

DUNGEONS & DRAGONS



AARAKOCRA

Künstler: Christopher Burdett

AARAKOCRA

Mittelgroßer Humanoid (Aarakocra), neutral gut

RK: 12

TP: 13 (3W8)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 15 m

STR

+0

GES

+2

KON

+0

INT

+0

WEI

+1

CHA

+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Aarakocra, Aural

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

AKTIONEN

Klauen. +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Wurfspeer. +4, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 12

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



AASKRIECHER

Künstler: Brynn Metheney

AASKRIECHER

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 13 (natürliche Rüstung) TP: 51 (6W10 + 18)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+1	+3	-5	+1	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

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

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

AKTIONEN

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

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

Biss. +4, 1,50 m 7 (2W4 + 2) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



ANKHEG

Künstler: Christopher Burdett

ANKHEG

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 14 (natürliche Rüstung), 11 liegend TP: 39 (6W10 + 6)

Bewegungsrate: 3 m, graben 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+0	+1	-5	+1	-2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m,
passive Wahrnehmung 11

AKTIONEN

Biss. +5, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Hiebschaden plus 3 (1W6) Säureschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 13). Bis der Haltegriff endet, kann der Ankheg nur die gepackte Kreatur beißen und hat einen Vorteil bei seinen Angriffswürfen, wenn er es tut.

Sprühende Säure (Aufladung 6). Der Ankheg spuckt Säure in einer Linie, die 9 m lang und 1,50 m breit ist, vorausgesetzt, dass er keine Kreatur gepackt hat. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.





ATTERKOPP

Künstler: Conceptopolis

ATTERKOPP

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 44 (8W8 + 8)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+2	+1	-2	+1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überleben +3, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

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

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

Netzwandler. Der Atterkopp ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

AKTIONEN

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

Biss. +4, 1,50 m, 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden Zuges wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Klauen. +4, 1,50 m, 7 (2W4 + 2) Hiebschaden.

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



DUNGEONS & DRAGONS



AZER

Künstler: Milivoj Ceran

AZER

Mittelgroßer Elementar, rechtschaffen neutral

RK: 17 (natürliche Rüstung, Schild)

TP: 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+1

KON

+2

INT

+1

WEI

+1

CHA

+0

Rettungswürfe KON +4

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprache Ignal

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die den Azer berührt oder ihn mit einem Nahkampfangriff trifft, solange sie sich innerhalb von 1,50 m um ihn befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden.

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

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

AKTIONEN

Kriegshammer. +5, 1,50 m. 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden, oder 8 (1W10 + 3) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird, plus 3 (1W6) Feuerschaden.



HG 2 (450 EP)

Monster Manual: Seite 18

TM & © 2019
Wizards of the Coast



BARLGURA

Künstler: Conceptopolis

BARLGURA

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 68 (8W10 + 24)

Bewegungsrate: 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+2	+3	-2	+2	-1

Rettungswürfe GES +5, KON +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m,

passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 mr

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 13.

Jeweils 1/Tag: *Macht der Vorstellungskraft, Verstricken*

Jeweils 2/Tag: *Selbstverkleidung, Unsichtbarkeit*
(nur selbst).

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

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

AKTIONEN

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

Biss. +7, 1,50 m, 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Faust. +7, 1,50 m, 9 (1W10 + 4) Wuchtschaden.





BARTTEUFEL

Künstler: Mike Sass

BARTTEUFEL

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+2	-1	+0	+0

Rettungswürfe STR +5, KON +4, WEI +2

Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hieb-schaden durch nicht-magische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Standfest. Der Teufel kann nicht verängstigt werden, solange er eine verbündete Kreatur innerhalb von 9 m um sich sehen kann.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Bart und einen mit seiner Glefte.

Bart. +5, 1,50 m, 6 (1W8 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, kann es keine Trefferpunkte zurück-erlangen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Glefte. +5, 3 m, 8 (1W10 + 3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, die kein Untoter oder Konstrukt ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht aufgrund der höllischen Wunde zu Beginn eines jeden seiner Züge 5 (1W10) Trefferpunkte zu verlieren. Immer wenn der Teufel das Ziel mit diesem Angriff trifft, steigt der Schaden, den die Wunde zufügt, um 5 (1W10). Jede Kreatur kann eine Aktion verwenden, um den Blutfluss mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 12 zu stillen. Die Wunde schließt sich auch, wenn das Ziel magische Heilung erhält.



DUNGEONS & DRAGONS



BASILISK

Künstler: Ilya Shkipin

BASILISK

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate: 6 m

STR

+3

GES

-1

KON

+2

INT

-4

WEI

-1

CHA

-2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

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

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

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

AKTIONEN

Biss. +5, 1,50 m. 10 (2W6 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 19

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



BELEBTE RÜSTUNG

Künstler: Autumn Rain Turkel

BELEBTE RÜSTUNG

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate: 7,5 m

STR

+2

GES

+0

KON

+1

INT

-5

WEI

-4

CHA

-5

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, Erschöpfung, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 6

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

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Rüstung führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Hieb. +4, 1,50 m, 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.



HG 1 (200 EP)

Monster Manual: Seite 22

TM & © 2019
Wizards of the Coast



BEOBACHTER

Künstler: Kieran Yanner

BOEBACHTER

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 9 m (schwebend)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-1	+2	+2	+1	+2	+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche,
Telepathie 36 m

AKTIONEN

Biss. +1, 1,50 m, 2 (1W6 - 1) Stichschaden.

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

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

2. **Lähmender Strahl.** Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende

eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

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

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

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

REAKTIONEN

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



DUNGEONS & DRAGONS



BLUTMÜCKE

Künstler: Brynn Metheney

BLUTMÜCKE

Winziges Tier, gesinnungslos

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 2 (1W4)

Bewegungsrate: 3 m, fliegen 12 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

-3

+3

+0

-4

-1

-2

Sinne: Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

AKTIONEN

Blut aussaugen. +5, 1,50 m. 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Solange die Blutmücke angeheftet ist, greift sie nicht an. Stattdessen verliert das Ziel zu Beginn eines jeden Zugs der Blutmücke 5 (1W4 + 3) Trefferpunkte aufgrund des Blutverlusts.

Die Blutmücke kann sich lösen, indem sie 1,50 m ihrer Bewegung verwendet. Das tut sie, nachdem sie 10 Trefferpunkte an Blut ausgesaugt hat oder wenn das Ziel stirbt. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann eine Aktion verwenden, um die Blutmücke zu lösen.



DUNGEONS & DRAGONS



BULLYWUG

Künstler: Conceptopolis

BULLYWUG

Mittelgroßer Humanoid (bullywug), neutral böse

RK: 15 (Fellrüstung, Schild)

TP: 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate: 6 m, schwimmen 12 m

STR

+1

GES

+1

KON

+1

INT

-2

WEI

+0

CHA

-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Bullywug

Amphibisch. Der Bullywug kann Luft und Wasser atmen.

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

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

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

AKTIONEN

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

Biss. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Speer. +3, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 30

TM & © 2019
Wizards of the Coast



CAMBION

Künstler: Milivoj Ceran

CAMBION

Mittelgroßer Unhold, jegliche böse Ausrichtung

RK: 19 (Schuppenrüstung)

TP: 82 (11W8 + 33)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+4	+3	+2	+1	+3

Rettungswürfe STR +7, KON +6, INT +5, CHA +6

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +7,

Täuschen +6, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Gift, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprache Abyssisch, Infernalisch, Gemeinsprache

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

Angeborenes Zauberverwirken. Zauberrrettungswurf-SG 14.

Jeweils 3/Tag: *Befehl*, *Gestalt verändern*, *Magie entdecken*

1/Tag: *Ebenenwechsel* (nur selbst)

AKTIONEN

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

Speer. +7, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 8 (1W7 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerstrahl. +7, Reichweite 36 m, 10 (3W6) Feuerschaden.

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





CHUUL

Künstler: Kate Pfeilschiefer

CHUUL

Große Aberration, chaotisch böse

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 93 (11W10 + 33)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+0	+3	-3	+2	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 14 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen versteht Tiefensprache, kann aber nicht sprechen

Amphibisch. Der Chuul kann Luft und Wasser atmen.

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

AKTIONEN

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

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

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





COUATL

Künstler: Conceptopolis

COUATL

Mittelgroßer Himmlischer, rechtschaffen gut

RK: 19 (natürliche Rüstung)

TP: 97 (13W8 + 39)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+5	+3	+4	+5	+4

Rettungswürfe KON +5, WEI +7, CHA +6

Schadensresistenzen Gleißend

Schadensimmunitäten Psychisch; Wucht-, Stich- und
Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrrettungswurf-SG 14.

Willentlich: *Gedanken entdecken, Gutes und Böses
entdecken, Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Heiligtum, Nahrung und Wasser erschaffen,
Schutz vor Gift, Schwache Genesung, Schild, Segnen,
Wunden heilen*

Jeweils 1/Tag: *Ausspähung, Traum, Vollständige Genesung*

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Couatls sind
magisch.

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

AKTIONEN

Biss. +8, 1,50 m, 8 (1W6 + 5) Stichschaden, und das Ziel muss
einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um
nicht für 24 Stunden vergiftet zu werden. Solange das Ziel
vergiftet ist, ist es außerdem bewusstlos. Eine andere Kreatur
kann eine Aktion verwenden, um das Ziel wachzurütteln.

Umschlingen. +6, 3 m, 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und das
Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 15). Bis der Haltegriff
endet, ist das Ziel festgesetzt, und der Couatl kann kein
weiteres Ziel umschlingen.

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



DUNGEONS & DRAGONS



DAMPF-MEPHIT

Künstler: Richard Whitters

DAMPF-MEPHIT

Kleiner Elementar, neutral böse

RK: 10

TP: 21 (6W6)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

-3

GES

+0

KON

+0

INT

+0

WEI

+0

CHA

+1

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual, Ignal

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Wolke aus Dampf. Alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m um dem Mephit müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 4 (1W8) Feuerschaden zu erleiden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Verschwimmen

AKTIONEN

Klauen. +2, 1,50 m. 2 (1W4) Hiebschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

Dampfodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet kochenden Dampf in einem Kegel von 4,50 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 4 (1W8) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 189

TM & © 2019
Wizards of the Coast



DOPPELGÄNGER

Künstler: Vance Kovacs

DOPPELGÄNGER

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

RK: 14

TP: 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	+4	+2	+0	+1	+2

Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Täuschen +6

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

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

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

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Doppelgänger führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Hieb. +6, 1,50 m, 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden.

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



DUNGEONS & DRAGONS



DRETCH

Künstler: Conceptopolis

DRETCH

Kleiner Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 11 (natürliche Rüstung)

TP: 18 (4W6 + 4)

Bewegungsrate: 6 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+0

+0

+1

-3

-1

-4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Abyssisch, Telepathie 18 m (funktioniert nur bei Kreaturen, die Abyssisch verstehen)

AKTIONEN

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

Biss. +2, 1,50 m.: 3 (1W6) Stichschaden.

Klauen. +2, 1,50 m. 5 (2W4) Hiebschaden.

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



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 42

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



DROW

Künstler: William O'Connor

DROW

Mittelgroßer Humanoid (elf), neutral böse

RK: 15 (Kettenhemd)

TP: 13 (3W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+0

+2

+0

+0

+0

+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 11

Willentlich: *Tanzende Lichter*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Kurzschwert. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust. +4, Reichweite 9/36 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel auch bewusstlos, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion ausführt, um es wachzurütteln.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 112

TM & © 2019

Wizards of the Coast



DROW-ELITEKRIEGER

Künstler: Ilich Henriquez

DROW-ELITEKRIEGER

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

RK: 18 (beschlagene Lederrüstung, Schild) TP: 71 (11W8 + 22)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+4	+2	+0	+1	+1

Rettungswürfe GES +7, KON +5, WEI +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12.

Willentlich: *Tanzende Lichter*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schweben* (nur selbst)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drow führt zwei Kurzschwert-Angriffe aus.

Kurzschwert. +7, 1,50 m, 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Handarmbrust. +7, Reichweite 9/36 m, 7 (1W6 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Wenn er Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel auch bewusstlos, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion ausführt, um es wachzurütteln.

REAKTIONEN

Parade. Der Drow addiert 3 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Drow den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.





DUERGAR

Künstler: Jasper Sandner

DUERGAR

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), rechtschaffen böse

RK: 16 (Schuppenrüstung, Schild)

TP: 26 (4W8 + 8)

Bewegungsrate: 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+0	+2	+0	+0	-1

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Vergrößern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute vergrößert sich der Duergar auf magische Weise, zusammen mit allem, was er trägt oder in der Hand hält. Solange er vergrößert ist, ist der Duergar groß, verdoppelt seine Schadenswürfel bei Waffen, die auf Stärke basieren (ist in die Angriffe bereits eingerechnet) und hat einen Vorteil auf Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe. Wenn der Duergar nicht den Raum hat, um groß zu werden, erhält er die maximale Größe, die im verfügbaren Raum möglich ist.

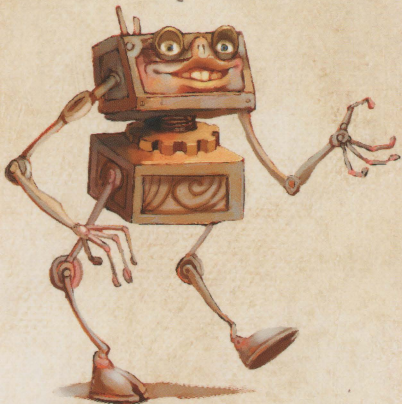
Kriegspicke. +4, 1,50 m, 6 (1W8 + 2) Stichschaden, oder 11 (2W8 + 2) Stichschaden wenn vergrößert.

Wurfspeer. +4, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 9 (2W6 + 2) Stichschaden wenn vergrößert.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar, bis er angreift, einen Zauber wirkt oder Vergrößern verwendet, oder bis seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.



DUNGEONS & DRAGONS



DUODRON

Künstler: Julie Dillon

DUODRON

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate: 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+0

+1

+1

-2

+0

-2

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Modron

Axiomatischer Verstand. Der Duodron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Duodron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Duodron führt zwei Faust-Angriffe oder zwei Wurfspeer-Angriffe aus.

Faust. +2, 1,50 m. 2 (1W4) Wuchtschaden.

Wurfspeer. +3, Reichweite 9/36 m. 4 (1W6 + 1) Stichschaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 196

TM & © 2019
Wizards of the Coast



DÜSTERMANTEL

Künstler: Mark Behm

DÜSTERMANTEL

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

RK: 11

TP: 22 (5W6 + 5)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+1	-4	+0	-3

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Sinne Blindsight 18 m, passive Wahrnehmung 10

Echolot. Der Düstermantel kann seine Blindsight nicht nutzen, wenn er taub ist.

Falsches Erscheinungsbild. Solange ein Düstermantel bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer Felsformation wie einem Stalaktiten oder Stalagmiten zu unterscheiden.

AKTIONEN

Zermalmern. +5, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden, und der Düstermantel heftet sich an das Ziel an. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist und der Düstermantel einen Vorteil auf den Angriffswurf hat, dann umschlingt er dabei den Kopf des Ziels. Das Ziel ist zusätzlich blind und kann nicht atmen, solange der Düstermantel auf diese Weise angeheftet ist.

Solange der Düstermantel an ein Ziel angeheftet ist, kann er keine Kreaturen außer dem Ziel angreifen, doch hat er dafür einen Vorteil bei seinen Angriffswürfen. Die Be-

wegungsrate des Düstermantels wird 0 und er kann keinen Bonus auf seine Bewegungsrate erhalten. Er bewegt sich mit dem Ziel.

Eine Kreatur kann den Düstermantel ablösen, indem sie als Aktion einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 13 ablegt. In seinem Zug kann der Düstermantel sich vom Ziel lösen, indem er 1,50 m Bewegung verwendet.

Aura der Dunkelheit (1/Tag). Eine Aura magischer Dunkelheit mit 4,50 m Radius breitet sich um den Düstermantel aus, bewegt sich mit ihm und breitet sich um Ecken aus. Die Dunkelheit hält bis zu 10 Minuten an, solange der Düstermantel sich darauf konzentriert (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Dunkelsicht kann diese Dunkelheit nicht durchdringen, und natürliches Licht kann sie nicht erhellen. Wenn sich die Dunkelheit mit einem Bereich aus Licht überschneidet, der mit einem Zauber des 2. Grades oder darunter erschaffen wird, wird der Zauber, der Licht erschaffen hat, gebannt.





DRYADE

Künstler: Richard Whitters

DRYADE

Mittelgroße Fee, neutral

RK: 11 (16 mit Rindenhaut)

TP: 22 (5W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	+1	+0	+2	+2	+4

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrrettungswurf-SG 14.

Willentlich: *Druidenkunst*

Jeweils 3/Tag: *Gute Beeren, Verstricken*

Jeweils 1/Tag: *Rindenhaut, Spurloses Gehen, Shillelagh*

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

Mit Tieren und Pflanzen sprechen. Die Dryade kann mit Tieren und Pflanzen kommunizieren, als würden sie eine Sprache teilen.

Baumwandeln. Einmal in ihren Zug kann die Dryade 3 m ihrer Bewegungsweite aufwenden, um auf magische Weise in einen lebenden Baum in Reichweite zu treten und aus einem anderen lebenden Baum innerhalb von 18 m zum ersten Baum wieder hervorzukommen. Dabei erscheint sie in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 1,50 m um den zweiten Baum. Beide Bäume müssen groß oder größer sein.

AKTIONEN

Keule. +2, (+6 zum Treffen mit *Shillelagh*), 1,50 m, 2 (1W4) Wuchtschaden, oder 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden mit *Shillelagh*.

Charme der Feen. Die Dryade wählt einen Humanoiden oder ein Tier innerhalb von 9 m aus, das sie sehen kann. Wenn das Ziel die Dryade sehen kann, muss es einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht magisch bezaubert zu werden. Die bezauberte Kreatur betrachtet die Dryade als vertraute Freundin, auf deren Ratschläge sie hört und die geschützt werden muss. Auch wenn das Ziel nicht unter der Kontrolle der Dryade steht, deutet sie die Bitten und Handlungen der Dryade auf die wohlwollendste Art, die möglich ist.

Immer wenn die Dryade oder ihre Verbündeten etwas tun, das dem Ziel schadet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Ansonsten hält der Effekt 24 Stunden an oder bis die Dryade stirbt, sich auf einer anderen Existenzebene befindet als das Ziel oder den Effekt als Bonusaktion beendet. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist, ist es für die nächsten 24 Stunden gegen den Charme der Feen der Dryade immun.

Die Dryade kann nicht mehr als einen Humanoiden und drei Tiere auf einmal bezaubert haben.



DUNGEONS & DRAGONS



ECHSENMENSCH

Künstler: Conceptopolis

ECHSENMENSCH

Mittelgroßer Humanoid (Echsenmensch), neutral

RK: 15 (natürliche Rüstung, Schild)

TP: 22 (4W8 + 4)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 9 m

STR

+2

GES

+0

KON

+1

INT

-2

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überleben +3, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Drakonisch

Atem anhalten. Der Echsenmensch kann seinen Atem 15 Minuten lang anhalten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Echsenmensch führt zwei Nahkampfangriffe aus, jeden mit einer anderen Waffe.

Biss. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Schwere Keule. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Wurfspeer. +4, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Stachelschild. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.





ECHSENMENSCHEN-SCHAMANE

Künstler: Conceptopolis

ECHSENMENSCHEN- SCHAMANE

Mittelgroßer Humanoider (Echsenmenschen), neutral

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 27 (5W8 + 5)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+0	+1	+0	+2	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überleben +4, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Atem anhalten. Der Echsenmensch kann seinen Atem 15 Minuten lang anhalten.

Zauberwirken (nur Echsenmenschen-Gestalt). Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Zaubertricks (willentlich): *Dornenpeitsche, Druidenkunst, Flammen erzeugen*

1. Grad (4 Plätze): *Nebelwolke, Verstricken*

2. Grad (3 Plätze): *Pflanzenwachstum, Tiere beschwören* (nur Reptilien)

3. Grad (2 Plätze): *Dornenwachstum, Metall erhitzen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Echsenmenschen-Gestalt). Der Echsenmensch führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. +4, 1,50 m, 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 7 (2W6 + 2) Stichschaden in Krokodilgestalt. Wenn der Echsenmensch in Krokodilgestalt ist und sein Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, dann wird das Ziel gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und der Echsenmensch kann kein anderes Ziel beißen. Wenn der Echsenmensch wieder seine wahre Gestalt annimmt, endet der Haltegriff.

Klauen (nur Echsenmenschen-Gestalt). +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Gestalt verändern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Echsenmensch verwandelt sich auf magische Weise in ein Krokodil und bleibt bis zu 1 Stunde in dieser Gestalt. Er kann als Bonusaktion wieder seine wahre Gestalt annehmen. Abgesehen von der Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.



DUNGEONS & DRAGONS



ECHSEN-KÖNIG/KÖNIGIN

Künstler: Ben Wootten

ECHSEN-KÖNIG/KÖNIGIN

Mittelgroßer Humanoid (Echsenmensch), chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 78 (12W8 + 24)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 9 m

STR

+3

GES

+1

KON

+2

INT

+0

WEI

+0

CHA

+2

Rettungswürfe KON +4, WEI +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Überleben +4, Wahrnehmung +4

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 14 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Abyssisch, Drakonisch

Atem anhalten. Der Echsenmensch kann seinen Atem 15 Minuten lang anhalten.

Durchbohren. Einmal pro Zug, wenn der Echsenmensch einen Nahkampfangriff mit seinem Dreizack macht und trifft, erleidet das Ziel zusätzliche 10 (3W6) Schaden, und der Echsenmensch erhält temporäre Trefferpunkte gleich dem verursachten Bonusschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Echsenmensch führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen oder Dreizack oder zwei Nahkampfangriffe mit seinen Dreizack.

