



ABSCHÉULICHER YETI

Künstler: Kieran Yanner

ABSCHUEULICHER YETI

Riesige Monstrosität, chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung) TP: 137 (11W12 + 66)

Bewegungsrate: 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+7	+0	+6	-1	+1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

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 führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. +11, 1.50 m, 14 (2W6 + 7) Hiebschaden plus 7 (2W6) 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 18 schaffen, um nicht 21 (6W6) 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 dieses Yetis.

Kälteodem (Aufladung 6). Der Yeti atmet eisige Luft in einem Kegel von 9 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 45 (10W8) Kälteschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.





ARCANALOTH

Künstler: Andrew Mar

ARCANALOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 104 (16W8 + 32)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

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

Rettungswürfe GES +5, INT +9, WEI +7, CHA +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Motiv erkennen +9,

Täuschen +9, Wahrnehmung +7

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

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen alle, Telepathie 36 m

Angeborenes Zaubern. Zauberrrettungswurf-SG 15.

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Gestalt verändern*, *Magisches
Geschoss*, *Metall erhitzen*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Arcanaloths sind
magisch.

Zaubern. Zauberrrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen
mit Zauberngriffen.

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Feuerpfeil*,
Magierhand, *Taschenspieler*

1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren*, *Magie entdecken*, *Schild*,
Tensors Schwebende Scheibe

2. Grad (3 Plätze): *Einflüsterung*, *Gedanken entdecken*,
Macht der Vorstellungskraft, *Spiegelbilder*

3. Grad (3 Plätze): *Feuerball*, *Furcht*, *Gegenzauber*

4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür*, *Verbannung*

5. Grad (2 Plätze): *Kontakt zu anderen Ebenen*,
Monster festhalten

6. Grad (1 Platz): *Kugelblitz*

7. Grad (1 Platz): *Finger des Todes*

8. Grad (1 Platz): *Gedankenleere*

AKTIONEN

Klauen. +7, 1,50 m, 8 (2W4 + 3) Hiebschaden. Das Ziel muss
einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um
nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden
bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Teleportieren. Der Arcanaloth teleportiert sich zusammen
mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische
Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den
er sehen kann.





BAUMHIRTE

Künstler: Dave Dorman

BAUMHIRTE

Riesige Pflanze, chaotisch gut

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 138 (12W12 + 60)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+6	-1	+5	+1	+3	+1

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Schadensresistenzen Stich, Wucht

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Druidisch, Elfish, Sylvanisch

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

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Baumhirte führt zwei Hieb-Angriffe durch.

Hieb. +10, 1,50 m, 16 (3W6 + 6) Wuchtschaden.

Felsbrocken. +10, Reichweite 18/54 m, 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden.

Bäume beleben (1/Tag). Der Baumhirte belebt magisch einen oder zwei Bäume innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Diese Bäume haben die gleichen Spielwerte wie ein Baumhirte, allerdings mit Intelligenz und Charisma 1, sie können nicht sprechen und haben nur die Aktionsoption Hieb verfügbar. Ein belebter Baum ist ein Verbündeter des Baumhirten. Der Baum bleibt für 1 Tag aktiv, oder bis er stirbt, bis der Baumhirte stirbt oder sich mehr als 36 m vom Baum entfernt, oder bis der Baumhirte eine Bonusaktion verwendet, um ihn in einen unbelebten Baum zurückzuverwandeln. Der Baum wurzelt dann, wenn es möglich ist.





BLAUER SLAAD

Künstler: Conceptopolis

BLAUER SLAAD

Große Aberration, chaotisch neutral

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 123 (13W10 + 52)

Bewegungsrate: 9 m

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

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. +8, 1,50 m, 12 (2W6 + 5) Stichschaden.

Klaue. +8, 1,50 m, 12 (2W6 + 5) Hiebschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht mit einer Krankheit namens Chaosphage infiziert zu werden. Solange das Ziel infiziert ist, kann es keine Trefferpunkte zurückerlangen, und seine maximalen Trefferpunkte sinken alle 24 Stunden um 10 (3W6). Wenn die Krankheit die maximalen Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, verwandelt sich das Ziel sofort in einen roten Slaad, oder, wenn es die Fähigkeit hat, Zauber des 3. Grades oder höher zu wirken, in einen grünen Slaad. Nur ein *Wunsch*-Zauber kann die Verwandlung umkehren.





