten der Zwerge macht. Ein einzelner Kobold ist feige, doch treten sie meist in großen Gruppen auf und kommen des Nachts. Kobolde kämpfen nie anständig und sind stolz auf ihre Fallen und Gifte und nutzen Listen und Teufelswerk. Kobolde hassen Goblins, Gnome, Zwerge und noch eine ganze Reihe anderer Kreaturen. Sie sind falsche Freunde und Betrüger.

Überblick

Kobolde gehören zu den schwächsten Humanoiden, doch ihr Hass auf alle anderen Völker macht sie zu leidenschaftlichen Kämpfern, verleiht ihnen die Kraft von Wesen, die sechs Mal so groß sind. Kobolde sind klein aber schlau und nutzen ihre Börsartigkeit, um Fallen, Listen und Pläne zu entwickeln, die ihnen jedoch nie den Respekt verschaffen, den sie ihrer Meinung nach verdienen.

Die Legenden der Kobolde besagen, dass sie vor langer, langer Zeit die reinblütigen Söhne und Töchter der Drachen waren. Sie waren die ersten, welche die Geheimnisse der Magie erlernten (die sie dummerweise mit den Elfen teilten), die ersten, die Werkzeuge bastelten und in der Erde nach

Metallen gruben (was sie blöderweise mit den Zwergen teilen), und die ersten, die sich Vieh hielten, um von dessen Fleisch, Milch und Eiern zu leben (was sie, wieder einmal dummerweise, mit den Menschen teilen). Laut den Kobolden waren sie bei allem die Ersten, zogen ihre Drachennmütter und -väter sie doch allen anderen vor.

Sonst glaubt natürlich niemand an diese Version der Geschichte, was Kobolde geradezu rasend vor Wut macht. Nicht umsonst genießen sie es, die „niederen Völker“ zu überfallen und gefangen zu nehmen, um zu zeigen, wer der Überlegene ist. Sie haben einen Hang zum Bösen, den sie wohl auch von ihren drakonischen Vorfahren geerbt haben. Drachen selbst finden die ganze Angelegenheit ein wenig peinlich, doch chromatistische Drachen halten sich die „flügellosen Wyrm“ als Haustiere.

Kobolde wissen haargenau, dass sie schwach sind. Also suchen sie sich starke Verbündete und Hilfsmittel – starke Tiere, starke Götter, starke Fallen und starke Bollwerke. Erst graben sie sich ein, um sich zu verstecken, und dann stellen sie rings um ihre Unterschlüpf herum Fallen und Warnmelder auf, sollte sich doch jemand in ihr Territorium wagen.

Das Ego eines Kobolds und seine Angst stehen in ständigem Widerstreit und doch eignen sie sich als Diener, solange ihnen die Rangfolge klar ist. Sie respektieren Stärke, halten ihr Wort und beugen sich „den Großen“, zumindest solange die in Reichweite sind. Überlässt man Kobolde sich selbst, fangen Dinge auf einmal an zu verschwinden oder auf mysteriöse Weise kaputt zu gehen.

Auch wenn es ums Kämpfen geht, stecken Kobolde voller Widersprüche. Zum einen besteht ihre Taktik vor allem aus Hinterhalten und Rückzügen, zum anderen folgen sie einem mächtigen Drachen oder Landhai auch bereitwillig aufs Schlachtfeld. Nur wenn es um ihre Eier oder ihre unterirdischen Heimstätten geht, werden Kobolde mutig.

Lebensweise

Kobolde werden nicht geboren, sondern schlüpfen aus dem Ei. Nur die wenigsten Leute haben diesen Vorgang schon einmal beobachtet. Die Nesttunnel nämlich liegen tief unter der Erde und sind gut gesichert. Mit Federn und Moos ausgekleidet, werden sie von heißen Steinen und tiefen Kohlebränden erwärmt. Seine ersten Lebensjahre verbringt ein Kobold ausschließlich unter der Erde, weit weg von der brennenden Sonne.

Kobolde werden im Alter von zehn Jahren erwachsen und werden dann entweder auf die Jagd geschickt oder zum Abbau von Metallen unter die Erde. Sie werden circa 90 cm groß und wiegen im ausgewachsenen Zustand ungefähr 35 Pfund. Wenn ein Kobold nicht von einem größeren Wesen getötet wird, kann er problemlos 130 bis 140 Jahre alt werden, was allerdings nur selten vorkommt.

Ältere Kobolde sieht man nur selten an der Oberfläche. Sie verstecken sich tief unter der Erde. Die Matriarchinnen werden mit dem Alter immer fruchtbarer. Eine Eimutter kann ab dem 40. Lebensjahr bis zu 50 oder 60 Eier pro Jahr legen. Im Alter von 80 Jahren kann sie sogar 100 Eier pro Jahr legen. Diese Mengen erklären, wie es den Kobolden gelingt, in einer feindlichen und kalten Welt zu überleben.

Zudem erklären sie auch, warum die Kobolde ihre Unterschlüpf so entschlossen verteidigen. Eine relativ geringe Anzahl älterer Matriarchinnen kann einen ganzen Stamm ausbrüten, aber nur wenn sie in Ruhe in ihrem

Nest sitzen können. Werden sie gestört, hören sie auf zu brüten. Bedenkt man, wie viele Kobolde aufgrund natürlicher Ursachen oder durch Raubtiere sterben, kann eine rückläufige Brutrate einem kleinen Stamm recht gefährlich werden. Deshalb werden ältere Matriarchinnen in Labyrinthen versteckt, die mit Fallen gespickt sind und bestens verteidigt werden. Nur wenn es um die Verteidigung ihrer Brutstätten geht, stürzen sich Kobolde wirklich in den Kampf.

Kobolde haben immer rote Augen, wohingegen die Farbe ihrer Schuppen untereinander variiert. Oft gleicht sie der Schuppenfarbe von chromatischen Drachen. Rot und schwarz kommen ziemlich häufig vor, grün, weiß und blau sind eher selten. Wilde Kobolde oder Mischlinge haben manchmal braune, graue oder rostrote Schuppen. Sie haben kurze Schwänze und flache Schnauzen ähnlich wie Echsen. Ihre Stimmen klingen rau und erinnern an das Bellen eines Hundes. Ihre klauenbewehrten Hände sind im Vergleich zum Rest des Körpers ziemlich groß.

Kobolde sind niemals Bauern und nur selten gute Jäger. Ihre Adligen jagen manchmal aus Spaß, aber nicht um den Stamm zu ernähren. Die Talente eines Kobolds liegen vielmehr im Bergbau, der Erpressung und im Herstellen von Fallen. Das macht sie für größere und mächtigere Wesen attraktiv, die sich dann um die Nahrungsbeschaffung kümmern. Ansonsten sammeln Kobolde die Früchte des Waldes und fangen kleine Tiere. Sie essen so ziemlich alles, was nicht so groß ist wie sie. Außerdem macht es Kobolden außerordentlich viel Spaß, Feen, Gnome und Goblins zu foltern.

Kobolde haben ein Talent für das Abrichten von Tieren entwickelt und halten sich Schreckenswiesel als Wächter und ganze Herden von Schreckenswildschweinen für den Krieg. Diese Wesen sind aber bei Weitem nicht die seltsamsten, die man unter den Mitgliedern eines Koboldstammes findet. Koboldspäher und Plündertrupps bevorzugen die Wildschweine als Reittiere, während sie die Wiesel zum Aufspüren und Hetzen ihrer Beute einsetzen, ähnlich wie Menschen Hunde benutzen. Die Wildschweine werden oft mit Körben oder Satteltaschen ausgestattet, um soviel Beute wie möglich bei einem Überfall mitnehmen zu können. Unter der Erde, in der Nähe alter zwergischer Ruinen, verlassen die Kobolde sich auf Schlurks, eine Art schleimbedeckte Kröte (siehe Modul D1: Die Krone des Koboldkönigs). Diese springenden Reittiere eignen sich bestens, um größere Schluchten oder Gräben zu überwinden, und ermöglichen es den Kobolden, sich schnell aus einem Hinterhalt zurückzuziehen.

Höher entwickelte Koboldstämme bilden auch Fledermäuse als Botentiere aus. Ganze Schwärme von ihnen sorgen dafür, dass diese Stämme ständig miteinander kommunizieren können. Manchmal sammeln die Kobolde sich nämlich, um einen ihrer Erzfeinde anzugreifen. Das ist allerdings nur aufgrund ihrer fliegenden Boten möglich.

Man hat auch schon davon gehört, dass Kobolde Landhaie abrichten, um sie im Bergbau einzusetzen. Nur die wenigsten haben einen so genannten Minenbuddler schon einmal zu Gesicht bekommen, aber angeblich sollen sie in der Lage sein, auf Geheiß eines Kobolds ganze Steinwände einreißen zu können, und werden dazu ausgebildet, einer Erzader durch den Fels zu folgen. Landhaie sind die wertvollsten Tiere der Kobolde und sie behandeln die Viecher recht gut. Steht ihnen im Kampf ein Landhai zur Seite, können Kobolde außerordentlich wild sein. Sie glauben wohl, dass Landhaie unbesiegbar sind. Wird dieser jedoch getötet, bricht jede



GLOTZEN

Viele Kobold-Hexenmeister verstehen sich auf das Herstellen einer so genannten Glotze, eine magische Falle, die einer Schatztruhe oder einer wertvollen Elfenbein- oder Holzkiste ähnelt, wie sie etwa von Händlern zum Transport von Edelsteinen eingesetzt werden. Sobald eine Glotze geöffnet wird, wird der Zauber Hypnotisches Muster ausgelöst, von dem jeder in einem Radius von 3 m betroffen wird, dem kein Willenswurf (SG 14) gelingt. Die Zauberdauer währt 1W6 x 10 Minuten lang. Kobolde erhalten einen Volksbonus von +4 auf diesen Rettungswurf, da sie die Kisten oftmals als Unterhaltungsmedium einsetzen und stundenlang mit offenen Mündern auf die bunten Lichtmuster in ihrem Inneren starren.

RAUCHKUGELN

Man weiß nicht genau, ob diese Schleuderkugeln das Ergebnis alchemistischer oder magischer Forschungen seitens der Kobolde sind oder gar aus einer Kombination beider Künste entstanden sind, aber sie stellen auf jeden Fall recht effektive Waffen dar. Die Rauchkugeln können mit einer Schleuder auf normale Reichweite verschossen werden, dabei muss dem Angreifer aber ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Trifft eine Rauchkugel ihr Ziel, verströmt sie eine Gaswolke. Das Ziel muss daraufhin einen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen. Bei einem Erfolg wird es nicht von der Wirkung des Gases betroffen, bei einem Misserfolg ist dem Ziel 2 Runden lang übel.

Kampfmoral augenblicklich zusammen.

Kobolde verstehen sich auf das Züchten von Tierarten, auf das Rückkreuzen und andere Aspekte der Tierhaltung, wobei sie jedoch nicht allgemeinen Regeln folgen. Unterschiedliche Stämme ziehen unterschiedliche Größen, Muster und Farben bei ihren Haustieren vor, alle aber sind sie grausame Herren. Unfähige Tiere werden entweder schnell verkauft oder gegessen (meistens letztgenanntes).

Lebensraum und Sozialverhalten

Kobolde leben in mineralreichen Gebieten mit dunklen, tiefen Wäldern, dichtem Unterholz und unterirdischen Minen. Sie meiden die Sonne wo es geht, da deren Licht sie blendet. Diejenigen, die die Oberfläche besuchen, verkriechen sich

beim Sonnenaufgang in ihren Höhlen und kehren erst nach dem Sonnenuntergang zurück in die „Oberländer“. Viele Kobolde leben ihr gesamtes Leben in unterirdischen Städten – dienen den Drow als Sklaven oder wohnen frei in ihren eigenen Städten, deren Zugänge so eng sind, dass nur die Svirfneblin sie besuchen können, ohne dass sie sich mit Hilfe der Magie schrumpfen müssten.

Kobolde sind begabte Minenarbeiter und viele von ihnen lieben diese Arbeit wirklich. Sie verbringen den ganzen Tag in den Minen und den Metallhütten, legen sich schlafen und machen anschließend weiter mit ihrer Arbeit. Die Arbeitsmoral von Kobolden ist im Vergleich zu der anderer humanoider Völker geradezu erstaunlich hoch. Vielleicht wollen sie ihre geringe Größe mit ihrer unnachgiebigen Hartnäckigkeit ausgleichen.

Ihre Anzahl und Geschäftigkeit macht es den Kobolden möglich, von eigener Hände Arbeit und den Ressourcen der Erde zu leben, doch viele Kobolde arbeiten gar nicht in den Minen. Ihre angeborene Feigheit und Grausamkeit treibt die Kobolde dazu an sich zu beweisen, indem sie andere gefangen nehmen und quälen. Immer wieder behaupten sie, dass ihnen aufgrund ihres edlen drakonischen Blutes mehr Respekt zustünde, als man ihnen erweist. Diese Unsicherheit macht sie natürlich anfällig für Schmeicheleien.

Kobolde eignen sich hervorragend zum Ausspionieren unterirdisch lebender Gesellschaften. Sie sind so klein, dass man sie selten bemerkt. Die meisten unterirdischen Völker sehen die Kobolde als Sklaven oder Diener und machen sich keine Gedanken darüber, was sie in ihrer Anwesenheit sagen. Genau das können Koboldspione zu ihrem Vorteil nutzen. Was ihnen natürlich auch hilft, ist ihre Fähigkeit, sich über Stunden in kleinen, engen Räumen zu verstecken. Wie auch andere Reptilien können sie stundenlang scheinbar bewegungslos ausharren. Dieser Zustand gleicht jedoch nicht dem Schlaf. Es handelt sich vielmehr um eine sehr geringe Körperaktivität.

Kobolde sind erstaunlich begabt in der Mathematik, der Maurerei, dem Zimmermannshandwerk, der Verhüttung, dem Arbeiten mit Metall und dem Bergbau. Sie stellen zwar nie Gegenstände in der Qualität einer Meisterarbeit her, doch kaum jemand weiß die schiere Größe ihrer Städte zu schätzen – das liegt hauptsächlich daran, dass andere Völker einfach zu riesig sind, um sie zu besuchen, selbst Zwerge haben Probleme damit, sich durch einen Koboldtunnel zu zwängen. Die größten Koboldstädte erstrecken sich über mehrere Kilometer, ohne dass jemand auf der Oberfläche davon Notiz nehmen würde.

Kobolde beschäftigen sich aber auch mit anderen Mechanismen außer Fallen, so etwa mit Schlössern, Aufziehmechanismen und Konstrukten; sie sollen gar über riesige öffentliche Uhren und Glockentürme verfügen. Kobolde sind zwar nicht stark, aber geschickt. Ihre flinken Finger sind bei Handwerkern, vor allem Schmuckherstellern gefragt. Man sollte ihnen nur nie Zugang zu wertvollen Gegenständen gewähren, ohne sie dabei zu beaufsichtigen. Die meisten Kobolde, die bei einem solchen Handwerker angestellt sind, werden denn auch einfach in der Werkstatt eingeschlossen.

Aber nicht alle Kobolde werden für ihre Talente geschätzt. Wilde Waldkobolde sind fast völlig ungebildete, barbarische Kreaturen, die nur leben, um zu jagen, zu töten und ihre Feinde zu fressen (alle, die keine Reptilien sind). Das Leben eines wilden Kobolds ist nur kurz, also brüten sie ununterbrochen, um solche Verluste wett zu machen. Oft stehen sie mit Blutkulten und Kindesentführungen in Verbindung.



Die meisten Kobolde verehren die Götter ihrer drakonischen Vorfahren oder sogar einen echten Drachen, der in ihrer Nähe lebt. Diese Drachen gelten ihnen als lebende Götter, bzw. göttliche Ahnen und werden als Verwandte betrachtet. Meistens opfern sie ihnen Speisen, Vieh oder Gold (das die Drachen sehr lieben, im Gegensatz zu den Kobolden, die dafür nicht so viel übrig haben). Kobolde sind praktisch veranlagt und wissen, dass Drachen ihren Fallen, mechanischen Gegenständen oder gut ausgebildeten Fledermäusen nicht allzu viel abgewinnen können.

Manche Kobolde haben sich aber auch dem Diabolismus zugewandt und verehren Asmodeus, den Teufelsfürsten und Herr der Hexen. Sie sind die perfekten Anhänger, denn sie würden alles tun, um an mehr Macht zu gelangen: würden ihre Seelen verkaufen, Kinder opfern oder alles töten, auf das man sie hetzt.

Einige Kobolde beten jedoch auch zu Lamasthu, der Mutter aller Monster. Sie bringen ihr frische Blutopfer dar und angeblich sogar unausgebrütete Eier (das erzählt man sich zumindest). Andere Legenden behaupten, dass Lamasthu ihre schützende Hand über die Kobolde hält und dafür sorgt, dass sie wachsen und gedeihen und sich vermehren.

Kobold-Priester neigen dazu, das Jenseits in den schönsten Farben auszumalen, um ihre Anhängerschaft zu ermutigen. Die meisten Kobolde sind aber zu schlau oder zu feige, um wirklich daran zu glauben, dass es ihnen im Jenseits besser ergeht als auf dieser Welt. Aufforderungen zur Selbstopferung werden normalerweise einfach ignoriert, solange nicht der eigene Unterschlupf oder die Verwandtschaft bedroht ist.

Kobolde haben ein ungesundes Interesse an Fallen und tödlichen Vorrichtungen aller Art. Sie verwenden Klingen, Spitzen, Speere, Pfeile, Feuerstrahlen, Felsbrocken und Säurebecken, um ihre Heimat gegen größere und stärkere Wesen zu verteidigen. Zwar ist jeder Kobold ein begabter Fallensteller, doch meist werden die Älteren gebeten, die tiefsten Gruben zu graben oder die tödlichsten Giftnadeln herzustellen. Die verschiedenen Clans pflegen alle unterschiedliche Traditionen bei ihren Mechanismen und besonders gute Fallenentwürfe werden von Generation zu Generation weitergegeben.

Hinterhalte werden meist in der Nähe von Fallen gestellt, denn kein Kobold kämpft gerne gegen einen unverletzten Feind. Dabei verwenden sie üblicherweise Baumstämme, Rundhölzer oder Felsen, die den Gegner erst einmal zu Boden werfen, sowie Bärenfallen, um ihn an eine Stelle zu fesseln. Während das Ziel noch in der Bärenfalle feststeckt, wird es anschließend mit Fernkampfangriffen der Schleuderschützen getötet.

Wenn sie mehr Zeit haben, heben Kobolde Gruben aus, die sie mit Speeren versehen, verstecken Fangnetze oder begießen den Boden mit leicht entzündlichem Öl. In der Nähe der Brutstätten sind die Speerfallen oder Fallgruben oft zusätzlich mit giftigen Nadeln versehen. Darüber hinaus werden Gasfallen oder Steinbrocken eingesetzt, um Eindringlinge in Dornen zu schleudern, und vieles mehr.

Rolle im Spiel

Kobolde bereichern das Spiel am Besten als verborgene, lästige Gefahr, die niemals fair kämpft, oder als komische Auflockerung, sind sie doch ein Volk von Aufschneidern, das stets versucht, das eigentlich Unmögliche zu erreichen.

Wenn man sie als hinterhältige Diabolisten einsetzen will, sollte man sie besser nie direkt auftreten lassen, sondern als graue Eminenzen darstellen, die sich tief in ihren Tunneln verstecken und sich auf körperlich stärkere Wesen als

KOBOLD-SLANG

Kobolde haben hohe Stimmen und plappern oft Wiederholungen vor sich her. Ihre Version der Gemeinsprache enthält viel Kauderwelsch und Slangausdrücke, wie etwa die folgenden.

Bärte: Zwerge.

Großfüße: Mittelgroße oder große Humanoide.

Schwarzaugen: Wesen, die keine Reptilien sind, oder Humanoide.

Eilutscher: Eine schlimme Beleidigung.

Buddler: Ein Landhai.

Ohren und Pfeile: Elfen.

Kampf-Kampf: Ein Hinterhalt mit Rückzug.

Goldfieber: Gier oder Draufgängertum.

Gut-Gut: Ausdruck der Herzlichkeit oder des Danks.

Brütling: Jung, unerfahren, grün hinter den Ohren.

Beim Mutter-Ei: Ein Ausdruck der Angst oder Beunruhigung.

Rotbauch: Hunger, „Ich hab Rotbauch.“

Renn-Renn: Rückzug.

Glitzi-Glitz: Ein Schatz.

Faulfang: Eine Falle.

Stink-Schnauzen: Orks.

Stink-Stink: Aas, manchmal auch Gift.

Sonnfleisch: Säugetiere oder Beute.

Wahr-Wahrblut: Ein Drache.

Mittelsmänner verlassen. Ein Kobold bedient sich anderer, weil er zum einen schwach ist, zum anderen aber auch feige.

Wenn du die Kobolde eher als amüsante Figuren verwenden willst, kannst du sie als völlig unzuverlässige Schergen und Diener präsentieren, die vor offensichtlich mächtigeren Wesen im Staub kriechen, sich aber auch schnell vom Acker machen, wenn sich die Gelegenheit bietet. Kobolde sind zudem eine exzellente Informationsquelle, denn die verräterischen kleinen Spitzel versuchen stets, sich bei allen einzuschleimen. Sie sind durchaus in der Lage, ein Geheimnis für sich zu behalten. Sollten sie sich jedoch entschließen, ihr Wissen auszuplaudern, wenden sie sich an jemanden, von dem sie glauben, dass er dieses Wissen auch in Taten umsetzt.

Kobolde wissen ihre Schwäche sehr wohl zu nutzen. Die meisten guten Individuen überlegen es sich zweimal, bevor sie einen Kobold töten (entweder ist es die Sache nicht wert, soviel Zeit darauf zu verschwenden, oder sie haben gar noch Mitleid) und versuchen immer wieder, die kleinen Wesen zu „bekehren“. Kobolde sind sich dieser Tatsache genau bewusst und setzen sie ein, um gut gesinnte Charaktere zu manipulieren. Sie machen ihre Schwäche zu einer Tugend (obwohl das ihre ohnmächtige Wut nur steigert) und versuchen, so bemitleidenswert und harmlos wie möglich zu wirken.

Schätze

Koboldschätze beinhalten meist mehr Silber-, Platin-, Mithralmünzen und Schmuck als tatsächliches Gold. Niemand weiß genau warum, aber Silber und silbrige Metalle haben es den Kobolden besonders angetan. Manche glauben, dass läge an ihren magischen oder religiösen Riten, während andere meinen, dass Silber im Mondschein oder unter dem Sternenlicht einfach schöner aussieht als Gold, das nun einmal im hellen Sonnenlicht am besten wirkt.



Die wahren Schätze der Kobolde sind aber die Bände voll drakonischen Wissens, die von den Gelehrten ihres Volkes niedergeschrieben wurden, schätzen die Kobolde doch jedes Wort, das über die Lippen ihrer Schutzpatrone kommt. Manche dieser Schriften sind schon sehr alt, manche beinhalten nur Geschwafel. Den Kobolden selbst sind diese Texte heilig und sie zitieren die besten Stellen immer wieder. Genau dies zehrt furchtbar an den Nerven der Drachen.

Neben diesen Büchern haben Kobolde auch noch gute Werkzeuge und Maschinen für den Bergbau, das Pumpen, Einschmelzen und für das Transportieren. Manchmal findet sich auch eine Rüstung aus Landhaileder, die aus einem besonders geliebten Exemplar hergestellt wurde (gilt als Lederrüstung, verleiht aber einen Rüstungsbonus von +4). Zudem stellen Kobolde außergewöhnlich gut gegen Feuer und Blitze schützende Rüstungen aus Drachenschuppen her, die aus den Überresten des „Stammesgottes“ gefertigt werden, wenn dieser vor seiner Zeit stirbt, oder aber besser noch aus einem Metalledrachen.

Zuletzt sind Kobolde, wie bereits beschrieben, hervorragende Fallenmacher und Mechaniker, stellen Gegenstände wie Zeitschaltuhren, Uhrwerke und sogar Konstrukte her. Diese Dinge funktionieren mit relativ kleinen Zahnrädern und Federn, die sich weit besser mit den geschickten Klauen und Fingern eines Kobolds manipulieren lassen, als mit den Wurstfingern von Menschen oder Zwergen.

Varianten

Die meisten Kobolde sind rot, grün, blau oder schwarz. Einige wenige verfügen auch über mächtige Fähigkeiten, deren genaue Natur von der Farbe ihrer Schuppen abhängt. Diese außergewöhnlichen Exemplare werden von ihren Verwandten bewundert und nehmen oft mächtige und einflussreiche Positionen in ihrem Stamm ein. Keiner dieser Kobolde ist so mächtig, dass sein HG steigen würde, ihren Artgenossen sind sie aber dennoch überlegen.

Schwarz: Schwarzschruppige Kobolde leben wie ihre Artverwandten vor allem in Wäldern, Sümpfen und unter der Erde, sind aber sehr viel bessere Schwimmer und erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen.

Blau: Blaue Kobolde kommen am Häufigsten in Stämmen vor, in denen andere Schuppenfarben vorherrschen. Sie sollen begabte Ränkeschmiede und Diabolisten sein und erhalten einen innewohnenden Bonus von +1 auf Weisheit. Viele blaue Kobolde sind mächtige Asmodeus-Kleriker.

Grün: Grüne Kobolde sind die Standard-Waldkobelde und verfügen durch ihre Farbe über eine natürliche Tarnung im Unterholz. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Rot: Rote Kobolde sind Pyromanen und setzen so häufig es geht alchemistische und magische Feuer ein. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf den SG von ihnen gewirkter Zauber der Kategorie Feuer und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Die meisten von ihnen sind noch arroganter als der durchschnittliche Kobold.

Weiß: Wie auch die blauen Kobolde sind die weißen Kobolde etwas seltener als die anderen Arten. Meist sind sie mächtige Hexenmeister. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf den SG von ihnen gewirkter Zauber der Kategorie Kälte und einen innewohnenden Bonus von +1 auf Charisma.