Biss. +5, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Klauen. +5, 1,50 m. 5 (1W4 + 3) Hiebschaden.

Dreizack. +5, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Stichschaden, oder 7 (1W8 + 3) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



HG 4 (1.100 EP)

Monster Manual: Seite 104

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



EIS-MEPHIT

Künstler: Richard Whitters

EIS-MEPHIT

Kleiner Elementar, neutral böse

RK: 11

TP: 21 (6W6)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

-2

+1

+0

-1

+0

+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +2

Schadensempfindlichkeiten Wucht, Feuer

Schadensimmunitäten Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aqual, Aural

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus gezacktem Eis. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 4 (1W8) Hiebschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Mephit bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer normalen Eisscherbe zu unterscheiden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Nebelwolke.

AKTIONEN

Klauen. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Hiebschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Frostodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet einen Kegel von 4,50 m aus kalter Luft aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 5 (2W4) Kälteschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 189

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



ERDELEMENTAR

Künstler: Kieran Yanner

ERDELEMENTAR

Großer Elementar, neutral

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 126 (12W10 + 60)

Bewegungsrate: 9 m, graben 9 m

STR

+5

GES

-1

KON

+5

INT

-3

WEI

+0

CHA

-3

Schadensempfindlichkeiten Schall

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden
durch nicht magische Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, gelähmt,
vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m,
passive Wahrnehmung 10

Sprachen Terral

Erdgleiten. Der Elementar kann sich durch nicht-magische, unbearbeitete Erde und Stein graben. Solange er dies tut, wirbelt der Elementar das Material, durch das er sich bewegt, nicht auf.

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. +8, 3 m. 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 108

TM & © 2019
Wizards of the Coast



ERDKOLOSS

Künstler: Cory Trego-Erdner

ERDKOLOSS

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 93 (11W10 + 33)

Bewegungsrate: 9 m, graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+1	+3	-1	+0	+0

Sinne Dunkelsicht 36 m, Erschütterungssinn 18 m,
passive Wahrnehmung 10

Sprachen Erdkoloss

Verwirrender Blick. Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 9 m um den Erdkoloss beginnt und die Augen des Erdkolosses sehen kann, kann der Erdkoloss sie magisch zwingen, einen Charismarettungswurf gegen SG 15 abzulegen, es sei denn, der Koloss ist kampfunfähig.

Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges keine Reaktionen ausführen und wirft einen W8, um zu bestimmen, was sie während des Zugs tut. Bei einer 1 bis 4 tut die Kreatur gar nichts. Bei einer 5 oder 6 führt die Kreatur keine Aktion aus, benutzt aber ihre gesamte Bewegung in eine zufällige Richtung. Bei einer 7 oder 8 macht die Kreatur einen Nahkampfangriff gegen eine zufällige Kreatur, oder tut nichts, wenn sich keine Kreatur in Reichweite befindet.

Wenn eine Kreatur nicht überrascht ist, kann sie ihren Blick abwenden, um den Rettungswurf zu Beginn ihres nächsten Zugs zu vermeiden. Wenn die Kreatur dies tut, kann sie den Erdkoloss bis zum Beginn ihres nächsten Zuges nicht sehen, und kann dann wieder den Blick abwenden. Wenn die Kreatur den Erdkoloss in der Zwischenzeit anblickt, muss sie augenblicklich den Rettungswurf ablegen.

Tunnelbauer. Der Erdkoloss kann sich mit seiner halben Graben-Bewegungsrate durch festes Gestein graben und lässt dabei einen Tunnel mit 1,50 m Breite und 2,40 m Höhe zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Erdkoloss führt drei Angriffe durch: zwei mit seinen Klauen und einen mit seinen Fresswerkzeugen.

Klaue. +8, 1,50 m, 9 (1W8 + 5) Hiebschaden.

Fresswerkzeuge. +8, 1,50 m, 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



ETTIN

Künstler: Kieran Yanner

ETTIN

Großer Riese, chaotisch böse

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 85 (10W10 + 30)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+5

GES

-1

KON

+3

INT

-2

WEI

+0

CHA

-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch, Orkisch

Zwei Köpfe. Der Ettin hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, taub und verängstigt.

Schlaflos. Wenn einer der Köpfe des Ettins schläft, ist der andere Kopf immer wach.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ettin führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Streitaxt und einen mit seinem Morgenstern.

Streitaxt. +7, 1,50 m. 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.

Morgenstern. +7, 1,50 m. 14 (2W8 + 5) Stichschaden.



HG 4 (1.100 EP)

Monster Manual: Seite 120

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



EULENBÄR

Künstler: Brynn Metheney

EULENBÄR

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+5

GES

+1

KON

+3

INT

-4

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn. Der Eulenbär hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht oder Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Eulenbär führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Krallen.

Schnabel. +7, 1,50 m. 10 (1W10 + 5) Stichschaden.

Klauen. +7, 1,50 m. 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 121

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



FALLDORN

Künstler: Brynn Metheney

FALLDORN

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 22 (3W8 + 9)

Bewegungsrate: 1,50 m, klettern 1,50 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+0

+1

+3

-5

-2

-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m,

passive Wahrnehmung 8

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

Spinnenklettern. Der Falldorn kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

AKTIONEN

Fallenlassen. +3, eine Kreatur direkt unter dem Falldorn, 3 (1W6) Stichschaden pro gefallener 3 m, bis zu 21 (6W6).

Fehlschlag: Der Falldorn erleidet den halben normalen Fallschaden für die gefallene Entfernung.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 122

TM & © 2019

Wizards of the Coast



FEENDRACHE

Künstler: Mike Sass

FEENDRACHE

Winziger Drache, chaotisch gut

RK: 15

TP: 14 (4W4 + 4)

Bewegungsrate: 3 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-4	+5	+1	+2	+1	+3

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Drakonisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP) für einen roten, orangen oder gelben Feendrachen; 2 (450 EP) für einen grünen, blauen, indigofarbenen oder violetten Feendrachen

Mächtige Unsichtbarkeit. Der Drache kann sich als Bonusaktion auf magische Weise unsichtbar machen, bis seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die der Drache trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

Eingeschränkte Telepathie. Der Drache kann via Telepathie auf magische Weise mit jedem anderen Feendrachen innerhalb von 18 m um sich kommunizieren.

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

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 13. Wenn der Drache älter wird und die Farbe wechselt, erhält er zusätzliche Zauber, wie unten angegeben.

Rot, 1/Tag: *Einfache Illusion, Magierhand, Tanzende Lichter*

Orange, 1/Tag: *Sprühende Farben*

Gelb, 1/Tag: *Spiegelbilder*

Grün, 1/Tag: *Einflüsterung*

Blau, 1/Tag: *Mächtiges Trugbild*

Indigo, 1/Tag: *Scheingelände*

Violett, 1/Tag: *Verwandlung*

AKTIONEN

Biss. +7, 1,50 m, 1 Stichschaden.

Euphorieodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet ein Wölkchen Euphorie verursachendes Gas auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m aus. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst kann es für 1 Minute keine Reaktionen verwenden und muss zu Beginn eines jeden Zuges einen W6 würfeln, um sein Verhalten während dieses Zuges zu bestimmen:

1–4. Das Ziel führt keine Aktion oder Bonusaktion aus und verwendet seine gesamte Bewegung, um sich in eine zufällig bestimmte Richtung zu bewegen.

5–6. Das Ziel bewegt sich nicht, kann aber in diesem Zug nichts machen außer einem Weisheitsrettungswurf gegen SG 11; bei einem Erfolg wird der Effekt beendet.



DUNGEONS & DRAGONS



FEENGEIST

Künstler: Carmen Sinek

FEENGEIST

Winzige Fee, neutral gut

RK: 15 (Lederrüstung)

TP: 2 (1W4)

Bewegungsrate: 3 m, fliegen 12 m

STR

-4

GES

+4

KON

+0

INT

+2

WEI

+1

CHA

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +8

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Sylvanisch

AKTIONEN

Langschwert. +2, 1,50 m. 1 Hiebschaden.

Kurzbogen. +6, Reichweite 12/48 m. 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel für die gleiche Zeit bewusstlos, oder bis es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um sie wachzurütteln.

Herzsicht. Der Feengeist berührt eine Kreatur und erfährt auf magische Weise ihren augenblicklichen Gefühlszustand. Wenn das Ziel einen Charismarettungswurf gegen SG 10 nicht schafft, erfährt die Kreatur auch die Gesinnung der Kreatur. Himmlische, Unholde und Untote scheitern automatisch bei diesem Rettungswurf.

Unsichtbarkeit. Der Feengeist wird auf magische Weise unsichtbar, bis seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jegliche Ausrüstung, die der Feengeist trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 124

TM & © 2019
Wizards of the Coast



FEUERELEMENTAR

Künstler: Kieran Yanner

FEUERELEMENTAR

Großer Elementar, neutral

RK: 13

TP: 102 (12W10 + 36)

Bewegungsrate: 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	+3	+3	-2	+0	-2

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Waffen

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal

Feuerform. Der Elementar kann sich durch Bereiche, die nur 2,5 cm groß sind, bewegen, ohne sich quetschen zu müssen. Eine Kreatur, die den Elementar berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, solange sie sich innerhalb von 1,50 m um ihn befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden. Außerdem kann der Elementar den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Das erste Mal, dass er in einem Zug den Bereich einer Kreatur betritt, erleidet diese Kreatur 5 (1W10) Feuerschaden und gerät in Brand; bis jemand eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet die Kreatur zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden.

Beleuchtung. Der Elementar gibt in einem Radius von 9 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 9 m schwaches Licht ab.

Wasseranfälligkeit. Für jeweils 1,50 m, die sich der Elementar durch Wasser bewegt, oder jeweils 5 Liter Wasser, die auf ihn gespritzt werden, erleidet er 1 Kälteschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Berührungsangriffe aus.

Berührung. +6, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbarer Gegenstand ist, gerät es in Brand. Bis die Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet das Ziel zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



FEUERSCHLANGE

Künstler: Christopher Burdett

FEUERSCHLANGE

Mittelgroßer Elementar, neutral böse

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 22 (5W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+2	+0	-2	+0	-1

Schadensempfindlichkeiten Kälte

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Ignal, kann aber nicht sprechen

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die die Schlange berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,50 m um sie befindet, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Schlange führt zwei Angriffe durch: einen mit ihrem Biss und einen mit ihrem Schwanz.

Biss. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Schwanz. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.





FLAMMENSCHÄDEL

Künstler: Conceptopolis

FLAMMENSCHÄDEL

Winziger Untoter, neutral böse

RK: 13

TP: 40 (9W4 + 18)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 12 m (schwebend)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-5	+3	+2	+3	+0	+0

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Blitz, Nekrotisch, Stich

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, gelähmt, liegend,
verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Beleuchtung. Der Flammenschädel gibt entweder schwaches Licht in einem Radius von 4,50 m oder helles Licht in einem Radius von 4,50 m und schwaches Licht in einem Radius von weiteren 4,50 m ab. Es kann als Aktion zwischen diesen beiden Möglichkeiten wechseln.

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

Wiederbelebung. Wenn der Flammenschädel zerstört wird, erhält er innerhalb von 1 Stunde alle Trefferpunkte zurück, wenn nicht Weihwasser auf die Überreste gesprenkelt wird oder jemand den Zauber *Magie bannen* oder *Fluch brechen* auf ihn wirkt.

Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zaubenangriffen.

Zaubertricks (willentlich). *Magierhand*

1. Grad (3 Plätze): *Magisches Geschoss, Schild*

2. Grad (2 Plätze): *Flammenkugel, Verschwimmen*

3. Grad (1 Platz): *Feuerball*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Flammenschädel verwendet zweimal seinen Feuerstrahl.

Feuerstrahl. +5, Reichweite 9 m, 10 (3W6) Feuerschaden.





FLEISCHGOLEM

Künstler: Conceptopolis

FLEISCHGOLEM

Mittelgroßes Konstrukt, neutral

RK: 9

TP: 93 (11W8 + 44)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	-1	+4	-2	+0	-3

Schadensresistenzen Blitz, Gift, Säure, Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen

Berserker. Wenn der Golem seinen Zug mit 40 Treffern oder weniger beginnt, wirft einen W6. Bei einer 6 gerät der Golem in Berserkerrausch. Wenn der Golem im Berserkerrausch ist, greift er in seinem Zug die nächste Kreatur an, die er sehen kann. Wenn keine Kreatur nahe genug ist, dass der Golem sich zu ihr bewegen und sie angreifen kann, dann greift er einen Gegenstand an, bevorzugt einen, der kleiner ist als er selbst. Sobald der Golem in den Berserkerrausch verfällt, bleibt er in diesem Zustand, bis er zerstört wird oder alle Trefferpunkte zurückerhält. Der Erschaffer des Golems kann versuchen, ihn mit festen und überzeugenden Worten zu beruhigen. Der Golem muss seinen Erschaffer hören können, und dieser muss eine Aktion verwenden, um einen

Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 abzulegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, beendet der Golem seinen Berserkerrausch. Wenn er Schaden erleidet, solange er 40 oder weniger Trefferpunkte hat, kann der Golem wieder in den Berserkerrausch verfallen.

Abneigung gegen Feuer. Wenn der Golem Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen.

Unveränderliche Gestalt. Der Golem ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

Blitzabsorption. Wenn der Golem Blitzschaden erleidet, verursacht dies keinen Schaden. Stattdessen erhält der Golem Trefferpunkte gleich dem verursachten Blitzschaden zurück.

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Golem führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. +7, 1,50 m, 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



FLIEGENDES SCHWERT

Künstler: Autumn Rain Turkel

FLIEGENDES SCHWERT

Kleines Konstrukt, gesinnungslos

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 17 (5W6)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 15 m

STR

+1

GES

+2

KON

+0

INT

-5

WEI

-3

CHA

-5

Rettungswürfe GES +4

Schadensimmunitäten Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 7

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

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

AKTIONEN

Langschwert. +3, 1,50 m, 5 (1W8 + 1) Hiebschaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 23

TM & © 2019

Wizards of the Coast



FLUMPH

Künstler: Conceptopolis

FLUMPH

Kleine Aberration, rechtschaffen gut

RK: 12

TP: 7 (2W6)

Bewegungsrate: 1,5 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-2	+2	+0	+2	+2	+0

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4, Religion +4

Schadensempfindlichkeiten Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Gemeinsprache der Unterreiche, kann aber nicht sprechen, Telepathie 18 m

Verbesserte Telepathie. Der Flumph kann den Inhalt jeglicher telepathischer Kommunikation wahrnehmen, die im Umkreis von 18 m stattfindet, und kann nicht von Kreaturen überrascht werden, die jedwede Form von Telepathie besitzen.

Anfällig für den Zustand liegend. Wenn der Flumph den Zustand liegend erleidet, wirf einen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis landet der Flumph kopfüber und ist kampfunfähig. Am Ende eines jeden seiner Züge kann der Flumph einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, wobei er sich bei einem Erfolg wieder umdreht und den Zustand kampfunfähig beendet.

Telepathische Hülle. Der Flumph ist immun gegen alle Effekte, die seine Gefühle spüren oder seine Gedanken lesen würden, sowie gegen alle Weissagungszauber.

AKTIONEN

Tentakel. +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Stichschaden plus 2 (1W4) Säureschaden. Am Ende eines jeden seiner Züge muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Es erleidet bei einem Fehlschlag 2 (1W4) Säureschaden und beendet den anhaltenden Säureschaden bei einem Erfolg. Der Zauber *Schwache Genesung*, der auf das Ziel gewirkt wird, beendet den anhaltenden Säureschaden ebenfalls.

Gestank versprühen (1/Tag). Jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 m, der vom Flumph ausgeht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht von einer übelriechenden Flüssigkeit bedeckt zu werden. Eine so überzogene Kreatur gibt für 1W4 Stunden einen schrecklichen Gestank ab. Die Kreatur ist vergiftet, solange der Gestank anhält, und andere Kreaturen sind vergiftet, solange sie sich im Umkreis von 1,50 m um die Kreatur befinden. Eine Kreatur kann den Gestank entfernen, indem sie eine kurze Rast verwendet, um in Alkohol, Wasser oder Essig zu baden.





GALLERTWÜRFEL

Künstler: Conceptopolis

GALLERTWÜRFEL

Großer Schlick, gesinnungslos

RK: 6

TP: 84 (8W10 + 40)

Bewegungsrate: 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	-4	+5	-5	-2	-5

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt

Sinne Blindsight 18 m (darüber hinaus blind),
passive Wahrnehmung 8

Schlickwürfel. Der Würfel nimmt seinen vollständigen Bereich ein. Andere Kreaturen können den Bereich zwar betreten, doch eine Kreatur, die dies tut, wird Ziel des Umschlinsens des Würfels und hat einen Nachteil auf den Rettungswurf. Kreaturen im Inneren des Würfels sind sichtbar, haben aber vollständige Deckung. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Würfel kann eine Aktion ausführen, um eine Kreatur oder einen Gegenstand aus dem Würfel zu ziehen. Dazu ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 12 notwendig, und die Kreatur, die den Versuch unternimmt, erleidet 10 (3W6) Säureschaden. Der Würfel kann nur eine große Kreatur oder bis zu vier mittelgroße oder kleinere Kreaturen in sich haben.

Transparent. Selbst wenn der Würfel deutlich sichtbar ist, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 notwendig, um den Würfel zu bemerken, wenn er sich nicht bewegt oder angegriffen hat. Eine Kreatur, die versucht, den Bereich des Würfels zu betreten, solange sie sich des Würfels nicht bewusst ist, wird vom Würfel überrascht.

AKTIONEN

Scheinfuß. +4, 1,50 m, 10 (3W6) Säureschaden.

Umschlingen. Der Würfel bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit. Während er dies tut, kann er die Bereiche von großen oder kleineren Kreaturen betreten. Wenn der Würfel den Bereich einer Kreatur betritt, muss diese einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur sich entscheiden, bis zu 1,50 m nach hinten oder zur Seite der Kreatur geschoben zu werden. Eine Kreatur, die nicht geschoben werden möchte, erleidet die Konsequenzen eines misslungenen Rettungswurfs.

Bei einem misslungenen Rettungswurf betritt der Würfel den Bereich der Kreatur, und die Kreatur erleidet 10 (3W6) Säureschaden und wird umschlungen. Die umschlungene Kreatur kann nicht atmen, ist festgesetzt und erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Würfels. Wenn sich der Würfel bewegt, bewegt sich die umschlungene Kreatur mit ihm.

Eine umschlungene Kreatur kann versuchen, zu entkommen, indem sie einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegt. Bei einem Erfolg entkommt die Kreatur und betritt einen Bereich ihrer Wahl innerhalb von 1,50 m um den Würfel.



DUNGEONS & DRAGONS



GARGYL

Künstler: Brynn Metheney

GARGYL

Mittelgroßer Elementar, chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 52 (7W8 + 21)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 18 m

STR

+2

GES

+0

KON

+3

INT

-2

WEI

+0

CHA

-2

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Terral

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Gargyl bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer unbelebten Statue zu unterscheiden.

AKTIONEN

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

Biss. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



GASSPORE

Künstler: Daniel Landerman

GASSPORE

Große Pflanze, gesinnungslos

RK: 5

TP: 1 (1W10 - 4)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 3 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-3	-5	-4	-5	-5	-5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Blind, gelähmt, liegend, taub, verängstigt, vergiftet.

Sinne Blindsight 9 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 5

Todesexplosion. Die Gasspore explodiert, wenn sie auf 0 TP fällt. Alle Kreaturen im Umkreis von 6 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Giftschaden und werden mit einer Krankheit infiziert. Kreaturen, die immun gegen den Zustand vergiftet sind, sind immun gegen diese Krankheit. Sporen dringen in das System der Kreatur ein und töten sie in einer Zahl von Stunden, die $1W12 +$ dem Konstitutionswert der Kreatur entspricht, wenn die Krankheit nicht geheilt wird. Nach der Hälfte der Zeit wird die Kreatur für die übrige Zeit vergiftet. Nachdem die Kreatur stirbt, wuchern 2W4 winzige Gassporen aus ihr, die in 7 Tagen die volle Größe erreichen.

Unheimliche Ähnlichkeit. Die Gasspore sieht aus wie ein Betrachter. Eine Kreatur, die die Gasspore sehen kann, kann ihr wahres Wesen mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 erkennen.

AKTIONEN

Berührung. +0, 1,50 m, 1 Giftschaden, und die Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht mit der Krankheit infiziert zu werden, die unter Todesexplosion beschrieben ist.





GEIST

Künstler: Kurt Huggins and Zelda Devon

GEIST

Mittelgroßer Untoter, jede Gesinnung

RK: 11

TP: 45 (10W8)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 12 m (schwebend)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-2	+1	+0	+0	+1	+3

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Wucht-,

Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Alle Sprachen die er im Leben kannte

Ätherische Sicht. Der Geist kann 18 m in die Ätherebene blicken, wenn er sich auf der Materiellen Ebene befindet, und andersherum.

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

AKTIONEN

Verdorrende Berührung. +5, 1,50 m, 17 (4W6 + 3) nekrotischer Schaden.

Körperlosigkeit. Der Geist kann die Ätherebene von der Materiellen Ebene aus betreten und andersherum. Er ist auf der Materiellen Ebene sichtbar, solange er sich in der Äthergrenze befindet, doch kann er nichts auf der anderen Ebene beeinflussen oder beeinflusst werden.