CHASME

Künstler: Conceptopolis

CHASME

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 84 (13W10 + 13)

Bewegungsrate: 6 m, fliegend 18 m

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

Rettungswürfe GES +5, WEI +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 36 m,

passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

Summen. Die Chasme gibt ein schreckliches Summen ab, gegen das Dämonen immun sind. Alle anderen Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 9 m um die Chasme beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 machen, um nicht für 10 Minuten das Bewusstsein zu verlieren. Kreaturen, die das Summen nicht hören können, schaffen den Rettungswurf automatisch. Der Effekt auf die Kreatur endet, wenn sie Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion nutzt, um sie mit Weihwasser zu bespritzen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen das Summen immun.

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

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

AKTIONEN

Saugrüssel. +5, 1,50 m, 16 (4W6 + 2) Stichschaden plus 24 (7W6) nekrotischer Schaden, und die maximalen Trefferpunkte des Ziels sinken um einen Betrag gleich des erlittenen nekrotischen Schadens. Wenn dieser Effekt die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 senkt, dann stirbt die Kreatur. Diese Verringerung der Trefferpunkte hält an, bis die Kreatur eine lange Rast abschließt oder bis sie Ziel eines Zaubers wie *Vollständige Genesung* wird.



DUNGEONS & DRAGONS



CHIMÄRE

Künstler: Zack Stella

CHIMÄRE

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 114 (12W10 + 48)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 18 m

STR

+4

GES

+0

KON

+4

INT

-4

WEI

+2

CHA

+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen versteht Drakonisch, kann aber nicht sprechen

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Chimäre führt drei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss, einen mit ihren Hörnern und einen mit ihren Klauen. Wenn ihr Feuerodem verfügbar ist, kann sie den Atem anstelle des Bisses oder der Hörner nutzen.

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

Hörner. +7, 1,50 m. 10 (1W12 + 4) Wuchtschaden.

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

Feuerodem (Aufladung 5-6). Der Drachenkopf atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 31 (7W8) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.





DAO

Künstler: Conceptopolis

DAO

Großer Elementar, neutral böse

RK: 18 (natürliche Rüstung) TP: 187 (15W10 + 105)

Bewegungsrate: 9 m, graben 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+6	+1	+7	+1	+1	+2

Rettungswürfe INT +5, WEI +5, CHA +6

Zustandsimmunitäten Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Terral

Erdgleiten. Der Dao kann sich durch nicht-magische, unbearbeitete Erde und Stein graben. Solange er dies tut, bringt der Dao das Material, durch das er sich bewegt, nicht durcheinander.

Elementarer Untergang. Wenn der Dao stirbt, löst sich sein Körper in kristallines Pulver auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Dao getragen oder in der Hand gehalten hat.

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

Willentlich: *Böses und Gutes entdecken, Magie entdecken, Stein formen*

Jeweils 3/Tag: *Erde bewegen, Wände passieren, Zungen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Elementar beschwören (nur Erdelementar), Gasförmige Gestalt, Steinmauer, Tödliches Phantom, Unsichtbarkeit*

Sicherer Stand. Der Dao hat einen Vorteil bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen, wenn er durch den Angriff den Zustand liegend erleiden würde.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Dao führt zwei Faust-Angriffe oder zwei Hammer-Angriffe aus.

Faust. +10, 1,50 m, 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden.

Hammer. +10, 1,50 m, 20 (4W6 + 6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine riesige oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.



DUNGEONS & DRAGONS



DEVA

Künstler: Conceptopolis

DEVA

Mittelgroßer Himmlicher, rechtschaffen gut

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 136 (16W8 + 64)

Bewegungsrate: 9 m, fliegend 27 m

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

Rettungswürfe WEI +9, CHA +9

Fertigkeiten Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Gleißend: Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt.

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Engelswaffen. Die Waffenangriffe des Devas sind magisch. Wenn der Deva mit einer Waffe trifft, verursacht die Waffe zusätzlich 4W8 gleißenden Schaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 17.