Zusätzlich zu diesen Varianten kommt es manchmal vor, dass statt eines normalen Kobolds ein Exemplar ausgebrütet wird, das über Eigenschaften seiner drakonischen Vorfahren verfügt. Diese so genannten Drachenodem-Kobelde können

wie chromatische Drachen Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer oder giftiges Gas speien. Einmal pro Runde können sie mit einer Bewegungs-Aktion eine 4,50 m lange Linie oder einen 3 m langen Kegel in ihren Odem hüllen. Um den Schaden zu halbieren, muss dem Ziel ein erfolgreicher Reflexwurf (SG 13) gelingen. Sollte der Rettungswurf misslingen, erleidet das Opfer 1W8 Schadenspunkte. Nach dem Einsatz ihrer Odemwaffe müssen die Drachenodem-Kobelde 1W4 Runden lang warten, bis sie ihre Odemwaffe erneut verwenden können. Drachenodem-Kobelde haben einen HG von 1.

Kobelde sind hinterhältige Kreaturen der Nacht und ziemlich feige. Dementsprechend geben sie geeignete Schurken und Assassinen ab. Es gibt auch tatsächlich eine solche Organisation auf Golarion, die sich selbst Drachenblut-Zirkel nennt und Zon-Kuthon dient. Es handelt sich um eine Gruppe Kobolde, die via Fledermäusen kommuniziert und mit ihren Wildschweinen von Siedlung zu Siedlung reitet, Nachrichten und Neuigkeiten verbreitet und sich anheuern lässt, um Rache an jenen zu nehmen, die ein Problem mit der Vorherrschaft der Drachen und ihren Verwandten haben. Die Mitglieder des Drachenblut-Zirkels verkleiden sich üblicherweise als Gnome oder Halblinge, um anderen die Schuld an ihren Brandstiftungen, Morden und Erpressungen in die Schuhe schieben zu können.

Kobelde auf Golarion

Die Kobolde Golarions sind Plünderer, Minenarbeiter und Schergen mächtigerer Wesen. Sie spionieren Karawanen aus, stehlen Erze und Metallbarren aus zwergischen Minen und sind eine generelle Landplage. Ihre schiere Menge und schnelle Fortpflanzungsrate sichert ihnen das Überleben.

Die meisten Kobolde auf Golarion fallen in eine von zwei Kategorien: Es gibt die wilden Waldkobelde, die so ziemlich jeden Wald besetzen, und die Minenkobelde, die vor allem in, oder besser gesagt unter, mineralreichen Gebieten leben. Beide Gruppen neigen zu internen Streitereien und leben nur selten in Harmonie.

Am Häufigsten wird man unter den Wäldern nahe der Fünfkönigsberge oder in den Ländern der Lindwurmkönige auf Kobolde stoßen. Die größten Minen und meisten Landhaie gehören den Stämmen, die unter West-Andoran und Ost-Cheliax leben. Auch viele der Flusskönigreiche leiden unter einem Kobold-Problem. Dort nennt man diese Wesen meist „Flusskobelde“, da sie sich oft an Flussufern festsetzen oder in Hügel eingraben, von denen aus sie den Überblick behalten können.

Wo nun die legendären unterirdischen Städte der Kobolde liegen, weiß niemand so genau. Die Menge an Plünderern in der Gegend legt aber nahe, dass eine unter dem nördlichen Osirion liegt. Es gibt Geschichten darüber, dass die Pharaonen einst Zehntausende Kobolde versklavten und eine Art Wüstenkobelde züchteten, die problemlos im Sonnenlicht umherstolzieren konnte.

Namen

Kobelde wählen gerne Namen, die sich drakonisch anhören oder entlehnen sich Silben aus der eindrucksvoll klingenden Sprache der Drachen.

Männliche Namen: Andrek, Arzhun, Eepo, Franj, Kander, Kapmek, Kerrack, Kerrdremak, Koner, Lekmek, Mandrek, Merlokrej, Mipo, Sinder, Yagrik.

Weibliche Namen: Alloneek, Epina, Feshto, Feepwin, Greska, Grusta, Gwelly, Kally, Kapmeek, Kisssgo, Lemmeek, Mekapa, Mollish, Shondra, Sindra, Vreggma.

DER KOBOLD

Sie haben rote Augen und viel mehr sehen die meisten Leute auch nicht von einem Kobold. Ihre Hände sind groß und sie zeigen ihre reptilienhaften Schnauzen nur des Nachts. Tagsüber verstecken sie sich unter der Erde oder verbergen sich unter mehreren Schichten Kleidung, um sich vor der Sonne zu schützen. Die Schuppen eines Kobolds können schwarz, rot, aber auch weiß oder grün sein. Ihre Sprache erinnert an Gebell oder Geplapper, doch ihre Schritte verursachen keinen Laut.

KOBOLD

HG 1/4

EP 100

Kobold Krieger 1

RB Kleiner Humanoider (Reptil)

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

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +1 Größe, +1 natürlich, +2 Rüstung)

TP 4 (1W8)

REF +1, WIL -1, ZÄH +2

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Speer +1 (1W6-1)

Fernkampf Schleuder +3 (1W3)

SPIELWERTE

ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8

GAB +1; KMB -1; KMV 10

Talente Wachsamkeit

Fertigkeiten Handwerk (Fallen) +6, Heimlichkeit +6,

Wahrnehmung +4; Volksmodifikatoren

Beruf (Minenarbeiter) +2, Handwerk (Fallen) +2,

Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Besondere Eigenschaften Gewieft

Ausrüstung Lederrüstung, Schleuder, Speer, Fallensteller-Ausrüstung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gewieft (AF) Handwerk (Fallen) und Heimlichkeit sind immer Klassenfertigkeiten für den Kobold.

Lichtempfindlichkeit (AF) Kobolde werden von hellem Sonnenlicht geblendet oder wenn sie in den Wirkradius des Zaubers Tageslicht geraten.

TAKTIK

Vor dem Kampf Vor dem Kampf Kobolde eröffnen einen Kampf mit ihren Schleudern und nähern sich ihren Feinden nur, wenn sie diese geschwächt haben. Solange es ihnen möglich ist, legen sie in der Nähe ihrer Fallen Hinterhalte.

Während des Kampfes Kobolde nutzen im Kampf ihre Fallen, Deckung, kleine Tunnel und größere Monster – alles, was ihnen dabei helfen könnte zu überleben. Sie sind nicht mutig, außer sie treten in größeren Mengen auf.

Moral Kobolde greifen entweder an, wenn sie ihrem Gegner zahlenmäßig überlegen sind – mindestens zwei zu eins – oder sie nutzen Tricks im Kampf. Sobald sie ihren Gegnern zahlenmäßig nicht mehr überlegen sind, fliehen sie. Gnome aber greifen sie sofort an, egal wie das Zahlenverhältnis aussieht.

Die Baumstammfalle war der erste Hinweis. Dann kamen die Gruben mit den spitzen Steinen, der mit Schleim bedeckte Fußboden und die Schwungfalle, die aus unseren vermissten Äxten hergestellt worden war. Und das alles, bevor wir unseren ersten Kobold überhaupt sahen. Der lachte sicherlich nur.





Echsenvolk

„Sie kommen aus dem Sumpf. Ihre reptilienhaften Schnauzen schauen kaum aus dem Wasser heraus und sie bewegen sich mit Hilfe ihrer kräftigen Krokodilschwänze. Als sie das Ufer erreichen und aus dem Sumpf klettern, sind sie mit Tausendblatt bedeckt und das Wasser tropft von ihren muskulösen, schuppigen Gliedern. Sie tragen riesige Knüppel, die mit Steinen und den Fängen großer Sumpfraubtiere versehen sind. In der anderen Hand halten sie einfache Holzschilde. Ketten mit Tierschädeln und seltsamen Fetischen hängen um ihre Hälse und ihre kalten Echsenaugen starren gefühllos auf die Szenerie, die sich ihnen bietet. Einer von ihnen ist größer als die anderen. Er trägt einen Wurfspeer und einen menschlichen Schädel. Er tritt vor und wirft den Schädel in den Matsch – eine deutliche Warnung. Dies hier ist ihr Land.“

— Jensen Bakri, *Ein Spaziergang im Sumpf*.

Die Mitglieder des Echsenvolks sind die stolzen Nachfahren einer einst riesigen Zivilisation. Doch heute leben die reptilischen Jäger nur noch in verstreuten Siedlungen in den Sümpfen, die das letzte Bollwerk gegen die Horden der Säugetiere sind.

Überblick

Beim Echsenvolk handelt es sich um reptilische, humanoide Zweibeiner, die ungefähr 1,80 m bis 2,10 m groß werden und zwischen 200 und 250 Pfund wiegen. Ihre Schuppen sind grau, grün oder braun. Viele Arten haben auf dem Rücken kurze Stacheln oder einen bunten Kopfsputz, der sich über die Wirbelsäule nach unten zieht. Das Echsenvolk besteht aus herausragenden Schwimmern. Oft kann man sie dabei beobachten, wie sie mit ihren circa 1,20 m langen, krokodil-ähnlichen Schwänzen still und leise durch ihre heimischen Sümpfe gleiten. Tatsächlich aber handelt es sich beim Echsenvolk nicht um eine aquatische Lebensform. Sie gehen an Land, um zu essen, zu schlafen und sich fortzupflanzen. Sie benutzen zwar Werkzeuge und verfügen über die durchschnittliche Intelligenz eines Menschen, doch sie halten es selten für nötig, ihren technologischen Stand über das steinzeitliche Niveau hinaus zu entwickeln, dient dieses ihnen doch nun schon Jahrtausende lang bestens. Die Mitglieder des Echsenvolks sind Allesfresser, die sich

sowohl von Insekten ernähren, aber auch vom Fleisch anderer intelligenter Völker.

Den Menschen erscheinen sie oft barsch und seltsam, als reservierte Wilde und blutrünstige Kannibalen. Diese Eindrücke entsprechen durchaus den Tatsachen, doch die wenigen, denen es erlaubt wurde, eine Siedlung des Echsenvolks zu betreten, sehen schnell, dass das nur die eine Seite ihrer Gesellschaft ist. Unter Ihresgleichen sind die Echsen lebhaft und leidenschaftlich. Die wenigsten Mitglieder des Echsenvolks können lesen und so tradieren sie ihre Geschichte mündlich. Selbst der härteste Krieger kann mit donnernder Stimme die Epen vortragen, mit denen das Wissen des Stammes über die Jahrtausende weitergegeben wurde. In den kalten Wintermonaten werden manchmal über Tage hinweg Geschichten erzählt. Wird der eine müde, übernimmt der nächste Erzähler. Auch Tänze und rituelle Kämpfe in zum Teil äußerst raffinierten Kostümen, mit denen die alten Szenen nachgestellt werden, sind relativ häufig.

Die Gesellschaft des Echsenvolks ist stark auf die Gemeinschaft ausgerichtet. Einzelne Mitglieder mögen um Ehre und Stand wetteifern, doch das Wohlergehen des Stammes steht immer an erster Stelle. Nirgendwo tritt das deutlicher zu Tage als in der Erziehung des Nachwuchses. Die Echsen geben sich in ihrem Balzverhalten feurig und leidenschaftlich, aber sie schließen keine lebenslangen Verbindungen. Wird eine der Frauen schwanger, kümmert sich der gesamte Stamm um sie. Und sind die Eier erst einmal ausgebrütet, übernimmt die eigentliche Mutter eine distanziertere Rolle und der gesamte Stamm kümmert sich darum, dem Kind die Geschichte seines Volkes zu lehren und die Fähigkeiten beizubringen, die es zum Überleben braucht. Alle Erwachsenen, egal wie unwirsch oder blutrünstig sie sein mögen, verstehen, wie wichtig es ist, starke Junge aufzuziehen. Sie unternehmen alles nur Mögliche, um das Wohlergehen der nächsten Generation zu sichern.

Lebensweise

Die Regelung der Temperatur spielt beim Echsenvolk eine wichtige Rolle und zwar sogar schon vor der Geburt. Wie auch bei vielen anderen Reptilien hängt das Geschlecht eines Nachkommen davon ab, welchen Temperaturen das Ei während der kritischen Brutphase ausgesetzt war. Aus Eiern, die während dieser Zeit sowohl hohen als auch niedrigen Temperaturen ausgesetzt waren, schlüpfen weibliche Kinder, ganz wie bei den Krokodilen und Alligatoren, denen das Echsenvolk ähnelt. Die Mütter müssen also besonders darauf achten, die Temperatur im Nest vorsichtig zu regulieren, um eine lebensfähige neue Generation zu ermöglichen. So zerbrechlich und selten Eier sind – es wird immer nur ein Ei gelegt und die wenigsten Weibchen brüten öfter als einmal im Jahr –, kann es schnell passieren, dass eines der beiden Geschlechter überhand nimmt. Die Mythologie des Echsenvolks steckt nicht umsonst voller Geschichten über rein weibliche Kriegerstämme, die andere Siedlungen auf der verzweifelten Suche nach Eiern und Brutpartnern überfielen. Das Echsenvolk kann sich das ganze Jahr über paaren und in einer durchschnittlichen Siedlung kommen zehn Erwachsene auf ein gut verteidigtes Ei.

Es fällt dem Echsenvolk jedoch nicht so leicht, die eigene Körpertemperatur zu regulieren. Sie werden träge und gereizt, wenn sie Temperaturen ausgesetzt sind, die unter dem Standard ihrer Heimat liegen. Deshalb leben sie meist in den Sümpfen und Mooren gemäßigter Klimazonen, wo grüne Pflanzen und verrottende organische Materie Hitze produzieren und diese speichern. Zweifelsohne ist diese

Abhängigkeit von Wärme auch einer der Gründe, warum das Echsenvolk zu den wenigen tagaktiven Jägern der Sümpfe gehört. Tagsüber saugen sie die Wärme der Sonne auf, während sie sich nachts auf gut zu verteidigende Positionen zurückziehen, wo ihnen ihre mangelnde Nachtsicht nicht so sehr zum Nachteil gereicht.

Die Mitglieder des Echsenvolks werden im Durchschnitt 60 bis 80 Jahre alt, doch Kriege und das harte Leben im Sumpf lässt die meisten bereits früher sterben. Im Gegensatz zu Menschen hören die Echsen nie auf zu wachsen. Nach ihrer ersten Wachstumsphase in der Pubertät, die ungefähr mit dem zehnten Lebensjahr eintritt, wachsen sie bis zu ihrem Tode langsam weiter, insgesamt noch etwa 30 cm. Aus diesem Grund sind die Ältesten eines Stammes hoch angesehen und wer am Längsten lebt, ist meist auch am Besten als Anführer geeignet.

Die tatsächlichen Vorfahren des Echsenvolks sind unbekannt. Sie selbst glauben häufig, direkt von den Dinosauriern abstammen, und bringen diesen riesigen, wilden Wesen einen Grad an Zuneigung entgegen, der schon fast an Ehrerbietung erinnert. In Gegenden, wo es typischerweise Dinosaurier gibt, gehören meist auch ein paar davon zu einem Echsenvolkstamm und werden vom Dorfschamanen unter Kontrolle gehalten. Diese abgerichteten Dinosaurier werden entweder für den Krieg oder als Lasttiere ausgebildet. Teils gelten sie aber auch als heilige Tiere und dürfen frei durch das Territorium des Stammes streifen. Sie werden gefüttert und man bittet sie als Verkörperung der Stammesahnen um Gefallen.

Im Kampf mag es das Echsenvolk einfach. Sie tragen nur selten Rüstungen, dafür aber Holzschilde. Knüppel und Wurfspere sind die Waffen der Wahl, doch viele Mitglieder des Echsenvolks lassen im Kampf ihre Waffen fallen und greifen mit ihren Zähnen oder Klauen an, wenn ihnen der Geruch von Blut in die Nüstern steigt. An Orten, an denen das Echsenvolk häufig in Konflikt mit anderen Völkern gerät, sieht man es auch die Metallwaffen ihrer Gegner schwingen, vor allem große Schwerter. Diese werden jedoch meist nur als Trophäen mitgenommen und nicht im Krieg eingesetzt.

Lebensraum und Sozialverhalten

Lange bevor die Menschen aufrecht gehen konnten, war das Echsenvolk über den gesamten Globus verteilt. Seine Geschichte reicht weit in die graue Vorzeit zurück, doch es war nie ein Volk von Eroberern. Sie hatten kein Interesse daran, das trockene Land jenseits ihrer Sümpfe und Flüsse zu kolonisieren. Und so lebten die Stämme isoliert voneinander, zufrieden mit den alten Wegen, wie sie schon immer waren. Abgesehen von den Bauten, die man zum Überleben braucht, besteht die einzige materielle Hinterlassenschaft des Echsenvolks aus den Flussbetten, die sie umgelenkt haben, um noch mehr Land zu überfluten. Die wenigsten Leute wissen es, doch viele der heute auf Avistan und Garund existierenden Sümpfe sind das Ergebnis dieser alten Werke. Als dann die Menschen kamen, musste das Echsenvolk schnell feststellen, dass es nicht mit der rasanten Fortpflanzungsrate der Säugetiere mithalten konnte, und zog sich tiefer in die Sümpfe zurück. Mit jeder neuen Generation schrumpften ihre Zahlen.

Die Gesellschaft des Echsenvolks ist patriarchalisch organisiert. Der stärkste und kriegerischste Mann eines Stammes ist dessen Anführer. Da das Echsenvolk nie aufhört zu wachsen, sind die Anführer oft auch die ältesten und erfahrensten Mitglieder eines Stammes. Die Schamanen



BEGRÄBNISRITUALE DES ECHSENVOLKS

Der Tod gilt dem Echsenvolk nicht als etwas, das man fürchten sollte, sondern vielmehr als unausweichliche Konsequenz des Lebens. Diese Ansichten spiegeln sich auch in den Begräbnisriten dieses Volks. Fast alle Stämme feiern das Leben eines gefallenen Mitglieds mit einer ausführlichen Totenwache, bei welcher der Leichnam des Betroffenen aufgebahrt wird, so dass seine Freunde und Angehörigen ihn sehen können. Währenddessen erzählen sie sich gegenseitig Geschichten über das Leben des Verstorbenen und stellen die triumphalen Momente seiner Vergangenheit nach. Was dann passiert, unterscheidet sich jedoch stark von Stamm zu Stamm. Da der Sumpf sich kaum dazu eignet, Leichen in der Erde beizusetzen, legen viele Stämme ihre Toten in „Baumkisten“, Holzsärge, die dann in die Baumkronen gezogen und von diesen abgestützt werden. Andere lassen den Sarg gleich weg und hängen ihre Toten einfach umgekehrt von Bäumen und balsamieren sie wenn möglich vorher ein. In Gegenden mit Torfmooren hängt das Echsenvolk seinen Toten manchmal Gewichte um und versenkt sie, so dass diese irgendwann auf natürlichem Wege mumifiziert werden. Lebt ein Stamm in besonders harten Zeiten, kommt es auch vor, dass die Leiche in einem rituellen Mahl verspeist wird. Seinem Stamm auf diese Weise noch nach dem Tod dienen zu können, gilt als große Ehre. Sollte das Totenmahl aber nicht absolut notwendig sein, verzichtet man darauf.

werden zwar als Ratgeber geschätzt, sind aber nur selten selbst Anführer. Die Frauen beteiligen sich ganz normal an der Jagd und am Kämpfen, da sie aber etwas kleiner und in der Schwangerschaft anfällig für Gefahren sind, ist es eher unwahrscheinlich, sie in einer Führungsposition anzutreffen. Das übergeordnete Ziel eines jeden Echsenvolkstammes ist nämlich die Fortführung seiner Blutlinie. Weibliche Anführer sind deshalb meistens unfruchtbar. Die vornehmlich männliche Herrschaft und die Tendenz, dass eher Weibchen schlüpfen, wenn die Eier nicht sorgfältig gepflegt werden, führen dazu, dass das Gleichgewicht der Geschlechter weiter aus dem Gleichgewicht gerät.

Das Echsenvolk erscheint relativ barbarisch, baut sich jedoch gut durchdachte und geschützte Siedlungen in den Sümpfen auf, um in den trüben Nachtstunden vor Jägern geschützt zu sein. Jagdlager bestehen meist nur aus paar Matschshulen und Schilfhütten, die problemlos eingerissen oder aufgegeben werden können. Dauerhafte Siedlungen aber sind um einiges komplexer. Die typische Wohnstatt eines Echsenvolkstammes liegt üblicherweise auf einem kleinen Hügel oder einer Insel, die sich aus dem Sumpf erheben, und ist von einem Ring nach außen gerichteter Zaunpfähle umgeben, die alle, außer den entschlossensten Tieren abwehren können. Im Innern sind die Siedlungen sanft mit Binsenkerzen beleuchtet, die in den Bäumen hängen, und mit kleinen Erd- oder Grashügeln übersät. Ein solcher Hügel hat einen einzigen Eingang mit einem Ledervorhang, der die Bewohner vor den Elementen schützt und die Wärme im Inneren hält sowie einem Rauchabzug. Bis zu einem Dutzend Echsen können in einem solchen Hügelheim leben, in dessen

Mitte sie des Nachts Kohle verbrennen, um sich warm zu halten. Das Echsenvolk gibt nicht viel auf Privatsphäre und die Familien, die in einem Erdhügel leben, trennen ihre Bereiche nur durch dünne Schilfwände voneinander. Sie erzählen sich gegenseitig Geschichten und schwelgen in der Wärme und der Gesellschaft der anderen.

Das eigene Überleben, sei es das des Einzelnen oder des gesamten Stammes, steht im Zentrum aller Bemühungen des Echsenvolks. Ein Stamm, der kurz vor dem Verhungern steht, hat kein Problem damit, alles Notwendige zu unternehmen, egal wie gewaltig oder blutig die Aufgabe sein mag, um das eigene Überleben zu sichern. Das macht das Echsenvolk bei seinen Nachbarn nicht wirklich beliebt, doch im Endeffekt sind diese Wesen auch nicht böser als Menschen. Das Echsenvolk ist leidenschaftlich und stolz, loyal und besonnen, schnell zu verärgern aber genauso schnell im Vergeben – lange Fehden sind ihnen meist nicht die Energie wert. Sie sind extrem praktisch veranlagt und das Leben im Sumpf hat sie gelehrt, nichts zu verschwenden. Diese Lebensphilosophie ist jedoch auch für die eher verstörenden Eigenschaften des Echsenvolks verantwortlich, wie etwa den Brauch, gefallene Feinde einfach zu verspeisen. Denn, so heißt es beim Echsenvolk, Fleisch ist Fleisch und Zimmerlichkeiten überlässt man am Besten den weichlicheren Völkern.

Das Echsenvolk bleibt am Liebsten unter sich und gibt sich nur mit Menschen und anderen Völkern ab, wenn sie Dinge erwerben müssen, die sie selbst nicht herstellen können. Machen sich die Mitglieder dieses Volks doch einmal in zivilisierte Gegenden auf, dann haben sie einen besonderen Grund dafür und wirken reserviert auf alle, denen sie begegnen. Das Echsenvolk hat ein angeborenes Misstrauen gegenüber den Menschen, die es sich scheinbar zur Aufgabe gemacht haben, wirklich jedes noch unberührte Fleckchen Land zu erobern. Außerdem gibt es Legenden, die von einem schlimmen Verrat durch die Elfen in der Vergangenheit sprechen. Zwerge begegnet das Echsenvolk nur selten, doch sie gelten als exzellente Handelspartner für Gestein und andere Güter. Gnome hält man für launenhaft und unbeständig, doch im Allgemeinen werden sie akzeptiert, da die feenähnlichen Wesen kaum Einfluss auf die Sümpfe nehmen, in denen sie leben. Von allen Völkern ist es beim Echsenvolk am Wahrscheinlichsten, dass es Drachen oder Nagas folgt, hält man diese doch für reptilische Verwandte. Stämme, die in Salzwassersümpfen leben, verbünden sich manchmal auch mit in der Nähe wohnenden Locathas. Boggards hingegen werden von ihnen gehasst. Deren ähnliche Physiognomie und ihre böartige und unberechenbare Gesellschaft hält man für eine dekadente Parodie der eigenen ehrenwerten Traditionen.

Das Echsenvolk hat eher lockere Gesetze und diese wenigen beziehen sich auf grundlegende Konzepte wie etwa das Recht des Einzelnen auf Selbstbestimmung oder das Recht auf persönlichen Besitz. Streitigkeiten werden normalerweise durch Kämpfe geklärt, sollte aber eine der beiden Seiten sehr viel schwächer sein als die andere, darf der Betroffene jemand anderen, sogar den Stammesführer, darum bitten, ihn zu vertreten. Diese Kämpfe enden nur äußerst selten mit dem Tod eines der beiden Duellanten. Wurde eine Angelegenheit beigelegt, gilt es als unangebracht, weiter darauf herumszureiten. Konflikte zwischen einzelnen Stämmen werden auf ähnliche Weise bereinigt, wobei jede Seite von ihrem Anführer vertreten wird. Im Allgemeinen arbeitet das Echsenvolk jedoch zusammen. Die anderen Stämme werden

als Verbündete gegen die Unbilden der Welt gesehen. So gilt denn die Verbannung auch als schlimmste Bestrafung unter dem Echsenolk. Macht sich einer aber eines schrecklichen Verbrechens schuldig – indem es beispielsweise ein anderes Mitglied des Stammes umbringt –, führt der Pragmatismus der Reptilien oft dazu, dass der Schuldige einfach in Stücke gerissen wird, womit die Angelegenheit erledigt ist.