Grauenhaftes Antlitz. Alle nicht untoten Kreaturen im Umkreis von 18 m um den Geist, die ihn sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, altert das Ziel außerdem um 1W4 x 10 Jahre. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden Zuges wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt für es endet, ist es für die nächsten 24 Stunden gegen das Grauenhafte Antlitz des Geistes immun. Der Alterungseffekt kann mit dem Zauber *Vollständige Genesung* umgekehrt werden, aber nur innerhalb von 24 Stunden, nachdem er eingetreten ist.

Inbesitznahme (Aufladung 6). Ein Humanoider, der sich innerhalb von 1,50 m um den Geist befindet und den dieser sehen kann, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht von dem Geist besessen zu werden; der Geist verschwindet, und das Ziel ist kampfunfähig und verliert die Kontrolle über seinen Körper.

Der Geist kontrolliert jetzt den Körper, nimmt dem Ziel aber nicht sein Bewusstsein. Der Geist kann nicht Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden, außer solchen, die Untote vertreiben, und er behält seine Gesinnung, Intelligenz, Weisheit, Charisma sowie seine Immunität gegen die Zustände bezaubert und verängstigt. Er verwendet ansonsten die Spielwerte des besessenen Ziels, erhält aber keinen Zugriff auf sein Wissen, seine Klassenmerkmale oder Übungsboni.

Die Inbesitznahme hält an, bis der Körper auf 0 TP fällt, der Geist sie als Bonusaktion beendet, oder der Geist vertrieben oder von einem Effekt wie dem Zauber *Böses und Gutes bannen* ausgetrieben wird. Wenn die Inbesitznahme endet, taucht der Geist in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 1,50 m um den Körper auf. Das Ziel ist für 24 Stunden nach Ende der Besessenheit oder einem erfolgreichem Rettungswurf gegen die Inbesitznahme durch diesen Geist immun.



DUNGEONS & DRAGONS



GHUL

Künstler: Ryan Pancoast

GHUL

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK: 12

TP: 22 (5W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+1

+2

+0

-2

+0

-2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

AKTIONEN

Biss. +2, 1,50 m. 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. +4, 1,50 m. 7 (2W4 + 2) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur und kein Elf oder Untoter ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



HG 1 (200 EP)

Monster Manual: Seite 133

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



GITHYANKI-KRIEGER

Künstler: Emrah Elmasli

GITHYANKI-KRIEGER

Mittelgroßer Humanoid (Gith), rechtschaffen böse

RK: 17 (Plattenpanzer)

TP: 49 (9W8 + 9)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+2

KON

+1

INT

+1

WEI

+1

CHA

+0

Rettungswürfe KON +3, INT +3, WEI +3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gith

Angeborenes Zauberwirken (Psionik).

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Jeweils 3/Tag: *Nebelschritt*, *Springen*, *Unauffindbarkeit*
(nur selbst)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githyanki führt zwei Zweihand-schwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. +4, 1,50 m. 9 (2W6 + 2) Hiebschaden plus 7 (2W6) psychischer Schaden.



DUNGEONS & DRAGONS



GITHZERAI-MÖNCH

Künstler: Emrah Elmasli

GITHZERAI-MÖNCH

Mittelgroßer Humanoid (Gith), rechtschaffen neutral

RK: 14

TP: 38 (7W8 + 7)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+1

GES

+2

KON

+1

INT

+1

WEI

+2

CHA

+0

Rettungswürfe STR +3, GES +4, INT +3, WEI +4

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gith

Angeborenes Zauberwirken (Psionik).

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Jeweils 3/Tag: *Federfall, Schild, Springen*.

Unsichtbares sehen

Psychischer Schutz. Solange der Githzerai keine Rüstung trägt und keinen Schild nutzt, wird sein Weisheitsmodifikator in seine RK eingerechnet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githzerai führt zwei Waffenlose Angriffe durch.

Waffenloser Angriff. +4, 1,50 m. 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden plus 9 (2W8) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Waffenangriff.



DUNGEONS & DRAGONS



GNOLL

Künstler: Conceptopolis

GNOLL

Mittelgroßer Humanoid (Gnoll), chaotisch böse

RK: 15 (Fellrüstung, Schild)

TP: 22 (5W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+1

KON

+0

INT

-2

WEI

+0

CHA

-2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gnollisch

Wüten. Wenn ein Gnoll eine Kreatur mit einem Nahkampf-angriff in seinem Zug auf 0 Trefferpunkte bringt, kann der Gnoll eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu seine halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Biss. +4, 1,50 m. 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Speer. +4, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Langbogen. +3, Reichweite 45/180 m. 5 (1W8 + 1) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



**GNOLL-REISSZAHN
VON YEENOGHU**

Künstler: Craig J Spearing

GNOLL-REISSZAHN VON YEENOGHU

Mittelgroßer Unhold (Gnoll), chaotisch böse

RK: 14 (Fellrüstung)

TP: 65 (10W8 + 20)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+2

KON

+2

INT

+0

WEI

+0

CHA

+1

Rettungswürfe KON +4, WEI +2, CHA +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Gnollisch

Wüten. Wenn ein Gnoll eine Kreatur mit einem Nahkampf-angriff in seinem Zug auf 0 Trefferpunkte bringt, kann der Gnoll eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu seine halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

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

Biss. +5, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 7 (2W6) Giftschaden zu erleiden.

Klaue. +5, 1,50 m. 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.



HG 4 (1.100 EP)

Monster Manual: Seite 139

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



GNOLL-RUDELFÜRST

Künstler: Craig J Spearing

GNOLL-RUDELFÜRST

Mittelgroßer Humanoid (Gnoll), chaotisch böse

RK: 15 (Kettenhemd)

TP: 49 (9W8 + 9)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+2

KON

+1

INT

-1

WEI

+0

CHA

-1

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gnollisch

Wüten. Wenn ein Gnoll eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff in seinem Zug auf 0 Trefferpunkte bringt, kann der Gnoll eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu seine halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Gnoll führt zwei Angriffe aus, entweder mit seiner Gefe oder seinem Langbogen, und nutzt Raserei verursachen, wenn es möglich ist.

Biss. +5, 1,50 m. 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Gefe. +5, 3 m. 8 (1W10 + 3) Hiebschaden.

Langbogen. +4, Reichweite 45/180 m. 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Raserei verursachen (Aufladung 5-6). Eine Kreatur innerhalb von 9 m, die der Gnoll sehen kann, kann ihre Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff auszuführen, wenn sie den Gnoll hören kann und das Merkmal Wüten besitzt.



DUNGEONS & DRAGONS



GOBLIN BOSS

Künstler: Steve Prescott

GOBLIN-BOSS

Kleiner Humanoid (Goblinoider), neutral böse

RK: 17 (Kettenhemd, Schild)

TP: 21 (6W6)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+0

GES

+2

KON

+0

INT

+0

WEI

-1

CHA

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Behändes Entkommen. Der Goblin kann in jedem seiner Züge die Aktion Rückzug oder Verstecken als Bonusaktion verwenden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Goblin führt zwei Angriffe mit seinem Krummsäbel aus. Er hat einen Nachteil bei seinem zweiten Angriff.

Krummsäbel. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Wurfspeer. +2, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m. 3 (1W6) Stichschaden.

REAKTIONEN

Angriff umlenken. Wenn eine Kreatur, die der Goblin sehen kann, ihn mit einem Angriff trifft, kann er einen anderen Goblin im Umkreis von 1,50 m um sich auswählen. Die beiden Goblins tauschen ihren Platz und der ausgewählte Goblin wird Ziel des Angriffs.



DUNGEONS & DRAGONS



GOBLIN

Künstler: Steve Prescott

GOBLIN

Kleiner Humanoid (Goblinoider), neutral böse

RK: 15 (Lederrüstung, Schild)

TP: 7 (2W6)

Bewegungsrate: 9 m

STR

-1

GES

+2

KON

+0

INT

+0

WEI

-1

CHA

-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Behändes Entkommen. Der Goblin kann in jedem seiner Züge die Aktion Rückzug oder Verstecken als Bonusaktion verwenden.

AKTIONEN

Krummsäbel. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Kurzbogen. +4, Reichweite 24/96 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 142

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



GORGONE

Künstler: Zack Stella

GORGONE

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 19 (natürliche Rüstung)

TP: 114 (12W10 + 48)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+5

GES

+0

KON

+4

INT

-4

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Zustandsimmunitäten Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Trampelnder Sturmangriff. Wenn sich die Gorgone mindestens 6 m in gerader Linie auf eine Kreatur zu bewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann die Gorgone einen Angriff mit den Hufen gegen das Ziel als Bonusaktion ausführen.

AKTIONEN

Aufspießen. +8, 1,50 m. 18 (2W12 + 5) Stichschaden.

Hufe. +8, 1,50 m. 16 (2W10 + 5) Wuchtschaden.

Versteinernder Odem (Aufladung 5-6). Die Gorgone atmet versteinernes Gas in einem Kegel von 9 m aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf beginnt sie sich in Stein zu verwandeln und wird festgesetzt. Das festgesetzte Ziel muss den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt für das Ziel. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel versteinert, bis es vom Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie geheilt wird.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 147

TM & © 2019

Wizards of the Coast



GRAUSCHLICK

Künstler: Conceptopolis

GRAUSCHLICK

Mittelgroßer Schlick, gesinnungslos

RK: 8

TP: 22 (3W8 + 9)

Bewegungsrate: 3 m, klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	-2	+3	-5	-2	-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt

Sinne Blindsight 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8

Amorph. Der Schlick kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 cm ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Metall korrodieren. Nichtmagische Waffen aus Metall, die den Schlick treffen, korrodieren. Nachdem sie Schaden verursacht haben, erleiden die Waffen einen dauerhaften, kumulativen Abzug von -1 auf Schadenswürfe. Wenn der Abzug auf -5 fällt, ist die Waffe zerstört. Nichtmagische Geschosse, die aus Metall bestehen und den Schlick treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben. Der Schlick kann sich innerhalb von einer Runde durch 5 cm dickes, nichtmagisches Metall fressen.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Schlick bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer öligen Pfütze oder nassem Fels zu unterscheiden.

AKTIONEN

Scheinfuß. +3, 1.50 m, 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Säureschaden, und wenn das Ziel nichtmagische Metallrüstung trägt, wird diese zum Teil korrodiert und erleidet einen permanenten und kumulativen Abzug von -1 auf die RK, die sie bietet. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Abzug die RK auf 10 verringert.



DUNGEONS & DRAGONS



GREIF

Künstler: Mark A. Nelson

GREIF

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 12

TP: 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 24 m

STR

+4

GES

+2

KON

+3

INT

-4

WEI

+1

CHA

-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Scharfe Sicht. Der Greif erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

AKTIONEN

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

Schnabel. +6, 1,50 m. 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. +6, 1,50 m. 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.



HG 2 (450 EP)

Monster Manual: Seite 148

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



GRELL

Künstler: Daniel Landerman

GRELL

Mittelgroße Aberration, neutral böse

RK: 12

TP: 55 (10W8 + 10)

Bewegungsrate: 3 m, fliegen 9 m (schweben)

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+2

+2

+1

+1

+0

-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Blitz

Zustandsimmunitäten Blind, liegend

Sinne Blindsight 18 m (darüber hinaus blind),

passive Wahrnehmung 14

Sprachen Grell

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Grell führt zwei Angriffe aus: einen mit seinen Tentakeln und einen mit seinem Schnabel.

Tentakel. +4, 3 m. 7 (1W10 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das Vergiftete Ziel ist gelähmt, und es kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Das Ziel wird auch gepackt (SG 15 zum Entkommen). Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es auch festgesetzt, bis der Haltegriff endet.

Solange der Grell das Ziel packt, hat er einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel und kann diesen Angriff nicht gegen andere Ziele verwenden. Wenn sich der Grell bewegt, bewegen sich mittelgroße oder kleinere Ziele, die er gepackt hat, mit ihm.

Schnabel. +4, 1,50 m. 7 (2W4 + 2) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



GRICK

Künstler: Conceptopolis

GRICK

Mittelgroße Monstrosität, neutral

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 27 (6W8)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+2

+2

+0

-4

+2

-3

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Steintarnung. Der Grick hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Grick führt einen Angriff mit seinen Tentakeln aus. Wenn der Angriff trifft, kann der Grick einen Schnabel-Angriff gegen dasselbe Ziel ausführen.

Tentakel. +4, 1,50 m. 9 (2W6 + 2) Hiebschaden.

Schnabel. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



GRIMLOCK

Künstler: Milivoj Ceran

GRIMLOCK

Mittelgroßer Humanoide (Grimlock), neutral böse

RK: 11

TP: 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+1

KON

+1

INT

-1

WEI

-1

CHA

-2

Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3

Zustandsimmunitäten Blind

Sinne Blindsight 9 m, oder 3 m, wenn taub (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Blinde Sinne. Der Grimlock kann seine Blindsight nicht verwenden, solange er taub ist und nicht riechen kann.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Grimlock erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Steintarnung. Der Grimlock hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

AKTIONEN

Stachelige Knochenkeule. +5, 1,50 m. 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden plus 2 (1W4) Blitzschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



GROTTENSCHRAT

Künstler: Steve Prescott

GROTTENSCHRAT

Mittelgroßer Humanoid (Goblinoider), chaotisch böse

RK: 16 (Fellrüstung, Schild)

TP: 27 (5W8 + 5)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+2

KON

+1

INT

-1

WEI

+0

CHA

-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überleben +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Wüstling. Eine Nahkampfwaffe verursacht einen zusätzlichen Schadenswürfel, wenn der Grottschrat mit ihr trifft (in den Angriff bereits eingerechnet).

Überraschungsangriff. Wenn der Grottschrat eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

AKTIONEN

Morgenstern. +4, 1,50 m. 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

Wurfspeer. +4, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m. 9 (2W6 + 2) Stichschaden im Nahkampf oder 5 (1W6 + 2) Stichschaden auf Entfernung.



DUNGEONS & DRAGONS



GROTTENSCHRAT- HÄUPTLING

Künstler: Steve Prescott

GROTTENSCHRAT- HÄUPTLING

Mittelgroßer Humanoid (Goblinoider), chaotisch böse

RK: 17 (Kettenhemd, Schild)

TP: 65 (10W8 + 20)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+2

KON

+2

INT

+0

WEI

+1

CHA

+0

Fertigkeiten Einschüchtern +2, Heimlichkeit +6, Überleben +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Wüstling. Eine Nahkampfwaffe verursacht einen zusätzlichen Schadenswürfel, wenn der Grottschrat mit ihr trifft (in den Angriff bereits eingerechnet).

Herz von Hruggek. Der Grottschrat hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bezaubert, gelähmt, verängstigt und vergiftet, oder wenn er eingeschlafert werden soll.

Überraschungsangriff. Wenn der Grottschrat eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfrunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Grottschrat führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Morgenstern. +5, 1,50 m. 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Wurfspeer. +5, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, 10 (2W6 + 3) Stichschaden im Nahkampf oder 6 (1W6 + 3) Stichschaden auf Entfernung.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 152

TM & © 2019
Wizards of the Coast



GRUFSCHRECKEN

Künstler: Autumn Rain Turkel

GRUFTSCHRECKEN

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK: 14 (beschlagene Lederrüstung) TP: 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+2	+3	+0	+1	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Nekrotisch: Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffe nicht versilbert ist.

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Die Sprachen, die er im Leben kannte

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Gruftschrecken führt zwei Langschwert-Angriffe oder zwei Langbogen-Angriffe durch. Er kann Lebensentzug anstelle eines Langschwert-Angriffs verwenden.

Lebensentzug. +4, 1,50 m, 5 (1W6 + 2) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, sonst werden seine maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden verringert. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast durchführt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert. Ein Humanoider, der von diesem Angriff getötet wird, erhebt sich 24 Stunden später als Zombie unter der Kontrolle des Gruftschrecken, es sei denn, der Humanoide wird zum Leben erweckt oder sein Körper zerstört. Der Gruftschrecken kann nicht mehr als zwölf Zombies auf einmal unter seiner Kontrolle haben.

Langschwert. +4, 1,50 m, 6 (1W8 + 2) Hiebsschaden, oder 7 (2W10 + 2) Hiebsschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.



DUNGEONS & DRAGONS



GRUL

Künstler: Ryan Pancoast

GRUL

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK: 13

TP: 36 (8W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+3

KON

+0

INT

+0

WEI

+0

CHA

-1

Schadensresistenzen Nekrotisch

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Gestank. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um den Grul beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet zu werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für 24 Stunden immun gegen den Gestank des Gruls.

Trutz gegen Vertreibung. Der Grul und alle Ghule innerhalb von 9 m um ihn haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben.

AKTIONEN

Biss. +3, 1,50 m. 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Klauen. +5, 1,50 m. 10 (2W6 + 3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur und kein Untoter ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.





GRÜNE VETTEL

Künstler: Conceptopolis

GRÜNE VETTEL

Mittelgroße Fee, neutral böse

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 82 (11W8 + 33)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+1	+3	+1	+2	+2

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +3,

Täuschen +4, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sylval

Amphibisch. Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12.

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gehässiger Spott, Tanzende Lichter*

Stimmnachahmung. Die Vettel kann Tiergeräusche und humanoide Stimmen nachahmen. Eine Kreatur, die das Geräusch hört, kann feststellen, dass es sich um eine Nachahmung handelt, wenn ihr ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 gelingt.

AKTIONEN

Klauen. +6, 1,50 m, 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Illusionäres Erscheinungsbild. Die Vettel bedeckt sich und alles was sie trägt oder in der Hand hält mit einer magischen Illusion, die sie wie eine andere Kreatur erscheinen lässt, die eine ähnliche Größe und ebenfalls humanoide Gestalt hat. Die Illusion endet, wenn die Vettel eine Bonusaktion verwendet, um sie zu beenden, oder wenn sie stirbt.

Die Veränderungen, die durch diesen Effekt ausgelöst werden, halten einer körperlichen Untersuchung nicht stand. Beispielsweise könnte es aussehen, als hätte die Hexe glatte Haut, aber jemand, der sie berührt, würde ihr raues Fleisch bemerken. Ansonsten muss eine Kreatur eine Aktion aufwenden, um die Illusion visuell zu untersuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 20 schaffen, um zu erkennen, dass die Vettel maskiert ist.

Unsichtbares Wandeln. Die Vettel wird auf magische Weise unsichtbar, bis sie angreift oder einen Zauber wirkt, oder bis ihre Konzentration endet (als würde sie sich auf einen Zauber konzentrieren). Solange sie unsichtbar ist, hinterlässt sie keine physischen Spuren ihrer Anwesenheit und ihre Fährte kann nur mit Magie verfolgt werden. Jede Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird mit ihr unsichtbar.



DUNGEONS & DRAGONS



HAKENSCHRECKEN

Künstler: Cory Trego-Erdner

HAKENSCHRECKEN

Große Monstrosität, neutral

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 75 (10W10 + 20)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

STR

+4

GES

+0

KON

+2

INT

-2

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Blindsicht 30 m, Dunkelsicht 3 m,
passive Wahrnehmung 13

Sprachen Hakenschrecken

Echolot. Der Hakenschrecken kann seine Blindsicht nicht verwenden, wenn er taub ist.

Scharfes Gehör. Der Hakenschrecken erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Hakenschrecken führt zwei Haken-Angriffe aus.

Haken. +6, 3 m. 11 (2W6 + 4) Stichschaden.





HALBBLÜTIGER YUAN-TI

Künstler: Conceptopolis

HALBBLÜTIGER YUAN-TI

Mittelgroße Monstrosität(Gestaltwandler, Yuan-ti), neutral böse

RK: 12

TP: 66 (12W8 + 12)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+1	+2	+1	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er wechselt nicht die Gestalt, wenn er stirbt.

Angeborenes Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Zauberrettungswurf-SG 13.

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Der Yuan-ti hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Halbblut-Typ. Der Yuan-ti gehört zu einer der folgenden Arten:

Typ 1: Menschlicher Körper mit Schlangenkopf.

Typ 2: Menschlicher Kopf und Körper mit Schlangen als Armen.

Typ 3: Menschlicher Kopf und Oberkörper mit einem schlangenartigen Unterleib anstelle von Beinen.

AKTIONEN FÜR TYP 1

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Fernkampfangriffe oder zwei Nahkampfangriffe aus, kann aber seinen Biss-Angriff nur einmal verwenden.

Biss. +5, 1,50 m, 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Krummsäbel (nur Yuan-ti-Gestalt). +5, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Langbogen (nur Yuan-ti-Gestalt). +4, Reichweite 45/180 m, 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.





HALBBLÜTIGER YUAN-TI

Künstler: Daarken

HALBBLÜTIGER YUAN-TI

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), neutral böse

RK: 12

TP: 66 (12W8 + 12)

Bewegungsrate: 9 m,

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+1	+2	+1	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er wechselt nicht die Gestalt, wenn er stirbt.

Angeborenes Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Zauberrettungswurf-SG 13

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Der Yuan-ti hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Halbblut-Typ. Der Yuan-ti gehört zu einer der folgenden Arten:

Typ 1: Menschlicher Körper mit Schlangenkopf.

Typ 2: Menschlicher Kopf und Körper mit Schlangen als Armen.

Typ 3: Menschlicher Kopf und Oberkörper mit einem schlangenartigen Unterleib anstelle von Beinen.

AKTIONEN FÜR TYP 2

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Biss-Angriffe mit seinen Schlangenarmen durch.

Biss. +5, 1,50 m, 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.





HALBBLÜTIGER YUAN-TI

Künstler: Eric Belisle

HALBBLÜTIGER YUAN-TI

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), neutral böse

RK: 12

TP: 66 (12W8 + 12)

Bewegungsrate: 9 m.

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+1	+2	+1	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er wechselt nicht die Gestalt, wenn er stirbt.

Angeborenes Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Zauberrrettungswurf-SG 13.

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)
3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Der Yuan-ti hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Halbblut-Typ. Der Yuan-ti gehört zu einer der folgenden Arten:

Typ 1: Menschlicher Körper mit Schlangenkopf.