Das Echsenolk praktiziert gewöhnlicherweise eine einfache Form des Animismus. Innerhalb dieses Systems rufen sie alle möglichen Mächte an, angefangen bei Göttern wie Gozreh, über die Geister ihrer Vorfahren, bis hin zu den Kräften der Natur. Die Methoden, mit denen dies geschieht, unterscheiden sich stark von Individuum zu Individuum, doch die Schamanen und Druiden des Echsenvolks sind durchaus effektiv. Viele ihrer Riten, wie etwa das Heilen von Krankheiten, indem sie auf Tiere übertragen werden, die anschließend rituell geschlachtet werden, gelten „zivilisierteren“ Gesellschaften als unnötig barbarisch. Die Schamanen fühlen sich eng mit der Natur und den Ahnengeistern verbunden und kleiden sich in komplizierte Kostüme aus Baumrinden und Fellen, Federn und Schilf. Darüber hinaus schmücken sie ihre Körper sehr oft mit Tierknochen oder den Knochen Verstorbener, die sie sich durch die schuppige Haut stechen. Auf diese Weise drücken sie die enge Verbundenheit zwischen sich und dem entsprechenden Geist oder Tier aus. Wenn die Schamanen des Echsenvolks auf Reisen aufbrechen, verwenden sie häufig den Zauber Elementen trotzen, um sich vor den Widrigkeiten kälterer Umgebungen zu schützen.

Rolle im Spiel

Oft wird das Echsenolk als Haufen blutrünstiger Barbaren betrachtet, der nur darauf wartet, aus seinen Sümpfen zu kriechen und ahnungslose Reisende zu überfallen. Genau dieses Klischee macht sie aber für das Spiel interessant. In einer Welt, in der die anderen zivilisierten Völker sie als gefährlich und bestialisch sehen, gelingt es dem Echsenolk dennoch, neutral zu bleiben. Sie sind unnahbar und defensiv, aber wohl kaum böse. Die Sicht des Echsenvolks ist nämlich eine andere: sie wollen in Ruhe gelassen werden, um ihre Gesellschaft wieder aufbauen zu können, anstatt andauernd von ganzen Schwärmen Humanoider überfallen zu werden, die ihr Land erobern wollen.

Wenn zwei Kulturen auf solche Weise aufeinander treffen, bieten sich eine ganze Menge Möglichkeiten für Abenteuer. Ein Abenteuer um einen Kreuzzug gegen das Echsenolk, das der örtlichen Bevölkerung zusetzt, wird um einiges vielschichtiger, wenn die Charaktere mittendrin feststellen, dass es dem Echsenolk selbst eigentlich viel schlechter geht. Außerdem sind den meisten anderen Völkern die Gesetze des Echsenvolks vollkommen unbekannt und oft ergeben sich daraus Missverständnisse, vor allem wenn es um Diebstahl geht. Nach Meinung des Echsenvolks hat alles, was du nicht mit Gewalt halten kannst, sowieso nie dir gehört. Ein Mitglied dieses Volks aber, das durch eine menschliche Stadt spaziert und dieser Ansicht folgt, findet sich recht schnell als Auslöser für einen ausgewachsenen Völkerkrieg wieder. Natürlich müssen nicht alle Begegnungen mit dem Echsenolk negativer Art sein. So manche dieser Echsenwesen, die sich einer Welt voll neuer Errungenschaften gegenüber sehen, geben ihre Traditionen auf. Man hat auch schon von neugierigen Halbwüchsigen gehört, die sich in die Länder der Elfen oder Menschen aufgemacht haben, um neues Wissen zu erlangen.

PAARUNGSRITUALE

Die Paarungsrituale des Echsenvolks sind eine laute und schrille Angelegenheit, die Details hängen jedoch davon ab, welches Geschlecht derjenige hat, der sich auf die Jagd nach einem Partner begibt. Das Echsenolk paart sich das ganze Jahr über, die Frauen sind aber generell nur einen Monat lang empfängnisbereit. In Stämmen, in denen es mehr Männer gibt, versuchen diese, die Aufmerksamkeit der attraktivsten Frauen zu gewinnen, indem sie ihre Stärke, ihre Kampfkraft oder ihre Talente in der epischen Dichtkunst beweisen (ein Vortrag unter zwölf Stunden gilt dabei als armselig, außerdem ist es hilfreich, dabei angegriffen zu werden). Manchmal ist es aber auch derjenige mit den größten Muskeln oder dem schönsten Kopfputz, der die Gunst erhält. Meist übernehmen die Frauen die aktive Rolle bei der Suche nach einem Partner. Sie zeigen ihr Kampfgeschick, ihre Fähigkeiten in der Waffenherstellung und stellen ihre Sanges- oder Kochkünste unter Beweis. Es kommt zwar vor, dass einzelne Mitglieder eines Stammes feste Bande zueinander entwickeln, meist aber sind die Beteiligten Kampfgefährten und nicht Liebhaber. Paarungen zum Zweck der Fortpflanzung halten meist nur solange, wie die Frau schwanger ist. Die meisten Männer schwängern zudem mehrere Frauen pro Jahr.

Schätze

Das Echsenolk ist ziemlich bodenständig und sammelt eher selten materielle Reichtümer an. Fast alle ihre Waffen sind aus Holz oder Stein gefertigt und auch die magischen Gegenstände, die ihre Zauberkundigen herstellen, folgen ähnlichen ästhetischen Prinzipien (Ringe aus gebranntem Lehm oder aus Holz, verzauberte Knüppel oder Macuahuitl und ähnliches). Da Metalle im Sumpf sehr selten sind, werden Münzen und andere Metallgegenstände hoch geschätzt und fallen meist den Anführern in die Hände. Stahl wird aufgrund seiner Nützlichkeit noch über Gold oder Edelsteine gestellt. Ringe des Elementen Trotzens oder der Wasseratmung sind ziemlich häufig, helfen sie dem Echsenolk doch dabei, in Gegenden vorzudringen, die jenseits ihrer heimischen Gefilde liegen. Von allen magischen Gegenständen werden jedoch am Häufigsten Tränke hergestellt. Stämme, die nur wenige Druiden in ihren Reihen haben, geben ihren Jägern und Kriegern auch Ringe der Tierfreundschaft mit, die diesen dabei helfen sollen, Wild herbeizurufen, ihre Reittiere zu beherrschen oder die örtliche Fauna als Boten einzusetzen.

Varianten

Die hier beschriebenen, im Sumpf lebenden Vertreter des Echsenvolks sind zwar die am weitesten verbreitete Variante, aber sicherlich nicht die einzige. Im Folgenden werden noch einige weitere Abarten vorgestellt, die zum Teil erschaffen wurden, zum Teil aber auch einfach das Ergebnis der natürlichen Evolution unterschiedlicher Stämme sind.

Echsenkönige: Die Mitglieder des Echsenvolks wachsen ihr gesamtes Leben lang und alle paar Generationen wird ein Stamm mit der Geburt eines Echsenkönigs gesegnet – einem Individuum, dessen Lebenserwartung aus unbekannten Gründen doppelt so hoch ist wie die seiner Verwandten, und das in der Lage ist, sein Leben auch zu verteidigen. Da



PARTHENOGENESE

Wie viele andere Echsenarten ist auch das Echsenvolk in der Lage, sich über Parthenogenese fortzupflanzen. In diesem Fall legt das Weibchen ein Ei, ohne dass dieses von einem Männchen befruchtet wurde. Dies geschieht jedoch sehr selten. Normalerweise nur, wenn plötzliche Veränderungen der Umwelt eine neue, rein weibliche Generation haben entstehen lassen. Außerdem gilt die Parthenogenese bei den meisten Stämmen als Tabu. Kinder, die auf diese Weise auf die Welt kamen, werden meist nicht als eigenständige Individuen behandelt und erhalten keinen eigenen Namen, sondern stattdessen den Namen ihrer Mutter mit einer Vorsilbe, die „Zweiter“, bzw. „Zweite“ bedeutet. Je nach Stamm behandelt man sie entweder als Segen der Götter, Erweiterungen ihrer Mutter oder als beschämende Monster. Stämmen, bei denen bereits mehrere Generationen aus solchen „Mutter-Geburten“ hervorgegangen sind, sieht man diesen Umstand auch an, da die asexuelle Fortpflanzung das Mutationspotential deutlich erhöht hat.

Echsenkönige sehr viel größer und meist auch erfahrener sind, werden sie ohne Ausnahme Anführer und Krieger erster Güte. Echsenkönige gehören zur Größenkategorie Groß und haben fünf Trefferwürfel.

An seinem 100. Geburtstag wird der Status des Echsenkönigs offiziell anerkannt und er wird mit einer besonderen Waffe geehrt, dem Kriegsdreizack, der sonst von niemandem geführt werden darf. Es handelt sich bei dieser Waffe um einen großen, zweihändigen Dreizack, der sehr viel schwerer ist als die normale Variante (12 Pfund). Auf diese Weise kann der Benutzer seine hohe Stärke zum Einsatz bringen. Die Waffe verliert zwar ihre Reichweite, verursacht dafür aber 1W10 Schadenspunkte und hat einen kritischen Multiplikator von x3. Da die Echsenkönige auch bestimmte Rituale mit ihren Waffen ausführen, erhalten sie das Talent Verbesselter Kritischer Treffer (Kriegsdreizack) als Bonustalent. Ein Kriegsdreizack ist 20 GM wert. Meist handelt es sich aber um Waffen in Meisterarbeitsqualität, die mit Intarsien aus hochwertigen Metallen versehen und dementsprechend wertvoller sind.

Sandvolk: Nicht alle Mitglieder des Echsenvolks haben tatenlos zugehört, wie ihre Sümpfe immer kleiner wurden und die Säugetiere das Land übernommen haben. Vor Tausenden von Jahren taten sich denn auch die größten Schamanen verschiedener Stämme zusammen und fanden eine Antwort auf ihre Misere: eine neue Abart des Echsenvolks wurde geschaffen, die in der Lage war, auch unter den härtesten und trockensten Bedingungen zu überleben und das Wissen des Volkes weiter zu tragen, auch wenn es irgendwann keine Sümpfe mehr gäbe. Dieses so genannte Sandvolk ist mit dicken, hornigen Schuppen bedeckt und verfügt über die einzigartige Fähigkeit, als Fernkampfangriff Gift zu spucken. Behandle Mitglieder des Sandvolks wie andere Mitglieder des Echsenvolks, ersetze aber die besondere Fähigkeit Atem anhalten durch deren Fähigkeit, Gift spucken zu können (Reichweite 3 m; Gift – Art Kontakt; Rettungswurf Zähigkeit SG 13; Inkubationszeit 1 Min.; Frequenz 1/Min. für 6 Min.; Effekt 1W3 KO; Heilung 1 Rettungswurf).

Klippengeborene: In den bergigen Regenwäldern Garunds haben viele Stämme des Echsenvolks die Fähigkeit entwickelt, wie Geckos Wände zu erklimmen. Ob dies an einem magischen Eingriff in der Vergangenheit liegt oder einfach nur Zufall

ist, ist bis heute ein Geheimnis. Behandle Klippengeborene wie normales Echsenvolk mit einer Bewegungsrate von 6 m für Klettern.

Die Ungesehenen: Die Ungesehenen haben die Fähigkeit, ihre Schuppenfarbe beliebig zu verändern, um mit ihrer Umgebung verschmelzen zu können. Dadurch erhalten sie einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Diese Mutation kommt zwar bei allen Stämmen vor, ist aber in Ost-Avistan und Garund am Häufigsten anzutreffen. Es gibt sogar ganze Stämme dieser fast unsichtbaren Krieger.

Das Echsenvolk auf Golarion

Niemand auf Golarion weiß, wie alt das Echsenvolk eigentlich ist. Einige primitive Aufzeichnungen und Höhlenmalereien deuten jedoch darauf hin, dass das Echsenvolk bereits eine Gesellschaft besaß, als die ersten Menschen auf Avistan und Garund erschienen, und die ihrer heutigen Gesellschaft recht ähnlich ist. Möglicherweise handelt es sich bei ihnen mit um die ersten Landbewohner, die ein Bewusstsein entwickelten. Einst bewohnte das Echsenvolk so gut wie jeden Sumpf und jedes Moor auf Golarion.

Dann aber kam die große Finsternis, der mächtige Meteor, der Azlant ein Ende setzte, die Innere See entstehen ließ und ganze Völker vom Antlitz der Welt tilgte. Das Echsenvolk hat die Katastrophe zwar überlebt, das darauf folgende Zeitalter jedoch war für sie ein besonders schweres. Ganze Generationen von Eiern gingen aufgrund unvorhersehbarer Wetterbedingungen und Kälteeinbrüchen zugrunde und selbst heute, 10.000 Jahre später, hat das Echsenvolk sich noch nicht von dieser Katastrophe erholt.

Das Echsenvolk des heutigen Golarion ist eine sterbende Kultur, ein zurückgezogen lebendes Volk aus überzeugten Traditionalisten, die nicht an der rasanten Entwicklung der menschlichen Gesellschaft interessiert sind. Andere Völker, die auf das Echsenvolk treffen, müssen feststellen, dass sie es mit einem Paradoxon zu tun bekommen: Die Echsen sind intelligent, aber ungebildet, ehrenhaft und doch wild. Man sieht sie nur selten außerhalb ihrer sumpfigen Heimat. Wer sich in die weite Welt aufmacht, ist entweder auf einer wichtigen Mission für den Stamm unterwegs, aus irgendeinem Grund verstoßen worden oder passte nicht in die Gesellschaftsstruktur des Echsenvolks (beispielsweise Mitglieder, die zu wissbegierig sind, um ihr ganzes Leben in den Sümpfen zu bleiben). Trotz ihres Willens zu leben und leben zu lassen, müssen die Echsenvolkstämme Golarions doch oft feststellen, dass ihre Unabhängigkeit von übereifrigen Regierungen oder gierigen Holzfällerkonsortien in Gefahr gebracht wird. Ist dies der Fall, sind sie ganz schnell nicht mehr die edlen Wilden, sondern wild vor Wut. Nahe gelegene Lager und Städte färben sich rot, wenn die Flammen an den Zelten und Mauern hoch züngeln, ist das Echsenvolk doch zu meisterhaft geplanten Kleinkriegen fähig. Sie brennen ihre Feinde nieder und fressen sie, bis kein einziger mehr lebt.

Namen

Das Echsenvolk bevorzugt Namen, die eindeutig reptilisch klingen und voller scharfer Klick- und Zischlaute stecken.

Männliche Namen: Ayamet, Dresdak, Garut, Goroket, Graunk, Kassmak, Kopep, Litak, Myrkek, Rokek, Vesk.

Weibliche Namen: Dara, Grael, Hass, Jekraa, Keretch, Laress, Moratai, Ness, Rossake, Saas, Sarakek, Yssala.

DAS ECHSENVOLK

Diese ungefähr 1,80 m großen Wesen erinnern an eine Kreuzung aus einem muskulösen Menschen und einem Leguan. Sie haben ledrige Schuppen, eine flache Reptilienschnauze voll spitzer Zähne und einen dicken Schwanz, der an den eines Alligators erinnert.

ECHSENVOLK

HG 1

EP 400

N Mittelgroßer Humanoider (Reptil)

INI +0; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17

(+5 natürlich, +2 Schild)

TP 11 (2W8+2)

REF +1, WIL +0, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Morgenstern +2 (1W8+1),

Klaue +0 (1W4), Biss +0 (1W4)

Fernkampf Wurfspeer +1 (1W6+1)

SPIELWERTE

ST 13, GE 10, KO 13, IN 9, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB +2; KMV 12

Talente Mehrfachangriff

Fertigkeiten Akrobatik +2, Schwimmen +10,

Wahrnehmung +1; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Atem anhalten

Ausrüstung Morgenstern, Schwerer Holzschild,

3 Wurfspeere

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Atem anhalten (AF) Ein Mitglied des Echsenvolks kann die Luft für eine Anzahl an Runden anhalten, die dem Vierfachen seines Konstitutionswerts entspricht, bevor es Gefahr läuft zu ertrinken.

TAKTIK

Vor dem Kampf Das Echsenvolk kundschaftet ein Schlachtfeld vor Kampfbeginn gerne aus, legt Fallen aus und bereitet komplizierte Hinterhalte vor, bei denen sie ihre natürliche Umgebung als Vorteil nutzen.

Während des Kampfes Das Echsenvolk eröffnet einen Kampf meist mit einigen Wurfspeeren, die sie ihren Gegnern wenn möglich aus der Deckung heraus entgegen schleudern, bevor sie dann mit ihren Handwaffen und gefletschten Zähnen losstürmen. Stehen sie Bewohnern trockener Gegenden gegenüber, versuchen sie diese wenn möglich, in einen Ringkampf zu verwickeln und ins Wasser zu zerren, wo sie dann durch ihre Fähigkeit Atem anhalten einen Vorteil haben. Das Echsenvolk ist zwar in der Lage, taktische Vorgehensweisen zu gestalten, doch im Kampf kann nur

ein fähiger Anführer sie davon abhalten, einfach in einen Bluttausch zu verfallen und durchzudrehen.

Moral Das Echsenvolk ist tapfer und hat keine Angst vor dem Tod, dennoch ist es immer noch pragmatisch genug, um zu erkennen, wann es sich zum Wohle des Stammes zurückziehen sollte.

Das Echsenvolk ist extrem territorial veranlagt und hat nur wenig für Völker ohne Schuppen übrig. Es beansprucht jeden einzelnen Sumpf für sich und von mir aus können sie die haben!





Minotauren

„Es heißt, das endlose Labyrinth habe nur einen Ausgang. Wer sich auf den verschlungenen Wegen verirrt, den erwartet Schlimmeres als der Hungertod. Denn ein Jäger geht im Labyrinth umher – ein Jäger, der aus Wut geboren wurde und nach dem Fleisch jener hungert, die ihn verachten.“

In seinen Adern fließt das wilde Blut der Tiere und kein Mensch kann es mit seiner Grausamkeit aufnehmen. Seine Rüstung besteht aus seinem Zorn und kein Krieger kann es mit seiner Stärke aufnehmen. Zwei Hörner trägt er, doch nicht, um nach Hilfe zu rufen. Mit den Hörnern zerreißt und zerfetzt er, vernichtet und tötet. Er ist der Minotaurus und das Labyrinth ist sein Reich.“

— Inschrift auf dem Tor des Charizduin, dem Verbotenen Labyrinth.

Nur wenige Monster haben solch deutliche Spuren in Mythen und Legenden hinterlassen wie der Minotaurus. Zur einen Hälfte Tier, zur anderen Mensch tritt er sowohl als listiger Jäger als auch als wildes Monster auf, lauert an den Rändern der Gesellschaft und macht Jagd auf jene, zu denen er einst gehören wollte.

Überblick

Man erzählt sich, dass niemand nachtragender ist als ein Minotaurus, bekamen diese Wesen in der Vergangenheit doch den Hass der zivilisierten Völker zu spüren. Seit unzähligen Jahrhunderten nun schon nehmen sie dafür Rache. Wer einem Minotaurus in die Hände fällt, der hat nicht so sehr den Tod zu fürchten, sondern die Möglichkeit, zur nächsten Mahlzeit der Bestie zu werden. Für einen Minotaurus gibt es nämlich nichts Besseres als das Fleisch seiner noch lebenden Feinde.

Traditionellerweise leben Minotauren zwar in Labyrinth, doch die stierköpfigen Humanoiden fühlen sich in jedem unterirdischen Tunnelsystem heimisch, sei es eine Höhle oder die Kanalisation. Ihre Komplexität ist es, was die Minotauren an diese Orte zieht. Sie selbst sind in der Lage, sich in ihnen zurecht zu finden, ihre Opfer aber nicht. Minotauren genießen es, ahnungslose Gegner, die sich in ihr Reich verirrt haben, zu jagen. Es bereitet ihnen eine perverse Freude, die misslungenen Fluchtversuche ihrer Beute zu beobachten. Erst wenn diese



beginnt zu verzweifeln, beginnt auch die wahre Jagd. Minotauren ziehen es vor, ihre Opfer eines nach dem anderen zu erlegen, und jedes ist köstlicher als das vorangegangene. Erst wenn der Minotaurus alle außer einem erledigt hat, gibt er die Jagd auf. Diesem letzten erlaubt zu entkommen, auf dass er anderen mit weit aufgerissenen Augen von seinen Erlebnissen erzählen kann und so noch mehr Leute in das Labyrinth lockt.

Wurde sein Zorn erst einmal geweckt, können es im Kampf nur wenige mit der Wildheit des Minotaurus aufnehmen. Minotauren neigen zu intensiven Wutausbrüchen und sind bekannt dafür, ihre Opfer in Stücke zu reißen und die halbe Umgebung gleich mit, bevor sie sich wieder beruhigen. Sind sie aber gerade in einer friedlichen Stimmung, verhandeln manche Minotauren mit jenen, die sich ihnen respektvoll nähern. Es gibt Gerüchte, dass manche dieser Wesen sogar schon ihre Hilfe oder ihren Rat angeboten haben. Ein Minotaurus ist eben sowohl ein zivilisiertes Individuum als auch ein wildes Tier. Meist hat das Tier die Kontrolle über den Minotaurus, doch manchmal gewinnt der Mensch in ihm die Oberhand, wenn auch nur für kurze Zeit. Wer jedoch Ratschläge von diesen Wesen annimmt, sollte vorsichtig sein. Möglicherweise muss der Betroffene herausfinden, dass diese Hilfe mit seinem frischem Fleisch bezahlt werden muss.

Lebensweise

Minotauren sind üblicherweise auch die Kinder von Minotauren, doch ganz selten passiert es auch, dass verfluchte menschliche Eltern solchen Nachwuchs bekommen. Minotauren vollführen komplizierte Paarungsrituale. Ein interessierter männlicher Minotaurus fordert einen anderen zu einem Wettstreit im Labyrinth heraus. Ziel dieser Auseinandersetzung kann es sein, als erstes ein einsames Opfer zu erwischen, oder aber auch ein direktes Duell zwischen den Kontrahenten. Die Frauen werden außerdem mit Geschenken überhäuft, mit Kampftrophäen und schöne Waffen. Nach ungefähr ein bis zwei Monaten sucht sich die Frau dann einen Partner aus, während der Rest sich anderen potentiellen Gefährtinnen zuwendet. Das Paar bleibt solange zusammen, bis das Kind geboren wurde und entwöhnt ist. Der Elternteil, der dasselbe Geschlecht hat wie der Nachwuchs, übernimmt dann dessen Erziehung, bis der junge Minotaurus die Pubertät erreicht. Sobald das passiert, zieht das Kind in die Welt hinaus und sucht nach einem Ort, an dem es leben und seinen Hunger stillen kann. Typischerweise lassen Minotauren sich deshalb in der Nähe menschlicher Siedlungen nieder (am liebsten in der Nähe von Bergen, da es dort relativ viele Höhlensysteme gibt). Zuerst wird der junge Minotaurus bei seinen Jagdzügen noch vorsichtig sein, einsame Wanderer, Bauern und Fallensteller überfallen, bevor er sich dann größeren Gruppen zuwendet. Es gibt nur sehr wenige Ziele, die einer Gruppe von Minotauren etwas entgegen zu stellen haben. Da Minotauren mit dem Alter schwächer werden, werden sie häufig früher oder später in einem Kampf getötet. Wirklich alte Minotauren mit komplett grauem Fell gibt es daher nur selten. Mit dem Alter lässt auch ihre Wildheit nach, dafür werden sie weiser und schlauer.

Minotauren werden üblicherweise ungefähr 2,40 m groß und wiegen um die 600 Pfund. Ihre Oberkörper und Arme gleichen denen eines muskulösen Menschen, ihre Beine und Nacken aber sind mit einem zotteligen braunen Fell bedeckt. Der Kopf gleicht dem eines wilden Bullen, an den Seiten wächst ein Paar nach vorne stehender Hörner. Da Minotauren auch das Maul und die Zunge eines Rindes haben, geben sie beim Sprechen oft ein Schnauben und Knurren von sich. Der Schwanz eines Minotaurus ist circa 60 cm lang, mit braunem Fell bedeckt und

DER EINSATZ VON LABYRINTHEN

Es ist nicht gerade leicht, Labyrinth ins Spiel zu integrieren. Es ist schwer, sie zu beschreiben, und fertigt man eine Karte an, kann man ihre Wirkung ganz schnell zerstören oder noch schlimmer, sie verwandeln sich dadurch in eine ermüdende Zeitverschwendung. Um einen Minotaurus aber sinnvoll einsetzen zu können, braucht man nun einmal ein Labyrinth.

Es gibt ein paar Dinge, die du machen kannst, um Labyrinth aufregender und rätselhafter zu gestalten. Zuerst solltest du sicherstellen, dass alle Begegnungen in einer Kammer stattfinden. Kämpfe in den Gängen bedeuten nur, dass du komplizierte Karten zeichnen musst, und außerdem ist die taktische Situation nicht gerade günstig (vor allem für den Minotaurus). Zweitens solltest du viele interessante Elemente und Orientierungshilfen in dein Labyrinth einbauen, angefangen bei alten Knochen bis zu verfallenen Brunnen. Lass manche dieser Elemente öfters vorkommen, um die Charaktere zu verwirren, bis sie den Trick mit einem erfolgreichen Wurf durchschaut haben. Drittens solltest du nur Kurven und Kreuzungen genauer beschreiben. Auf diese Weise ist es den Spielern möglich, eine ungefähre Karte zu zeichnen, ohne dass sie die tatsächlichen Ausmaße des Labyrinths erkennen. So werden sie unvermeidlicherweise Fehler machen und von falschen Annahmen ausgehen, so wie es in einem Irrgarten wirklich der Fall ist. Und zuletzt solltest du sicher gehen, dass die SC eine Möglichkeit haben zu entkommen, sollten die Spieler genug haben. Das Umherirren in einem Labyrinth kann eine frustrierende Erfahrung sein. Pass auf, dass sich das nicht auf euer Spiel auswirkt.

endet in einem schwarzen, groben Haarbüschel. Das Fell an den Beinen ist etwas länger als das am Rest des Körpers. Statt Füßen haben Minotauren große gespaltene Hufe. Der Klang dieser Hufe und ein gelegentliches Schnauben können ein Hinweis darauf sein, dass sich ein Minotaurus in der Nähe befindet. Unachtsame Zeitgenossen halten diese Geräusche jedoch nur zu oft für die eines Pferdes oder eines anderen Lasttieres.

Ein Minotaurus hat einen deutlich sichtbaren Einfluss auf seine Umgebung, die sofort von jedem erkannt werden kann, der weiß, worauf er achten muss. Abgesehen davon, dass in der entsprechenden Gegend oft Reisende oder Forscher verschwinden, bekommen die Bewohner der jeweiligen Stadt nicht selten auch ihr Vieh gestohlen oder finden es tot vor. Minotauren haben großes Mitleid mit Kühen, Pferden und anderem Viehzeug, das für harte Arbeiten eingesetzt wird. Deshalb befreien Minotauren diese Wesen oft oder töten sie, wenn ihnen keine andere Möglichkeit bleibt. Minotauren sind unermüdlich damit beschäftigt, die Umgebung in der Nähe ihrer Unterschlüpfen an ihre einzigartigen Fähigkeiten anzupassen. Sie werfen zum Beispiel Bäume um, um ein natürliches Labyrinth zu erschaffen, sie verursachen Einstürze, um ihre heimischen Höhlen noch komplexer zu gestalten, oder errichten Wände, um künstliche Irrgärten zu erschaffen. Letzteres wird normalerweise nur von einem ganzen Clan Minotauren gemacht, in dessen Nähe genug potentielle Opfer leben. Nicht umsonst unternehmen Minotauren, die auf ein bereits vorhandenes Labyrinth stoßen, alles nur Mögliche, um die Kontrolle darüber an sich zu reißen, um es dann als Wohnstatt oder Hinterhalt benutzen zu können.

MINOTAURISCHE DOPPELARMBRUST

Minotauren lieben komplizierte Dinge und die Doppelarmbrust ist einer ihrer Favoriten. Es handelt sich um eine schwere Waffe, die ein oder zwei Eisenbolzen mit geradezu tödlicher Genauigkeit verschießt. Aufgrund der Größe und des Gewichts der Waffe erhalten ungeübte Benutzer einen Malus von -8 auf ihren Angriffswurf. Selbst geübte Benutzer erhalten noch einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe. War ein Angriff erfolgreich, erleidet das Ziel den angegebenen Schaden gleich zweimal. Kritische Treffer und Präzisionsschaden werden jedoch nur auf einen der beiden Bolzen angewandt. Das Nachladen einer Doppelarmbrust verbraucht 2 Standard-Aktionen (eine



pro Bolzen). Das Talent Schnelles Nachladen verkürzt diese Dauer auf 2 Bewegung-Aktionen (die Waffe kann in diesem Fall also innerhalb einer Runde nachgeladen werden).

Exotische Waffe	Kosten	Schaden (K)	Schaden (M)	Schaden (G)	Kritischer Treffer	Reichweite	Gewicht	Art
Fernkampf-Waffe								
Doppelarmbrust	300 GM	1W6	1W8	2W6	19–20/x2	30 m	18 Pfd.	Stichwaffe

Lebensraum und Sozialverhalten

Es gibt wohl kaum eine Kreatur, die dermaßen an ihrer Heimstatt hängt wie ein Minotaurus. Wenn diese Wesen nicht gerade damit beschäftigt sind, zu jagen oder ihre Opfer in eine Falle zu locken, verbringen sie einen Großteil ihrer Zeit damit, ihre Labyrinth in Stand zu halten und zu erweitern. Da es die Gejagten natürlich arg frustriert, wenn sie sich in den verschlungenen Gängen verirren und immer wieder in Sackgassen laufen, versuchen sie oft, Wände zu durchbrechen, oder beschädigen deren Oberflächen auf andere Weise. Nachdem er sich um die Eindringlinge gekümmert hat, verbringt ein Minotaurus oft Tage und Wochen damit, den angerichteten Schaden zu reparieren und neue falsche Fährten auszulegen, um sein nächstes Opfer so zu verwirren wie das vorangegangene. Die meisten Minotauren bevorzugen Labyrinth aus Stein, manche bauen ihre Irrgärten aber auch aus Metall oder Pflanzen und errichten gigantische Labyrinth aus einem Pilz oder komplexe dreidimensionale Eisenwürfel.

Viele Minotauren leben am liebsten alleine. Jene, die das nicht tun, organisieren sich in kleinen Stämmen aus nicht miteinander verwandten Mitgliedern. Ein Minotaurus, der sich einem solchen Stamm anschließen will, muss das Labyrinth als Antrittsgeschenk auf irgendeine Weise verbessern. Befindet der Stamm diese Neuerung für gut, wird der Betroffene durch eine gemeinschaftliche Jagd in den Stamm aufgenommen. Wer jedoch für unwürdig befunden wird, der wird sofort davon gejagt.

Die Gesellschaft der Minotauren ist ziemlich starr. Der Status eines Minotauren hängt nur von seinem Ruf und seinen Kampffähigkeiten ab. Die Mitglieder eines Stammes stehen in ständiger Konkurrenz zueinander und es werden relativ häufig Rankämpfe ausgefochten. Diese bestehen zum Beispiel aus Wettrennen durch das Labyrinth oder aus Wettkämpfen (beispielsweise wer innerhalb einer vorgegebenen Zeit – eine Stunde oder auch eine ganze Woche – die meisten Opfer erlegen kann). Es wird dabei zwar oft viel Blut vergossen, doch nur selten endet ein Wettstreit tödlich. Wer die Schmach einer Niederlage erlitten hat, sei es durch eine misslungene Jagd oder weil er Mitleid mit der Beute zeigte, wird von den anderen hart bestraft und muss ein Geschirr anlegen und für eine gewisse Zeit die Arbeit eines Lasttieres verrichten. Manche werden gar dazu gezwungen, auf allen Vieren zu laufen und Steine zu schleppen (die schlimmste Erniedrigung, die einem Minotaurus widerfahren kann).

Ältere Minotauren werden geachtet, solange sie noch in der Lage sind, zu jagen und ihren Teil zur Gemeinschaft beizutragen. Die Älteren werden mit der Aufgabe betraut, Überfälle zu planen und sich um die Schutzmaßnahmen des Labyrinths zu kümmern. Wer dazu nicht mehr in der Lage ist, der übernimmt die Planung und Erweiterung des Irrgartens und die Platzierung der Fallen und erhält den Titel Baumeister. Kein Clan erlaubt mehr als einen Baumeister in seinen Reihen. Wenn ein anderer Älterer denselben Posten anstrebt, müssen die beiden miteinander kämpfen und der Verlierer wird entweder getötet oder verstoßen.

Einzelne Minotaurenstämme arbeiten normalerweise nicht zusammen, sondern streiten sich um die besten Jagdgründe und Labyrinth. Heimatlose Stämme versuchen sogar manchmal, ihre Rivalen auszulöschen und deren Wohnstätten zu übernehmen. Diese Konflikte werden schnell blutig und währen solange, bis eine Seite offensichtlich die Oberhand gewonnen hat. Die Verlierer fliehen entweder oder werden in den siegreichen Clan aufgenommen. Solche Seitenwechsel kommen ziemlich häufig vor, manchmal sogar mitten im Kampf, wenn einzelne Minotauren bemerken, dass das Blatt sich wendet.

Minotauren unterhalten keinerlei Beziehungen zu anderen zivilisierten Völkern. Menschen, Elfen und Zwerge sind für sie nur grausame Sklavenhalter, die zu nichts Besserem dienen als der nächsten Mahlzeit. Umgekehrt sehen diese Völker die Minotauren natürlich als schreckliche Monster, die das Fleisch ihrer Freunde und Verwandten hemmungslos verschlingen. Manchmal jedoch lässt ein Minotaurus einen Gefangenen frei, auf dass dieser ihm dient (meist auf grausige Art und Weise). Man könnte diese Beziehung für eine Allianz halten, doch es ist eine, die mit Hilfe von Furcht und Drohungen erzwingen wurde. Leute, die auf Rache aus sind, oder Kultisten, die Tiere verehren, suchen manchmal den Kontakt zu einzelnen Minotauren oder ganzen Stämmen, in der Hoffnung, irgendwie an deren Hilfe gelangen zu können. Meist bezahlen sie für diese Idee mit ihrem Leben. Es wurde aber auch schon von Minotauren berichtet, die sich auf ein solches Abkommen einließen, solange es ihnen von Nutzen war. Meist wird sich darauf verständigt, dass ein Stamm eine Person oder eine kleine Gruppe eliminiert und dafür mit Schätzen oder lebendigen Opfern belohnt wird.

Bisweilen kommt es vor, dass Minotauren sich mit anderen mächtigen bösen Wesen verbünden, wie etwa mit Medusen, Rakshasas oder Riesen. Diese Allianzen kommen aufgrund der



Stärke des Verbündeten zustande. Die Minotauren lassen sich nur zu gerne auf die bösen Pläne ihrer Partner ein, solange sie ihre Unabhängigkeit behalten und ihre Rolle in diesen Komplotten selbst bestimmen können. Sie hassen es nämlich, den Befehlen anderer zu gehorchen, und es kam schon vor, dass sie ihre ahnungslosen Verbündeten wegen solcher Kränkungen angegriffen haben.

Rolle im Spiel

Minotauren funktionieren am besten, wenn du sie als Hauptbösewichte einsetzt. In höherstufigen Abenteuern können sie auch als Schergen höherer Mächte auftreten, doch ihre Vorliebe für Labyrinth und ihre bevorzugte Nahrung sorgen dafür, dass sie geeigneter im Mittelpunkt eines Abenteuers stehen. Minotauren sind Monster, die sich im Dunkeln verstecken und Dorfbewohner entführen, um sie dann zum Hauptgang ihres grausigen Festmahls zu machen. Das Bedürfnis der Minotauren, die Herzen ihrer Opfer mit Angst zu erfüllen, kann deiner Geschichte nur zuträglich sein. Vielleicht verschwinden die Einwohner einer Stadt. In der darauf folgenden Nacht tauchen auf einmal ihre Knochen auf und die Spur führt zu einem Unterschlupf der Minotauren. Vergiss nicht, dass Minotauren es lieben zu kämpfen und einer Auseinandersetzung nicht aus dem Weg gehen. Sie bestimmen halt nur gerne selbst, wann und unter welchen Umständen diese Auseinandersetzung stattfindet. Minotauren sind Grobriane, aber listige Jäger. Du kannst das eben Beschriebene auch auf eine ganze Gruppe Minotauren anwenden und so eine herausfordernde Begegnung für höherstufige Charaktere entwickeln.

Schätze

Minotauren haben vor allem etwas für Schätze übrig, die sowohl funktional als auch dekorativ sind. Einen schönen Wandteppich werden sie vielleicht einfach nur zertrampeln und ein beschädigtes magisches Schild wegschmeißen, eine juwelenbesetzte Kampfaxt aber wird hoch geschätzt. Trotz dieser Vorlieben sammeln sie auch andere Gegenstände in der Hoffnung, dass diese Schätze vielleicht ein paar Unvorsichtige in ihr Labyrinth locken.

Bei einer typischen Begegnung mit einem einzelnen Minotaurus kann die Gruppe zum Beispiel an eine Streitaxt [Meisterarbeit], ein Paar goldene Armschienen im Wert von 200 GM, einen diamantbesetzten Nasenring im Wert von 300 GM, einen Trank des Mittelschweren Wunden Heilens und eine Handvoll Münzen kommen.

Legen die Abenteurer sich mit einer ganzen Gruppe Minotauren an, trägt jedes Mitglied vielleicht die Hälfte der normalen Menge an Schätzen bei sich, während der Rest im Herzen des Labyrinths liegt. Um sicher zu stellen, dass noch mehr Opfer sich in ihren Unterschlupf wagen, erlaubt der Stamm es einem einzigen, den Schatzhort zu sehen, bevor sie den Betroffenen dann laufen lassen, damit er Gerüchte und Legenden verbreitet. Nehmen wir an, eine Gruppe von sechs Minotauren hat in der Menadorkette ein fieses Labyrinth errichtet. Jeder einzelne Minotaurus wird Schätze im Wert von 200 GM bei sich tragen. Im Zentrum des Irrgartens aber findet sich sehr viel mehr: eine Leichter Stahlschild +1, eine Schriftrolle des Feuerballs, eine Schriftrolle der Magierhand, ein Kristallkelch im Wert von 100 GM, ein verbeulter goldener Helm im Wert von 150 GM, eine Jadestatue, die eine Gorgone darstellt, im Wert von 125 GM und ein Haufen Münzen im Wert von insgesamt 500 GM.

NEUE TALENTE

MINOTAUREN-STURMANGRIFF

Dein Sturmangriff ist so stark, dass er Gegner zum Taumeln bringt und zu Boden wirft.

Voraussetzungen: ST 13, Verbesserter Ansturm, Mächtiger Sturmangriff.

Vorteil: Wenn du einen Gegner mit deinem Sturmangriff triffst, kannst du mit einer Freien Aktion auch noch einen Ansturm ausführen. Du musst dich dafür nicht auf das Feld deines Gegners bewegen und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Bewegst du deinen Gegner mehr als 4,50 m weit, wird dieser zusätzlich noch zu Boden geworfen und gilt als liegend.

PFÄHLSTURMANGRIFF

Du speißt deinen Gegner bei deinem Sturmangriff auf deine tödlichen Hörner auf.

Voraussetzungen: Durchbohren, Mächtiger Sturmangriff.

Vorteil: Wenn du als Teil deines Sturmangriffs einen Gegner durchbohrst, kannst du versuchen, ihn mit einer Freien Aktion in das Kampfmanöver Ringkampf zu verwickeln. Bei diesem Versuch provoziert du keinen Gelegenheitsangriff. Addiere jedoch nicht deinen Größenmodifikator (falls positiv) auf deinen KMB, um den Ringkampf zu beginnen. Dein Größenmodifikator gilt erst für alle weiteren, darauf folgenden Würfe.

Varianten

Minotauren unterscheiden sich am Ehesten durch die Klassen, die sie wählen. Der Barbar ist ihre bevorzugte Klasse. Manche Minotauren werden aber auch Waldläufer, um ihre Jagdfertigkeiten zu verbessern und Boni gegen ihre bevorzugte Beute zu erhalten. Minotauren-Kleriker wählen fast immer Lamashtu als Schutzgottheit, aber auch von Minotauren-Klerikern des Rovagug hat man schon gehört.

Es gibt jedoch auch physische Mutationen. Am Seltensten sind wohl die Albino-Minotauren, die so genannten Geisterbullen, die selbst unter Ihresgleichen gefürchtet sind. Diese Wesen sind rein weiß und ausschließlich männlich. Sie haben einen Charismawert von mindestens 18. Statt der Klasse des Barbaren ziehen sie die des Hexenmeisters vor. Außerdem haben Geisterbullen auch bestimmte zauberähnliche hellseherische Fähigkeiten (3/Tag – Vorahnung, 1/Woche – Weissagung).

Nicht alle Minotauren bevorzugen dieselbe Ausrüstung. Viele schätzen die Doppelarmbrust (Fernkampfangriff +3, ersetze das Talent Große Zähigkeit durch das Talent Geübt im Umgang mit exotischen Waffen) und setzen ihren Feinden damit zu, bevor sie sie mit ihren Hörnern aufspießen. Andere Minotauren hingegen tragen Rüstungen (vor allem Brustpanzer), wenn diese an ihre Größe angepasst werden können.

Minotauren, die schon sehr alt sind, stellen fest, dass ihr Fell grau wird und ihre Wut sich langsam verflüchtigt. Diese alten Minotauren haben mit der Zeit viel gelernt und durch ihre Verehrung Lamashtus eine Anzahl mächtiger Fähigkeiten erhalten. Oft sammeln sie jüngere Artgenossen um sich, organisieren verheerende Raubzüge und locken mächtige Abenteurer in ihre unglaublich ausgeklügelten Labyrinth.



ÄLTERER MINOTAURUS

HG 9

EP 6.400

CB Großer monstöser Humanoider

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;

Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 22 (-1 Größe,

+8 natürliche, +5 Rüstung)

TP 133 (14W10+56)

REF +9, **WIL** +12, **ZÄH** +10

Verteidigungsfähigkeiten Natürliche Schläue

ANGRIFF

Bewegung 6 m mit Brustpanzer, Grundbewegungsrate 9 m

Nahkampf *Zweihändige Axt* +1 +22/+17/+12 (3W6+11/x3) und

Durchbohren +4 (1W6+4)

Feld 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren +21, 2W6+10)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9):

3/Tag – *Nebelwolke*, *Glyphe der Abwehr* (SG 16), *Stein formen*

1/Tag – *Irrgarten*, *Steinwand*

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 10, **KO** 19, **IN** 9, **WE** 16, **CH** 10

GAB +14; **KMB** +22; **KMV** 32

Talente Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff,

Pfählsturmangriff, Verbessertes Ansturm

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +8,

Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +14;

Volksmodifikatoren Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Riesisch

Ausrüstung *Zweihändige Axt* +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mächtiger Sturmangriff (AF) Führt ein Älterer Minotaurus einen

Sturmangriff aus, kann er einmal versuchen, sein Opfer mit

einem Angriffsbonus von +21 zu durchbohren. Dieser Angriff

verursacht 4W6+10 Schadenspunkte.

Meister des Labyrinths (ÜF) Ältere Minotauren besitzen

eine übernatürliche Schläue in Bezug auf Labyrinth und

Irrgärten. An solchen Orten erhalten sie einen Bonus von

+4 auf Initiativwürfe und einen Volksbonus von +8 auf

Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Außerdem kann ein

Älterer Minotaurus den Zauber Irrgarten beim Wirken

zusammen mit dem Ziel betreten, solange dieses sich

innerhalb von 9 m befindet. Hierzu gehören auch Versionen

von Irrgarten, die von dem Älteren selbst gewirkt werden. Ist

der Minotaurus erst einmal im Irrgarten, kann er diesen mit

einer Bewegungs-Aktion verlassen. Der Ältere und das Ziel

erscheinen an den gegenüberliegenden Seiten einer neun

Quadratmeter großen Kammer, deren Ausgänge alle in den

Irrgarten selbst führen (und den einzigen Weg für das Opfer

darstellen, dem Irrgarten zu entkommen).

Natürliche Schläue (AF) Diese Fähigkeit ist identisch mit der

normalen Minotauren-Fähigkeit.

TAKTIK

Vor dem Kampf Ältere Minotauren machen vor dem Kampf

ausgiebig von ihren zauberähnlichen Fähigkeiten Gebrauch,

um das Terrain für den kommenden Kampf vorzubereiten.

Sie übersäen die Umgebung mit Glyphen der Abwehr und

verwenden Stein formen, um Fallgruben und andere Fallen

zu erschaffen.

Während des Kampfes Wie auch normale Minotauren

eröffnen Ältere Minotauren den Kampf mit schrecklichen

Sturmangriffen, indem sie Heftiger Angriff und

Pfählsturmangriff einsetzen, um eines ihrer Ziele zu

verkrüppeln. Hat der Kampf dann wirklich begonnen,

verwendet der Ältere Steinwand, um seine Gegner

voneinander zu trennen, und Doppelschlag, um sie so

schnell wie möglich niederzustrecken. Irrgarten hebt der

Minotaurus sich für besonders tödliche Gegner oder aber

den letzten Überlebenden auf, mit dem er anschließend noch

ein bisschen spielen kann.

Moral Ältere Minotauren fliehen, wenn sie nur noch 5 TP besitzen.

Minotauren auf Golarion

In uralten Zeiten, noch bevor der Erdenfall die Kontinente entzwei riss und das Zeitalter der Finsternis einläutete, waren es die ersten Menschen, die Azlanti, die den Fluch des Minotaurus über sich brachten.

Die Minotauren meinen, dass diese ersten Menschen grausam und arrogant waren und sich für wichtiger hielten als die Götter. Lamashtu, die Mutter aller Monster, versuchte das Volk von Tulo zu beeindrucken und segnete es mit einer heiligen Geburt: einer großen zweiköpfigen Kuh. In ihrer Abscheu erkannten die Leute von Tulo das Geschenk aber nicht als solches und töteten die Kuh. Innerhalb eines Monats waren dann auf einmal alle Frauen von Tulo schwanger. Dies nun hielt man für ein Zeichen der Gunst der Götter und je näher die Geburten rückten, desto aufgeregter wurden die Leute. Die Freudenschreie wandelten sich jedoch bald in Wehklagen, als der erste Minotaurus geboren wurde. Das Volk von Tulo hatte Angst, die Götter noch weiter zu verärgern, und zog die Minotauren auf. Als wieder andere Kinder geboren wurden, begannen die Menschen Lamashtu wieder zu verachten. Sie liebten ihre „normalen“ Kinder und scheuten die jungen Minotauren. Nach einiger Zeit entschieden die Ältesten der Stadt, dass man die Minotauren ein für alle mal loswerden wollte, und so sperrten sie sie in ein gigantisches Labyrinth ein.

Das Volk von Tulo versuchte, die Wahrheit über ihren schrecklichen Nachwuchs zu verbergen, und löschte alle Aufzeichnungen, die es über ihn gab. Nur Lamashtu erinnerte sich der Auserwählten und als die Minotauren heranwuchsen, erfuhren sie auch von der Ungerechtigkeit, die ihnen widerfahren war. Am Vorabend des zehnten Jahrestages ihrer Einkerkung schafften es die Minotauren aus dem Labyrinth auszubrechen, hatten sie ihr Gefängnis doch über die Jahre in- und auswendig kennen lernen können. In einer einzigen blutigen Nacht vernichteten sie die gesamte Stadt Tulo. Die Kinder waren zum Essen nach Hause gekommen...

Heutzutage haben die Minotauren sich auf ganz Golarion verstreut. Sie lauern in den Schatten und ernähren sich von den zivilisierten Völkern. Überdies trifft man sie nur selten in Gruppen an, doch in den Fünfkönigsbergen und der Menadorkette gibt es ein paar vereinzelte Minotaurenstämme. Meist leben sie als einfache Jäger, die sich von Reisenden und Forschern ernähren, doch einige wenige verdingen sich auch als Söldner oder Späher. Ihre Verträge enthalten meist eine Klausel, die es ihnen erlaubt, ihre Beute zu verspeisen.

Namen

Minotauren nehmen meist den Namen eines Vorfahren an, eines verstorbenen Verwandten oder eines alten Helden.

Männliche Namen: Adgar, Boldun, Dramen, Erros, Grund, Hadol, Kollam, Lorgem, Maddar, Ner, Reven, Tutton, Vrabo, Zoth.

Weibliche Namen: Aelli, Bosa, Duria, Enyad, Gorrin, Hebe, Hilise, Ilnuf, Kosa, Miris, Neki, Oddu, Sinna, Thadisa,

DER MINOTAURUS

In den glasigen Kuhaugen dieses stierköpfigen Humanoiden schimmert eine wilde Schläue. Das Biest besitzt den Oberkörper eines muskulösen Menschen und ist ab der Hüfte abwärts mit einem dicken, zotteligen Fell bedeckt. Seine knorrigen und schwieligen Hände umgreifen eine massive Axt, von deren Schneide noch das Blut der früheren Opfer tropft. Es schnaubt wütend und stampft mit den Hufen, dann senkt es seine tödlichen Hörner.

MINOTAURUS

HG 4

EP 1.200

CB Großer monstöser Humanoider

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Geruchssinn,

Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14 (1 Größe, +5 natürlich)

TP 45 (6W10+12)

REF +5, WIL +5, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Natürliche Schläue

ANGRIFF

Bewegung 9 m.

Nahkampf Zweihändige Axt +9/+4 (3W6+6/x3) und Durchbohren +4 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren +11, 2W6+6)

TAKTIK

Vor dem Kampf: Minotauren ziehen es vor, ihre Opfer auf verwirrendes Gelände zu locken, wie etwa in einen Irrgarten, die Kanalisation oder ein Tunnelsystem, wo sie dann einen Hinterhalt legen. Wenn möglich spionieren sie ihr Opfer tagelang aus, bevor sie dann endlich zuschlagen.

Während des Kampfes: Minotauren eröffnen den Kampf normalerweise, indem sie einen Sturmangriff gegen den bedrohlichsten Gegner ausführen. Danach kommen die Zweihändigen Äxte zum Einsatz. Wenn ihr Ziel leicht zu treffen ist, setzen Minotauren Heftiger Angriff ein.

Moral: Unter freiem Himmel flieht ein Minotaurus, wenn er nur noch 10 TP hat. In einem Irrgarten aber oder einer Umgebung, die von ihnen selbst kontrolliert wird, kämpfen die meisten Minotauren bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 19, GE 10, KO 15, IN 7, WE 10, CH 8

GAB +6; KMB +11; KMV 21

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10;

Volksmodifikatoren Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Riesisch

Ausrüstung Zweihändige Axt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mächtiger Sturmangriff (AF) Wenn ein Minotaurus einen Sturmangriff ausführt, kann er einmal versuchen, sein Opfer mit einem Angriffsbonus von +9 zu durchbohren. Dieser Angriff verursacht 4W6+6 Schadenspunkte.

Natürliche Schläue (AF) Obwohl Minotauren nicht besonders intelligent sind, besitzen sie eine natürliche Schläue und die Fähigkeit zu logischem Denken. Dies macht sie immun gegen den Zauber Irrgarten und bewahrt sie davor, sich jemals zu verirren. Außerdem werden sie niemals auf dem falschen Fuß erwischt.

TAKTIK

Vor dem Kampf Minotauren ziehen es vor, ihre Opfer auf verwirrendes Gelände zu locken, wie etwa in einen Irrgarten, die Kanalisation oder ein Tunnelsystem, wo sie dann einen Hinterhalt legen. Wenn möglich spionieren sie ihr Opfer tagelang aus, bevor sie endlich zuschlagen.

Während des Kampfes Minotauren eröffnen den Kampf normalerweise, indem sie einen Sturmangriff gegen den bedrohlichsten Gegner ausführen. Erst danach kommen ihre Zweihändigen Äxte zum Einsatz. Wenn ihr Ziel leicht zu treffen ist, setzen Minotauren das Talent Heftiger Angriff ein.

Moral Unter freiem Himmel flieht ein Minotaurus, wenn er nur noch 10 TP hat. In einem Irrgarten aber oder einer Umgebung, die von ihnen selbst kontrolliert wird, kämpfen die meisten Minotauren bis zum Tod.

Es ist unmöglich, mit ihnen zu verhandeln, und es ist unmöglich, ihnen zu entkommen.