Typ 2: Menschlicher Kopf und Körper mit Schlangen als Armen.

Typ 3: Menschlicher Kopf und Oberkörper mit einem schlangenartigen Unterleib anstelle von Beinen.

AKTIONEN FÜR TYP 3

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Fernkampfangriffe oder zwei Nahkampfangriffe aus, kann aber nur einmal Umschlingen.

Biss (nur Schlangengestalt). +5, 1,50 m, 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Umschlingen. +5, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 13). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Yuan-ti kann nicht noch ein Ziel umschlingen.

Krummsäbel (nur Yuan-ti-Gestalt). +5, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Langbogen (nur Yuan-ti-Gestalt). +4, Reichweite 45/180 m, 6 (1W8 + 2) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



HALBOGER

Künstler: Conceptopolis

HALBOGER

Großer Riese, jede chaotische Gesinnung

RK: 12 (Fellrüstung)

TP: 30 (4W10 + 8)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+0

KON

+2

INT

-2

WEI

-1

CHA

+0

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

AKTIONEN

Streitaxt. +5, 1,50 m. 12 (2W8 + 3) Hiebschaden, oder 14 (2W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Wurfspeer. +5, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m. 10 (2W6 + 3) Stichschaden.





HARPYIE

Künstler: Jesper Ejsing

HARPYIE

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

RK: 11

TP: 38 (7W8 + 7)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+1	+1	-2	+0	+1

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Harpyie führt zwei Angriffe aus: einen mit ihren Klauen und einen mit ihrer Keule.

Klauen. +3, 1,50 m, 6 (2W4 + 1) Hiebschaden.

Keule. +3, 1,50 m, 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Verlockender Gesang. Die Harpyie singt eine magische Melodie. Alle Humanoiden und Riesen innerhalb von 90 m um die Harpyie, die das Lied hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht bis zum Ende des Liedes bezaubert zu werden. Die Harpyie muss in folgenden Zügen eine Bonusaktion verwenden, um weiter zu singen. Sie kann den Gesang jederzeit beenden. Der Gesang endet, wenn die Harpyie kampfunfähig ist.

Solange ein Ziel von der Harpyie bezaubert ist, ist es kampfunfähig und ignoriert die Lieder anderer Harpyien. Wenn das bezauberte Ziel mehr als 1,50 m von der Harpyie entfernt ist, muss es sich in seinem Zug auf die Harpyie zu bewegen, auf dem direktesten Weg, um innerhalb von 1,50 m um die Kreatur zu kommen. Das Ziel vermeidet keine Gelegenheitsangriffe, aber bevor es sich in schädigendes Gelände bewegt, wie Lava oder eine Grube, und wenn es Schaden durch eine Quelle mit Ausnahme der Harpyie erleidet, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Effekt für das Ziel.

Ein Ziel, das einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Effekt schafft, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Gesang der Harpyie.



DUNGEONS & DRAGONS



HELSCHRECKEN

Künstler: Matt Stewart

HELMSCHRECKEN

Mittelgroßes Konstrukt, neutral

RK: 20 (Ritterrüstung, Schild)

TP: 60 (8W8 + 24)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

+4

GES

+1

KON

+3

INT

+0

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

Schadensimmunitäten Energie, Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind),
passive Wahrnehmung 14

Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen

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

Zauberimmunität. Der Helmschrecken ist immun gegen drei Zauber nach Wahl seines Erschaffers. Typische Immunitäten umfassen *Feuerball*, *Metall erhitzen* und *Blitz*.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Helmschrecken führt zwei Langschwert-Angriffe aus.

Langschwert. +6, 1,50 m. 8 (1W8 + 4) Hieb-schaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.



HG 4 (1.100 EP)

Monster Manual: Seite 157

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



HOBGOBLIN

Künstler: Steve Prescott

HOBGOBLIN

Mittelgroßer Humanoid (Goblinoider), rechtschaffen böse

RK: 18 (Kettenhemd, Schild)

TP: 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+1

GES

+1

KON

+1

INT

+0

WEI

+0

CHA

-1

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten des Hobgoblins aufhält, der nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Langschwert. +3, 1,50 m. 5 (1W8 + 1) Hiebschaden, oder 6 (1W10 + 1) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Langbogen. +3, Reichweite 45/180 m, 5 (1W8 + 1) Stichschaden.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 158

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



HOBGOBLIN-HAUPTMANN

Künstler: Steve Prescott

HOBGOBLIN-HAUPTMANN

Mittelgroßer Humanoid (Goblinoider), rechtschaffen böse

RK: 17 (Plattenpanzer)

TP: 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+2

KON

+2

INT

+1

WEI

+0

CHA

+1

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 10 (3W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten des Hobgoblins aufhält, der nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Hobgoblin führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. +4, 1,50 m. 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Wurfspeer. +4, Reichweite 9/36 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Führungsqualitäten (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute kann der Hobgoblin einen speziellen Befehl oder eine Warnung ausstoßen, wenn eine nicht feindselige Kreatur im Umkreis von 9 m, die er sehen kann, einen Angriffswurf oder Rettungswurf macht. Die Kreatur kann W4 auf den Wurf addieren, wenn sie den Hobgoblin hören und verstehen kann. Eine Kreatur kann nur von einem Effekt von Führungsqualitäten profitieren. Der Effekt endet, wenn der Hobgoblin kampfunfähig ist.



DUNGEONS & DRAGONS



HÖLLENHUND

Künstler: Conceptopolis

HÖLLENHUND

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 45 (7W8 + 14)

Bewegungsrate: 15 m

STR

+3

GES

+1

KON

+2

INT

-2

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Infernalisch, kann aber nicht sprechen

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Hund erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Hund hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Hundes innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Biss. +5, 1,50 m. 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Hund atmet Feuer in einem Kegel von 4,50 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 21 (6W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



DUNGEONS & DRAGONS



HOMUNKULUS

Künstler: Brynn Metheney

HOMUNKULUS

Sehr kleines Konstrukt, neutral

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 5 (2W4)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 12 m

STR

-3

GES

+2

KON

+0

INT

+0

WEI

+0

CHA

-2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers,
kann aber nicht sprechen

Telepathisches Band. Solange sich der Homunkulus auf der gleichen Existenzebene wie sein Meister befindet, kann er dem Meister magisch übermitteln, was seine Sinne wahrnehmen, und die beiden können telepathisch kommunizieren.

AKTIONEN

Biss. +4, 1,50 m, 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, ist das Ziel für 5 (1W10) Minuten vergiftet und in dieser Zeit auch bewusstlos.



DUNGEONS & DRAGONS



HÜGELRIESE

Künstler: Justin Sweet

HÜGELRIESE

Großer Riese, chaotisch böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 105 (10W12 + 40)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+5

GES

-1

KON

+4

INT

-3

WEI

-1

CHA

-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Riesisch

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandknüppel-Angriffe aus.

Zweihandknüppel. +8, 3 m. 18 (3W8 + 5) Wuchtschaden.

Felsbrocken. +8, Reichweite 18/72 m. 21 (3W10 + 5) Wuchtschaden.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 236

TM & © 2019

Wizards of the Coast



INTELLEKTVERSCHLINGER

Künstler: Conceptopolis

INTELLEKTVERSCHLINGER

Winzige Aberration, rechtschaffen böse

RK: 12

TP: 21 (6W4 + 6)

Bewegungsrate: 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-2	+2	+1	+1	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen

Zustandsimmunitäten Blind

Sinne Blindsight 18 m (darüber hinaus blind),
passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Gemeinsprache der Unterreiche, kann aber nicht sprechen, Telepathie 18 m

Bewusstsein entdecken. Der Intellektverschlinger kann die Anwesenheit und Position aller Kreaturen im Umkreis von 90 m spüren, wenn diese eine Intelligenz von 3 oder höher haben, unabhängig von allen Hindernissen, es sei denn, die Kreatur ist durch den Zauber *Gedankenleere* geschützt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Intellektverschlinger führt einen Angriff mit seinen Klauen aus und verwendet Intellekt verschlingen.

Klauen. +4, 1,50 m, 7 (2W4 + 2) Hiebschaden.

Intellekt verschlingen. Der Intellektverschlinger wählt eine Kreatur innerhalb von 3 m, die ein Gehirn hat und die er sehen kann. Das Ziel muss gegen diese Magie einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht 11 (2W10) psychischen Schaden zu erleiden. Würfle bei einem Fehlschlag auch 3W6: Wenn die Summe den Intelligenzwert des Ziels erreicht oder übertrifft, dann sinkt der Wert auf 0. Das Ziel ist betäubt, bis es mindestens einen Punkt Intelligenz zurückerlangt.

Körperdieb. Der Intellektverschlinger beginnt einen vergleichenden Intelligenzwurf mit einem kampfunfähigen Humanoiden innerhalb von 1,50 m, der nicht von Schutz vor Gut und Böse abgeschildert ist. Wenn ihm den vergleichenden Wurf gelingt, verzehrt der Intellektverschlinger das Gehirn des Opfers, teleportiert sich in den Schädel und übernimmt die Kontrolle über den Körper. Solange er sich dort befindet, hat der Intellektverschlinger vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Wirts kommen. Der Intellektverschlinger bewahrt seine Intelligenz, Weisheit und sein Charisma sowie sein Verständnis der Gemeinsprache der Unterreiche, seine Telepathie und seine Merkmale. Davon abgesehen übernimmt er die Spielwerte des Ziels. Er weiß alles, was die Kreatur wusste, auch Zauber und Sprachen.

Wenn der Wirtskörper stirbt, muss der Intellektverschlinger ihn verlassen. Der Zauber *Schutz vor Gut und Böse*, wenn er auf den Wirtskörper gewirkt wird, vertreibt den Intellektverschlinger. Der Intellektverschlinger wird auch aus dem Ziel gezwungen, wenn dieses das verschlungene Gehirn durch einen Wunsch zurückerlangt. Indem er 1,50 m Bewegung aufwendet, kann der Intellektverschlinger freiwillig den Körper verlassen, wobei er sich in den nächsten nicht besetzten Bereich im Umkreis von 1,50 m teleportiert. Der Körper stirbt dann, wenn sein Gehirn nicht innerhalb von 1 Runde wiederhergestellt wird.



DUNGEONS & DRAGONS



IRRLICHT

Künstler: Hector Ortiz

IRRLICHT

Winziger Untoter, chaotisch böse

RK: 19

TP: 22 (9W4)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 15 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-5	+9	+0	+1	+2	+0

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, nekrotisch, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen die Sprachen die er im Leben kannte

Leben verzehren. Als Bonusaktion kann das Irrlicht eine Kreatur innerhalb von 1,50 m, die es sehen kann, auswählen, solange diese 0 Trefferpunkte besitzt, aber noch am Leben ist. Das Ziel muss gegen diese Magie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht zu sterben. Wenn das Ziel stirbt, erhält das Irrlicht 10 (3W6) Trefferpunkte zurück.

Flüchtig. Das Irrlicht kann nichts tragen oder in der Hand halten.

Körperlose Bewegung. Das Irrlicht kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn es seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Variable Beleuchtung. Das Irrlicht gibt helles Licht in einem Radius zwischen 1,50 und 6 m ab, und schwaches Licht in einem zusätzlichen Radius gleich dem gewählten Radius. Das Irrlicht kann den Radius als Bonusaktion anpassen.

AKTIONEN

Schock. +4, 1,50 m, 9 (2W8) Blitzschaden.

Unsichtbarkeit. Das Irrlicht und sein Licht werden auf magische Weise unsichtbar, bis es angreift oder Leben verzehren nutzt oder seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren).



DUNGEONS & DRAGONS



JUNGER REMORHAZ

Künstler: Cory Trego-Erdner

JUNGER REMORHAZ

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 93 (11W10 + 33)

Bewegungsrate: 9 m, graben 6 m

STR

+4

GES

+1

KON

+3

INT

-4

WEI

+0

CHA

-3

Schadensimmunitäten Feuer, Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m,
passive Wahrnehmung 10

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die den Remorhaz berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,50 m von ihm befindet, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden.

AKTIONEN

Biss. +6, 1,50 m. 20 (3W10 + 4) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 229

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



KENKU

Künstler: Zoltan Boros

KENKU

Mittelgroßer Humanoid (Kenku), chaotisch neutral

RK: 13

TP: 13 (3W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+0

GES

+3

KON

+0

INT

+0

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht Aural und Gemeinsprache, spricht aber durch sein Merkmal Stimmnachahmung

Lauerjäger. In der ersten Kampfrunde hat der Kenku einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen alle Kreaturen, die er überrascht hat.

Stimmnachahmung. Der Kenku kann jedes Geräusch nachahmen, das er gehört hat, auch Stimmen. Eine Kreatur, die das Geräusch hört, kann feststellen, dass es sich um eine Nachahmung handelt, wenn ihr ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 gelingt.

AKTIONEN

Kurzschwert. +5, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Kurzbogen. +5, Reichweite 24/96 m. 6 (1W6 + 3) Stichschaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 166

TM & © 2019
Wizards of the Coast



KLINGENTEUFEL

Künstler: Sam Wood

KLINGENTEUFEL

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 110 (13W8 +52)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+3	+4	+1	+2	+2

Rettungswürfe STR +6, KON +7, WEI +5, CHA +5

Fertigkeiten Motiv erkennen +5, Täuschen +5, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hieb-schaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m

Klingenhaut. Zu Beginn eines jeden seiner Züge fügt der Klingenteufel jeder Kreatur, die ihn gepackt hat, 5 (1W10) Stichschaden zu.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Nahkampfangriffe aus: einen mit seinem Schwanz und zwei mit seinen Klauen. Alternativ kann er zweimal Flammen schleudern verwenden.

Klauen. +6, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Schwanz. +6, 1,50 m, Treffer: 10 (2W6 + 3) Stichschaden.

Flammen schleudern. +5, Reichweite 45 m, 10 (3W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbarer Gegenstand ist, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, fängt er ebenfalls Feuer.



DUNGEONS & DRAGONS



KNOCHENNAGA (GEIST)

Künstler: Conceptopolis

KNOCHENNAGA (GEIST)

Großer Untoter, rechtschaffen böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 58 (9W10 + 9)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+3

KON

+1

INT

+2

WEI

+2

CHA

+3

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache plus eine weitere Sprache

Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Froststrahl, Magierhand*

1. Grad (4 Plätze): *Person bezaubern, Schlaf*

2. Grad (3 Plätze): *Gedanken aufspüren, Person festhalten*

3. Grad (2 Plätze): *Blitz*

AKTIONEN

Biss. +5, 3m. 10 (2W6 + 3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



KNOCHENNAGA (WÄCHTER)

Künstler: Conceptopolis

KNOCHENNAGA (WÄCHTER)

Großer Untoter, rechtschaffen böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 58 (9W10 + 9)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+3

KON

+1

INT

+2

WEI

+2

CHA

+3

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache plus eine weitere Sprache

Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Heilige Flamme, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Schild des Glaubens*

2. Grad (3 Plätze): *Gefühle besänftigen, Person festhalten*

3. Grad (2 Plätze): *Fluch*

AKTIONEN

Biss. +5, 3 m, 10 (2W6 + 3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.



HG 4 (1.100 EP)

Monster Manual: Seite 206

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



KOBOLD

Künstler: Conceptopolis

KOBOLD

Kleiner Humanoid (Kobold), rechtschaffen böse

RK: 12

TP: 5 (2W6 - 2)

Bewegungsrate: 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

-2

+2

-1

-1

-2

-1

Sinne Dunkelsicht 8 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kobold im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Rudeltaktik. Der Kobold hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Kobolds innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Dolch. +4, 1,50 m. 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Schleuder. +4, Reichweite 9/36 m. 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.



HG 1/8 (25 EP)

Monster Manual: Seite 167

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



KRABELLENDE KLAUE

Künstler: Jim Pavelec

KRABBELNDE KLAUE

Winziger Untoter, neutral böse

RK: 12

TP: 2 (1W4)

Bewegungsrate: 6 m, klettern 6 m

STR

+1

GES

+2

KON

+0

INT

-3

WEI

+0

CHA

-3

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet.

Sinne Blindsight 9 m (über diesen Radius hinaus blind),
passive Wahrnehmung 10

Sprachen versteht die Gemeinsprache, kann aber
nicht sprechen

Immun gegen Vertreibung. Die Klaue ist immun gegen die
Auswirkung von *Untote vertreiben*.

AKTIONEN

Klauen. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Wucht- oder Hiebschaden
(Entscheidung der Klaue).



DUNGEONS & DRAGONS



KREISCHER

Künstler: Daniel Landerman

KREISCHER

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

RK: 5

TP: 13 (3W8)

Bewegungsrate: 0 m

STR

-5

GES

-5

KON

+0

INT

-5

WEI

-4

CHA

-5

Zustandsimmunitäten Blind, taub, berängstigt

Sinne Blindsight 9 m (darüber hinaus blind),

passive Wahrnehmung 6

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Kreischer bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Pilz zu unterscheiden.

REAKTIONEN

Kreischen. Wenn helles Licht oder eine Kreatur sich innerhalb von 9 m um den Kreischer befindet, gibt er ein Kreischen ab, das 90 m weit hörbar ist. Der Kreischer kreischt weiter, bis die Störung sich außerhalb ihrer Reichweite begibt. Danach hält sie noch 1W4 Züge des Kreischers an.



HG 0 (10 EP)

Monster Manual: Seite 220

TM & © 2019
Wizards of the Coast



KUO-TOA

Künstler: Zoltan Boros

KUO-TOA

Mittelgroßer Humanoider (kuo-toa), neutral böse

RK: 13 (natürliche Rüstung, Schild)

TP: 18 (4W8)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+0	+0	+0	+0	-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Amphibisch. Der Kuo-toa kann Luft und Wasser atmen.

Außerweltliche Wahrnehmung. Der Kuo-Toa kann die Anwesenheit aller Kreaturen innerhalb von 9 m um sich spüren, die unsichtbar oder auf der Ätherebene sind. Er kann genau ausfindig machen, wo sich die Kreaturen aufhalten, wenn sie sich bewegen.

Schlupfrig. Der Kuo-toa hat einen Vorteil bei Attributs- und Rettungswürfen, um Haltegriffen zu entkommen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kuo-toa im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Biss. +3, 1,50 m, 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Speer. +3, 1,50 m, 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird..

Netz. +3, 1,50m/4,50 m, das Ziel wird festgesetzt. Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um einen Stärkewurf gegen SG 10 abzulegen, um sich oder eine andere Kreatur, die in einem Netz gefangen ist, zu befreien. Ein Erfolg beendet den Effekt.

Wenn dem Netz 5 Hiebschaden zugefügt werden (RK 10), wird das Ziel befreit, ohne es zu verletzen. Das Netz wird dabei zerstört.

REAKTIONEN

Klebriger Schild. Wenn eine Kreatur einen Kuo-toa mit einem Nahkampfwaffenangriff verfehlt, kann dieser seinen klebrigen Schild verwenden, um die Waffe zu fangen. Der Angreifer muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 ablegen, sonst bleibt die Waffe am Schild des Kuo-toa haften. Wenn der Führer der Waffe sie nicht loslassen kann oder will, dann ist er gepackt, solange die Waffe festklebt. Solange die Waffe festklebt, kann sie nicht verwendet werden. Eine Kreatur kann die Waffe losreißen, indem sie eine Aktion für einen Stärkewurf gegen SG 11 aufwendet und erfolgreich ist.





KUO-TOA-GEISSEL

Künstler: Zoltan Boros

KUO-TOA-GEISSEL

Mittelgroßer Humanoider (Kuo-toa), neutral böse

RK: 11 (natürliche Rüstung)

TP: 65 (10W8 + 20)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+0	+2	+1	+2	+0

Fertigkeiten Religion +4, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Amphibisch. Der Kuo-toa kann Luft und Wasser atmen.

Außerweltliche Wahrnehmung. Der Kuo-Toa kann die Anwesenheit aller Kreaturen innerhalb von 9 m um sich spüren, die unsichtbar oder auf der Ätherebene sind. Er kann genau ausfindig machen, wo sich die Kreaturen aufhalten, wenn sie sich bewegen.

Schlüpfzig. Der Kuo-toa hat einen Vorteil bei Attributs- und Rettungswürfen, um Haltegriffen zu entkommen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kuo-toa im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Zaubertricks (willentlich): *Heilige Flamme*, *Thaumaturgie*

1. Grad (3 Plätze): *Schild des Glaubens*, *Verderben*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Kuo-toa führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Zangenstab.

Biss. +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Zangenstab. +4, 3 m, 5 (1W6 + 2) Stichschaden. Wenn es sich um ein mittelgroßes oder kleineres Ziel handelt, wird es gepackt (SG zum Entkommen 14).

Bis der Haltegriff endet, kann der Kuo-toa den Zangenstab nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.



DUNGEONS & DRAGONS



LAMIA

Künstler: Brynn Metheney

LAMIA

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 97 (13W10 + 26)

Bewegungsrate: 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+3

+1

+2

+2

+2

+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +4, Täuschen +7

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 13.

Beliebig oft: *Mächtiges Trugbild, Selbstverkleidung*
(jegliche humanoide Gestalt)

3/Tag: *Ausspähung, Einflüsterung, Person bezaubern,*
Spiegelbilder

1/Tag: *Geas*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Lamia führt zwei Angriffe aus: einen mit ihren Klauen und einen mit ihrem Dolch oder ihrer Berausenden Berührung.

Klauen. +5, 1,50 m. 14 (2W10 + 3) Hiebschaden.

Dolch. +5, 1,50 m. 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Berausende Berührung. +5, 1,50 m. Das Ziel wird auf magische Weise für 1 Stunde verflucht. Bis der Fluch endet, hat das Ziel einen Nachteil auf Weisheitsrettungswürfe und alle Attributswürfe.