Oger

„Hungrige Augen blicken von den schroffen Felsen herab. Mit wildem Blick fixieren sie den Rauch, der aus den Schornsteinen der Menschen aufsteigt. Sie warten auf die Dunkelheit. Oger sind brutale Riesen, die einen obszönen Appetit auf Fleisch haben und von einer unnatürlichen Lust angetrieben werden. Sie begehen unaussprechliche Taten auf windumtosten Gipfeln; lauern Reisenden auf, an denen sie ihre Wut abreagieren können und deren Schädel sie als Erinnerung an tolle Nächte behalten. Oger ziehen des Nachts durch die Wälder und tanzen ihre wilden Tänze in den zerklüfteten Bergen. In den nebelverhangenen Stunden vor dem Sonnenaufgang lässt das Echo ihrer abartigen Kapriolen noch die Fenster und Läden weit entfernter Gehöfte erzittern und erinnert die Menschen daran, jeden weiteren Morgen zu schätzen, lauert die Gefahr beim Einbruch der Dunkelheit doch ganz in ihrer Nähe.“

—Harlo Mardacci,

Über die Riesen und das Riesenvolk.

Während Orks, Hobgoblins und Grottenschräte zwar auch eine Bedrohung für alle zivilisierten Völker darstellen, sind sie in ihren Handlungen wenigstens vorhersehbar und treten sie einzeln auf, stellen sie kein großes Problem dar. Nicht so Oger. Diese finsternen Bedrohungen schleichen an den Rändern der Gesellschaft umher und kommen mit ihrem schrecklichen Zorn über jene, die sich kaum selbst verteidigen können. Oger sind wie brutale Kinder, neigen zur Gewalt und haben keinerlei Moralvorstellungen. Grausamkeit ist für sie ein Sport und Mord ein Spiel.

Überblick

Oger sind wie eine Krankheit, welche die Welt befallen hat. Sie sind schreckliche Mischlinge, Nachfahren von Menschen und Riesen, Ausgestoßene, die auf unnatürlichen Pfaden wandelten und schon bald ganz verdreht waren. Doch Oger sind nicht nur äußerlich missgestaltet, sondern auch noch Psychopathen. Wo immer sie sind, verbreiten sie Angst und Schrecken. Schon seit undenklichen Zeiten terrorisieren sie die Menschen. Sie sind Legenden und ihr fürchterlicher Ruf sorgt dafür, dass selbst wer noch nie einem Oger gegenüberstand, vor diesen Monstern erzittert.

Die Wildheit der Oger ist so besonders schrecklich, weil sie der Menschheit einen Zerrspiegel vorhält. Viele Monster zerreißen ihre Opfer in der Luft und verschlingen sie, doch keinem macht das so viel Spaß wie den Ogern, keines spielt

auf eine so soziopathische und völlig verkommene Weise mit seiner Beute. Wer in die Hände eines Ogers fällt, den erwarten schreckliche Foltern und das langsame und schmerzhafteste Verpesten. Der Tod lässt auf sich warten und kommt erst, wenn der Geist, die Seele und der Körper des Betroffenen gebrochen sind.

Das Schlimmste an den Ogern ist ihr bössartiger Sinn für Humor. Was den Menschen das Herz in die Hose rutschen lässt, sorgt bei den Ogern nur für höhnisches Gelächter. Die Qualen, die sich im Gesicht eines Zwerges abzeichnen, dessen Gliedmaßen ihm einzeln rausgerissen werden, und die schrecklichen Geräusche, die es verursacht, bringen die umher stehenden Oger dazu, sich halb totzulachen. Mehr als einer wird das arme Opfer verhöhnen und seine Schmerzensschreie nachäffen. Der Anblick eines Elfen, dessen Rückgrat gebrochen wurde, damit er mit seinem Kopf den Rücken berühren kann, gilt den Ogern als höchst vollendete Komödie.

Oger haben kaum etwas für andere Dinge übrig abgesehen von schlimmen Folterungen, blutigen Orgien, dem lustvollen Beobachten der Qualen ihrer Opfer und den Geschmack von saftigem, gebratenem Menschenfleisch. Manche Riesen mögen für ihre Höhlenmalereien oder andere künstlerische Errungenschaften bekannt sein, die meisten Oger jedoch halten solche Beschäftigungen nur für eine verachtenswerte Zeitverschwendung. Abgesehen vom Morden können Oger auch nicht viel. Die meisten ihrer Stämme sind aber immerhin geschäftig genug, um einfache Werkzeuge und Waffen herzustellen. Viele haben auch Spaß daran, Holzpfeifen zu schnitzen und primitive Zupfinstrumente herzustellen, mit denen sie dann bis spät in die Nacht ums Feuer tanzen.

Oger haben Angst vor Dingen, die größer sind als sie selbst, während es ihnen zugleich schwer fällt, kleinere Wesen als Gefahr wahrzunehmen. Sie sind gefräßige Monster, die zur Fettleibigkeit neigen, und sollten sie genug Opfer haben, fressen sie sich bis zur Besinnungslosigkeit voll. Die faulen und zänkischen Monster machen sich nicht gut als Schergen eines mächtigeren Bösewichts, außer dieser kann die ständige Androhung physischer Gewalt aufrechterhalten. Es gibt kaum einen schrecklicheren Anblick als einen wütenden Oger oder einen, der auf der Jagd ist.

Lebensweise

Oger sind Riesen. Sogar die kleinsten sind noch mindestens einen halben Meter größer als selbst der größte Halb-Ork. Die größten Oger erreichen bis zu 4,50 schreckliche Meter. Im Durchschnitt sind die Vertreter dieses Volks 800 Pfund schwer, ein wohl genährter Oger kann jedoch bis zu 2.000 schwindelerregende Pfund erreichen. Oger sind zwar Allesfresser, ziehen Menschenfleisch aber allem anderen vor. Die meisten Oger sind ziemlich pelzig, ihre Oberkörper gleichen eher einem dicht bewachsenen Wald und auch ihre Arme sind mit verschwitztem braunem oder schwarzem Haar bedeckt. Ihre Köpfe sind flach, die Nasen platt. Die Augen eines Ogers wirken eher klein in seinem aufgedunsenen Gesicht und verstecken sich unter den fleischigen Augenbrauen. Sie haben kleine Stummelbeine, die viel zu kurz für den großen Körper sind. Deshalb humpeln Oger auf eine Art und Weise, die schon fast komisch wäre, wären da nicht die rostigen und blutverschmierten Haken, die sie bedrohlich schwingen.

Oger paaren sich mit der eigenen Verwandtschaft und bevorzugen große Familien. Ihre Blutlinien sind von diesen inzestuösen Verbindungen geprägt. Die Götter selbst haben sie mit schrecklichen Missbildungen und Wahnsinn jenseits

MIGGE-MUG-RUCK

Oger lieben eine kleine Runde Migge-Mug-Ruck. Es handelt sich um einen einfachen Zeitvertreib, der zu ihren einfältigen Gemütern passt: Zwei Konkurrenten packen sich jeweils am Ohr, an der Nase oder einem anderen empfindlichen Körperteil und kneifen und ziehen, so fest sie können. Der erste, der jaulend zu Boden geht, hat verloren. Dabei machen beide jede Runde einen Stärkewurf und einen Zähigkeitswurf (der SG entspricht dem Würfelergebnis des Gegners). Wer seinen Rettungswurf nicht schafft, der geht zu Boden, ist eine Runde lang betäubt und hat verloren. Oger lieben aber noch andere grausame Spiele, wie etwa „Beifangen“ (dabei werfen sie sich gegenseitig rostige Hackbeile zu und der erste, der einen Finger oder sonst einen Körperteil verliert, hat auch das Spiel verloren) oder „Menschenduell“. Beim „Menschenduell“ grabtschen zwei Oger jeweils einen lebendigen Humanoiden bei den Beinen und kämpfen mit ihnen gegeneinander. Wenn das „Menschenschwert“ nur noch eine blutige Fleischmasse ist, wirft der Oger es beiseite und besorgt sich ein neues.

aller Vorstellungskraft verflucht. Manche Ogerstämme degenerieren irgendwann komplett zu sabbernden und kranken Abkömmlingen, die nach 20 Generationen kaum mehr in der Lage sind zu sprechen. Diese widerlichen, blinden Abscheulichkeiten meiden das helle Tageslicht. Sie durchwühlen die Hügel nach Würmern und ernähren sich von allem, was ihnen über den Weg läuft. Die meisten Blutlinien aber erweisen sich als recht widerstandsfähig und behalten sich eine unheimliche Schlauheit.

Weibliche Oger sind eigentlich fast immer schwanger und selbst wenn sie schon kurz vor der Geburt stehen, sind sie im Kampf noch genauso grimmig wie ihre männlichen Verwandten. Männliche Oger neigen zur Fettleibigkeit, weibliche sogar noch mehr. Die meisten Ogerinnen übertrumpfen die Männer um mehrere hundert Pfund. Manche erreichen einen geradezu schwindelerregenden Körperrumfang und das Fleisch hängt ihnen in dicken Wülsten von den Armen, Beinen, dem Gesicht und dem Oberkörper. Die Männer finden diese exzessive Leibesfülle extrem attraktiv, je mehr desto besser.

Oger sind irrsinnig zäh und entwickeln sich schneller als andere Kreaturen. Bereits im Alter von sechs Jahren erreichen sie ihre endgültige Größe. Die Frauen sorgen ständig für neuen Nachwuchs, um jene zu ersetzen, die von ihren eifersüchtigen Geschwistern ermordet oder von ihren männlichen Verwandten zu Tode geprügelt wurden oder durch die Pfeile der Menschen und Elfen ums Leben kamen. Ein Ogerleben wird meist auf gewalttätige Art und Weise beendet, bevor die Natur ihren Lauf nehmen kann. Ein Oger, der das 30. Lebensjahr erreicht, gilt als alt.

Auch wenn sie sich eigentlich eher untereinander, innerhalb ihrer eigenen Familien fortpflanzen, zwingen Oger manchmal auch andere Kreaturen dazu, sich mit ihnen zu paaren. Sie geben sich ihren niedersten Gelüsten hin und greifen deshalb immer wieder jene an, die das Pech haben, ihnen über den Weg zu laufen. Nur wenige ihrer Opfer überleben die Geburt der daraus entstehenden Nachkommen, jedoch behalten die Oger das Ergebnis zuweilen. Oger sind schrecklich entstellt und ihre durch Inzucht veränderten Gene mischen sich nur schlecht mit denen anderer, weshalb der Nachwuchs meist



TANZBEINE UND SCHNATTERGOSCHEN

Oger lieben eine gute Feier. Oft errichten sie große Freudenfeuer und tanzen bis spät in die Nacht um die Flammen. Besonders beliebt ist der Schädeltanzen, bei dem die Oger sich mit ihren Lieblingsschädeln behängen, die dann vor sich hin klackern und rasseln, wenn die Oger herumspringen und ihre üblen Scherze machen. Wenn gerade Gefangene zur Hand sind, erwartet die Oger ein ganz besonderer Hochgenuss. Sie fesseln die Unglücklichen und tanzen auf ihnen herum, zerquetschen die Organe und brechen die Knochen mit jedem ihrer Stampfer.

Ein wildes Tier kann mit Musik vielleicht besänftigt werden, einen Oger aber macht sie nur rasend. Sie lieben Misstöne und heulen und johlen ihre „Lieder“, mit denen sie ihre Tänze begleiten. Genauso lieben sie es aber auch, ihren Gefangenen ein paar Grunzer und Jauler zu entlocken, meist mit Hilfe brutaler und gemeiner Mittel.

extreme Missbildungen aufweist. Die Gene der Oger sind so stark, dass sie das andere Erbe des Kindes verdrängen. Oger können sich zwar mit Menschen paaren, aber nichts, was dabei herauskommt, ähnelt auch nur im Entferntesten einem Menschen.

Der Moschus eines Ogers ist ein besonders widerlicher und stinkender Duft. Eine Kreatur mit der Fähigkeit Geruchssinn, die diesen Geruch kennt, kann ihn auf das Doppelte der normalen Entfernung erschnüffeln und Tiere werden unruhig, wenn sich ein Oger nähert. Oger sind extrem territorial und nutzen ihren Duft, um ihr Gebiet zu markieren. Stinkende Müllhaufen sind meist die ersten Anzeichen, dass man das Gebiet eines Ogerstammes betritt.

Die verachtenswerten Wesen ziehen die Nacht dem Tage vor und verstecken sich in finsternen Höhlen in einsamen Bergen. Die Sonne schadet ihnen zwar nicht, dennoch wird sie von den Ogern gemieden. Sie fliehen beim ersten Gezwitscher der Vögel und dem Schrei des Hahns, als würde es sich um die Posaunen des Jüngsten Gerichts handeln. Sie flüchten in ihre pechschwarzen Höhlen, bevor sie des Nachts wieder heraus kriechen, um erneut ihren düsteren Geschäften nachzugehen. Manche Oger verehren die Nacht geradezu und heulen den Mond an. Der Klang ihrer wilden Schreie ist so schrecklich, dass selbst die Wölfe und Kojoten verstummen. In den mondlosen Nächten aber wird gejagt. Keine Zeit eignet sich für die Oger besser dazu. In Ländern, in denen es Ogerhöhlen gibt, wagen selbst die Mutigsten sich beim Neumond nicht nach dem Sonnenuntergang aus ihren Häusern.

Lebensraum und Sozialverhalten

Oger sind grimmige Jäger. Andere Spezies, die sich in ihrem Territorium breit machen, löschen sie aus. Ihre Gefräßigkeit wird nur noch von den Trollen übertroffen, welche die Oger beneiden und hassen, aber auch zu sehr fürchten, um sich

ihnen entgegen zu stellen. Die einzige Rettung vor den Ogern besteht in ihrer eigenen, extrem zänkischen Natur. Sie bringen sich gegenseitig genauso oft um wie andere und fressen das Fleisch ihrer Verwandten genauso wie das anderer Kreaturen. Oger organisieren sich nie in Gruppen, die größer sind als ein paar Familien, und tun sich in einer Art Stamm zusammen.

Diese Stämme sind patriarchalisch strukturiert und werden von einem Papi regiert, der diesen Titel erringt, indem er so viele Nachkommen wie möglich zeugt und seine Rivalen umbringt. Unter den Ogern werden nur Stärke und Zeugungskraft respektiert. Weisheit, Schläue und Handwerksfähigkeiten haben keinerlei Einfluss auf den Stand eines Ogers innerhalb seiner Gesellschaft.

Wenn männliche Oger die Pubertät erreichen, werden sie einzeln auf die Jagd nach Schädeln geschickt. Diese Jagden finden traditionellerweise zum Vollmond statt („können se dich kommen sehen, wird gute Jagd“) und die jungen Oger werden von den Bergen herab in die Siedlungen geschickt. Sie wissen ganz genau, dass sie besser nicht mit leeren Händen heimkehren, denn die Strafe für einen Misserfolg besteht aus einer schlimmen Folter, die darin endet, dass der Betroffene mit rostigen Haken verstümmelt wird. Selbst aber wer mit Trophäen zurückkehrt, ist sich seines Lebens nicht sicher. Ist der Papi nicht mit den Schädeln zufrieden, erwartet den hoffnungsvollen jungen Riesen dasselbe Schicksal wie jene, die komplett versagt haben. Wie ein Oger bei dieser rituellen Jagd abschneidet, hat großen Einfluss auf seine Stellung innerhalb des Stammes. Die Geschichten über Jaagrath Kreegs einsame Jagd sind der beste Beweis dafür. Als der riesige Ogerjunge mit 16 blutverschmierten Schädeln, unter anderem mit denen des gefürchteten Jägers Kalgoras und seiner Söhne, nach Hause kam, war ihm ein hoher Rang im Ogerstamm gleich sicher. Oger jagen oft in kleinen Gruppen und überfallen kleine

Karawanen. Ab und an aber, in den ersten Wochen des Frühlings, kommt manchmal auch ein ganzer Stamm über ein Dorf und stiftet totales Chaos. Lebt man in der Nähe eines Ogerstammes, ist der Frühling eine Zeit des Schreckens.

Diese Dörfer feiern im Frühjahr nicht die typischen Feste, wie sie all überall im Land gefeiert werden, sondern heben sich diese Vergnügungen für den Sommer auf, wenn die Sonne strahlt und die Oger ruhiger werden. Die Angriffe im Frühling sind der Stoff, aus dem Alpträume gemacht sind. Wenn die herbeigerufene Hilfe zu spät kommt, bietet sich nur noch der Anblick kopfloser, blutverschmierter Leichen, die an rostigen Haken von den Bäumen hängen und denen die saftigsten Fleischstücke herausgerissen wurden.

Nach einem Abend voller Metzereien tanzen die Oger bis in die Nacht hinein und behängen sich mit den Knochen und Schädeln ihrer Opfer. Das Echo der klappernden Gebeine erklingt in den Bergen. Die ohrenbetäubenden Jauchzer der wilden Oger hallen von den Hügeln wieder und das Aroma gekochten Fleisches zieht von den Hängen herunter.

Oger sind zudem von Natur aus faul und langweilen sich schneller als die meisten anderen Völker. Ihre Aufmerksamkeitsspanne ist sehr kurz, wenn sie sich nicht gerade mit jemandem beschäftigen, dem sie Schmerzen oder Erniedrigungen zufügen können. Sie eignen sich weder als



Wachen noch als Handwerker. Der einzige Weg, wie ein Papi seinen Haufen fauler Grobiane zur Arbeit anhalten kann, besteht darin, ihm pausenlos mit schrecklicher Pein und Gewalt zu drohen. Selbst das aber bringt die sabbernden Riesen höchstens dazu, so zu tun, als ob sie arbeiten.

Oger lachen am liebsten über kleine Dinge. Kreaturen, die kleiner sind als sie selbst, sind für die Oger wahnsinnig komisch. Der Anblick eines menschlichen Abenteurers, der sein Schwert schwingt, bringt Oger dazu, hysterisch lachend zusammenzubrechen. Sie nehmen weder Menschen, noch Zwerge, Elfen, Halblinge, Gnome (besonders Gnome), Orks oder Goblinoide ernst. Meist kommen ihnen vor Lachen gar die Tränen, wenn diese Winzlinge sie herausfordern. Erst wenn diese Wesen ihnen Schaden zufügen, verfallen die Oger in eine rasende Wut und speißen ihre Gegner auf ihre rostigen Haken. Schlaue Abenteurer nutzen die Tatsache, dass sie von Ogern unterschätzt werden, oft zu ihrem Vorteil.

Die Religion der Oger unterscheidet sich von Stamm zu Stamm. Manche haben keinerlei Interesse am Göttlichen, andere sind ergebenen Anhänger Lamashtus, einige wenige beten zu wilden Götzen und viele verehren diverse Mondgötter (echte und erfundene). Die meisten Rituale beinhalten ein Freudenfeuer (die einzige Art von Licht, die Ogern zu liegen scheint), Getrommel oder andere rhythmische Musik, welche die Oger in tranceähnliche Zustände versetzt, wilde Tänze und das „Fühlen der Anwesenheit der Götter“ – dabei dreht der Oger sich wild im Kreis oder hat einfach nur einen Wutanfall. Ogerstämme, die überhaupt ein hehres Wesen verehren, errichten diesem zu Ehren normalerweise kleine Schreine und opfern ihrer Gottheit dort frische Beute.

Rolle im Spiel

Oger sind das wilde Herz der Finsternis. Sie sind Menschen, die zu Monstern wurden, indem sie Inzucht getrieben und sich dem Kannibalismus zugewendet haben und jegliche natürliche Ordnung verletzt haben. Oger ermöglichen es dem Spielleiter, der Gruppe zu zeigen, zu welch verdorbenen Lastern Monster einfach nur aus Spaß herabsinken können. Manche Bösewichter vollbringen schreckliche Taten, um sich zu ernähren (Trolle, Ghule, Vampire), andere sind auf der Suche nach Wissen (Leichname), aber Oger begehen ihre Taten einfach nur aus einer perversen Freude heraus, weil es sie zum Lachen bringt. In ihren dunkelsten Momenten aber sind alle zivilisierten Völker zu solcher Raserei fähig.

Ein Abenteuer, bei dem Oger im Mittelpunkt stehen, ist eine Reise ins Herz der Wildnis und zwar in jedem Sinne des Wortes. Oger leben in den wilden ungezähmten Bergen. Wenn sie gegen Oger kämpfen oder Rache für einen Überfall nehmen wollen, verlassen die SC die zivilisierte Welt und reisen an Orte, wo Brutalität und tierische Rohheit die einzige Möglichkeit darstellen zu überleben. Selbst die prinzipientreuesten Helden entdecken dann vielleicht eine wilde und finstere Seite in ihren Seelen, von der sie nie wissen wollten, dass sie existiert.

Schätze

Oger haben nichts für Glitzerkram übrig. Sie hassen die Sonne und helles Licht. Und sie hassen den Glanz von Gold und das Glitzern von Diamanten. Solche Dinge benutzen sie nur, wenn es ihnen zum Vorteil gereicht – wie zum Beispiel bei Fallen für Menschen oder um Sklaven von Völkern zu kaufen, die stärker sind als sie selbst (ansonsten nehmen sie sich einfach, was sie haben wollen). Oger hassen Geld. Sie halten es für einen der Schwachpunkte der kleinen Menschen-Dingsis, die ihre Münzen zählen, wenn sie sich

OGER-TALENTE

NÄCHTLICHER JÄGER

Oger sind groß und grob, aber einige von ihnen sind besonders gut darin, menschliche Beute in der finsternen Nacht zu jagen und sie leise zu ermorden.

Voraussetzungen: Dunkelsicht, Verstohlenheit, Größenkategorie Groß oder größer.

Vorteil: Wenn du in einem Gebiet bist, das nur schwach beleuchtet ist, oder dich in natürlicher Dunkelheit befindest, kannst du alle Größermali auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit ignorieren und erhältst stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

SCHNELL ZUR HAND

Wenn Oger wütend werden, greifen sie sich einfach den nächsten schweren Gegenstand und benutzen ihn.

Voraussetzungen: Oger.

Vorteil: Du kannst jeden Gegenstand als improvisierte Nahkampf- oder Fernkampfwaffe einsetzen, ohne Mali zu erhalten.

doch einfach durchs Leben fressen und morden sollten. Deshalb werfen sie die Münzen ihrer Opfer stets achtlos beiseite.

Der einzige Schatz, den Oger wirklich zu schätzen wissen, sind gute Pelze. Sie lieben die weiche Berührung eines gemusterten Wolfsfellumhangs oder das sanfte Gefühl, über einen Läufer aus Bärenfell zu gehen. Im Unterschlupf eines Ogers können Abenteurer die erlesensten Pelze aus dem Fell aller möglichen Kreaturen finden (auch die ledrigen Häute von Menschen und anderen Humanoiden). Außerdem lieben Oger Rauschmittel aller Art: guter Pfeifentabak, Betäubungsmittel, Schnaps und andere starke Alkoholika werden ebenfalls von diesen Monstern gehortet. Oger überfallen manchmal Gemeinden, die für ihre Weingüter oder Destillen bekannt sind, um sich ganze Kisten und Fässer von dem berauschenden Menschen-Trank zu holen. Manche Stämme brauen sogar eigene widerliche Mixturen, aber die kann man kaum zu den Schätzen zählen.

Varianten

Die unter den Ogern verbreitete Inzucht führt manchmal dazu, dass die Ergebnisse dieser Handlungen anders aussehen als der Standard-Oger. Ein Stamm im Besonderen, die so genannten Dicken, ist für seine gigantisch großen Köpfe und riesigen Mäuler bekannt, die mehr als die Hälfte ihrer aufgedunsenen Gesichter ausmachen (diese Oger erhalten einen zweiten Biss-Angriff). Die Oger vom Stamm der Picken hingegen sind groß und dünn wie tote Bäume, ihre Finger enden in knöchigen Klauen (sie können einen natürlichen Angriff mit ihren Klauen ausführen).

Die Schaggras sind eine bizarre Horde im Wald lebender Oger, die mit einem dicken, dunklen Fell bedeckt sind, das nach Moschus stinkt. Dieses Fell führt ein seltsames Eigenleben, bewegt sich und greift sogar nach den Feinden seines Besitzers (diese Oger haben die besondere Fähigkeit Verbessertes Ergreifen). Ihr dichtes Fell sorgt außerdem dafür, dass Waffen sich darin verfangen und Hiebe abgemildert werden (Schaggras haben eine Schadensreduzierung von 5/Stichschaden).

Einige andere Stämme betreiben die Inzucht mit einem

solchen Eifer und Enthusiasmus, dass ihre ohnehin schon strapazierten Gene unter den mangelnden neuen Einflüssen extrem leiden. Mit der Zeit werden diese degenerierten Oger vollkommen wild, erblinden und entwickeln widerliche wulstige Gliedmaße und Oberkörper. Ist eine Blutlinie erst einmal soweit degeneriert, leben ihre Vertreter höchstens noch ein paar Generationen lang. Bevor sie aussterben, versetzen jene psychopathischen Monstrositäten die umliegenden Dörfer jedoch noch in Angst und Schrecken. Die wilden Oger sind nicht in der Lage, zu sprechen oder einfachste Waffen zu benutzen. Diese Nachteile machen sie aber mit einer bestialischen Kampfwut wett. Sie zerreißen, zerquetschen und schlagen auf ihre Opfer ein. Manchmal nehmen sie gar kleinere Gegner bei den Beinen und zerschmettern deren unglückselige Köpfe einfach an einem nahen Baum oder Fels. Ihr gestörter Verstand kann Gefühle wie Schmerz oder Angst nicht erfassen und sie kämpfen noch, wenn die meisten anderen Kreaturen schon längst an ihren Wunden zu Grunde gegangen wären.