HG 4 (1.100 EP)

Monster Manual: Seite 174

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



LANDHAI

Künstler: Cory Trego-Erdner

LANDHAI

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 94 (9W10 + 45)

Bewegungsrate: 12 m, graben 12 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+4

+0

+5

-4

+0

-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m,
passive Wahrnehmung 16

Sprung aus dem Stand. Der Weitsprung des Landhais reicht bis zu 9 m und sein Hochsprung bis zu 4,50 m, mit oder ohne Anlauf.

AKTIONEN

Biss. +7, 1,50 m. 30 (4W12 + 4) Stichschaden.

Tödlicher Sprung. Wenn der Landhai als Teil seiner Bewegung mindestens 4,50 m weit springt, dann kann er diese Aktion verwenden um in einem Bereich, der eine oder mehrere Kreaturen beinhaltet, auf den Füßen zu landen. Alle diese Kreaturen müssen einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen (das Ziel wählt aus), um nicht den Zustand liegend und 14 (3W6 + 4) Wuchtschaden plus 14 (3W6 + 4) Hiebschaden zu erleiden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Schaden, erleidet nicht den Zustand liegend und wird 1,50 m aus dem Bereich des Landhais in einen nicht besetzten Bereich ihrer Wahl geschoben. Wenn sich kein nicht besetzter Bereich in Reichweite befindet, dann bleibt die Kreatur im Feld des Landhais und erleidet den Zustand liegend.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 175

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



LEMURE

Künstler: Jasper Sandner

LEMURE

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 7

TP: 13 (3W8)

Bewegungsrate: 4,50 m

STR

+0

GES

-3

KON

+0

INT

-5

WEI

+0

CHA

-4

Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet.

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen versteht Infernalisch, kann aber nicht sprechen

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht der Lemure nicht.

Höllische Wiedererweckung. Eine Lemure, die in den Neun Höllen stirbt, erwacht innerhalb von 1W10 Tagen mit all ihren Trefferpunkten zum Leben, es sei denn, sie wurde von einer Kreatur mit guter Gesinnung mit dem Zauber *Segnen* getötet oder ihre Überreste werden mit Weihwasser besprenkelt.

AKTIONEN

Faust. +3, 1,50 m. 2 (1W4) Wuchtschaden.





LUFTELEMENTAR

Künstler: Kieran Yanner

LUFTELEMENTAR

Großer Elementar, neutral

RK: 15

TP: 90 (12W10 + 24)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 27 m (schwebend)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+5	+2	-2	+0	-2

Schadensresistenzen Blitz, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural

Luftform. Der Elementar kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Er kann sich durch Bereiche, die nur 2,5 cm groß sind, bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. +8, 1,50 m, 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden.

Wirbelwind (Aufladung 4-6). Jede Kreatur im Bereich des Elementars muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet das Ziel 15 (3W8 + 2) Wuchtschaden und wird 6 m weit vom Elementar weg in eine zufällige Richtung geschleudert, wobei es den Zustand liegend erleidet. Wenn ein geworfenes Ziel einen Gegenstand trifft, wie eine Mauer oder einen Fußboden, erleidet es 3 (1W6) Wuchtschaden für jeweils 3 m, die es geworfen wurde. Wenn das Ziel in eine andere Kreatur geworfen wird, muss diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den gleichen Schaden und den Zustand liegend zu erleiden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden, wird aber nicht geschleudert und erleidet auch nicht den Zustand liegend.



DUNGEONS & DRAGONS



MAGMA-MEPHIT

Künstler: Richard Whitters

MAGMA-MEPHIT

Kleiner Elementar, neutral böse

RK: 11

TP: 22 (5W6 + 5)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

-1

GES

+1

KON

+1

INT

-2

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Schadensempfindlichkeiten Kälte

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal, Terral

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus Lava. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 7 (2W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Mephit bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Haufen aus Magma zu unterscheiden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Metall erhitzen

AKTIONEN

Klauen. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Hiebschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet Feuer in einem Kegel von 4,50 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 7 (2W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 190

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



MAGMIN

Künstler: Toma Feizo Gas

MAGMIN

Kleiner Elementar, chaotisch neutral

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 9 (2W6 + 2)

Bewegungsrate: 9 m

STR

-1

GES

+2

KON

+1

INT

-1

WEI

+0

CHA

+0

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 10 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Ignal

Todesexplosion. Wenn der Magmin stirbt, explodiert er in einer Woge aus Feuer und Magma. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 7 (2W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Brennbare Gegenstände in dem Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden, gehen in Flammen auf.

Brennende Erleuchtung. Als Bonusaktion kann sich der Magmin in Brand stecken oder seine Flammen löschen. Solange er brennt, gibt der Magmin in einem Radius von 3 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 3 m dämmriges Licht ab.

AKTIONEN

Berührung. +4, 1,50 m. 7 (2W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbarer Gegenstand ist, gerät es in Brand. Bis eine Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet das Ziel am Ende eines jeden seiner Züge 3 (1W6) Feuerschaden.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 184

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



MANEN

Künstler: Conceptopolis

MANE

Kleiner Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 9

TP: 9 (2W6 + 2)

Bewegungsrate: 6 m

STR

+0

GES

-1

KON

+1

INT

-4

WEI

-1

CHA

-3

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

AKTIONEN

Klauen. +2, 1,50 m. 5 (2W4) Hiebschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



MANTI KOR

Künstler: Zack Stella

MANTIKOR

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 68 (8W10 + 24)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 15 m

STR

+3

GES

+3

KON

+3

INT

-2

WEI

+1

CHA

-1

Sinne Dunkelsicht 11 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache

Schwanzstachel-Wachstum. Der Mantikor hat 24 Schwanzstacheln. Verbrauchte Stacheln wachsen nach, wenn der Mantikor eine lange Rast abschließt.

AKTIONEN

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

Biss. +5, 1,50 m. 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Klaue. +5, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Schwanzstacheln. +5, Reichweite 30/60 m. 7 (1W8 + 3) Stichschaden.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 185

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



MEERVOLK

Künstler: Kurt Huggins and Zelda Devon

MEERVOLK

Mittelgroßer Humanoid (Meervolk), neutral

RK: 11

TP: 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate: 3 m, schwimmen 12 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+0

+1

+1

+0

+0

+1

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Amphibisch. Das Meervolk kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Speer. +2, 1,50 m. 3 (1W6) Stichschaden, oder 4 (1W8)

Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



HG 1/8 (25 EP)

Monster Manual: Seite 188

TM & © 2019
Wizards of the Coast



MIMIK

Künstler: Eric Belisle

MIMIK

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate: 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+2	-3	+1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Schadensimmunitäten Säure

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Gestaltwandler. Der Mimik verwendet seine Aktion, um sich in einen Gegenstand oder zurück in seine wahre, amorphe Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Haftend (nur als Gegenstand). Der Mimik bleibt an allem haften, was ihn berührt. Eine riesige oder kleinere Kreatur, die am Mimik haftet, wird auch von ihm gepackt (SG zum Entkommen 13). Attributswürfe, um diesem Haltegriff zu entkommen, erleiden einen Nachteil.

Falsches Erscheinungsbild (nur als Gegenstand). Solange der Mimik bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Gegenstand zu unterscheiden.

Ringer. Der Mimik hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur, die er gepackt hat.

AKTIONEN

Scheinfüße. +5, 1,50 m, 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden. Wenn der Mimik in der Form eines Gegenstands ist, wird das Ziel Opfer seines Merkmals Haftend.

Biss. +5, 1,50 m, 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



MINOTAURUS

Künstler: Brynn Metheney

MINOTAURUS

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 76 (9W10 + 27)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+4

GES

+0

KON

+3

INT

-2

WEI

+3

CHA

-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch

Sturmangriff. Wenn sich der Minotaurus mindestens 3 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 machen, um nicht 3 m vom Minotaurus weggestoßen zu werden und den Zustand liegend zu erleiden.

Erinnerung des Labyrinths. Der Minotaurus erinnert sich perfekt an jeden Weg, den er zurückgelegt hat.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zuges kann der Minotaurus einen Vorteil auf alle Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen erhalten, die er in diesem Zug macht, doch Angriffswürfe gegen ihn sind bis zum Beginn seines nächsten Zugs im Vorteil.

AKTIONEN

Zweihandaxt. +6, 1,50 m. 17 (2W12 + 4) Hiebschaden.

Aufspießen. +6, 1,50 m. 13 (2W8 + 4) Stichschaden.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 193

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



MINOTAURUS-SKELETT

Künstler: Ilya Shkipin

MINOTAURUS-SKELETT

Großer Untoter, rechtschaffen böse

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 67 (9W10 + 18)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+4

GES

+0

KON

+2

INT

-2

WEI

-1

CHA

-3

Schadensempfindlichkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

Sturmangriff. Wenn sich das Skelett mindestens 3 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 3 m weggeschoben zu werden und den Zustand liegend zu erleiden.

AKTIONEN

Zweihandaxt. +6, 1,50 m. 17 (2W12 + 4) Hiebschaden.

Aufspießen. +6, 1,50 m. 13 (2W8 + 4) Stichschaden.



HG 2 (450 EP)

Monster Manual: Seite 257

TM & © 2019

Wizards of the Coast



MODERNER SCHLURFER

Künstler: Lars Grant-West

MODERNDER SCHLURFER

Große Pflanze, gesinnungslos

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 136 (16W10 + 48)

Bewegungsrate: 6 m, schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	-1	+3	-3	+0	-3

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Schadensresistenzen Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Blitz

Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, taub

Sinne Blindsight 18 m (darüber hinaus blind),

passive Wahrnehmung 10

Blitzabsorption. Wenn der Schlurfer Blitzschaden ausgesetzt wird, erleidet er keinen Schaden und erhält Trefferpunkte gleich dem verursachten Blitzschaden zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Modernde Schlurfer führt zwei Hieb-Angriffe durch. Wenn beide ein mittelgroßes oder kleineres Ziel treffen, wird das Ziel gepackt (SG zum Entkommen 14), und der modernde Schlurfer nutzt sein Umschlingen gegen es.

Hieb. +7, 1,50 m, 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Umschlingen. Der modernde Schlurfer umschlingt eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, die er gepackt hat. Das umschlungene Ziel ist blind, festgesetzt und kann nicht atmen, und muss zu Beginn eines jeden Zugs des modernden Schlurfers einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden zu erleiden. Wenn sich der Schlurfer bewegt, bewegt sich die umschlungene Kreatur mit ihm. Der Schlurfer kann nur eine Kreatur auf einmal umschlingen.



DUNGEONS & DRAGONS



MONODRON

Künstler: Julie Dillon

MONODRON

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 5 (1W8 + 1)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+0

+1

+1

-3

+0

-3

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Modron

Axiomatischer Verstand. Der Monodron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Monodron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

AKTIONEN

Dolch. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Wurfspeer. +2, Reichweite 9/36 m. 3 (1W6) Stichschaden.



HG 1/8 (25 EP)

Monster Manual: Seite 195

TM & © 2019
Wizards of the Coast



MUMIE

Künstler: Steve Argyle

MUMIE

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

RK: 11 (natürliche Rüstung)

TP: 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate: 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	-1	+2	-2	+0	+1

Rettungswürfe WEI +2

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden
durch nicht-magische Waffen

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt,
verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Alle Sprachen, die die Mumie im Leben kannte

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Mumie kann ihren grässlichen Blick verwenden und drei Angriffe mit ihrer Verrottenden Faust ausführen.

Verrottende Faust. +5, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht mit Mumienfäule verflucht zu werden. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurück-erhalten, und seine maximalen Trefferpunkte sinken um 10 (3W6) für je 24 Stunden, die vergehen.

Wenn der Fluch die maximalen Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, dann stirbt es und sein Körper zerfällt zu Staub. Der Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder andere Magie entfernt wird.

Grässlicher Blick. Die Mumie wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m, die sie sehen kann, aus. Wenn das Ziel die Mumie sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheits-rettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs der Mumie verängstigt zu sein. Wenn das Ziel den Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte nicht schafft, ist es außerdem für dieselbe Zeit gelähmt. Ein Ziel, das den Rettungswurf schafft, ist immun gegen den Grässlichen Blick aller Mumien (aber nicht Mumienfürsten) für die nächsten 24 Stunden.



DUNGEONS & DRAGONS



MYCONID-ERWACHSENER

Künstler: Hector Ortiz

MYCONID-ERWACHSENER

Mittelgroße Pflanze, rechtschaffen neutral

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 22 (4W8 + 4)

Bewegungsrate: 6 m

STR

+0

GES

+0

KON

+1

INT

+0

WEI

+1

CHA

-2

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Notrufsporen. Wenn der Myconid Schaden erleidet, können alle anderen Myconiden innerhalb von 72 m seine Schmerzen spüren.

Sonnenkrankheit. Wenn er sich im Sonnenlicht befindet, hat der Myconid einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Der Myconid stirbt, wenn er mehr als 1 Stunde im direkten Sonnenlicht verbringt.

AKTIONEN

Faust. +2, 1,50 m. 5 (2W4) Wuchtschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Besänftigende Sporen (3/Tag). Der Myconid gibt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m, die er sehen kann, ab. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute betäubt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Beziehungssporen. Sporen füllen einen Radius von 6 m um den Myconiden. Diese Sporen können um Ecken gehen und betreffen nur Kreaturen mit einer Intelligenz von 2 oder höher, die keine Untote, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich im Umkreis von 9 m zueinander befinden. Der Effekt hält 1 Stunde an.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 202

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



MYCONID-SOUVERÄN

Künstler: Hector Ortiz

MYCONID-SOUVERÄN

Große Pflanze, rechtschaffen böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 60 (8W10 + 16)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+0	+2	+1	+2	+0

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Notrufsporen. Wenn der Myconid Schaden erleidet, können alle anderen Myconiden innerhalb von 72 m seine Schmerzen spüren.

Sonnenkrankheit. Wenn er sich im Sonnenlicht befindet, hat der Myconid einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Der Myconid stirbt, wenn er mehr als 1 Stunde im direkten Sonnenlicht verbringt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Myconid verwendet entweder Halluzinationssporen oder Besänftigende Sporen und macht dann einen Faust-Angriff.

Faust. +3, 1,50 m, 8 (3W4 + 1) Wuchtschaden plus 7 (3W4) Giftschaden.

Belebende Sporen (3/Tag). Der Myconid wählt die Leiche eines Humanoiden oder großen oder kleineren Tieres innerhalb von 1,50 m und erfüllt die Leiche mit Sporen. In 24 Stunden erhebt sich die Leiche als Sporendiener. Die Leiche bleibt für 1W4 + 1 Wochen belebt oder bis sie zerstört wird. Sie kann dann nicht mehr auf diese Weise erweckt werden.

Halluzinationssporen. Der Myconid gibt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m, die er sehen kann, ab. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das vergiftete Ziel ist kampfunfähig, während es halluziniert. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Besänftigende Sporen. Der Myconid gibt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m, die er sehen kann, ab. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute betäubt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Beziehungssporen. Sporen füllen einen Radius von 9 m um den Myconiden. Diese Sporen können um Ecken gehen und betreffen nur Kreaturen mit einer Intelligenz von 2 oder höher, die keine Untote, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich im Umkreis von 9 m zueinander befinden. Der Effekt hält 1 Stunde an.



DUNGEONS & DRAGONS



MYCONID-SPROSS

Künstler: Hector Ortiz

MYCONID-SPROSS

Kleine Pflanze, rechtschaffen neutral

RK: 10

TP: 7 (2W6)

Bewegungsrate: 3 m

STR

-1

GES

+0

KON

+0

INT

-1

WEI

+0

CHA

-3

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Notrufsporen. Wenn der Myconid Schaden erleidet, können alle anderen Myconiden innerhalb von 72 m seine Schmerzen spüren.

Sonnenkrankheit. Wenn er sich im Sonnenlicht befindet, hat der Myconid einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Der Myconid stirbt, wenn er mehr als 1 Stunde im direkten Sonnenlicht verbringt.

AKTIONEN

Faust. +1, 1,50 m. 1 (1W4 - 1) Wuchtschaden plus 2 (1W4) Giftschaden.

Beziehungssporen (3/Tag). Sporen füllen einen Radius von 3 m um den Myconiden. Diese Sporen können um Ecken gehen und betreffen nur Kreaturen mit einer Intelligenz von 2 oder höher, die keine Untote, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich im Umkreis von 9 m zueinander befinden. Der Effekt hält 1 Stunde an.



DUNGEONS & DRAGONS



NACHTMAHR

Künstler: Conceptopolis

NACHTMAHR

Großer Unhold, neutral böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 68 (8W10 + 24)

Bewegungsrate: 18 m, fliegen 27 m

STR

+4

GES

+2

KON

+3

INT

+0

WEI

+1

CHA

+2

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Abyssisch, Gemeinsprache und Infernallisch, kann aber nicht sprechen

Feuerresistenz verleihen. Der Nachtmahr kann jedem, der auf ihm reitet, Resistenz gegen Feuerschaden verleihen.

Beleuchtung. Der Nachtmahr gibt in einem Radius von 3 m helles Licht und in einem weiteren Radius von 3 m dämmriges Licht ab.

AKTIONEN

Hufe. +6, 1,50 m. 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Ätherschritt. Der Nachtmahr und bis zu drei willige Kreaturen innerhalb von 1,50 m betreten magisch von der Materiellen Ebene aus die Ätherebene oder andersherum.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 204

TM & © 2019

Wizards of the Coast



NACHTVETTEL

Künstler: Conceptopolis

NACHTVETTEL

Mittelgroßer Unhold, neutral böse

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+2	+3	+3	+2	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +6, Täuschen +7, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte, Feuer; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht mit versilberten Waffen durchgeführt werden

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Urtümlich

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Beliebig oft: *Magie entdecken, Magisches Geschoss*
Jeweils 2/Tag: *Ebenenwechsel* (nur selbst), *Schlaf*, *Schwächestrah*

Magieresistenz. Die Vettel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Klauen (nur Vettelgestalt). +7, 1,50 m, 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Gestalt verändern. Die Vettel verwandelt sich magisch in eine kleine oder mittelgroße, weibliche humanoide Gestalt, oder zurück in ihre wahre Gestalt. Ihre Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Körperlosigkeit. Die Vettel kann magisch die Ätherebene von der Materiellen Ebene aus betreten und andersherum. Dazu muss die Vettel einen *Herzstein* in ihrem Besitz haben.

Albtraumheimsuchung (1/Tag). Solange sich die Vettel auf der Ätherebene befindet, kann sie magisch einen schlafenden Humanoiden auf der Materiellen Ebene berühren. Der Zauber *Schutz vor Gut und Böse*, der auf das Ziel gewirkt wird, verhindert diesen Kontakt, ebenso ein *Schutzkreis*. Solange der Kontakt besteht, hat das Ziel grauenhafte Visionen. Wenn diese Visionen mindestens 1 Stunde anhalten, zieht das Ziel keinen Nutzen aus der Rast, und seine maximalen Trefferpunkte sinken um 5 (1W10). Wenn dieser Effekt die maximalen Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, dann stirbt das Ziel, und wenn es böse war, wird seine Seele im *Seelenbeutel* der Vettel gefangen. Diese Verringerung der Trefferpunkte des Ziels hält an, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie geheilt wird.



DUNGEONS & DRAGONS



NADELPLAGE

Künstler: Conceptopolis

NADELPLAGE

Mittelgroße Pflanze, neutral böse

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+1

GES

+1

KON

+1

INT

-3

WEI

-1

CHA

-4

Zustandsimmunitäten Blind, taub

Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind),
passive Wahrnehmung 9

Sprachen versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht
sprechen

AKTIONEN

Klauen. +3, 1,50 m. 6 (2W4 + 1) Stichschaden.

Nadeln. +3, Reichweite 9/18 m, 8 (2W6 + 1) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



NOTHIC

Künstler: Ilya Shkipin

NOTHIC

Mittelgroße Aberration, neutral böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+3

KON

+3

INT

+1

WEI

+0

CHA

-1

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +5,

Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +2

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Scharfe Sicht. Der Nothic hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Nothic führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. +4, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Verfaulender Blick. Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, sonst erleidet es 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

Seltsame Einsicht. Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschung) gegen Weisheit (Motiv erkennen) des Nothics ablegen. Wenn der Nothic gewinnt, erfährt er auf magische Weise eine Tatsache oder ein Geheimnis über die Kreatur. Das Ziel gewinnt automatisch, wenn es nicht bezaubert werden kann.





OCKERGALLERTE

Künstler: Conceptopolis

OCKERGALLERTE

Großer Schlick, gesinnungslos

RK: 8

TP: 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate: 3 m, klettern 3 m

STR

+2

GES

-2

KON

+2

INT

-4

WEI

-2

CHA

-5

Schadensresistenzen Säure

Schadensimmunitäten Blitz, Hieb

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt

Sinne Blindsight 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8

Amorph. Die Gallerte kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 cm ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern. Die Gallerte kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

AKTIONEN

Scheinfuß. +4, 1,50 m. 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Säureschaden.

REAKTIONEN

Teilen. Wenn eine Gallerte, die mittelgroß oder größer ist, Blitz- oder Hiebschaden erleidet, teilt sie sich in zwei neue Gallerten auf, wenn sie mindestens 10 Trefferpunkte besitzt. Jede neue Gallerte hat Trefferpunkte gleich der Hälfte der ursprünglichen Gallerte, abgerundet. Neue Gallerten sind eine Größenkategorie kleiner als die ursprüngliche Gallerte.



DUNGEONS & DRAGONS



OGER

Künstler: Mark Behm

OGER

Großer Riese, chaotisch böse

RK: 11 (Fellrüstung)

TP: 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+4

GES

-1

KON

+3

INT

-3

WEI

-2

CHA

-2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

AKTIONEN

Zweihandknüppel. +6, 1,50 m. 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Wurfspeer. +6, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m.