DEGENERIERTER OGER

HG 3

EP 1.200

CB Großer monströse Humanoide (Riese)

INI -1; Sinne Blindgespür 9 m, Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17 (-1 GE, -1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP 42 (5W8+20)

REF +0, WIL +1, ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegung 9 m (12 m ohne Rüstung)

Nahkampf Hieb +11 (1W6+8)

Nahkampf Hieb +7 (1W6+8) und Biss +5 (1W6+4)

Fernkampf Fels +2 (1W6+8)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Besinnungslos prügeln

SPIELWERTE

ST 26, GE 8, KO 18, IN 4, WE 10, CH 5

GAB +4; KMB +13; KMV 22

Talente Heftiger Angriff, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Klettern +8, Wahrnehmung +5

Sprachen –

Besondere Eigenschaften Blindgespür 9 m, Geruchssinn, Völlig verrückt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besinnungslos prügeln (AF) Wenn einem degenerierten

Oger zwei Hiebangriffe gegen einen einzelnen Gegner gelingen, kann er sofort versuchen, das Ziel besinnungslos zu prügeln, indem er dieses wie eine Puppe in den Boden rammt oder es mit seinen Fäusten und seinem hartem Schädel bearbeitet. Das Opfer erleidet dabei 2W6+8 zusätzliche Schadenspunkte und muss sofort einen Zähigkeitswurf (SG 20) machen. Bei einem Misserfolg ist das Ziel 1 Runde lang benommen.

Völlig verrückt (AF) Die Inzucht, aus der ein degenerierter

Oger entstanden ist, sorgt dafür, dass er zu keinem vernünftigen Gedankengang mehr in der Lage ist.

Degenerierte Oger sind gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte immun und kennen keine Furcht. Wenn jemand mit Hilfe von Telepathie oder ähnlicher Magie versucht, mit dem Geist eines degenerierten Ogers in Kontakt zu treten, erleidet er sofort 1W6 Punkte Weisheitsschaden. Außerdem nehmen diese Oger keinen Schmerz wahr und können alle Effekte ignorieren, die sie betäuben oder benommen machen würden. Degenerierte Oger kämpfen bis zu -10 TP ohne Abzüge.

TAKTIK

Vor dem Kampf Degenerierte Oger greifen jede Kreatur, der sie begegnen, ohne Sinn und Verstand an. Sie haben nichts, was auch nur entfernt an einen Schlachtplan erinnert.

Während des Kampfes Ein degenerierter Oger ist ein wilder Gegner und stürzt sich im Nahkampf auf das erste Ziel, das sich ihm bietet, und versucht, es zu zermalmen.

Moral Degenerierte Oger fliehen nicht.

Oger auf Golarion

In vielen Berggegenden Golarions haben sich Ogerstämme breit gemacht. Am Häufigsten findet man sie aber in Varisia. Hier können sie in den meisten Gegenden ungestört leben und ihre Raubzüge durchführen. Nur wenige stellen sich ihnen entgegen, so zum Beispiel der Waldläuferorden der Schwarzpfeile. Anderen Riesen bringen die Oger ausschließlich Hass entgegen, denn diese zwingen sie meist nur zur Arbeit.

Am Großen Haken leben die blutrünstigsten Oger ganz Golarions. Es gibt hier ziemlich viele verschiedene Stämme, doch keiner ist so schrecklich wie die furchterregenden Kreegs. Die Kreeg-Oger schwören, dass sie von den Magierkönigen der Wyvernberge abstammen, mächtige Oger-Magi, die jene einsamen Gipfel einst beherrschten, nachdem die Runenfürsten gefallen waren. Sie lebten in den düsteren Wüsten Thassilons, zum Beispiel beim Schädeldamm, doch ihre geradezu obsessive Inzucht führte dazu, dass sie zu gewalttätigen und selbstzerstörerischen Wahnsinnigen wurden. Die heutigen Kreegs sind nicht viel besser.

Im Mwangibecken lebt ein Stamm von Ogern mit pechschwarzer Haut, die so genannten Mutango, die für ihr heimliches Vorgehen bekannt sind. Die Mutango sind nicht so wild wie ihre nördlichen Verwandten und bieten sogar manchmal ihre Dienste als Söldner an oder schließen sich mit ihren vergifteten Speeren gar der Dschungelbevölkerung an, um Expeditionstrupps zurückzuschlagen, die den Regenwald seiner Ressourcen berauben möchten.

Namen

Oger haben einfache Namen, die ihnen entweder von ihren wenig einfallsreichen Eltern gegeben wurden, oder sie wählen sich einen fies klingenden Spitznamen.

Männliche Namen: Biggun, Bogros, Chackajack, Chucky, Grof, Gruggapug, Kimil, Kletus, Knirschknock, Loppo, Ogsäg, Grubber, Saufkopp, Saulmo, Jabber.

Weibliche Namen: Chips, Debb, Dorella, Dornschlitz, Ellargin, Heggra, Jully, Kandy, Karah, Leer, Matrag, Raea, Raffa, Shinka, Ugg.

DER OGER

Die Arme der Kreatur sind dick wie die einer Würgeschlange und lang wie die eines Affen. Die kurzen Stummelbeine sorgen dafür, dass sie über das nasse Gras und die Erde schleifen. Der Riese blinzelt mit seinen dämlichen Augen und von seinen wulstigen Lippen rinnt schleimige Spucke. Seine missgestalteten Züge erinnern an die eines Menschen – als wäre es mit Wasserfarben gemalt und durch einen achlosen Spritzer entstellt worden. Das Knurren eines Ogers hört sich an, als hätte man einen Menschen mit einem Bären gekreuzt. Dabei zeigt der Oger seine flachen schwarzen Zähne, die sich bestens dafür eignen, Knochen zu zermalmen.

OGER

EP 800

CB Großer monströser Humanoide (Riese)

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17 (–1 GE, –1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP 30 (4W8+12)

REF +0, WIL +3, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (12 m ohne Rüstung)

Nahkampf Zweihändige Keule +7 (2W8+7)

Fernkampf Wurfspeer +1 (1W8+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7

GAB +3; KMB +9; KMV 18

Talente Abhärtung, Eiserner Wille

Fertigkeiten Klettern +7, Wahrnehmung +2

Sprachen Riesisch

Ausrüstung Fellrüstung, Zweihändige Keule, 4 Wurfspeere

TAKTIK

Vor dem Kampf Oger legen nur selten

Hinterhalte. Wenn sie es tun, liegt das auch nicht unbedingt an ihrem Erfindungsreichtum, sondern eher an ihrer Faulheit. Wenn sie einen Menschen mit einem gut gezielten Wurf mit dem Wurfspeer töten können, erspart ihnen das den Kampf oder die Verfolgung.

Während des Kampfes Hat der Kampf erst

einmal begonnen, stürzen Oger sich direkt in den Nahkampf und schwingen ihre Keulen und Haken gegen alle, die ihnen entgegen treten.

Moral Stellt sich die gewählte Beute als gefährlicher heraus, als erwartet, tritt einer der seltenen Momente ein, in denen Oger zu Sinnen kommen. Sie fliehen, wenn sie weniger als 5 TP haben.

Am Abend des dritten Tages erreichten wir eine Karawane, der eine Bande Oger aufgelauert hatte. Was sie da taten, war schrecklich. Wir konnten sie zwar vertreiben, doch die Überlebenden... Sie sollten nie wieder so werden wie früher.





Orks

„Der Klang des Kriegshorns war das erste Anzeichen. Er hallte von den Hügeln, circa eine Meile von der Stadt entfernt, wider. Als die Milizen sich dann im Zentrum der Stadt gesammelt hatten, waren die Orks schon an den Mauern und rannten das Tor mit einer Holzramme ein, deren Kopf wie der eines knurrenden Wolfs aussah. Die Schlacht tobte stundenlang, doch wir konnten sie nicht aufhalten. Beim Sonnenuntergang hatten die Orks unsere Verteidigungsmaßnahmen zerstört und fast alle Wachen getötet, ganz zu schweigen von den vielen Stadtbewohnern, meiner Frau und meinen beiden Söhnen. Ich schwor, dass sie dafür bezahlen würden, aber wie kannst du Rache an ungehemmter Wut nehmen?“

— Letzter Bericht von Rett Thalmis, dem Hauptmann der Wache von Trunau

Orks sind tollwütige Marodeure, welche die Nacht unsicher machen. Sie kommen über die Arglosen und hinterlassen nichts als Gemetzel und brennende Ruinen. Auch wenn sie wieder und wieder in epischen Schlachten zurückgedrängt wurden, kehren sie doch auch immer wieder zurück und lassen ihren Zorn an den Schwachen und Hilflosen auf. Keine Grenzstadt und kein reisender Händler ist jemals wirklich vor den wüsten Orks sicher.

Überblick

Orks sind aggressive, brutale Humanoide, die ihre Existenz ihren Waffen und Muskeln verdanken. Sie sind die Kakerlaken unter den humanoiden Völkern, überleben und gedeihen unter Bedingungen, unter denen andere längst ausgestorben wären. In grauer Vorzeit erlebten sie den Höhepunkt ihrer düsteren Geschichte, damals, als all die anderen Völker versagten. Als natürliche Konsequenz dieser Vergangenheit sind sie extrem kriegerisch und sehen die Eroberung neuer Territorien als einzigen Weg, ihr Überleben zu sichern. Die Hochzeit der Orks ist längst vorbei, doch sie weigern sich einfach, das Urteil des Schicksals anzuerkennen und zu verschwinden – zumindest nicht, ohne dabei so viele ihrer Feinde mit ins Grab zu nehmen wie möglich.

Orks leben in einer patriarchalisch organisierten Gesellschaft, in der den Frauen höchstens ein Wert als

Mutter und Erzieherin der Kinder beigemessen wird. Die Kindersterblichkeitsrate ist hoch und männliche Kinder sind oft nicht wichtig, bis sie lange genug überlebt haben, um an den Waffen ausgebildet zu werden. Weibliche Kinder, die nicht überleben, werden noch nicht einmal betrauert.

Orks sind bestialisch und brutal und lassen ihre Wut an jedem aus, der ihnen über den Weg läuft. Sie sind mutwillig in ihrer Zerstörungswut und leben sogar manchmal als Kannibalen und essen das Fleisch anderer intelligenter Völker, wenn sie eigentlich genug Ressourcen haben – einfach nur aus Spaß an dieser Entartung und Grausamkeit. Ein Gefangener der Orks taucht nur selten wieder auf.

Orks lieben es, Trophäen zu sammeln, und nehmen wenn möglich die abgetrennten Köpfe ihrer Opfer mit. Damit schmücken sie dann ihre Hütten oder stopfen sie aus, um ihren Sieg auszukosten, oder sie pfählen die Köpfe und stellen sie vor ihren Siedlungen auf, um Eindringlinge abzuschrecken. Oft werden diese blutigen Trophäen aber auch als Fallen eingesetzt, indem sie beispielsweise von den Stammesschamanen belebt werden, um als Warnmelder zu fungieren oder sogar anzugreifen. Da kann auch schon dem entschlossensten Angreifer das Herz in die Hose rutschen, wenn er auf einmal einen alten Freund oder Cousin in dem sabbernden untoten Ding wieder erkennt, das auf ihn zukommt.

Da die Existenz der Orks davon abhängt, dass sie andere einschüchtern und tyrannisieren, genießen sie es, ihre persönliche Stärke und ihren Mut durch großflächige rituelle Narben unter Beweis zu stellen. Diese Narben werden nicht nur aus dekorativen Gründen verliehen, sondern auch als Belohnung für vollbrachte Taten und errungene Siege. Das Gesicht eines ergrauten Ork-Veterans besteht wahrscheinlich nur noch aus Narbengewebe, seine Ohren sind abgeschnitten und ein Auge fehlt – all dies hat er sich selbst zugefügt, um anderen seine Geschichte zu erzählen, die ihn dafür bewundern und verehren. Die Narben der Hexendoktoren aber sind selbst unter den Orks legendär. Auch den Abgehärteten wird es bei diesen Geschichten mulmig. Die rituellen Narben eines Hexendoktors beschränken sich nämlich nicht nur auf das Gesicht, sondern es werden ihm auch die Arme, die Brust und der Rücken mit Narben überzogen. Die Narben im Gesicht gehören jedoch zu den prestigeträchtigsten.

Im Kampf tragen Orks manchmal Masken oder Kapuzen. Dies liegt einerseits daran, dass sie ihre Feinde nicht für würdig erachten, ihre Ehrenabzeichen zu sehen, andererseits finden die Orks selbst, dass maskierte Angreifer unheimlicher wirken als entstellte (so kann die Phantasie des Opfers sich noch etwas weit Schrecklicheres vorstellen als das tatsächliche Gesicht eines Orks). Dabei tragen sie meist Masken oder Halbmasken, die wilde Tiere darstellen, oder Kapuzen, die an eine Henkersmütze erinnern und manchmal nur das halbe Gesicht bedecken, um die gefletschten Zähne nicht zu verbergen. Hat der Stamm keine solchen Masken, tut es auch ein einfacher Leinensack mit Löchern. Ein besonders gut ausgestatteter orkscher Streiter trägt aber vielleicht auch einen großen Helm, der abgesehen von einem dünnen Augenschlitz sein gesamtes Antlitz verbirgt und mit allen möglichen Haken und Stacheln versehen ist.

Orks tragen meist gehärtetes Leder, Felle oder irgendwelche andere abgerissene Kleidung oder Rüstungen, an die sie rangekommen sind. Abgesehen von ihren Stammesfarben kleiden Orks sich nur selten in Uniformen. Die Stammesfarben finden sich auf ihren Bannern, sind auf die Schilde gemalt

ORK-GRAFFITIS

Orks sind zwanghafte Vandalen. Das zeigt sich nicht nur in ihrer mutwilligen Zerstörungswut, sondern auch in den fast allgegenwärtigen Graffiti, die sie auf die Wände ihrer Unterschlüpfe schmieren. Es handelt sich dabei zum Teil um einfache Symbole, Piktogramme und Bilder des Stammestotems, die – zum Teil sogar recht kunstvoll – mit Kohle, Ruß oder farbiger Kreide auf die Wände gemalt wurden. Es gibt aber auch gebildete Orks, die in den Graffiti mit ihrer Manneskraft oder Stärke angeben oder andere beleidigen. Zu den typischen Sätzen, die man in einer Orksiedlung finden kann, gehören zum Beispiel: „Grod badet“, „Vog is'n Goblin“, „Zwerge tragen Kleider“ oder „Krunks Tussi riecht wie alter Käse... Krunk hat Glück“.

Orks leben ihre schriftstellerischen Ambitionen gerne in der Gemeinsprache aus, denn sie möchten, dass auch andere ihren Wert erkennen. Aufmerksame Abenteurer, die auf die beleidigenden Schmierereien stoßen, sind vorgewarnt, dass sie sich in der Nähe eine Orkhöhle befinden, sogar noch bevor die johlenden Scheusale aus dem Dunkeln über sie kommen.

und wo es geht in die Kleider und Rüstungen eingearbeitet. Immer aber handelt es sich um grelle, unangenehme Farbkombinationen aus blutrot, rostrot, senfgelb, giftgrün, purpurrot und natürlich schwarz.

Lebensweise

Orks sind sehr muskulös und im Durchschnitt ungefähr 1,80 m groß und ihre Gesichter haben etwas Tierisches. Die Hautfarbe von Orks reicht von hellem rosa über grau bis zu dunkelgrün. Ihre Züge erinnern vage an die eines Schweins – sie haben flache Nasen und Zähne, die an die Hauer eines Ebers denken lassen. Das Haar ist grob und struppig wie die Borsten eines Wildschweins. Orks haben rote, blutunterlaufene Augen und große, wolfsähnliche Ohren.

Die Augen eines Orks sind extrem lichtempfindlich, so dass er große Schwierigkeiten hat, bei Tag zu agieren. Dafür gewähren sie ihrem Träger aber auch eine Dunkelsicht auf eine Entfernung von bis zu 18 m. Nicht umsonst ziehen Orks dunkle Orte vor und halten sich wo es geht in den Schatten auf. In ihren Unterschlüpfen bevorzugen sie das gedämpfte rote Licht glühender Kohlen in einer Feuerstelle oder einer Kohlepfanne, statt in das grelle Licht einer offenen Flamme schauen zu müssen. Dass heiße Kohlen sich auch noch hervorragend eignen, um Brandeisen zu erhitzen, oder sich sonst wie zum Zweck der Folter einsetzen lassen, ist für die Orks eine willkommene Zugabe.

Orks werden nicht alt. Im Alter von zwölf werden sie erwachsen und nur die wenigsten erreichen ihr 40. Lebensjahr, wenn sie nicht schon vorher auf gewaltsame Weise umgekommen sind. Diese kurze Lebensdauer wird allerdings durch ihre natürliche – manche würden sagen legendäre – Fortpflanzungsrate wettgemacht. Männliche Orks werden nie besonders alt. Die Frauen hingegen nehmen nur selten an Kämpfen teil und werden daher meistens auch viel älter. Darüber hinaus sind Orkfrauen ab der Pubertät bis zur ihrem Tod fruchtbar und Mehrlingsgeburten sind nicht gerade selten. In der Kultur der Orks ist es einem Mann erlaubt,

STAMMESBANNER

Ein Ork, der im Kampf nicht weiter als 18m von der Standarte seines Stammes entfernt ist, erhält einen Moralbonus von +1 auf seine Angriffswürfe und auf Willenswürfe gegen Furchteffekte, ganz als hätte er den Zauber Segen auf sich wirken. Dementsprechend besteht der schnellste Weg, eine Orkarmee in die Flucht zu schlagen, darin, ihre Standarte zu erobern oder zu zerstören.

mehrere Frauen zu haben, solange er sie kontrollieren und ernähren kann. Daher ist es selbst einem ausgedünnten Stamm möglich, nur mit wenigen Orkfamilien die Reihen seiner Krieger innerhalb einer Dekade wieder aufzufüllen. Auf der anderen Seite gibt es deswegen aber auch relativ viele Halb-Orks, die aus der Verbindung eines Menschen mit einem Ork, eines Goblins mit einem Ork oder eines Hobgoblins mit einem Ork entstanden sind. Die orkischen Gene sind immer dominant, alle Mischlinge haben also die typischen Kennzeichen des Halb-Orks. Elfen sind eines der wenigen humanoiden Völker, mit denen Orks sich nicht kreuzen können. Die Elfen sind dafür auf ewig dankbar und reiben es den anderen Humanoiden nur zu gerne unter die Nase.

Lebensraum und Sozialverhalten

Trotz ihrer chaotischen Natur halten die Orks sich an eine gewisse Hierarchie: die Starken herrschen über die Schwachen. Die Schwachen dienen den Starken aber nur solange widerwillig, bis sich ihnen eine Möglichkeit zur Flucht bietet oder sie ihre Herrscher stürzen können. Orks sind wahre Tyrannen, die sich jedem gegenüber als Herr aufspielen, solange sie nicht auf Widerstand stoßen und sich andere Untertanen suchen müssen. Dieses Verhalten zeigen sie jedoch nicht nur unter Ihresgleichen sondern auch gegenüber anderen Völkern. Goblins, die in der Nähe eines Orkstamms leben, dienen diesem wahrscheinlich entweder als Kanonenfutter oder für niedere Arbeiten. Im Gegenzug herrschen die Riesen einer Gegend meist über Orks in ihrer Nähe. Solche Allianzen sind aber selten von langer Dauer und zerbrechen irgendwann aufgrund eines Verrats oder weil die Unterlegenen desertieren, wenn nicht ein charismatischer oder sehr mächtiger Ork über sie herrscht.

Diese Organisationsweise der Orks spiegelt sich am Deutlichsten in der Stammesstruktur wider. Alle Orks sind entweder Mitglied eines Stammes oder Ausgestoßene. Die Ausgestoßenen haben so gut wie keinen Einfluss auf die gesellschaftliche Ordnung und leben meist als Banditen am Rande der Gesellschaft. Die Stämme stehen in einem

stets wechselnden Rangsystem von Herrschern und Beherrschten zueinander. Starke Stämme herrschen über schwache und sind selbst wiederum noch stärkeren Stämmen zur Treue verpflichtet. Das System der Orks funktioniert aber nicht ganz wie ein Feudalsystem, bei dem die Dienerstämme für ihre Herren arbeiten.

Werden mehrere Orkstämme zum Beispiel aufgrund knapper Ressourcen dazu gezwungen, nahe beieinander zu leben, übernimmt meist einer die dominante Stellung und zwingt dem anderen alle harten und unbeliebten Aufgaben auf. Dieses Verhältnis kann jedoch jeder Zeit umgekehrt werden. Dieses flexible Rangsystem ist durchaus kompliziert, muss man schließlich die ganze Zeit im Kopf behalten, wer nun gerade wem unterlegen ist. Die ansonsten intellektuell eher beschränkten Orks haben kein Problem damit, sich in dieser Struktur zurecht zu finden. Nur wenn es einen besonders charismatischen oder bösartigen Anführer gibt oder der Status eines Stammes sich plötzlich verbessert, kommt es zu gewalttätigen Auseinandersetzungen zwischen zwei Stämmen, um den dominanten zu ermitteln.

Da alle Orks in dieses System eingebunden sind, sind die Stämme schon sehr alt, haben eine sagenumwobene (und oft komplett erfundene) Geschichte, deren Anfänge bis in die graue Vorzeit reichen. Dementsprechend braucht auch jeder Stamm einen eindrucksvollen Namen, der den Geist der Orks einfängt. Alle Stämme haben gewalttätig klingende Namen, die von einer krassen Bildhaftigkeit sind und sich gut in die Gemeinsprache übersetzen lassen. Die Orks selbst benutzen sogar selbst eher die übersetzte Version ihres Stammesnamens, um Außenstehenden auch den gehörigen Respekt einzuflößen (da diese meist nicht im Orkischen und seinen vielen Dialekten bewandert sind). Selbst wenn ein Stamm komplett ausgelöscht wurde, wird sein Name doch unvermeidlicherweise wieder auftauchen und von einer Gruppe Orks benutzt werden, die behauptet, von dessen Helden und Häuptlingen abstammen. Zu den berühmtesten Stämmen, welche die Völker Golarions nun schon seit Jahrhunderten heimsuchen, gehören: der Knochenbrecherclan, der Clan der Gespaltenen Hand, der Totaugenclan, der Totenkopfclan, der Leichenschänderclan, der Clan der Knorrigen Faust, der Clan des Ausgestochenen Auges, der Clan der Verrotteten Zunge, der Clan der Abgeschlagenen Hand, der Clan des Gespaltenen Schädels und der Clan der Bösklinge. Jeder Stamm hat auch sein eigenes Banner, auf dem das Stammestotem in all seiner blutigen Pracht in den widerwärtigsten Farben abgebildet ist.

Die Wichtigkeit dieser Stammesstandarten ist kaum zu unterschätzen. Das Selbstbild eines Orks hängt so stark von seinem Stamm und dessen Symbol ab, dass es für ihn schon fast mythische Qualitäten hat. Im Unterschlupf des Stammes befindet die Standarte sich immer beim Häuptling. In einer Schlacht befindet sie sich üblicherweise an der am besten verteidigbaren Position (meist in der Nähe des Häuptlings, außer dieser ist mächtig genug, um einen Kriegsherrn zu haben, der für ihn die Schlacht zieht). Ein Stamm kann



durchaus eine ganze Menge Nachbildungen der Standarte haben oder Bilder von ihr, doch nur die Standarte selbst hat für die Orks eine heilige Bedeutung.

Orks hassen das Licht. Das liegt nicht nur an ihrer Lichtempfindlichkeit, sondern auch daran, dass sie es selbst zum Teil für den Niedergang ihres alten Imperiums verantwortlich machen. Es ist ihnen ein sprichwörtlicher Dorn im Auge. Deshalb leben Orks meist in Höhlen oder Tunneln, die sie selbst ausgehoben haben. Ungefähr ein Viertel aller Orks lebt jedoch an der Oberfläche. Bei ihren Siedlungen kann es sich um alles Mögliche handeln – angefangen bei kleinen Dörfchen aus maroden Hütten bis zu großen Städten aus Eisen und Stein, die sowohl in als auch auf der Erde stehen. Selbst aber in diesen überirdischen Gemeinden meiden die Orks das Licht, soweit ihnen das möglich ist. Die Tagwache fällt dann den Orks mit dem niedersten Rang zu oder jenen, die in Ungnade gefallen sind. Die Orks errichten ihre Siedlungen oft im Schatten einer hohen Klippe, in einem tiefen Tal, in dichten Wäldern oder sogar im Windschatten eines aktiven Vulkans, wo der Rauch und die Dämpfe das Licht der Sonne abschwächen.

Orks halten sich selbst für die rechtmäßigen Herrscher der Welt und all ihrer Völker. Dies war auch tatsächlich einmal fast der Fall (zumindest von ihrem Standpunkt aus). Die Orks glauben, dass sie auf unlautere Weise von diesem Posten vertrieben und um ihr Erbe betrogen wurden. Aus diesem Grund stehen sie ständig auf dem Kriegsfuß mit ihren Nachbarn und versuchen stets, das Gleichgewicht der Mächte zu ihren Gunsten zu verschieben. Selbst wenn ihre Nachbarn ihnen zahlenmäßig überlegen sind, planen die Orks Kriege und träumen von einer Zeit, in der sie den Spieß umgedreht und ihre rechtmäßige Position wieder eingenommen haben. Ihrer Meinung nach sind sie das „Wahre Volk“, alle anderen Humanoiden sind niedere Wesen, die sich nur am Erbe der Orks bedienen wollen. Das alles macht sie nicht gerade zu angenehmen Nachbarn. Oft werden ihre Siedlungen zerstört oder die Bewohner vertrieben, denn die anderen Völker wissen haargenau, dass was heute nur ein schwacher Orkclan sein mag, morgen schon eine große Horde sein kann.

Dieses Überlegenheitsgefühl gegenüber allen anderen macht die Orks zu geborenen Sklavenhaltern. Sie haben keine Skrupel, andere Völker gemein und schlecht zu behandeln. Ihrer Meinung nach haben sie es schließlich nicht nötig zu arbeiten, wenn das auch andere für sie erledigen können. In den Sklavengruben der Orks finden sich Vertreter aller möglichen Völker. Abgesehen von den verhassten Elfen versklaven die Orks jeden, dem sie habhaft werden können. Fangen sie einen Elfen, foltern und exekutieren sie ihn, um sein Fleisch danach in einem gemeinschaftlichen Bankett zu verzehren. Elfen sind für die Orks lediglich hinterhältige Meuchelmörder, die ungesehen durch die Wälder huschen und mit ihren Pfeilen aus dem Hinterhalt angreifen. Selbst ein gefangener Elf gilt noch als Gefahr und so lassen die Orks ihn nicht lange genug leben, als dass er zum Problem werden könnte.

Ebenfalls erwähnt werden sollte die starke Tradition der Hexendoktoren unter den Orks. Es handelt sich um Zauberkundige, die sowohl die arkane als auch die göttliche Variante der Magie ausüben und zum Teil der Hauptgottheit der Orks, Rovagug, folgen und mit ihren seltsamen Kräften und noch seltsameren Traditionen den Respekt und sogar die Ehrfurcht ihrer Verwandten einheimsen. Hexendoktoren leben stets an den Rändern einer Stammessiedlung und ihre Hütten

ORKS UND ZAHLEN

Nur wenigen ist das Zahlensystem der Orks bekannt. Statt in Zehnerschritten zu zählen, wie es allgemein üblicher ist, zählen die Orks in Zwanzigerschritten. Die Verwendung dieses Vigesimalsystems beruht wohl darauf, dass die Orks sowohl mit ihren Fingern als auch den Zehen zählen, laufen sie doch ohnehin oft barfuß herum. Eine Gruppe von fünf wird als „Glieder“ bezeichnet – eben so viele Finger wie eine Gliedmaße hat. Eine Gruppe von zwanzig wird „Topf“ genannt. Diese Bezeichnung geht darauf zurück, dass neben dem Rest des Körpers auch immer alle vier Glieder eines Opfers in die Kochtöpfe der Orks wandern. Dummerweise sind Orks aber nun einmal unterdurchschnittlich intelligent und neigen dazu, mal um eins oder zwei daneben zu liegen. Die meisten von ihnen haben keine Ahnung, wie eine Gruppe aus 20 Leuten wirklich aussieht und bezeichnen auch 19 oder 18 Leute gerne mal als „Topf“.

sind von der Gemeinde abgegrenzt, um den Unterschied zwischen ihnen und dem Rest des Clans zu verdeutlichen. So leben sie zum Beispiel in einer Seitenhöhle, auf einem Hügel oder auf der anderen Seite eines kleinen Bachs. Meist wird ihnen von einer Handvoll Orks aufgewartet, bei denen es sich entweder um freiwillige Lehrlinge handelt oder aber Diener, die vom Häuptling abgestellt wurden, um den Zorn des Hexendoktors in Grenzen zu halten. Wenn sie sich unter den Rest des Stammes mischen, tragen die Hexendoktoren exotische Fetisch-Masken. Sieht man sie einmal ohne ihre Masken, kann man die rituellen Narben erblicken, die sie derart entstellen, dass man manchmal nicht einmal erkennen kann, ob es sich wirklich um Orks handelt. Die Hexendoktoren wirken Zauber, lesen Omen und erhalten immer wieder Visionen oder wilde Anfälle, mit denen sie ihren Stamm anleiten und warnen können. Selbst die mächtigsten Häuptlinge fürchten die Worte der Hexendoktoren. Orkschamanen hingegen, die Rovagug folgen, verachten die Hexendoktoren für die Macht, die sie über ihre Stämme haben. Sie können aber nichts dagegen tun, sind sie doch durch Jahrtausende alte Traditionen und Tabus gebunden.

Rolle im Spiel

Orks eignen sich natürlich hervorragend als wütender Mob in der Schlacht. Doch ihre Rolle kann weit über solche Klischees hinausgehen. Orks treiben sich oft als maskierte Banditen außerhalb der Städte herum und überfallen einsame Reisende. Sie sind Schläger und die meisten Leute wünschen sich auf die von Verbrechen geplagten Straßen der Städte zurück, wenn sie den Orks begegnen. Orks sammeln sich in wütenden Horden, überfallen Dörfer und ziehen in die Schlacht, um ihre Taten ungeschehen zu machen. Mütter drohen ihren ungezogenen Kindern oft damit, dass die bösen Orks kommen und sie holen werden, um sie in ihren Kesseln zu kochen, wenn die Kleinen sich nicht benehmen – nur allzu oft haben sie damit recht.

In einer niedrigstufigen Kampagne kannst du die Orks als direkte Gegner der Charaktere einsetzen. An Macht kommen beide Seiten sich ungefähr gleich und die SC können in den Orks eine verzerrte Spiegelung ihrer selbst erkennen, der sie sich entgegen stellen und die sie überwinden müssen.



Hat die Gruppe höhere Stufen erreicht, kannst du die Orks als Fußsoldaten einsetzen, die Reisende überfallen und als Söldner angeheuert werden, um die SC zu jagen. In wirklich hochstufigen Kampagnen kannst du die Orks in Horden auftreten lassen, die aus den Bergen herabsteigen und die Königreiche der Menschen, Zwerge und Elfen bedrohen. Aber die Orks sind nicht nur die Flut der Zerstörung, welche in endlosen Wellen gegen die Verteidigungsmaßnahmen der zivilisierten Völker brandet, sie sind auch Assassinen, Schläger und die Anführer dieser Horden. Wirklich mächtige Orks besitzen Klassenstufen, die denen der SC gleichkommen, und somit die ultimative Herausforderung für eine Gruppe darstellen.

Schätze

Orks sammeln vor allem Schätze, die sich leicht transportieren und gut gegen wertvolles Werkzeug eintauschen lassen. Sie prägen keine eigenen Münzen, sondern verwenden die Währung, die sie bei ihren Opfern finden. Dieses Geld benutzen sie dann auch untereinander. Zu den Schätzen eines Stammes gehören meist eine Kiste voller Münzen und Kisten mit wertvollen Metallbarren, welche die Orks den Karawanen abnehmen, die sie überfallen. Außerdem finden sich vielleicht noch Bank- oder Gildennoten. Diese blutverschmierten unbaren Zahlungsmittel sind ihren ehemaligen Besitzern ohnehin nicht mehr von Nutzen. Die Orks können sie selbst zwar nicht verwenden, doch sie wissen, dass sie von ihren Opfern sehr geschätzt wurden.

Varianten

Orks sind physiologisch gesehen ein ziemlich einheitliches Volk. Unterschiede ergeben sich durch Stufenaufstiege, es gibt aber auch äußerliche Abweichungen wie unterschiedliche Hautfarben oder Gesichtszüge. Gerade in den Gesichtszügen offenbaren sich die größten Differenzen. Orks sehen immer zum Teil tierisch aus, teilweise erinnern ihre Gesichter an Barbaren oder primitive Menschen (wenn sie denn menschliche Vorfahren haben), oder sie haben flache Nasen und hervorstehende Zähne oder gar schweineähnliche Schnauzen mit richtigen Hauern.

Die Orks selbst glauben, je schweineähnlicher sie aussehen, desto näher sind sie den ursprünglichen Orks. Isoliert lebende Stämme, die sich kaum oder gar nicht mit anderen Völkern kreuzen, sehen Schweinen tatsächlich ziemlich ähnlich und werden von ihren Verwandten mit großem Respekt behandelt. Neben Kampfstärke und angesammeltem Reichtum ist das Aussehen eines Orks die einzige Sache, die seinem Stand zuträglich sein kann. Je flacher die Nase ist und je tiefer die Schneidezähne liegen, desto höher ist das Ansehen eines Orks. Die anderen humanoiden Völker halten dieses Aussehen und den damit verbundenen Status für lächerlich, was den Orks jedoch ziemlich egal ist, und es ist recht wahrscheinlich, dass sie jeden umbringen und verspeisen werden, der das Gegenteil behauptet – also behalten die meisten Leute solche Bemerkungen lieber für sich.

Orks auf Golarion

Die Orks von Golarion waren ursprünglich ein unterirdisch lebendes Volk, das einen uralten Krieg gegen die Zwerge führte. Im Laufe dieses Krieges kamen die Zwerge ihrem vom Schicksal bestimmten Ziel, der Oberfläche, immer näher und trieben dabei die Orks vor sich her. Was die wilden Humanoiden unter freiem Himmel vorfanden, war ein kaltes

und finstere Land, über das Staubwolken hinweg zogen, die das Licht der Sonne verdunkelten. Es war die Zeit nach dem Fall des Sternensteins. Die Orks waren endlich vom unnachgiebigen Druck der Zwerge befreit und verteilten sich auf Golarion. Sie brachten Wut und Zerstörung und nahmen den paar wenigen Wesen, die noch lebten und sich in kleinen Siedlungen und einfachen Hütten versteckten, das Land.

Mit brutaler Gewalt schlugen die Orks eine Eroberungsschneise durch Golarion. Mit der Zeit aber nahmen die Stürme ab und der Staub legte sich. Das verfluchte Licht der Sonne begann wieder kräftiger zu scheinen. Die Sonne zwang die Orks dazu, sich vor dieser ungewohnten Helligkeit in den Schatten zu verstecken. Als sie sich vom ersten Schock erholt hatten, realisierten die Orks, dass ihr Reich viel größer geworden war, als sie dachten, und dass sie den Kontakt zu vielen der verstreut lebenden Gemeinden verloren hatten. Und sie entdeckten, dass die verhassten Zwerge ihnen auf die Oberfläche gefolgt waren und nun den Krieg wieder aufgenommen hatten. Außerdem lebte noch ein neuer Feind auf dieser Oberfläche, die Menschen. Dieses Volk kämpfte mit einer Hartnäckigkeit, die der der Orks fast gleichkam. Als sie sich letztendlich wieder zusammengerottet hatten, war es schon zu spät: Das riesige Imperium der Orks brach in viele kleine Stämme auseinander. Was sie in der Finsternis mit Stahl erobert hatten, mussten sie nun im Licht mit ihrem Blut bezahlen.

Das Zeitalter der Orks ist auf Golarion schon längst vergangen. Heute leben sie am Rande der Zivilisation und überfallen deren Bewohner. Orks stellen für Reisende und kleine Siedlungen in der Wildnis noch immer eine Gefahr dar. Für größere Städte können sie kaum gefährlich werden. Alle ein oder zwei Generationen kommt es vor, dass sich eine große Horde bildet. Doch auch wenn dieser ein paar kleine Eroberungen gelingt, reibt sie sich irgendwann an den Verteidigungsanlagen ihrer gut organisierten und verschanzten Feinde auf. In ganz Avistan existieren nur in den wilden Ländern Belkzens wirklich viele Orks und erinnern an ihren früheren Ruhm.

Namen

Orks geben sich gerne furchterregend klingende Namen, die aus den hart und eindrucksvoll klingenden Worten ihrer gutturalen Sprache zusammengesetzt sind, oder sie wählen Namen alter Kriegsherren.

Männliche Namen: Bruk, Drith, Elvar, Grom, Ilkusk, Javad, Krug, Krunk, Reltag, Skald, Targ, Ukwar, Vog, Zerab.

Weibliche Namen: Belzin, Dryath, Elkama, Gumar, Jasik, Kalkas, Lethra, Lukash, Ninkeen, Polta, Saba-Thu, Sakab, Urkla, Vlib, Wanta.

DER ORK

Der barbarische Humanoide trägt schäbige Ausrüstung mit sich herum und ist in eine düstere Rüstung gehüllt. Die zottelige Körperbehaarung und die gebeugte Haltung erinnern an primitive Menschen. Die Haut des Orks aber ist grau-grün und die tierischen Züge werden von einer schwarzen Kapuze verdeckt. Unter den niedrigen, geschwungenen Augenbrauen blickt ein Paar brennender roter Augen hervor. Darunter hat das Wesen eine platte Nase und hervorstehende, hauerähnliche Zähne.

ORK

HG 1/2

EP 135

Ork Krieger 1

CB Mittelfür Großer Humanoide

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Dunkellicht 18 m;

Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 13 (+3 Rüstung)

TP 6 (1W10+1)

REF +0, WIL -1, ZÄH +3

Schwächen Lichtempfindlichkeit

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Krummschwert +4 (2W4+4)

Fernkampf Wurfspeer +1 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST 17, GE 11, KO 12, IN 8, WE 7, CH 6

GAB +1; KMB +4; KMW 14

Talente Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Sprachen Gemeinsprache, Orksisch

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Krummschwert, 4 Wurfspeere

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lichtempfindlichkeit (AF) Orks werden von hellem

Sonnenlicht geblendet, oder aber wenn sie sich innerhalb des Wirkradius des Zaubers Tageslicht befinden.

Wildheit (AF) Orks bleiben bei Bewusstsein und können

weiter kämpfen, selbst wenn ihre Trefferpunkte unter 0 fallen. Dann jedoch gelten sie als schwankend und verlieren 1 Trefferpunkt die Runde. Sie können die Wildheit aufrecht erhalten, bis sie ihren negativen Konstitutionswert erreicht haben.

TAKTIK

Vor dem Kampf Orks treffen keine großartigen

Kampfvorbereitungen und stürzen sich stattdessen sofort auf jeden Feind, der sich ihnen bietet.

Während des Kampfes Orks benutzen am liebsten zweihändige Waffen, um ihre hohe Stärke voll

ausnutzen zu können. Sie greifen meist aus dem Hinterhalt heraus an, um ihren Gegner unvorbereitet zu erwischen und soviel Furcht und Verwirrung wie möglich zu stiften.

Moral Orks sind Tyrannen und Feiglinge. Sie fliehen, wenn die Chancen für sie schlecht stehen und ihre Anführer tot oder selbst schon geflohen sind. Sie ergeben sich schnell oder gehen einen Waffenstillstand ein, wenn sie so ihre Haut retten können. Allerdings halten sie sich auch nur so lange an solche Abmachungen, wie sie ihnen selbst nutzen. Die einzige Ausnahme bilden Elfen und Zwerge – hier wird sich nie ergeben, noch lässt man dem Gegner die Möglichkeit dazu.

Der Ork ist die Antithese des zivilisierten Menschen. Er denkt nicht ans Morgen und wird nur von den kriegerischen Leidenschaften geleitet, die ihn gerade beherrschen. Er nimmt sich, was er braucht, und raubt sich, was er will. Vergiss nie: Orks sind keine Menschen, Orks sind Monster.





Trolle

„Ich habe den gefangenen Troll auseinander genommen und so viele Teile von ihm eingelagert, dass ich zehn Trolle daraus machen könnte. Und doch, noch immer stehe ich vor einem Rätsel. Jedes Stückchen Haut, jedes Organ, jegliches Gewebe, das ich entfernt habe, wächst nach und es kommt nichts dabei heraus. Wochenlang habe ich versucht, einen neuen, zweiten Troll aus den abgetrennten Körperteilen zu erschaffen, doch bisher ist bei meinen Experimenten nur ein lebloses Ebenbild meines Patienten herausgekommen.

Welches Detail entgeht mir? Wo ist der göttliche Funke, der die tote Hülle von der lebendigen Kreatur trennt?

Sie sind ein Wunderwerk der Götter, diese Trolle. Schrecklich, aber doch faszinierend.“

— Aus dem Tagebuch von Dr. Bensi Skule

Die Trolle der Mythen verstecken sich unter Brücken, um ahnungslose Wanderer zu überfallen und sich an deren Fleisch gütlich zu tun. Sie verkriechen sich erst in ihre Höhlen, wenn der erste Sonnenstrahl am Horizont erscheint, denn die Sonne verwandelt ihre Haut zu Stein. Wie bei den meisten Mythen steckt auch in diesen Geschichten über die Trolle ein Körnchen Wahrheit.

Überblick

Auch wenn die meisten – abgesehen vielleicht von den gebildetsten Gelehrten – keine Ahnung mehr von diesen Verwandtschaftsbeziehungen haben, teilen die Trolle sich doch gemeinsame Vorfahren mit den Hügelriesen. Ihre regenerativen Fähigkeiten haben sie schon vor langer Zeit eine andere Entwicklung nehmen lassen als ihre stumpfsinnigen Verwandten und ihre Neigung zum Einzelgängertum hat sie tief in die Wildnis geführt, wo sie nach größeren und ertragreicheren Jagdgründen suchten. Männliche Trolle sehen sich als Raubtiere, als Krone der Evolution und beherrschen ihre Reviere mit bedingungsloser Gewalt. Weibliche Trolle hingegen sehen sich als Beschützerinnen, die auf brutalste Weise auf jede Bedrohung ihrer Nachkommen reagieren.

Trolle sind ein kompliziertes Volk mit einer festen gesellschaftlichen Ordnung und kümmern sich liebevoll um die Erziehung ihrer Kinder. Dieser Gegensatz von Gewalt und

Fürsorge erscheint den Menschen seltsam und fremdartig. Sie sehen Trolle nur als unaufhaltsame Monster. Weibliche Trolle tun sich in umherziehenden Gruppen zusammen und bleiben nur selten länger als ein paar Tage an einem Ort. Sie ziehen die Jungen auf, lehren ihnen das Kämpfen und Jagen und bereiten sie auf das Leben als Erwachsener vor. Männliche Trolle sind dagegen Einzelgänger und werden, sobald sie erwachsen geworden sind, von der Wanderlust befallen. Versucht einer von ihnen, diesem Trieb zu widerstehen, stoßen die Frauen ihn gewaltsam aus der Gruppe aus oder töten ihn gar, sollte er sich immer noch weigern, in die Welt hinaus zu ziehen. Dies geschieht allerdings nur zum Schutz des Nachwuchses, da ein männlicher Troll ein ultimativer Jäger ist, der tötet und sogar seine eigenen Nachkommen frisst.

Genau diese wanderlustigen und hungrigen männlichen Trolle, die keine Jagdgründe finden, sind es, die einsame Höfe oder kleine ländliche Gemeinden angreifen und den Mythos des schrecklichen Trolls befördern, der des Nachts über die Leute kommt. Tatsächlich sind Begegnungen zwischen Trollen und zivilisierten Humanoiden eher selten. Wenn es aber einmal dazu kommt, säen diese Begegnungen Furcht und Hass in den Herzen der Leute.

Lebensweise

Trolle sind große und schwerfällige Riesen. Sie sind zwar größer als Menschen, ihre gebeugte Haltung lässt sie jedoch kleiner erscheinen. Erst wenn sie zum Kampf provoziert werden, richten sie sich zu ihrer vollen Größe auf. Dabei schwillt ihre Brust an, sie strecken ihre langen Arme aus und brüllen einem in einer ohrenbetäubenden Lautstärke ihre Herausforderung entgegen. Trolle sind leicht reizbar, furchterregende Gegner und können sich schneller bewegen, als ihre Größe vermuten ließe. Im einen Moment trotten sie noch über einen Waldweg, um im nächsten schon durch die Bäume zu brechen, mit den Duft ihrer Beute in der Hakennase.

Ein typischer männlicher Troll wiegt ungefähr 300 Pfund und ist im aufgerichteten Zustand circa 2,40 m groß. Weibliche Trolle sind um einiges größer und gefährlicher. Sie wiegen um die 500 Pfund und können bis zu 3,50 m groß werden. Weibliche Trolle sind zwar nicht ganz so schnell und stark wie die männlichen, ihre Größe aber lässt eine ganz neue Dimension des Schreckens aufkommen, wenn sie aus dem Wald brechen. Männliche und weibliche Trolle unterscheiden sich äußerlich nicht nur bezüglich ihrer Größe und ihres Gewichts. Beide Geschlechter haben eine grüne Haut, doch während die männlichen Trolle eher zu helleren Grüntönen, schon fast Gelb tendieren, haben die Frauen eine jadegrüne, manchmal schon fast pechschwarze Haut. Männliche Trolle haben zudem kleinere Augen, schwere Lider und hervortretende Augenbrauen, scharfe Gesichtszüge und einen kleinen Mopp struppiger Haare auf dem Kopf. Weibliche Trolle haben dagegen große Glubschaugen, weichere Gesichtszüge und dickes, dunkles Haar, das ihnen bis zu den Schultern reicht.

Ihre regenerativen Eigenschaften unterscheiden Trolle von anderen Riesen. Normale Riesen legen sich mit der Zeit ein vorsichtiges Verhalten zu, da ihre schiere Größe oft schon dafür sorgt, dass sie verletzt oder getötet werden. Trolle hingegen fürchten nichts. Fällt ein Troll von einer Klippe, werden sein zermatschter Körper und die gebrochenen Knochen irgendwann wieder heilen. Greift ein Troll einen bewaffneten Wanderer an, der sich durch sein Territorium bewegt, und dieser schlägt ihm den Arm ab, wächst die verlorene Gliedmaße

irgendwann nach oder der Troll hebt sie einfach auf und befestigt sie wieder. Diese Gabe erfüllt die Trolle natürlich mit einem gehörigen Selbstbewusstsein – ein Selbstbewusstsein, das sowohl für individuelle Trolle als auch das ganze Volk gilt. Trolle haben sich weiter in die Wildnis gewagt als die meisten anderen Riesen, fürchten sie doch weder Monster noch andere Gefahren, die sich an den finsternen Orten der Welt verstecken.

Die Entwicklung eines Trolls verläuft in zwei Phasen: Kindheit und Erwachsenenalter. In der Kindheit lernen männliche und weibliche Trolle gemeinsam zu kämpfen und zu jagen. Dies ändert sich im Erwachsenenalter. Weibliche Trolle werden ungefähr im Alter von zwölf Jahren erwachsen. Dabei verbreiten sie einen Duft, den männliche Trolle auf eine Entfernung von bis zu 80 Kilometern riechen können. Jeder Troll, der diesen Geruch wahrnimmt, verlässt sofort sein Revier, um den Grund für sein plötzliches Paarungsbedürfnis zu finden. Nach und nach kommen dann immer mehr Trolle und folgen der Gruppe, zu der die Trollin gehört. Kommen sie dieser zu nahe, ohne dabei ihre Dominanz unter Beweis stellen zu können, werden sie von den Trollinnen angegriffen und vertrieben. Da männliche Trolle ihr Leben als einsame Jäger verbringen, verwundert es nicht, dass sie sich beim Aufeinandertreffen oft in Stücke reißen, bevor sich einer von ihnen als würdig erwiesen hat. Nach einiger Zeit erlauben die Trollinnen es dem stärksten Troll, zur Gruppe zu kommen, um sich fortzupflanzen. Sobald dies erledigt ist, muss der Troll fliehen, um nicht verletzt oder gar getötet zu werden. Erwachsene männliche Trolle greifen selbst Kinder an und fressen sie, weshalb sie mit Erreichen des Erwachsenenalters mit ungefähr 15 Jahren von den Frauen verstoßen werden. Diese haben nämlich einen ausgeprägten Beschützerinstinkt, wenn es um ihre Kinder geht. Es ist ihnen wohl bewusst, dass Trolle verbrannt, ausgehungert, ertränkt und zerstört werden können und sie machen sich dieses Wissen zu nutze, um ihre Familie zu beschützen.

Weibliche Trolle werden nur einmal in ihrem Leben schwanger und gebären dann gleich mehrere Nachfahren (typischerweise zwei bis drei, manchmal aber auch bis zu fünf). Ein neugeborener Troll wiegt ungefähr 50 Pfund und ist circa 90 cm groß. Sie können sofort nach der Geburt laufen und ihre Jagd- und Mordinstinkte sind ab dem ersten Tag ausgebildet. Geschichten über kleine Trolle, die das Vieh ländlicher Gemeinden angreifen, werden zwar oft als Erfindung belacht, doch es ist absolut wahrscheinlich, dass ein junger Troll sich von seiner Gruppe entfernt und allein auf Futtersuche aufbricht.

Lebensraum und Sozialverhalten

Trolle egal welchen Geschlechts werden von den weiblichen Trollen erzogen. Mütter und Schwestern bilden Jäger- und Sammlergruppen aus mehreren Familien und ziehen durch die urzeitlichen Wälder und hohen Berge, weit weg von der Zivilisation. Junge Trolle lernen, in der Wildnis zu jagen und zu überleben, und sind den täglichen Angriffen ihrer Geschwister und älterer Trolle ausgesetzt. Es ist völlig normal, dass ein kleiner Troll auf einmal von den anderen Mitgliedern seiner Gruppe überfallen wird und sich seinen Weg in die Freiheit mit Klauen und Zähnen erkämpfen muss. Schwäche hat keinen Platz bei den Trollen und so liebevoll und fürsorglich Trollmütter sein mögen, haben sie kein Problem damit, ein missgestaltetes oder schwaches Kind zu töten.



FELSTROLLE

Viele Leute haben schon versucht, an den Trollen herumzuexperimentieren. Der Felstroll ist eine der wenigen erfolgreichen Züchtungen. Felstrolle sind sehr viel größer als normale Trolle. Ihre Körper wurden mit Granitstücken, Diamantscherben und Eisenadern durchsetzt und ihr Blut wurde durch eine alchemistische Substanz ersetzt, die ihre selbstheilenden Kräfte noch verbessert und ihre Haut hart wie Stahl gemacht hat. Ihre Bewegungsrate wurde mit geheimnisvoller Blutmagie gesteigert. Diese alchemistische Substanz hat jedoch eine schreckliche Nebenwirkung: auf Sonnenlicht reagiert sie mit der Produktion eines giftigen Hormons, das sich im Blutkreislauf des Trolls verteilt. Nach ein paar Minuten in der Sonne werden die Wesen immer langsamer und schließlich völlig bewegungslos, bis sie in eine Art halluzinatorische Trance verfallen. Erst mit dem Sonnenuntergang ebbt die Produktion des Hormons ab und der Felstroll kann sich wieder bewegen. Felstrolle jedoch, die regelmäßig und mehrere Tage hintereinander in dieses Koma fallen, verwandeln sich irgendwann permanent zu Stein. Felstrolle wurden seit ihrer Erschaffung gnadenlos gejagt und getötet. Da sie sehr alt werden und aufgrund ihrer extremen regenerativen Kräfte, überkommt sie nur selten das Bedürfnis sich fortzupflanzen. Im Allgemeinen nimmt man an, dass der Felstroll bald ausgestorben sein wird.