11 (2W6 + 4) Stichschaden.



HG 2 (450 EP)

Monster Manual: Seite 208

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



OGERZOMBIE

Künstler: Conceptopolis

OGERZOMBIE

Großer Untoter, neutral böse

RK: 8

TP: 85 (9W10 + 36)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+4

GES

-2

KON

+4

INT

-4

WEI

-2

CHA

-3

Rettungswürfe WEI +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Gemeinsprache und Riesisch,
kann aber nicht sprechen

Untote Ausdauer. Wenn die Trefferpunkte des Zombies auf 0 verringert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + erlittener Schaden ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 TP.

AKTIONEN

Morgenstern. +6, 1,50 m. 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



ORK - AUGES DES GRUUMSH

Künstler: Conceptopolis

ORK - AUGE DES GRUUMSH

Mittelgroßer Humanoid (Ork), chaotisch böse

RK: 16 (Ringrüstung, Schild)

TP: 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+1

KON

+3

INT

-1

WEI

+1

CHA

+1

Fertigkeiten Einschüchtern +3, Religion +1

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

Gruumshs Wut. Der Ork fügt zusätzliche 4 (1W8) Schaden zu, wenn er mit einem Waffenangriff trifft (in die Angriffe bereits eingerechnet).

Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 11, +3 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung, Resistenz, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Segnen*

2. Grad (2 Plätze): *Spirituelle Waffe (Speer), Vorahnung*

AKTIONEN

Speer. +5, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m. 11 (1W6 + 3 plus 1W8) Stichschaden, oder 12 (2W8 + 3) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



HG 2 (450 EP)

Monster Manual: Seite 214

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



ORK

Künstler: Conceptopolis

ORK

Mittelgroßer Humanoid (Ork), chaotisch böse

RK: 13 (Fellrüstung)

TP: 15 (2W8 + 6)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+1

KON

+3

INT

-2

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

AKTIONEN

Zweihandaxt. +5, 1,50 m. 9 (1W12 + 3) Hiebschaden.

Wurfspeer. +5, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m. 6 (1W6 + 3) Stichschaden.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 213

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



ORK-KRIEGSHÄUPTLING

Künstler: Lars Grant-West

ORK-KRIEGSHÄUPTLING

Mittelgroßer Humanoid (Ork), chaotisch böse

RK: 16 (Kettenhemd)

TP: 93 (11W8 + 44)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+4

GES

+1

KON

+4

INT

+0

WEI

+0

CHA

+3

Rettungswürfe STR +6, KON +6, WEI +2

Fertigkeiten Einschüchtern +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

Gruumshs Wut. Der Ork fügt zusätzliche 4 (1W8) Schaden zu, wenn er mit einem Waffenangriff trifft (in die Angriffe bereits eingerechnet).

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ork führt zwei Angriffe durch, entweder mit seiner Zweihandaxt oder seinem Speer.

Zweihandaxt. +6, 1,50 m. 15 (1W12 + 4 plus 1W8) Hiebschaden.

Speer. +6, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m. 12 (1W6 + 4 plus 1W8) Stichschaden, oder 13 (2W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Kriegsschrei (1/Tag). Jede Kreatur nach Wahl des Kriegshäuptlings innerhalb von 9 m, die den Schrei hören kann und nicht bereits von einem Kriegsschrei betroffen ist, erhält einen Vorteil auf Angriffswürfe bis zum Beginn des nächsten Zuges des Kriegshäuptlings. Der Kriegshäuptling kann dann einen Angriff als Bonusaktion ausführen.



HG 4 (1.100EP)

Monster Manual: Seite 213

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



OROG

Künstler: Marco Neloir

OROG

Mittelgroßer Humanoid (Ork), chaotisch böse

RK: 18 (Ritterrüstung)

TP: 42 (5W8 + 20)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+4

GES

+1

KON

+4

INT

+1

WEI

+0

CHA

+1

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Überlebenskunst +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Orog bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Orog führt zwei Zweihandaxt-Angriffe durch.

Zweihandaxt. +6, 1,50 m. 10 (1W12 + 4) Hiebschaden.

Wurfspeer. +6, 1,50 m oder Reichweite 9/36 m. 7 (1W6 + 4) Stichschaden.





OTYUGH

Künstler: Brynn Metheney

OTYUGH

Große Aberration, neutral

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 114 (12W10 + 48)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	-0	+4	-2	+1	-2

Rettungswürfe KON +7

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Otyugh

Eingeschränkte Telepathie. Der Otyugh kann magisch einfache Botschaften und Bilder an jede Kreatur innerhalb von 36 m, die eine Sprache verstehen kann, übermitteln. Diese Form der Telepathie erlaubt es der empfangenden Kreatur nicht, telepathisch zu antworten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Otyugh führt drei Angriffe durch; einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Tentakeln.

Biss. +6, 1,50 m, 12 (2W8 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen Krankheit mit SG 15 ablegen, um nicht vergiftet zu werden, bis die Krankheit geheilt ist. Alle 24 Stunden, die vergehen, muss das Ziel den Rettungswurf wiederholen und bei einem Fehlschlag seine maximalen Trefferpunkte um 5 (1W10) verringern. Die Krankheit wird bei einem Erfolg geheilt. Das Ziel stirbt, wenn die Krankheit es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert. Diese Verringerung der maximalen Trefferpunkte des Ziels hält an, bis die Krankheit geheilt wird.

Tentakel. +6, 3 m, 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden plus 4 (1W8) Stichschaden. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 13) und festgesetzt, bis der Haltegriff endet. Der Otyugh hat zwei Tentakel, und er kann mit jedem davon ein Ziel packen.

Tentakelramme. Der Otyugh rammt Kreaturen, die er gepackt hat, ineinander oder in eine feste Oberfläche. Jede Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden zu erleiden und bis zum Ende des nächsten Zugs des Otyughs betäubt zu sein. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden und ist nicht betäubt.



DUNGEONS & DRAGONS



PEGASUS

Künstler: Dave Dorman

PEGASUS

Großer Himmlischer, chaotisch gut

RK: 12

TP: 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate: 18 m, fliegen 27 m

STR

+4

GES

+2

KON

+3

INT

+0

WEI

+2

CHA

+1

Rettungswürfe STR +4, WEI +4, CHA +3

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht Celestisch, Gemeinsprache, Elfisch und Sylvanisch, kann aber nicht sprechen

AKTIONEN

Hufe. +6, 1,50 m. 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



PENTADRON

Künstler: Julie Dillon

PENTADRON

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 32 (5w10 + 5)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+2

GES

+2

KON

+1

INT

+0

WEI

+0

CHA

+1

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Modron

Axiomatischer Verstand. Der Pentadron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Pentadron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Pentadron führt fünf Arm-Angriffe durch.

Arm. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Lähmendes Gas (Aufladung 5-6). Der Pentadron atmet Gas in einem Kegel von 4,50 m aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden.

Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



HG 2 (450 EP)

Monster Manual: Seite 197

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



PERYTON

Künstler: Ilya Shkipin

PERYTON

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 18 m

STR

+3

GES

+1

KON

+1

INT

-1

WEI

+1

CHA

+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Gemeinsprache und Elfish, kann aber nicht sprechen

Sturzflugangriff. Wenn der Peryton fliegt und sich im Sturzflug in gerader Linie mindestens 9 m auf ein Ziel zu bewegt und dann mit einem *Nahkampf-Waffenangriff* trifft, dann verursacht der Angriff zusätzliche 9 (2W8) Schaden beim Ziel.

Vorbeifliegen. Der Peryton provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite des Gegners fliegt.

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn. Der Peryton hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht oder Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Peryton führt einen Aufspießen-Angriff und einen Angriff mit seinen Krallen durch.

Aufspießen. +5, 1,50 m. 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Krallen. +5, 1,50 m. 8 (2W4 + 3) Stichschaden.



HG 2 (450 EP)

Monster Manual: Seite 217

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



PFERDEGREIF

Künstler: Zack Stella

PFERDEGREIF

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK: 11

TP: 19 (3W10 + 3)

Bewegungsrate: 12 m, fliegen 18 m

STR

+3

GES

+1

KON

+1

INT

-4

WEI

+1

CHA

-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Scharfe Sicht. Der Pferdegreif erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

AKTIONEN

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

Schnabel. +5, 1,50 m. 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Klauen. +5, 1,50 m. 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



PIXIE

Künstler: Annie Stegg

PIXIE

Winziges Feenwesen, neutral gut

RK: 15

TP: 1 (1W4 - 1)

Bewegungsrate: 3 m, fliegen 9 m

STR

-4

GES

+5

KON

-1

INT

+0

WEI

+2

CHA

+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Sylvanisch

Magieresistenz. Die Pixie hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12.

Beliebig oft: *Druidenkunst*

1/Tag: *Böses und Gutes entdecken, Fliegen, Gedanken entdecken, acht der Vorstellungskraft, Magie bannen, Schlaf, Tanzende Lichter, Verstricken, Verwandlung, Verwirrung*

AKTIONEN

Mächtige Unsichtbarkeit. Die Pixie wird auf magische Weise unsichtbar, bis ihre Konzentration endet (als würde sie sich auf einen Zauber konzentrieren). Jegliche Ausrüstung, die die Pixie trägt oder in der Hand hält, wird mit ihr unsichtbar.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 221

TM & © 2019
Wizards of the Coast



PLAPPERNDES HUNDERTMAUL

Künstler: Conceptopolis

PLAPPERNDES HUNDERTMAUL

Mittelgroße Aberration, neutral

RK: 9

TP: 67 (9W8 + 27)

Bewegungsrate: 3 m, schwimmen 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	-1	+3	-4	+0	-2

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Grotesker Boden. Der Boden in einem Radius von 3 m um das Hundertmaul ist teigartig und somit schwieriges Gelände. Alle Kreaturen, die ihren Zug in diesem Bereich beginnen, müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf wird die Bewegungsrate des Opfers bis zum Beginn seines nächsten Zuges auf 0 verringert.

Plappern. Das Hundertmaul plappert unverständlich, wenn es eine Kreatur sehen kann und nicht kampfunfähig ist. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 6 m um das Hundertmaul beginnen und hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Bei einem misslungenen Wurf kann die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges keine Reaktionen ausführen und wirft einen W8, um zu bestimmen, was sie in ihrem Zug tut. Bei einer 1 bis 4 tut die Kreatur nichts. Bei einer 5 oder 6 verwendet die Kreatur

keine Aktion oder Bonusaktion und verwendet ihre gesamte Bewegungsweite darauf, sich in eine zufällig bestimmte Richtung zu bewegen. Bei einer 7 oder 8 führt die Kreatur einen Nahkampfangriff gegen ein zufällig bestimmtes Ziel in Reichweite aus oder macht nichts, wenn es keinen solchen Angriff ausführen kann.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Das Plappernde Hundertmaul führt einen Biss-Angriff aus und verwendet wenn möglich seinen Blendenden Speichel.

Bisse. +2, 1,50 m, 17 (5W6) Stichschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wird das Ziel durch den Schaden getötet, wird es vom Hundertmaul absorbiert.

Blendender Speichel (Aufladung 5–6). Das Hundertmaul spuckt einen chemischen Batzen auf einen Punkt innerhalb von 4,50 m, den es sehen kann. Der Batzen explodiert beim Aufschlag in einem blendenden Lichtblitz. Alle Kreaturen im Umkreis von 1,50 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Hundertmauls blind zu werden.





PSEUDODRACHE

Künstler: Tom Babbey

PSEUDODRACHE

Winziger Drache, neutral gut

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 7 (2W4 + 2)

Bewegungsrate: 4,5 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-2	+2	+1	+0	+1	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m,
passive Wahrnehmung 13

Sprachen Versteht Gemeinsprache und Drakonisch,
kann aber nicht sprechen

Scharfe Sinne. Der Pseudodrache hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht, Gehör oder Geruchssinn zusammenhängen.

Magieresistenz. Der Pseudodrache hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Eingeschränkte Telepathie. Der Pseudodrache kann magisch einfache Botschaften und Bilder an jede Kreatur innerhalb von 30 m, die eine Sprache verstehen kann, übermitteln.

AKTIONEN

Biss. +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Stachel. +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel für die gleiche Zeit bewusstlos, oder bis es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln.



DUNGEONS & DRAGONS



QUADRON

Künstler: Julie Dillon

QUADRON

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 22 (4W8 + 4)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

+1

GES

+2

KON

+1

INT

+0

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Modron

Axiomatischer Verstand. Der Quadron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Quadron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Quadron führt zwei Faust-Angriffe oder vier Kurzbogen-Angriffe aus.

Faust. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Kurzbogen. +4, Reichweite 24/96 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



QUAGGOTH

Künstler: Richard Whitters

QUAGGOTH

Mittelgroßer Humanoid (Quaggoth), chaotisch neutral

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

STR

+3

GES

+1

KON

+3

INT

-2

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Athletik +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Verwundete Wut. Solange der Quaggoth 10 Trefferpunkte oder weniger besitzt, hat er einen Vorteil auf Angriffswürfe. Außerdem fügt er Zielen, die er mit Nahkampfangriffen trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zu.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Quaggoth führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. +5, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.





QUASIT

Künstler: Autumn Rain Turkel

QUASIT

Winziger Unhold (Dämon, Gestaltwandler), chaotisch böse

RK: 13

TP: 7 (3W4)

Bewegungsrate: 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-3	+3	+0	-2	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprache Abyssisch, Gemeinsprache

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

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

AKTIONEN

Klauen (Biss in Tierform). +4, 1,50 m, 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 5 (2W4) Giftschaden zu erleiden und für 1 Minute vergiftet zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

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

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



DUNGEONS & DRAGONS



RANKENPLAGE

Künstler: Conceptopolis

RANKENPLAGE

Mittelgroße Pflanze, neutral böse

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 26 (4W8 + 8)

Bewegungsrate: 6 m

STR

+2

GES

-1

KON

+2

INT

-3

WEI

+0

CHA

-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +1

Zustandsimmunitäten Blind, taub

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind),
passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Plage bewegungslos bleibt, kann man sie nicht von einem Gewirr von Ranken unterscheiden.

AKTIONEN

Umschlingen. +4, 3m. 9 (2W6+2) Wuchtschaden, und eine große oder kleinere Kreatur wird gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und die Plage kann kein weiteres Ziel umschlingen.

Fesselnde Pflanzen (Aufladung 5-6). Schlingranken und Wurzeln wuchern in einem Radius von 4,50 m, der auf die Plage zentriert ist und sterben nach einer Minute wieder ab. Für die Wirkungsdauer ist das Gebiet schwieriges Gelände für Kreaturen, die keine Pflanzen sind. Außerdem muss jede Kreatur nach der Wahl der Plage, die sich in dem Bereich aufhält, wenn die Pflanzen erscheinen, einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht festgesetzt zu werden. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 12 zu machen, um sich oder eine andere festgesetzte Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg zu befreien.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 223

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



RAUCH-MEPHIT

Künstler: Richard Whitters

RAUCH-MEPHIT

Kleiner Elementar, neutral böse

RK: 12

TP: 22 (5W6 + 5)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

-2

GES

+2

KON

+1

INT

+0

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aural, Ignal

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, lässt er eine Wolke aus Rauch zurück, die einen Radius von 1,50 m füllt, der um seinen Bereich zentriert ist. Der Bereich ist komplett verschleiert. Wind löst die Wolke auf, ansonsten bleibt sie für 1 Minute bestehen.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). *Tanzende Lichter*

AKTIONEN

Klauen. +4, 1,50 m. 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Glutodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet glühende Asche in einem Kegel von 4,50 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Mephits blind zu werden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 190

TM & © 2019

Wizards of the Coast



ROSTMONSTER

Künstler: Brynn Metheney

ROSTMONSTER

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 27 (5W8 + 5)

Bewegungsrate: 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+1	+1	-4	+1	-2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Eisenwitterung. Das Rostmonster kann die Position von eisenhaltigen Metallen innerhalb von 9 m genau bestimmen.

Metall verrosten. Nicht-magische Waffen aus Metall, die das Rostmonster treffen, korrodieren. Nachdem sie Schaden verursacht haben, erleiden die Waffen einen permanenten, kumulativen Abzug von -1 auf Schadenswürfe. Wenn der Abzug auf -5 fällt, ist die Waffe zerstört. Nicht-magische Geschosse, die aus Metall bestehen und das Rostmonster treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben.

AKTIONEN

Biss. +3, 1,50 m, 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Fühler. Das Rostmonster lässt einen nichtmagischen, eisenhaltigen Gegenstand, den es sehen kann und der sich innerhalb von 1,50 m befindet, korrodieren. Wenn der Gegenstand nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, zerstört seine Berührung einen Würfel mit 30 cm Kantenlänge. Wenn der Gegenstand von einer Kreatur getragen oder in der Hand gehalten wird, kann die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um die Berührung des Rostmonsters zu vermeiden.

Wenn der berührte Gegenstand Rüstung oder ein Schild aus Metall ist, der getragen oder in der Hand gehalten wird, erleidet er einen permanenten und kumulativen Abzug von -1 auf die RK, die er bietet. Rüstung, die auf eine RK von 10 oder ein Schild, der auf einen Bonus von +0 reduziert wird, wird zerstört. Wenn der berührte Gegenstand eine in der Hand gehaltene Metallwaffe ist, verrostet sie wie es beim Merkmal Metall verrosten beschrieben ist.





ROTER SLAAD

Künstler: Conceptopolis

ROTER SLAAD

Große Aberration, chaotisch neutral

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 93 (11W10 + 33)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+3	-2	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Slaad, Telepathie 18 m

Magieresistenz. Der Slaad hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Regeneration. Der Slaad erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Slaad führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. +6, 1,50 m, 8 (2W4 + 3) Stichschaden.

Klaue. +6, 1,50 m, 7 (1W8 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht mit einer Krankheit infiziert zu werden – einem winzigen Slaad-Ei.

Ein humanoider Wirt kann nur ein Slaad-Ei auf einmal in sich tragen. Im Laufe von drei Monaten bewegt sich das Ei in den Brustraum, nistet sich ein und bildet eine Slaad-Kaulquappe. In den 24 Stunden vor der Geburt beginnt sich der Wirt unwohl zu fühlen, seine Bewegungsrate wird halbiert, und er hat Nachteil bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen. Bei der Geburt frisst sich die Kaulquappe innerhalb von 1 Runde durch lebenswichtige Organe und aus der Brust des Opfers, was den Wirt tötet.

Wenn die Krankheit geheilt wird, ehe die Kaulquappe hervorbricht, wird die ungeborene Kaulquappe aufgelöst.



DUNGEONS & DRAGONS



SAHUAGIN

Künstler: Conceptopolis

SAHUAGIN

Mittelgroßer Humanoid (Sahuagin), rechtschaffen böse

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 22 (4W8 + 4)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 12 m

STR

+1

GES

+0

KON

+1

INT

+1

WEI

+1

CHA

-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Sahuagin

Bluttausch. Der Sahuagin hat einen Vorteil auf Nahkampf-angriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch muss er mindestens einmal alle 4 Stunden untertauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Sahuagin kann alle Haifische innerhalb von 36 m mit einer eingeschränkten Form von Telepathie auf magische Weise befehlen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Sahuagin führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen oder seinem Speer.

Biss. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Klauen. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Hiebschaden.

Speer. +3, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m. 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 240

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



SAHUAGIN-BARON

Künstler: Conceptopolis

SAHUAGIN-BARON

Großer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

RK: 16 (Brustplatte)

TP: 76 (9W10 + 27)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 15 m

STR

+4

GES

+2

KON

+3

INT

+2

WEI

+1

CHA

+3

Rettungswürfe GES +5, KON +6, INT +5, WEI +4

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Sahuagin

Blutrausch. Der Sahuagin hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch muss er mindestens einmal alle 4 Stunden untertauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Sahuagin kann alle Haifische innerhalb von 36 m mit einer eingeschränkten Form von Telepathie auf magische Weise befehlen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Sahuagin führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder seinem Dreizack.

Biss. +7, 1,50 m. 9 (2W4 + 4) Stichschaden.

Klauen. +7, 1,50 m. 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Dreizack. +7, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m. 11 (2W6 + 4) Stichschaden, oder 13 (2W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 241

TM & © 2019

Wizards of the Coast



SAHUAGIN-PRIESTERIN

Künstler: Conceptopolis

SAHUAGIN-PRIESTERIN

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+0	+1	+1	+2	+1

Fertigkeiten Religion +3, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Sahuagin

Blutrausch. Die Sahuagin hat einen Vorteil auf Nahkampf-angriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Die Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch muss sie mindestens einmal alle 4 Stunden untertauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Die Sahuagin kann alle Haifische innerhalb von 36 m mit einer eingeschränkten Form von Telepathie auf magische Weise befehlen.

Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Lenkendes Geschoss, Magie entdecken,*

Segnen

2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Spirituelle Waffe (Dreizack)*

3. Grad (3 Plätze): *Massen-Heilendes Wort, Zungen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Sahuagin führt zwei Angriffe durch: einen mit ihrem Biss und einen mit ihren Klauen.

Biss. +3, 1,50 m, 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Klauen. +3, 1,50 m, 3 (1W4 + 1) Hiebschaden.





SALAMANDER

Künstler: Christopher Burdett

SALAMANDER

Großer Elementar, neutral böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 90 (12W10 + 24)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+2	+2	+0	+0	+1

Schadensempfindlichkeiten Kälte

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die den Salamander berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,50 m um ihn befindet, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden.

Erhitzte Waffen. Jede Metallwaffe, die der Salamander führt, verursacht bei einem Treffer zusätzlich 3 (1W6) Feuerschaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Salamander führt zwei Angriffe durch; einen mit seinem Speer und einen mit seinem Schwanz.

Speer. +7, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, 11 (2W6 + 4) Stichschaden, oder 13 (2W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Schwanz. +7, 3 m, 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet ist das Ziel festgesetzt, der Salamander kann das Ziel automatisch mit seinem Schwanz treffen, und der Salamander kann keine Schwanzangriffe gegen andere Ziele ausführen.



DUNGEONS & DRAGONS



SATYR

Künstler: Lake Hurwitz

SATYR

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch neutral

RK: 14 (Lederrüstung)

TP: 31 (7W8)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+1

GES

+3

KON

+0

INT

+1

WEI

+0

CHA

+2

Fertigkeiten Auftreten +6, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Sylval

Magieresistenz. Der Satyr hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Rammen. +3, 1,50 m. 6 (2W4 + 1) Wuchtschaden.

Kurzschwert. +5, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Kurzbogen. +5, Reichweite 24/96 m. 6 (1W6 + 3) Stichschaden.





SCHAKALWER

Künstler: Conceptopolis

SCHAKALWER

Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler), chaotisch böse

RK: 12

TP: 18 (4W8)

Bewegungsrate: 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	+2	+0	+1	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +4, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache (kann in der Schakalform nicht sprechen)

Gestaltwandler. Der Schakalwer kann seine Aktion verwenden, um sich in einen bestimmten mittelgroßen Menschen oder eine Hybridform aus Humanoidem und Schakal zu verwandeln, oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen (die eines kleinen Schakals). Abgesehen von seiner Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Schakalwer erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Schakalwer hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Schakalwers innerhalb von 1,50 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Biss (nur Schakal- oder Hybridgestalt). +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Krummsäbel (nur Mensch- oder Hybridgestalt). +4, 1,50 m, 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Einschläfernder Blick. Der Schakalwer blickt eine Kreatur innerhalb von 9 m, die er sehen kann, an. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfällt das Ziel in magischen Schlaf und wird für 10 Minuten bewusstlos oder bis jemand eine Aktion verwendet, um das Ziel wachzurütteln. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Effekt schafft, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Blick des Schakalwers. Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind nicht betroffen.





SCHATTEN

Künstler: Justin Sweet

SCHATTEN

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK: 12

TP: 16 (3W8 + 3)

Bewegungsrate: 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-2	+2	+1	-2	+0	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 (+6 in dämmrigem Licht oder Dunkelheit)

Schadensempfindlichkeiten Gleißend

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall;
Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch
nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, festgesetzt, gelähmt,
gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Amorph. Der Schatten kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 cm ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Heimlicher Schatten. Solange sich der Schatten in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet, kann er die Verstecken-Aktion als Bonusaktion verwenden.

Schwach im Sonnenlicht. Solange er sich im Sonnenlicht befindet, erleidet der Schatten einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe.

AKTIONEN

Stärkeentzug. +4, 1,50 m, 9 (2W6 + 2) nekrotischer Schaden, und der Stärkewert des Ziels sinkt um 1W4. Das Ziel stirbt, wenn seine Stärke auf 0 fällt. Ansonsten hält die Verringerung an, bis das Ziel eine kurze oder lange Rast durchführt. Wenn ein nicht böser Humanoider durch diesen Angriff stirbt, erhebt sich innerhalb von 1W4 Stunden ein neuer Schatten aus dem Leichnam.





SCHATTENDÄMON

Künstler: Conceptopolis

SCHATTENDÄMON

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 13

TP: 66 (12W8 + 12)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-5	+3	+1	+2	+1	+2

Rettungswürfe GES +5, CHA +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Schadensempfindlichkeiten Gleißend

Schadensresistenzen Feuer, nekrotisch, Säure, Schall:

Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.

Schadensimmunitäten Blitz, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

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

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

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

AKTIONEN

Klauen. +5, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) psychischer Schaden, oder, wenn der Dämon einen Vorteil beim Angriffswurf hat, 17 (4W6 + 3) psychischer Schaden.



DUNGEONS & DRAGONS



SCHLAMM-MEPHIT

Künstler: Richard Whitters

SCHLAMM-MEPHIT

Kleiner Elementar, neutral böse

RK: 11

TP: 27 (6W6 + 6)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 6 m, schwimmen 6 m.

STR

-1

GES

+1

KON

+1

INT

-1

WEI

+0

CHA

-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual, Terral

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus klebrigem Schlamm. Alle Kreaturen im Umkreis von 1,50 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs der Kreatur festgesetzt zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Mephit bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Haufen Schlamm zu unterscheiden.

AKTIONEN

Fäuste. +3, 1,50 m. 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Schlammodem (Aufladung 6). Der Mephit rülpst zähflüssigen Schlamm auf eine Kreatur innerhalb von 1,50 m. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht für 1 Minute festgesetzt zu werden. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 191

TM & © 2019

Wizards of the Coast



SCHRECKGESPENST

Künstler: Franz Vohwinkel

SCHRECKGESPENST

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK: 12

TP: 22 (5W8)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 15 m (schwebend)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-5	+2	+0	+0	+0	+0

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall;

Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch
nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, bezaubert, erschöpft,
festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet,
versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht alle Sprachen, die es im Leben kannte,
kann aber nicht sprechen

Körperlose Bewegung. Das Schreckgespenst kann sich
durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als
seien sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energie-
schaden, wenn es seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich das
Schreckgespenst im Sonnenlicht befindet, hat es einen
Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahr-
nehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

AKTIONEN

Lebensentzug. +4 , 1,50 m, 10 (3W6) nekrotischer Schaden.
Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10
ablegen, sonst werden seine maximalen Trefferpunkte um
den erlittenen Schaden verringert. Diese Verringerung hält
an, bis das Ziel eine kurze oder lange Rast durchführt. Das
Ziel stirbt, wenn dieser Effekt seine maximalen Trefferpunkte
auf 0 reduziert.



DUNGEONS & DRAGONS



SCHRECKHAHN

Künstler: Filip Burburan

SCHRECKHAHN

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

RK: 11

TP: 27 (6W6 + 6)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 12 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

-2

+1

+1

-4

+1

-3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

AKTIONEN

Biss. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht magisch versteinert zu werden. Bei einem misslungenen Rettungswurf beginnt sich die Kreatur in Stein zu verwandeln und ist festgesetzt. Sie muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Bei einem Fehlschlag ist die Kreatur für 24 Stunden versteinert.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 252

TM & © 2019

Wizards of the Coast



SCHWARZER BLOB

Künstler: Conceptopolis

SCHWARZER BLOB

Großer Schlick, gesinnungslos

RK: 7

TP: 85 (10W10 + 30)

Bewegungsrate: 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	-3	+3	-5	-2	-5

Schadensimmunitäten Blitz, Hieb, Kälte, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt

Sinne Blindsight 18 m (darüber hinaus blind),
passive Wahrnehmung 8

Amorph. Der Blob kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 cm ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Korrosive Form. Eine Kreatur, die den Blob berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,50 m zu ihm befindet, erleidet 4 (1W8) Säureschaden. Nichtmagische Waffen aus Metall oder Holz, die den Blob treffen, korrodieren. Nachdem sie Schaden verursacht haben, erleiden die Waffen einen dauerhaften, kumulativen Abzug von -1 auf Schadenswürfe. Wenn der Abzug auf -5 fällt, ist die Waffe zerstört. Nicht-magische Geschosse, die aus Metall oder Holz bestehen und den Blob treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben.

Der Blob kann sich innerhalb von einer Runde 5 cm dickes, nicht-magisches Holz oder Metall fressen.

Spinnenklettern. Der Blob kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

AKTIONEN

Scheinfuß. +5, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden plus 18 (4W8) Säureschaden. Außerdem wird nichtmagische Rüstung, die das Ziel trägt, zum Teil zersetzt und erleidet einen permanenten und kumulativen Abzug von -1 auf ihre RK. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Abzug die RK auf 10 verringert.

REAKTIONEN

Teilen. Wenn ein Blob, der mittelgroß oder größer ist, Blitz- oder Hiebschaden erleidet, teilt er sich in zwei neue Blobs auf, wenn er mindestens 10 Trefferpunkte besitzt. Jeder neue Blob hat Trefferpunkte gleich der Hälfte des ursprünglichen Blobs, abgerundet. Neue Blobs sind eine Größenkategorie kleiner als der ursprüngliche Blob.



DUNGEONS & DRAGONS



SEEOGER

Künstler: Conceptopolis

SEEGER

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate: 3 m, schwimmen 12 m

STR

+4

GES

+0

KON

+2

INT

-1

WEI

+0

CHA

-1

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Aqual

Amphibisch. Der Seeoger kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Seeoger führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen oder seiner Harpune.

Biss. +6, 1,50 m. 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. +6, 1,50 m. 9 (2W4 + 4) Hiebschaden.

Harpune. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine riesige oder kleinere Kreatur ist, muss es einen vergleichenden Stärkewurf gegen den Seeoger schaffen, um nicht 6 m in Richtung des Seeogers gezogen zu werden.





SEEVETTEL

Künstler: Conceptopolis

SEEVETTEL

Mittelgroße Fee, neutral böse

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 52 (7W8 + 21)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+3	+1	+1	+1

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Riesisch

Amphibisch. Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Grässliches Erscheinungsbild. Jede humanoide Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m um die Vettel beginnt und ihre wahre Gestalt sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf ist die Kreatur für 1 Minute verängstigt. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Dabei erleidet es einen Nachteil, wenn die Vettel noch immer sichtbar ist. Wenn der Rettungswurf der Kreatur erfolgreich ist oder der Effekt für sie endet, ist sie für die nächsten 24 Stunden gegen das Grässliche Erscheinungsbild der Vettel immun.

Wenn das Ziel nicht überrascht ist oder die Offenbarung der wahren Gestalt der Vettel plötzlich geschieht, kann das Ziel die Augen abwenden und den anfänglichen Rettungswurf vermeiden. Bis zum Beginn des nächsten Zuges hat eine Kreatur, die den Blick abwenden kann, einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen die Vettel.

AKTIONEN

Klauen. +5, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Todesblick. Die Vettel wählt eine verängstigte Kreatur innerhalb von 9 m, die sie sehen kann, aus. Wenn das Ziel die Vettel sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst fallen seine Trefferpunkte auf 0.

Illusionäres Erscheinungsbild. Die Vettel bedeckt sich und alles was sie trägt oder in der Hand hält mit einer magischen Illusion, die sie wie eine hässliche Kreatur erscheinen lässt, die eine ähnliche Größe und ebenfalls humanoide Gestalt hat. Die Illusion endet, wenn die Vettel eine Bonusaktion verwendet, um sie zu beenden, oder wenn sie stirbt.

Die Veränderungen, die durch diesen Effekt ausgelöst werden, halten einer körperlichen Untersuchung nicht stand. Beispielsweise könnte es aussehen, als hätte die Hexe keine Klauen, aber jemand, der ihre Hand berührt, würde sie sehr wohl spüren. Ansonsten muss eine Kreatur eine Aktion aufwenden, um die Illusion visuell zu untersuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 16 schaffen, um zu erkennen, dass die Vettel maskiert ist





SEILER

Künstler: Brynn Metheney

SEILER

Große Monstrosität, neutral böse

RK: 20 (natürliche Rüstung)

TP: 93 (11W10 + 33)

Bewegungsrate: 3 m, klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	-1	+3	-2	+3	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Seiler bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer normalen Felsformation wie einem Stalagmiten zu unterscheiden.

Greifende Tentakel. Der Seiler kann bis zu sechs Tentakel auf einmal ausbilden. Jeder Tentakel kann angegriffen werden (RK 20, 10 Trefferpunkte, immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden). Einen Tentakel zu zerstören fügt dem Seiler keinen Schaden zu, und er kann in seinem nächsten Zug einen Ersatz erschaffen. Ein Tentakel kann auch reißen, wenn eine Kreatur eine Aktion verwendet und einen Stärkewurf gegen SG 15 durchführt.

Spinnenklettern. Der Seiler kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Seiler führt vier Angriffe mit seinen Tentakeln durch, verwendet Einholen und führt einen Angriff mit seinem Biss durch.

Biss. +7, 1,50 m, 22 (4W8 + 4) Stichschaden.

Tentakel. +7, 30 m, das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 15). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und hat einen Nachteil bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen. Der Seiler kann dasselbe Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Einholen. Der Seiler zieht alle Kreaturen, die er gepackt hat, bis zu 7,50 m direkt auf sich zu.



DUNGEONS & DRAGONS



SKELETT

Künstler: Autumn Rain Turkel

SKELETT

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

RK: 13 (Rüstungsfetzen)

TP: 13 (2W8 + 4)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+0

GES

+2

KON

+2

INT

-2

WEI

-1

CHA

-3

Schadensempfindlichkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht alle Sprachen, die es im Leben kannte,
kann aber nicht sprechen

AKTIONEN

Kurzsword. +4, 1,50 m. 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Kurzbogen. +4, Reichweite 24/96 m. 5 (1W6 + 2)
Stichschaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 256

TM & © 2019

Wizards of the Coast



STACHELTEUFEL

Künstler: Michael Berube

STACHELTEUFEL

Kleiner Unhold(Teufel), rechtschaffen böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 22 (5W6 + 5)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	+2	+1	+0	+2	-1

Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hieb-
schaden durch nicht-magische Angriffe, die nicht von
versilberten Waffen zugefügt werden.

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht
des Teufels nicht.

Vorbeifliegen. Der Teufel provoziert keine Gelegenheits-
angriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Begrenzte Stacheln. Der Teufel hat zwölf Schwanzstacheln.
Verbrauchte Stacheln wachsen nach, wenn der Teufel eine
lange Rast abschließt.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungs-
würfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe aus: einen
mit seinem Biss und einen mit seiner Gabel oder zwei mit
seinen Schwanzstacheln.

Biss. +2, 1,50 m, 5 (2W4) Hiebschaden.

Gabel. +2, 1,50 m, 3 (1W6) Stichschaden.

Schwanzstachel. +4, Reichweite 6/24 m, 4 (1W4 + 2) Stich-
schaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



STAUB-MEPHIT

Künstler: Richard Whitters

STAUB-MEPHIT

Kleiner Elementar, neutral böse

RK: 12

TP: 17 (5W6)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 9 m

STR

-3

GES

+2

KON

+0

INT

-1

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aural, Terral

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus Staub. Alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute blind zu sein. Eine blinde Kreatur kann den gleichen Rettungswurf in jedem ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Schlaf.

AKTIONEN

Klauen. +4, 1,50 m. 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Blendender Odem (Aufladung 6). Der Mephit atmet einen Kegel von 4,50 m aus blendendem Staub aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute blind zu sein. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 191

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



TÄUSCHUNGSBESTIE

Künstler: Conceptopolis

TÄUSCHUNGSBESTIE

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 85 (10W10 + 30)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+4

GES

+2

KON

+3

INT

-2

WEI

+1

CHA

-1

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Meiden. Wenn die Täuschungsbestie Ziel eines Effekts wird, der es ihr erlaubt, einen Rettungswurf zu machen, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet sie stattdessen bei einem gelungenen Rettungswurf gar keinen Schaden und nur halben Schaden, wenn er misslingt.

Täuschung. Die Täuschungsbestie projiziert eine magische Illusion, die sie in der Nähe ihrer tatsächlichen Position stehen zu lassen scheint. Aus diesem Grund haben Angriffswürfe gegen die Bestie einen Nachteil. Wenn sie von einem Angriff getroffen wird, wird dieses Merkmal bis zum Ende ihres nächsten Zuges unterbrochen. Dieses Merkmal wird auch unterbrochen, wenn die Täuschungsbestie kampfunfähig ist oder Bewegungsrate 0 besitzt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Täuschungsbestie führt zwei Angriffe mit ihren Tentakeln aus.

Tentakel. +6, 3 m. 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Stichschaden.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 270

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



THRI-KREEN

Künstler: Ilya Shkipin

THRI-KREEN

Mittelgroßer Humanoid (Thri-kreen), chaotisch neutral

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+1

GES

+2

KON

+1

INT

-1

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Thri-kreen

Chamäleonpanzer. Der Thri-kreen kann die Farbe seines Panzers verändern, um der Farbe und Textur seiner Umgebung zu entsprechen. Als Folge hat er einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich verstecken möchte.

Stehender Sprung. Der Thri-kreen springt 9 m weit und 4,50 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Thri-kreen führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. +3, 1,50 m. 4 (1W6 + 1) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte fehlschlägt, wird das Ziel auch gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Klauen. +3, 1,50 m. 6 (2W4 + 1) Hiebschaden.



HG 1 (200 EP)

Monster Manual: Seite 284

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



TIEFENGNO (SVIRFNEBLI)

Künstler: Emrah Elmasli

TIEFENGNO M (SVIRFNEBLI)

Kleiner Humanoid (Gnom), neutral gut

RK: 15 (Kettenhemd)

TP: 16 (3W6 + 6)

Bewegungsrate: 6 m

STR

+2

GES

+2

KON

+2

INT

+1

WEI

+0

CHA

-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Nachforschungen +3,
Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gnomisch, Terral, Gemeinsprache
der Unterreiche

Steintarnung. Der Gnom hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

Gnomische Gerissenheit. Der Gnom hat einen Vorteil bei Intelligenz-, Weisheit- und Charismarettungswürfeln gegen Magie.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 11.

Willentlich: *Unauffindbarkeit*

Jeweils 1/Tag: *Blindheit/Taubheit, Selbstverkleidung, Verschwimmen*

AKTIONEN

Kriegspicke. +4, 1,50 m. 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Giftpfeil. +4, Reichweite 9/36 m. 4 (1W6 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 140

TM & © 2019

Wizards of the Coast



TODESFEE

Künstler: Tomas Giorello

TODESFEE

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK: 12

TP: 58 (13W8)

Bewegungsrate: 0 m, fliegen 12 m (schwebend)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
-5	+2	+0	+1	+0	+3

Rettungswürfe WEI +2, CHA +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe.

Schadensimmunitäten Kälte, nekrotisch, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Elfish

Leben aufspüren. Die Todesfee kann magisch die Präsenz aller Kreaturen innerhalb von 7,50 Kilometern aufspüren, die keine Untoten oder Konstrukte sind. Sie kennt die Richtung, in der sie sich befinden, aber nicht ihre genaue Position.

Körperlose Bewegung. Die Todesfee kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Sie erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn sie ihren Zug in einem Gegenstand beendet.

AKTIONEN

Verderbende Berührung. +4, 1,50 m. 12 (3W6 + 2) nekrotischer Schaden.

Grauenhaftes Antlitz. Alle nicht-untoten Kreaturen innerhalb von 18 m um die Todesfee, die sie sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen, mit einem Nachteil, wenn die Todesfee noch in Sichtweite ist, und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen das Grauenhafte Antlitz der Todesfee immun.

Wehklage (1/Tag). Die Todesfee stößt eine qualerfüllte Wehklage aus, vorausgesetzt sie befindet sich nicht im Sonnenlicht. Diese Wehklage hat keine Auswirkung auf Konstrukte und Untote. Alle anderen Kreaturen im Umkreis von 9 m, die sie hören können, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Fehlschlag fällt die Kreatur auf 0 Trefferpunkte. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur 10 (3W6) psychischen Schaden.



DUNGEONS & DRAGONS



TRIDRON

Künstler: Julie Dillon

TRIDRON

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 16 (3W8 + 3)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+1

GES

+1

KON

+1

INT

-1

WEI

+0

CHA

-1

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Modron

Axiomatischer Verstand. Der Tridron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Tridron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Tridron führt drei Faust-Angriffe oder drei Wurfspeer-Angriffe aus.

Faust. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Wurfspeer. +3, Reichweite 9/36 m. 4 (1W6 + 1) Stichschaden.



HG 1/2 (100 EP)

Monster Manual: Seite 196

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



TROGLODYT

Künstler: Conceptopolis

TROGLODYT

Mittelgroßer Humanoid (Troglodyte), chaotisch böse

RK: 11 (natürliche Rüstung)

TP: 13 (2W8 + 4)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+2

GES

+0

KON

+2

INT

-2

WEI

+0

CHA

-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Troglodytisch

Chamäleonhaut. Der Troglodyt hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich verstecken möchte.

Gestank. Jede Kreatur mit Ausnahme von Troglodyten, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um den Troglodyten beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet zu sein. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist die Kreatur für 1 Stunde immun gegen den Gestank aller Troglodyten.

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Troglodyt führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Klaue. +4, 1,50 m, 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



TROLL

Künstler: Daniel Ljunggren

TROLL

Großer Riese, chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 84 (8W10 + 40)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+4

GES

+1

KON

+5

INT

-2

WEI

-1

CHA

-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Riesisch

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

Regeneration. Der Troll erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Säureschaden oder Feuerschaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs nicht. Der Troll stirbt nur, wenn er einen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Troll führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. +7, 1,50 m. 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Klaue. +7, 1,50 m. 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 289

TM & © 2019
Wizards of the Coast



VAMPIRBRUT

Künstler: Conceptopolis

VAMPIRBRUT

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 82 (11W8 + 33)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+3	+3	+0	+0	+1

Rettungswürfe GES +6, WEI +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Nekrotisch, Wucht-, Stich- und Hieb-
schaden durch nicht-magische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen die Sprachen, die sie im Leben kannte

Regeneration. Die Vampirbrut erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn sie mindestens 1 Trefferpunkt besitzt und sich nicht im Sonnenlicht oder in fließendem Wasser befindet. Wenn die Vampirbrut gleißenden Schaden oder Schaden durch Weihwasser erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zuges nicht.

Spinnenklettern. Die Vampirbrut kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Vampirschwächen. Die Vampirbrut hat die folgenden Nachteile:

Verbot. Die Vampirbrut kann keinen Wohnsitz betreten, ohne eine Einladung von einem der Bewohner erhalten zu haben.