Dieser gewalttätige Lebensstil hat zu einem recht interessanten Ausleseverfahren geführt. Sowohl bei männlichen als auch weiblichen Trollen wird Schwäche gefürchtet. Offenbaren sich solche Anzeichen (beispielsweise bei einem älteren Troll, der nicht mehr in der Lage ist, auf die Jagd zu gehen), wird der Betroffene sofort aus der Gruppe ausgeschlossen oder sogar getötet. Aus diesem Grund erreichen Trolle nur selten das, was Gelehrte ein altehrwürdiges Alter nennen. Trolle werden im Durchschnitt 40 Jahre alt. Außerdem unterliegen Trolle Risiken, die auch Menschen betreffen: werden ihre selbstheilenden Kräfte durch einen Virus geschwächt, können sie sterben. Ein Troll kann aber auch ertrinken oder verhungern und Feuer oder Säure setzen seinem Leben ein schnelles Ende. Ein erwachsener Troll muss pro Tag soviel Nahrung zu sich nehmen, wie es der Hälfte seines Körpergewichts entspricht. Nur ein paar Tage mangelnde Ernährung genügen und seine regenerativen Kräfte versiegen. Ist ein Troll erst einmal so weit, verhungert er innerhalb kürzester Zeit oder fällt anderen natürlichen Gefahren zum Opfer. Familiengruppen fesseln schwache Trolle manchmal und werfen sie in eine Grube, wo sie dann verhungern. Meist aber wird ein schwacher oder kranker Troll einfach ertränkt.

Männliche Trolle lassen sich am liebsten in Höhlen oder dunklen, dicht bewaldeten Tälern nieder. Manchmal bauen sie auch einfache Hütten aus Holz oder Metall. Nicht

selten errichten sie diese Hütten unter Felsbrücken oder vorspringenden Klippen. Diese Behausungen dienen als Stätten, in welche der Troll sich verkriechen kann, um seine Beute zu verzehren, ohne dabei den Elementen ausgesetzt zu sein. Weibliche Trolle hingegen schleppen oft Zelte oder karren Bauholz mit sich herum, um ihren Kindern eine einfache Behausung bieten zu können. Trolle können so ziemlich jedes Wetter überleben. Aber auch für sie ist es nicht besonders angenehm, tagelang bei Hagel, Schnee oder Regen unter freiem Himmel nächtigen zu müssen, weshalb sie Unterschlüpfe vorziehen, in die sie sich bei solchen Witterungsverhältnissen zurückziehen können.

Die Trolle glauben, dass ein mächtiger Dämon namens Urxehl die Welt erschaffen und mit den Trollen bevölkert hat. Urxehl ist jedoch ein grausamer Gott und die Trolle glauben, dass er ihre Jagdgründe permanent mit Ogen und Menschen verseucht, schwere Stürme auf sie nieder ruft oder Waldbrände aufkommen lässt (und Waldbrände sind das einzige, was Trolle wirklich fürchten). Umso fürchterlicher erscheint dann die Überzeugung der Trolle, dass Urxehl auch für ihre regenerativen Fähigkeiten verantwortlich ist, die er ihnen angeblich verliehen hat, damit sie seine Prüfungen überleben und immer und immer wieder von ihm misshandelt werden können.

Für Spiele oder Aktivitäten, die den Menschen Spaß machen, haben Trolle nichts übrig. Die Jagd beansprucht sie vollständig, für Ablenkungen haben sie keine Zeit. Lediglich die weiblichen Trolle geben sich ab und zu zur Sommersonnenwende dem Spielspaß hin, um ihrem schrecklichen Dämonengott zu huldigen. Bei diesem Spiel stellen sie sich jeweils in zwei gegenüberliegenden Reihen einige Meter von einander entfernt auf und starren sich so lange an, bis eine der beiden Gruppen durch Aggression und Hass in einen Berserkerrausch getrieben wurde. Die Gruppenzugehörigkeit endet, sobald die erste Trollin aus der Reihe ausbricht und auf die anderen zustürmt. Es gibt dabei kein vereinbartes Signal oder ähnliches. Eine Trollin merkt einfach, wenn ihr Zorn sie übermannt und stürzt sich dann auf den Rest. Das Ganze mündet in einen chaotischen Kampf, bei dem Gliedmaßen abgetrennt, Körper entzwei gerissen und Augen ausgestochen werden. Selbst kannibalistische Handlungen sind bei diesem Spiel keine Seltenheit. Am Ende des „Spiels“ bleibt eine leicht verletzte Trollin übrig. Sie schaut auf die Unterlegenen herab, die überall auf dem Schlachtfeld verstreut liegen und nach ihren Gliedmaßen und gar ihren Eingeweiden suchen, um sich wieder zusammensetzen. Sobald sich jede Trollin erholt hat, wenden sie sich wieder ihren alltäglichen Verrichtungen zu.

Trolle haben nur selten mit anderen Völkern zu tun. Von den weiblichen Trollen weiß man, dass sie erbeutete Ausrüstung und Gold manchmal an Gnolle verkaufen und im Austausch deren Sklaven erwerben (die sie dann essen). Zum Teil verbünden die Trolle sich auch mit Ettins oder Hügelriesen, um ihre Jagdgründe zu verteidigen. Einzelne männliche Trolle hingegen verdingen sich manchmal im Austausch für Nahrung als Wächter und Kämpfer für Gnollrotten. Das alles sind jedoch Ausnahmen, die für Trolle nicht wirklich charakteristisch sind. Trolle sehen alle Kreaturen, die in ihr

Territorium eindringen, als Gefahr, aber auf Oger haben sie ein ganz besonderes Auge geworfen. Ein einsamer Oger, der in das Jagdrevier eines männlichen Trolls hineinwandert oder einer Gruppe Trollinnen über den Weg läuft, ist das erste Anzeichen einer drohenden Katastrophe – zumindest für den Oger. Oger sind stupide Schläger, die dazu neigen, mit ihrem Essen zu spielen und es manchmal auch nur zur Belustigung töten. Große Ogerstämme aber können die Nahrungsressourcen einer ganzen Region vernichten, was das Todesurteil für die einheimischen Trolle bedeutet. Über die Jahrhunderte haben die Trolle daher gelernt, Oger, denen sie begegnen, sofort zu töten. Männliche Trolle greifen immer wieder Ogerenklaven an. Wenn sie verwundet werden, ziehen sie sich zurück, nur um dann sofort zurückzukehren, sobald sie geheilt sind. Oger sind nicht intelligent genug, um gegen einen Troll effektiv kämpfen zu können. Und selbst ein einzelner Troll kann ihnen wie eine ganze Armee vorkommen, wenn er als blutiger Klumpen vom Schlachtfeld flieht, nur um dann zehn Minuten später völlig intakt zurückzukehren. Oger jagen ihren Kindern oft Angst mit den Geschichten über die riesigen Trollarmeen ein, die nur darauf warten, jeden einzelnen Oger auszulöschen. Und hätten die Trolle wirklich ganze Heere zur Verfügung, würden sie diese Schauermärchen nur zu gerne wahr werden lassen.

Rolle im Spiel

Ein einzelner männlicher Troll, der sein Territorium aufs Brutalste verteidigt, eignet sich hervorragend für eine Zufallsbegegnung als wanderndes Monster. Da sie sichere Jagdgründe bevorzugen, bewohnen sie meist Höhlensysteme, Gewölbekomplexe, Wälder, tiefer gelegene Berghügel oder andere Gebiete, in denen viele, relativ große Kreaturen leben. Diese Begegnungen sollten immer furchteinflößend wirken – ein männlicher Troll selbst nämlich kennt keine Furcht und sollte sich ohne zu zögern auf die Gruppe stürzen, um die SC in der Luft zu zerreißen.

Junge Männchen hingegen, die gerade erst ihre Gruppe verlassen mussten, können eine interessante Begegnung in der Nähe eines kleinen Dorfes oder auf einer Karawanenroute darstellen. Der junge Troll ist höchstwahrscheinlich kurz vor dem Verhungern und verzweifelt. Da ein hungernder Troll nicht über all seine regenerativen Fähigkeiten verfügt, sinkt der HG um 1 gegenüber einem Standard-Troll, bietet den Charakteren also einen Vorgeschmack darauf, was ein gesunder Troll anrichten könnte.

Weibliche Trolle und ihre Wandergruppen hingegen können den Stoff für ein gesamtes Abenteuer bieten. Die SC könnten von einem Dorfältesten angeheuert worden sein, um eine Gruppe zu suchen, die der Dorfgemeinschaft besonders viel Kopfzerbrechen verursacht. Entweder müssen die Charaktere die Trollinnen dazu bewegen, dass sie die Gegend verlassen (was sie wahrscheinlich nicht wollen) oder sie müssen sie auslöschen (eine ziemlich schwierige Aufgabe). Diese Gruppen eignen sich aber auch als Zufallsbegegnung für hochstufige SC. Die müssen dann vielleicht ganze Horden von Trollinnen und Kindern abwehren, die sich von ihnen bedroht fühlt.

Schätze

Männliche Trolle machen sich nie die Mühe, Schätze zu sammeln. Sie leben, um zu jagen, neigen aber dazu, ihre Beute in ihren Unterschlupf zu bringen. In der Nähe dieses Unterschlupfs wird sich vermutlich auch irgendwo ein Müllhaufen finden, auf dem zerbeulte Rüstungen, Waffen und Ausrüstungsgegenstände zwischen Knochen und Knorpeln herumliegen. Je länger ein Troll an einem Ort gelebt hat, desto wahrscheinlicher ist es auch, dass er einmal jemanden

DER TROLL VON ABSALOM

Vor ungefähr zwanzig Jahren reiste Dr. Bensi Skule, ein Alchemist aus Absalom, in den äußersten Norden Avistans, um dort Pflanzen, Gestein und Kreaturen zu suchen, an denen er seine seltsamen Experimente durchführen konnte. Nahe der Weltenwunde stießen er und seine Begleiter irgendwann auf ein niedergebranntes Trolllager. Der einzige Überlebende war ein neugeborener männlicher Troll, der kurz vor dem Verhungern stand. Dr. Skule war entzückt. Endlich bot sich ihm die Gelegenheit, an einem Wesen mit außergewöhnlichen Heilkräften herumzuxperimentieren, das ihm möglicherweise zu seiner größten Entdeckung verhelfen könnte. Er pöppelte den kleinen Troll wieder auf und kehrte mit ihm nach Absalom in sein Labor zurück. Bald schon wurde der Troll erwachsen. Sein gesamtes Leben bestand darin, auseinander genommen, zerfleischt und ausgeblutet zu werden, aus Operationen und Misshandlungen. Als Dr. Skule irgendwann aufgrund seiner massiven Schulden ermordet wurde, machte das Troll-Wissenschaftsprojekt das einzige, was ihm vertraut war: Er wurde selbst zu Dr. Skule und experimentierte weiter. Da er fürchtete, umgebracht zu werden, wenn er sich auf die Straßen Absaloms wagte, heuerte der neue Dr. Skule einen ganzen Trupp Straßenkinder und Ausreißer an, die Besorgungen für ihn erledigten und Informationen einholten. Seitdem führt er die Experimente seines Meisters fort, widmet sich den komplizierten alchemistischen Apparaten in Skules Labor und umgibt sich mit konservierten Gliedmaßen, Organen und Hautstücken. Seine Straßenkinder nennen sich selbst Skules Armee und haben inzwischen ein umfangreiches Informationsnetzwerk aufgebaut. Der neue Dr. Skule ist das Herzstück dieses Netzwerks und verkauft wertvolle Informationen, um seine Forschungen zu finanzieren, von denen er geradezu besessen ist und mit denen er das Geheimnis seiner natürlichen Fähigkeiten ergründen will.

umgebracht hat, der etwas wirklich Wertvolles bei sich trug, das dann ebenfalls bei dem restlichen Müll gelandet ist. Das einzige, das männliche Trolle sammeln, sind Ogerschädel, die sie sich als Trophäen um den Hals hängen, wenn sie auf Brautschau gehen.

Weibliche Trolle sind meist ein wenig intelligenter als ihre männlichen Gegenstücke und sammeln Gold, Waffen und Rüstungen, um damit zu handeln. Bei einer typischen Wandergruppe werden sich immer zwei, drei Säcke voll mit Gegenständen finden, welche die Trollinnen gegen Werkzeuge oder Sklaven eintauschen wollen. Auch die Wahrscheinlichkeit, einmal auf einen magischen Gegenstand zu stoßen, ist bei den Trollinnen um einiges höher. Vielleicht hängen sie sich ja sogar selbst etwas von dem Glitzerzeug um, das ihre Opfer dabei hatten, ohne den wahren Wert dieser Dinge zu erkennen.

Varianten

Trolle haben eine lange Geschichte hinter sich und ihre regenerativen Kräfte haben zur Entwicklung verschiedener Unterarten geführt, von denen einige im Folgenden vorgestellt werden.

Moostrolle: In den tropischen Dschungeln Garunds existiert ein alter Verwandter der modernen Trolle, den



TROLL-AUGUREN

Die Trolle von Golarion verehren einen mächtigen Dämon namens Urxehl. Sie glauben, das Urxehl für die Erschaffung der Trolle verantwortlich ist und sie nach Golarion gebracht hat, auf dass sie ein Leben voller Schmerz und Leid ertragen müssen. Tragischerweise hat Urxehl ihnen auch ihre selbstheilenden Kräfte gegeben, damit sie seine Prüfungen überleben und ihm weiterhin huldigen können. Ab und an belohnt Urxehl seine Anhänger, indem er einem Troll das Geschenk der Hellsicht verleiht. Diese so genannten Auguren sammeln sich in Gruppen und richten sich in Siedlungen wie Kaer Maga oder dem Bollwerk des Bösen im östlichen Vudra ein. Sie schlitzen sich selbst die Bäuche auf, um aus ihren eigenen Eingeweiden die Zukunft zu lesen. Es heißt, dass Troll-Auguren gegen Feuer und Säure immun seien, doch bisher hat noch niemand es gewagt, diese These einer praktischen Prüfung zu unterziehen.

GESCHENK DER HELLSICHT

Manche Trolle erhalten von ihrem Dämonengott Urxehl gewisse eingeschränkte hellseherische Fähigkeiten. Voraussetzungen: Troll, Schutzgott Urxehl.

Vorteil: Du kannst in die Zukunft sehen, indem du dir selbst den Bauch aufschlitzt und deine Eingeweide herausziehst. Es handelt sich dabei um eine Volle Aktion, die dir 6W6 Schadenspunkte zufügt. Die Fähigkeit funktioniert wie der Zauber Weissagung. Deine Zauberstufe entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel. Du kannst die Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen.

man lange Zeit für ausgestorben hielt. Die so genannten Moostrolle ähneln jedoch eher Pflanzen als Riesen. Sie sind kaum größer als ein Mensch und wiegen ungefähr 100 Pfund. Ihre dünnen, astähnlichen Arme sind so lang wie ihre Körper und enden in böartigen, krummen Klauen, an deren Fingerspitzen dornartige Gewächse sprießen. Ihre Körper erinnern an humanoid geformtes Blattwerk und ihre Augen sind unter dicken, buschigen, grünen Augenbrauen verborgen.

Moostrolle leben in Gruppen zusammen, die nur aus sechs Individuen bestehen können, manchmal aber auch bis zu hundert Trolle umfassen. Vor langer Zeit streiften diese Gruppen durch die Wälder und Dschungel Golarions und befanden sich ganz an der Spitze der Nahrungskette. Inzwischen sind ihre Zahlen geschrumpft und sie fallen den größeren und schnelleren Bewohnern der Regenwälder zum Opfer.

Die zweibeinigen Pflanzen haben ähnliche Eigenschaften wie normale Trolle: sie können ihre Wunden selbst heilen, setzen ihre Klauen ein, um im Kampf schreckliche Wunden zu reißen, und kennen keine Angst. Es gibt aber auch einige wichtige Unterschiede: Moostrolle sind kleiner und wenn sie zubeißen, sondern sie ein lähmendes Gift ab, welches das Nervensystem angreift (Gift – Art Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 15; Frequenz 1/Rd. für 6 Rd.; Effekt 1W2 GE; Heilung 1 Rettungswurf).

Seetrolle: Seetrolle verbringen ihr gesamtes Leben in Süßwasserseen, in Flüssen oder anderen stehenden Gewässern. Sie sind nur entfernt mit den normalen Trollen verwandt. Glaubt man den Legenden, verfügen sie aber über

vergleichbare Heilkräfte. Seetrolle atmen Luft und ähneln eher Fröschen als Menschen (bzw. Trollen). Ihre regenerativen Kräfte wirken zudem nur, wenn sie vollständig ins Wasser eingetaucht sind. Je länger sie an Land bleiben müssen, desto unwohler fühlen sich Seetrolle. Ein paar Tage außerhalb ihrer gewohnten Umgebung und sie werden schwerfällig und verwirrt, bis sie irgendwann sterben. Aus diesem Grund konnten Seetrolle sich nie weit verbreiten und nur selten trifft man sie außerhalb der Wildnis an. Seetrolle sind ein diebisches Volk und sammeln geradezu besessen jede Art von glitzernden Dingen, die sie unter der Oberfläche ihres angestammten Sees oder Flusses verstauen. Oft überfallen sie vorbei ziehende Karawanen oder arglose Fischer, wenn sie etwas erblicken, das ihnen gefällt. Seetrolle sind dürr und bucklig und ähneln ihren Troll-Verwandten nur entfernt. Ihre Haut ist grün und glitschig und auf ihrem Rücken wächst eine Reihe spitzer Stacheln, beginnend im Nacken enden die Stacheln am Steißbein.

Trolle auf Golarion

In ganz Avistan kann man auf Gruppen wandernder weiblicher Trolle stoßen. Sie neigen dazu, sich von der Zivilisation fernzuhalten, und finden sich meist in der Wildnis nördlich der Flusskönigreiche, in und nahe der Menadorkette, auf dem Storvalplateau in Varisia oder in den Bergen und Wäldern der nördlichen Königreiche. In diesen Gegenden gibt es selbstverständlich auch tausende einzelner männlicher Trolle, deren Jagdgründe manchmal nicht größer als ein paar Quadratkilometer sind (wie beispielsweise in Varisia), andernorts aber auch viele Hektar groß sein können (beispielsweise in den Ländern nördlich der Flusskönigreiche).

Im südlichen Vudra, viele Meilen östlich von Avistan gelegen, lebt der größte Trollstamm Golarions. Die Einheimischen nennen sie die Nebelformer. Sie werden von einem riesigen weiblichen Troll namens Xelnud beherrscht. Xelnud ist einen halben Meter größer als jeder andere Troll ihres Stammes und wiegt fast doppelt soviel wie der nächst größere Troll. Ihre Anhänger munkeln, dass sie einen Pakt mit Urxehl geschlossen hat und im Austausch für ihre abnorme Größe und Gestalt zu seiner Liebhaberin wurde. Dies erzählt man sich jedoch nur im Flüsterton, denn es ist besser, Xelnud nicht zu verärgern. Xelnud duldet keine Diskussionen und keine Treulosigkeit. Trolle, die dumm genug sind, sich ihr entgegen zu stellen, foltert sie und lässt sie verhungern. Ihre Bösartigkeit und ihre fanatische Ergebenheit gegenüber Urxehl lassen sie glauben, dass sie seine Stellvertreterin auf Golarion ist. Sie plant, alle Trolle der Welt zu vereinen, die Zivilisation auszulöschen und Golarion wieder zu einem dunklen und brutalen Ort zu machen, wie es während des Zeitalters der Finsternis der Fall war. Das ist natürlich ein Ding der Unmöglichkeit und ihr Größenwahn könnte schlimme Konsequenzen für die Bewohner Vudras und die umliegenden Nationen haben.

Namen

Trollnamen sind meist ziemlich einfach und bestehen aus Kombinationen oder Verfälschungen der Namen der Eltern.

Männliche Namen: Alrekr, Brokk, Durtl, Gulurd, Hakon, Havart, Lunt, Odell, Odurx, Prek, Sigurx, Tarll, Urx, Volurd, Wekk.

Weibliche Namen: Asta, Berg, Delli, Eydis, Halsan, Invarr, Kelda, Onun, Terghel, Unni, Urtha, Volhel, Volu, Xel, Xelnud.

DER TROLL

Auf den ersten Blick schien es, als würde sich ein riesiger Mensch zwischen den Bäumen hervor schieben. Ein Mensch mit breiten Schultern und muskulösen, baumdicken Armen, die fast bis zum Boden hinab reichten. Auf den zweiten Blick jedoch fällt auf, dass die Haut von einem kränklichen Grün ist und die Augen schwarz wie Pech sind. Das Gesicht ist lang und hager, das Kinn spitz, die Nase krumm und adlerähnlich und das Haar erinnert eher an ein Büschel Unkraut. Die wirren, fettigen Strähnen hängen über die massige Stirn. Das Wesen ist von einer Aura der Gewalt umgeben – die Hände enden in rasiermesserscharfen Klauen und der Körper erscheint trotz seiner Größe stramm und gelenkig.

TROLL

HG 5

EP 1.600

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m;

Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, –1 Größe, +5 natürlich)

TP 63 (6W8+36) Regeneration 5 (Feuer/Säure)

REF+4, WIL +3, ZÄH +11

ANGRIFF

Bewegung 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W8+5), 2 Klauen +8 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7)

SPIELWERTE

ST 21, DE 14, KO 23, IN 6, WE 9, CH 6

GAB +4; KMB +10; KMV 22

Talente Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Wahrnehmung +8

Sprachen Riesisch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Regeneration (AF) Feuer und Säure verursachen bei einem Troll normal Schaden. Verliert ein Troll eine Gliedmaße oder einen Körperteil, wachsen diese innerhalb von 3W6 Minuten nach. Das Wesen ist aber auch in der Lage, den abgetrennten Körperteil wieder anwachsen zu lassen, indem es diesen an die amputierte Stelle drückt.

Zerreißen (AF) Trifft ein Troll bei einem Angriff mit beiden Klauen, krallt er sich an seinem Gegner fest und zerreißt dessen Fleisch. Dieser Angriff verursacht automatisch 1W6+7 zusätzliche Schadenspunkte.

TAKTIK

Während des Kampfes Trolle sind im Kampf zielstrebig und wahre Berserker. Ohne zu zögern greifen sie den erstbesten Gegner an und lassen nicht nach, bis dieser zu Boden geht.

Moral Aufgrund ihrer regenerativen Fähigkeiten sind Trolle furchtlos. Selbst Feuer oder Säure lässt sie nicht zurückschrecken – sie kämpfen immer bis zum Tod.

Wir kennen ja alle die Geschichten: „Argo und der Troll“, „Droan aus dem Sumpf“, „Der Dornenmann“. Aber das sind keine Märchen, es sind Lektionen. Alle enden sie auf dieselbe Weise – mit Säure oder Feuer. Säure und Feuer, vergiss das nie! Eines Tages wird es dir vielleicht das Leben retten.



ERLEBE KOBOLDE WIE NOCH NIE!



Fünf Kinder sind aus dem kleinen Dorf Falkengrund verschwunden, verschleppt in die Ruinen unterhalb eines Zwergenklosters, auf dem ein Fluch liegt. Bald werden sie für die Krone geopfert werden, alles zum Ruhm des verrückten Koboldkönigs. Sollen sie vor diesem grausamen Schicksal bewahrt werden, müssen tapfere Helden ihren Spuren zum Kloster folgen und in die Tiefen der Hallen hinabsteigen, die nur so vor Fallen und Monstern wimmeln.

Die Krone des Koboldkönigs ist ein Gewölbeabenteuer für Charaktere der 2. Stufe, kompatibel mit dem beliebtesten Fantasy-Rollenspiel der Welt. Das Abenteuer enthält außerdem Details über das Dorf Falkengrund und die tödlichen Gewölbe unterhalb der Ruine eines nahe gelegenen Klosters. Schreckliche Gefahren warten auf deine Spieler in den Hallen des Königs, aber sie müssen überwunden werden, wenn die Spielercharaktere die Kinder retten wollen.

Dieses Abenteuer kann außerdem als Fortsetzung zum *Pathfinder* Modul *Do: Falkengrunds letzte Hoffnung* gespielt werden.

Die Krone des Koboldkönigs
Das perfekte Einsteigerabenteuer
für Pathfinder • Nur 11.95 €
2009 im Handel!



Trademarks are property of Paizo Publishing®, LLC.
©2008 Paizo. All Rights Reserved

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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Time of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Classic Monsters Revisited. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, James Jacobs, Nicolas Logue, Mike McArtor, James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jeremy Walker, Deutsche Ausgabe *Der Almanach der klassischen Monster* ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.



DIE KINDER DER NACHT

Sie sind es: Die Gestalten, die in deinem Schrank lauern, deren Zischen du unter deinem Bett hörst, die an den Läden deines Fensters kratzen. Du weißt, dass sie da sind, dich beobachten und nur darauf warten, dass du alleine bist. Und wenn du dann in deinen von Alpträumen geplagten Schlaf hinüberdämmerst, dann kommen sie, kommen, um dich zu holen. Es sind die Monster, die du aus deiner Kindheit kennst. Du magst jetzt vielleicht erwachsen sein, doch wenn die Stunde der Mitternacht sich nähert, erwacht das Kind in dir und dir wird bewusst, dass sie dich nie wirklich verlassen haben.

In diesem Buch werfen wir einen neuen Blick auf die Monster der guten alten Zeit. Auf Monster, die mit der Zeit uninteressant und langweilig wurden, die dir nicht einmal mehr Angst einjagen. Doch Monster sollten immer furchteinflößend sein.

Im *Almanach der Klassischen Monster* führen wir deshalb zehn der beliebtesten und bekanntesten Monster auf – Grottenschräte, Gnolle, Hobgoblins, Orks, das Echsenvolk, Trolle, Oger, Kobolde, Minotauren und natürlich Goblins. Wir passen sie an *Pathfinder* an, ohne dabei ihre Wurzeln aus den Augen zu verlieren. Auf den Seiten des Almanachs erwarten dich neue Talente, neue Ausrüstungsgegenstände, neue Götter und umfangreiche Kapitel über die Gesellschaften, Geschichten und Funktionsweisen dieser zehn Monster im Spiel, auf dass du sie neu entdecken kannst.

Sie sind immer noch so monströs, wie du sie in Erinnerung hast.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51001PDF