Verletzt durch fließendes Wasser. Die Vampirbrut erleidet 20 Säureschaden, wenn sie ihren Zug in fließendem Wasser beendet.

Pflock ins Herz. Die Vampirbrut wird zerstört, wenn eine Stichwaffe aus Holz in ihr Herz getrieben wird, solange sie sich kampfunfähig in ihrer Ruhestätte befindet.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Die Vampirbrut erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn sie ihren Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange sie sich im Sonnenlicht befindet, erleidet sie einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Vampirbrut führt zwei Angriffe durch, von denen nur einer ein Biss-Angriff sein darf.

Klauen. +6, 1,50 m, 8 (2W4 + 3) Hiebsschaden. Anstatt Schaden zu verursachen, kann die Brut das Ziel packen (SG zum Entkommen 13).

Biss. +6, 1,50 m, eine bereitwillige Kreatur oder eine Kreatur, die die Vampirbrut gepackt hat, die kampfunfähig oder festgesetzt ist.
Treffer: 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden. Die maximalen Trefferpunkte des Ziels werden um den nekrotischen Schaden verringert, und die Brut erhält die gleiche Menge an Trefferpunkten zurück. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt seine maximalen Trefferpunkte auf 0 reduziert.



DUNGEONS & DRAGONS



VIOLETTER PILZ

Künstler: Daniel Landerman

VIOLETTES PILZ

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

RK: 5

TP: 18 (4W8)

Bewegungsrate: 1,50 m

STR

-4

GES

-5

KON

+0

INT

-5

WEI

-4

CHA

-5

Zustandsimmunitäten Blind, taub, verängstigt

Sinne Blindsight 9 m (darüber hinaus blind),

passive Wahrnehmung 6

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Violette Pilz bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Pilz zu unterscheiden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Fungus führt 1W4 Angriffe mit Verfaulende Berührung durch.

Verfaulende Berührung. +2, 3m. 4 (1W8) nekrotischer Schaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 220

TM & © 2019

Wizards of the Coast



VOGELSCHEUCE

Künstler: Dave Dorman

VOGELSCHEUHE

Mittelgroßes Konstrukt, chaotisch böse

RK: 11

TP: 36 (8W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	+1	+0	+0	+0	+1

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden
durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, bezaubert, erschöpft,
gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprachen ihres Erschaffers, kann aber
nicht sprechen

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Vogelscheuche
bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einer normalen, un-
belebten Vogelscheuche zu unterscheiden.

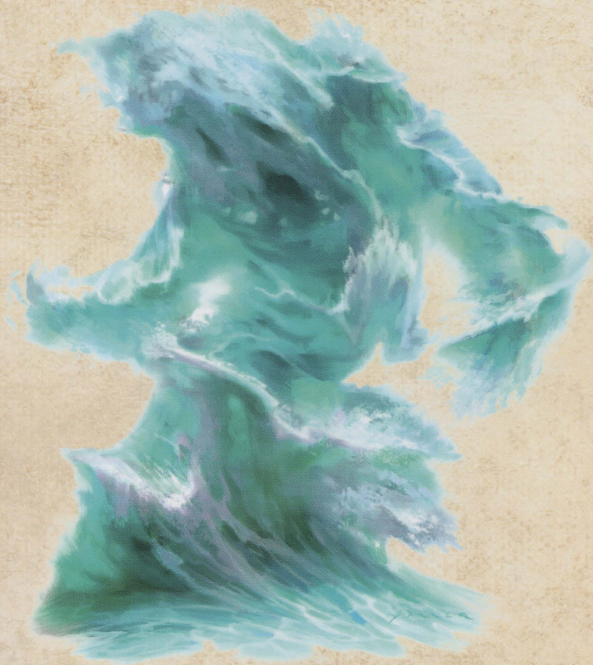
AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Vogelscheuche führt zwei Klauen-
angriffe durch.

Klaue. +3, 1,50 m, 6 (2W4 + 1) Hiebschaden. Wenn das Ziel
eine Kreatur ist, muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gegen
SG 11 gelingen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zuges
der Vogelscheuche verängstigt zu werden.

Furchterregendes Starren. Die Vogelscheuche wählt eine
Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die sie sehen kann.
Wenn das Ziel die Vogelscheuche sehen kann, muss ihm ein
Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht bis
zum Ende des nächsten Zuges der Vogelscheuche magisch
verängstigt zu sein. Das verängstigte Ziel ist auch gelähmt.





WASSERELEMENTAR

Künstler: Kieran Yanner

WASSERELEMENTAR

Großer Elementar, neutral

RK: 14 (natürliche Rüstung) TP: 114 (12W10 + 48)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+2	+4	-3	+0	-1

Schadensresistenzen Säure; Wucht-, Stich- und Hieb-schaden durch nicht magische Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual

Wasserform. Der Elementar kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Er kann sich durch Bereiche, die nur 2,5 cm groß sind, bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Gefrieren. Wenn der Elementar Kälteschaden erleidet, friert er zum Teil ein; seine Bewegungsrate wird bis zum Ende des nächsten Zugs um 6 m verringert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. +7, 1,50 m, 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Überschütten (Aufladung 4-6). Jede Kreatur im Bereich des Elementars muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet ein Ziel 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden. Wenn es sich um ein Großes oder kleineres Ziel handelt, wird es außerdem gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und kann nicht atmen, es sei denn, es kann Wasser atmen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, wird das Ziel aus dem Bereich des Elementars geschoben.

Der Elementar kann mit dieser Fähigkeit eine große Kreatur oder bis zu zwei mittelgroße oder kleinere Kreaturen auf einmal festhalten. Zu Beginn eines jeden Zuges des Elementars erleidet jedes gepackte Ziel 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden. Als Aktion kann eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Elementar eine Kreatur oder einen Gegenstand aus dem Elementar herausziehen, indem sie einen Stärkewurf gegen SG 14 schafft.



DUNGEONS & DRAGONS



WASSERGEIST

Künstler: Ilya Shkipin

WASSERGEIST

Großer Elementar, neutral

RK: 13

TP: 58 (9W10 + 9)

Bewegungsrate: 0 m, schwimmen 18 m

STR

+3

GES

+3

KON

+1

INT

+0

WEI

+0

CHA

+0

Schadensresistenzen Feuer; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Aqual, kann aber nicht sprechen

Unsichtbar im Wasser. Der Wassergeist ist unsichtbar, solange er voll im Wasser untergetaucht ist.

Wassergebunden. Der Wassergeist stirbt, wenn er das Wasser verlässt, an das er gebunden ist, oder wenn dieses Wasser zerstört wird.

AKTIONEN

Umschlingen. +5, 3 m. 13 (3W6 + 3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 13) und 1,50 m in Richtung des Wassergeists gezogen. Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, der Wassergeist versucht es zu ertränken, und der Wassergeist kann kein anderes Ziel umschlingen.



HG 3 (700 EP)

Monster Manual: Seite 300

TM & © 2019

Wizards of the Coast



WERBÄR

Künstler: Conceptopolis

WERBÄR

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), neutral gut

RK: 10 in humanoider Gestalt, **TP:** 135 (18W8 +54)
11 (natürliche Rüstung) in Bären- und Hybridgestalt

Bewegungsrate: 9 m (12 m, klettern 9 m in Bären- oder Hybridgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+0	+3	+0	+1	+1

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache (kann in der Bärengestalt nicht sprechen)

Gestaltwandler. Der Werbär kann seine Aktion verwenden, um sich in eine große Hybridgestalt aus Bär und Humanoiden oder einen großen Bären zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von seiner Größe und RK sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfer Geruchssinn. Der Werbär erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. In der Bärengestalt führt der Werbär zwei Klauenangriffe durch. In seiner humanoiden Gestalt führt er zwei Zweihandaxt-Angriffe durch. In seiner Hybridgestalt kann er wie ein Bär oder Humanoider angreifen.

Biss (nur Bären- oder Hybridgestalt). +7, 1,50 m, 15 (2W10 + 4) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht mit Werbären-Lykanthropie verflucht zu werden.

Klauen (nur Bären- oder Hybridgestalt). +7, 1,50 m, 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Zweihandaxt (nur humanoide oder Hybridgestalt). +7, 1,50 m, 10 (1W12 + 4) Hiebschaden.





WEREBEAST

Künstler: Conceptopolis

WEREBER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), neutral böse

RK: 10 in humanoider Gestalt, 11 (natürliche Rüstung) in Eber- und Hybridgestalt

Bewegungsrate: 9 m (12 m in Ebergestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+0	+2	+0	+0	-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache (kann in der Ebergestalt nicht sprechen)

Gestaltwandler: Der Wereber kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Eber und Humanoiden oder einen Eber zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der RK sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Sturmangriff (nur Eber- oder Hybridgestalt). Wenn sich der Eber mindestens 4,5 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Hauer-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Unnachgiebig (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Wenn der Wereber 14 Schadenspunkte oder weniger erleidet, die ihn auf 0 Trefferpunkte bringen würden, fällt er stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt).

Der Wereber führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer mit seinen Hauern durchgeführt werden darf.

Kriegshammer (nur humanoide oder Hybridgestalt).

+5, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.

Hauer (nur Eber- oder Hybridgestalt). +5, 1,50 m,

10 (2W6 + 3) Hiebschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht mit Wereber-Lykanthropie verflucht zu werden.





WERRATTE

Künstler: Conceptopolis

WERRATTE

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler),
rechtschaffen böse

RK: 12

TP: 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+0	+2	+1	+0	+0	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden
durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht
versilbert sind

Sinne Dunkelsicht 18 m (nur Rattengestalt),
passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache (kann in der Rattengestalt
nicht sprechen)

Gestaltwandler. Die Werratte kann ihre Aktion verwenden,
um sich in eine Hybridgestalt aus Ratte und Humanoiden
oder eine Riesenratte zu verwandeln, oder wieder ihre wahre,
humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der Größe
sind ihre Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die
sie trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Sie
nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Scharfer Geruchssinn. Die Werratte erhält einen Vorteil bei
Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchs-
sinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt).

Die Werratte führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer ein
Biss sein darf.

Biss (nur Ratten- oder Hybridgestalt). +4, 1,50 m, 4 (1W4 +
2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es
einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um
nicht mit Werratten-Lykanthropie verflucht zu werden.

Kurzsword (nur humanoide oder Hybridgestalt). +4,
1,50 m, 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust (nur humanoide oder Hybridgestalt). +4,
Reichweite 9/36 m, 5 (1W6 + 2) Stichschaden.





WERTIGER

Künstler: Conceptopolis

WERTIGER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), neutral

RK: 12

TP: 120 (16W8 + 48)

Bewegungsrate: 9 m (12 m in Tigergestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+3	+0	+1	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind

Sinne Dunkelsicht 15 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache (kann in der Tigergestalt nicht sprechen)

Gestaltwandler. Der Wertiger kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Tiger und Humanoiden oder einen Tiger zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Wertiger erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Springen (nur Tiger- oder Hybridgestalt). Wenn sich der Wertiger mindestens 4,5 m in gerader Linie auf eine Kreatur zu bewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Klauen-Angriff trifft, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann der Wertiger einen Biss-Angriff gegen das Ziel als Bonusaktion ausführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt).

In seiner humanoiden Gestalt führt der Wertiger zwei Krummsäbel-Angriffe oder zwei Langbogen-Angriffe durch. In seiner Hybridgestalt kann er angreifen wie ein Humanoider oder zwei Klauen-Angriffe durchführen.

Biss (nur Tiger- oder Hybridgestalt). +5, 1,50 m, 8 (1W10 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht mit Wertiger-Lykanthropie verflucht zu werden.

Klaue (nur Tiger- oder Hybridgestalt). +5, 1,50 m, 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.

Krummsäbel (nur humanoide oder Hybridgestalt). +5, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Langbogen (nur humanoide oder Hybridgestalt). +4, Reichweite 45/180 m, 6 (1W8 + 2) Stichschaden.





WERWOLF

Künstler: Conceptopolis

WERWOLF

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), chaotisch böse

RK: 11 in humanoider Gestalt, 12 (natürliche Rüstung) in Wolfs- und Hybridgestalt

Bewegungsrate: 9 m (12 m in Wolfgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+1	+2	+0	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache (kann in der Wolfsgestalt nicht sprechen)

Gestaltwandler. Der Werwolf kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Wolf und Humanoiden oder einen Wolf zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der RK sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Werwolf erhält einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt).

Der Werwolf führt zwei Angriffe aus: zwei mit seinem Speer oder einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss (nur Wolf- oder Hybridgestalt). +4, 1,50 m,

6 (1W8 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht mit Werwolf-Lykanthropie verflucht zu werden.

Klauen (nur Hybridgestalt). +4, 1,50 m, 7 (2W4 + 2)

Hiebschaden.

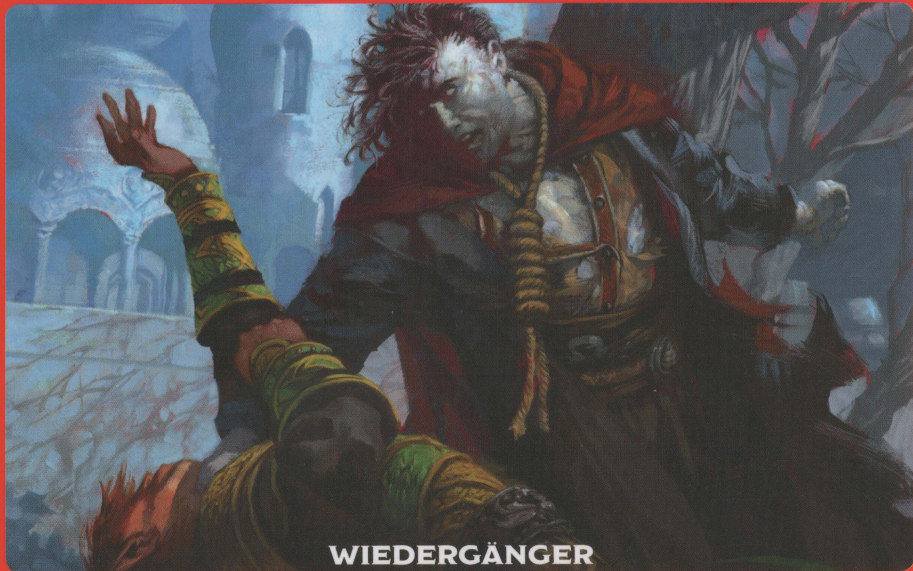
Speer (nur humanoide Gestalt). +4, 1,50 m oder Reich-

weite 6/18 m, 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2)

Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



DUNGEONS & DRAGONS



WIEDERGÄNGER

Künstler: Christopher Moeller

WIEDERGÄNGER

Mittelgroßer Untoter, neutral

RK: 13 (Lederrüstung)

TP: 136 (16W8 + 64)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+2	+4	+1	+3	+4

Rettungswürfe STR +7, KON +7, WEI +6, CHA +7

Schadensresistenzen Nekrotisch, psychisch

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen die Sprachen, die er im Leben kannte

Regeneration. Der Wiedergänger erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Wiedergänger Feuerschaden oder gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs nicht. Der Körper des Wiedergängers wird zerstört, wenn er einen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

Wiederbelebung. Wenn der Körper des Wiedergängers zerstört wird, bleibt seine Seele zurück. Nach 24 Stunden besetzt die Seele eine andere humanoide Leiche auf der gleichen Existenzebene, belebt sie und erhält alle Trefferpunkte zurück. Solange die Seele ohne Körper ist, kann der Zauber *Wunsch* verwendet werden, um die Seele zu zwingen, ins Leben nach dem Tod weiterzuziehen und nicht zurückzukehren.

Immunität gegen Vertreibung. Der Wiedergänger ist immun gegen Effekte, die Untote vertreiben.

Rachsüchtiger Verfolger. Der Wiedergänger kennt die Entfernung und Richtung zu jeder Kreatur, an der er sich rächen möchte, selbst wenn die Kreatur und der Wiedergänger sich auf unterschiedlichen Existenzebenen befinden. Wenn die Kreatur, die der Wiedergänger verfolgt, stirbt, dann weiß der Wiedergänger es.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Wiedergänger führt zwei Faust-Angriffe durch.

Faust. +7, 1,50 m, 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, welcher der Wiedergänger Rache geschworen hat, erleidet es zusätzliche 14 (4W6) Wuchtschaden. Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Wiedergänger das Ziel packen (SG zum Entkommen 14), vorausgesetzt, das Ziel ist groß oder kleiner.

Rachsüchtiger Blick. Der Wiedergänger wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m von ihm, die er sehen kann und der er Rache geschworen hat. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag ist das Ziel gelähmt bis der Wiedergänger ihm Schaden zufügt, oder bis zum Ende des nächsten Zugs des Wiedergängers. Wenn die Lähmung endet, ist das Ziel für 1 Minute verängstigt. Das verängstigte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Zustand verängstigt bei sich selbst bei einem Erfolg beenden. Dabei erleidet es einen Nachteil, wenn es den Wiedergänger sehen kann.



DUNGEONS & DRAGONS



XORN

Künstler: Mike Burns

XORN

Mittelgroßer Elementar, neutral

RK: 19 (natürliche Rüstung)

TP: 73 (7W8 + 42)

Bewegungsrate: 6 m, graben 6 m

STR

+3

GES

+0

KON

+6

INT

+0

WEI

+0

CHA

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, die nicht mit Adamantwaffen durchgeführt werden.

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Terral

Erdgleiten. Der Xorn kann sich durch nichtmagische, unarbeitete Erde und Stein graben. Solange er dies tut, wirbelt der Xorn das Material nicht auf, durch das er sich bewegt.

Steintarnung. Der Xorn hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

Schatzgespür. Der Xorn kann mit dem Geruchssinn die genaue Position von Edelmetallen und Edelsteinen, etwa Münzen und Juwelen, im Umkreis von 18 m bestimmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Xorn führt drei Klauenangriffe und einen Bissangriff durch.

Klaue. +6, 1,50 m. 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Biss. +6, 1,50 m. 13 (3W6 + 3) Stichschaden.



HG 5 (1.800 EP)

Monster Manual: Seite 303

TM & © 2019
Wizards of the Coast



YETI

Künstler: Kieran Yanner

YETI

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 12 (natürliche Rüstung)

TP: 51 (6W10 + 18)

Bewegungsrate: 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+1	+3	-1	+1	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Yeti

Furcht vor Feuer. Wenn der Yeti Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zugs einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

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

Schneetarnung. Der Yeti hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in verschneitem Gelände verstecken möchte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Yeti kann seinen Gefrierenden Blick verwenden und zwei Klauenangriffe durchführen.

Klaue. +6, 1,50 m, 7 (1W6 + 4) Hiebschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden.

Gefrierender Blick. Der Yeti wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Wenn das Ziel den Yeti sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht 10 (3W6) Kälteschaden zu erleiden und für 1 Minute gelähmt zu werden, es sei denn, es ist immun gegen Kälteschaden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel für 1 Stunde immun gegen den Gefrierenden Blick aller Yetis (aber nicht Abscheulicher Yetis).



DUNGEONS & DRAGONS



YUAN-TI REINBLÜTIGER

Künstler: Conceptopolis

YUAN-TI REINBLÜTIGER

Mittelgroßer Humanoid (Yuan-ti), neutral böse

RK: 11

TP: 40 (9W8)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+0

GES

+1

KON

+0

INT

+1

WEI

+1

CHA

+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Täuschen +6, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 12

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

Jeweils 3/Tag: *Einflüsterung*, *Gift versprühen*

Magieresistenz. Der Yuan-ti hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Yuan-ti führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Krummsäbel. +3, 1,50 m. 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Kurzbogen. +3, Reichweite 24/96 m. 4 (1W6 + 1) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



ZENTAUR

Künstler: Wesley Burt

ZENTAUR

Große Monstrosität, neutral gut

RK: 12

TP: 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate: 15 m

STR

+4

GES

+2

KON

+2

INT

-1

WEI

+1

CHA

+0

Fertigkeiten Athletik +6, Überlebenskunst +3,
Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Sturmangriff. Wenn sich der Zentaur mindestens 9 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit seiner Pike angreift, dann erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Zentaur führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Pike und einen mit seinen Hufen oder zwei mit seinem Langbogen.

Pike. +6, 3 m. 9 (1W10 + 4) Stichschaden.

Hufe. +6, 1,50 m. 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Langbogen. +4, Reichweite 45/180 m. 6 (1W8 + 2) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



ZOMBIE

Künstler: Conceptopolis

ZOMBIE

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK: 8

TP: 22 (3W8 + 9)

Bewegungsrate: 6 m

STR

+1

GES

-2

KON

+3

INT

-4

WEI

-2

CHA

-3

Rettungswürfe WEI +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht die Sprachen, die er im Leben sprach,
kann aber nicht sprechen

Untote Ausdauer. Wenn die Trefferpunkte des Zombies auf 0 verringert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + erlittener Schaden ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 TP.

AKTIONEN

Hieb. +3, 1,50 m. 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.



HG 1/4 (50 EP)

Monster Manual: Seite 316

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



ZWEIGPLAGE

Künstler: Conceptopolis

ZWEIGPLAGE

Kleine Pflanze, neutral böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate: 6 m

STR

-2

GES

+1

KON

+1

INT

-3

WEI

-1

CHA

-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Zustandsimmunitäten Blind, taub

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind),
passive Wahrnehmung 9

Sprachen versteht die Gemeinsprache, kann aber
nicht sprechen

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Plage bewegungslos
bleibt, kann man sie nicht von einem toten Gebüsch unter-
scheiden.

AKTIONEN

Klauen. +3, 1,50 m. 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