Willentlich: Gutes und Böses entdecken

Jeweils 1/Tag: Heiliges Gespräch, Tote erheben

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Deva führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Streitkolben. +8, 1,50 m, 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden plus 18 (4W8) gleißender Schaden.

Heilende Berührung (3/Tag). Der Deva berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält auf magische Weise 20 (4W8 + 2) Trefferpunkte zurück und wird von jeglichen Flüssen, Krankheit, Gift, Blindheit oder Taubheit befreit.

Form ändern. Der Deva verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad 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 Deva entscheidet).

In der neuen Gestalt behält der Deva seine Spielwerte und Fähigkeit 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.



DUNGEONS & DRAGONS



DRACHENSCHILDKRÖTE

Künstler: Mark Zug

DRACHENSCHILDKRÖTE

Gigantischer Drache, neutral

RK: 20 (natürliche Rüstung) TP: 341 (22W20 + 110)

Bewegungsrate: 6 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+7	+0	+5	+0	+1	+1

Rettungswürfe GES +6, KON +11, WEI +7

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aqual, Drakonisch

Amphibisch. Die Drachenschildkröte kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drachenschildkröte führt drei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss und zwei mit ihren Klauen. Sie kann einen Schwanzangriff anstelle von zwei Klauenangriffen ausführen.

Biss. +13, 4,50 m, 26 (3W12 + 7) Stichschaden.

Klaue. +13, 3 m, 16 (2W8 + 7) Hiebschaden.

Schwanz. +13, 4,50 m, 26 (3W12 + 7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 machen, um nicht 3 m von der Drachenschildkröte weggeschoben zu werden und den Zustand Liegend zu erleiden.

Dampfodem (Aufladung 5–6). Die Drachenschildkröte atmet in einem Kegel von 18 m kochend heißen Dampf aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 52 (15W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Dies gilt auch, wenn ein Charakter unter Wasser ist.





DRINNE

Künstler: Daniel Landerman

DRINNE

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 19 (natürliche Rüstung) **TP:** 123 (13W10 +52)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Feenblut. Die Drinne hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 13.

Willentlich: *Tanzende Lichter*

Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer*

Spinnenklettern. Die Drinne kann an schwierigen Oberflächen klettern sowie kopfüber von der Decke hängen, ohne dass sie einen Attributswurf machen muss.

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

Netzwanderer. Die Drinne ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drinne führt drei Angriffe aus, entweder mit ihrem Langschwert oder ihrem Langbogen. Sie kann einen dieser Angriffe durch einen Biss-Angriff ersetzen.

Biss. +6, 1,50 m, 2 (1W4) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Langschwert. +6, 1,50 m, 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Langbogen. +6, Reichweite 45/180 m, 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.



DUNGEONS & DRAGONS



DROW-MAGUS

Künstler: Tomas Giorello

DROW-MAGUS

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

RK: 12 (15 mit Magierrüstung)

TP: 45 (10W8)

Bewegungsrate: 9 m

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

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Heimlichkeit +5,

Täuschen +5, 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 Zauberverwirken. Zauberrettungswurf-SG 12.

Willentlich: *Tanzende Lichter*

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

Zauberverwirken. Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zaubenangriffen.

Zaubertricks (willentlich): *Einfache Illusion, Froststrahl, Gift versprühen, Magierhand*

1. Grad (4 Plätze): *Hexenpeil, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Gestalt verändern, Nebelschritt, Spinnennetz*

3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Fliegen*

4. Grad (3 Plätze): *Evards Schwarze Tentakel, Mächtige Unsichtbarkeit*

5. Grad (2 Plätze): *Todeswolke*

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

Stab. +2, 1,50 m, 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 + 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird, plus 3 (1W6) Giftschaden.

Dämon beschwören (1/Tag). Der Drow beschwört auf magische Weise einen Quasit, oder er versucht mit einer Chance von 50 % einen Schattendämon zu beschwören. Der beschworene Dämon erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um den Beschwörer, dient als Verbündeter des Beschwörers und kann keine eigenen Dämonen beschwören. Er bleibt für 10 Minuten oder bis der Beschwörer stirbt, oder bis der Beschwörer ihn als Aktion fortschickt.





DROW-PRIESTERIN DER LOLTH

Künstler: Bryan Syme

DROW-PRIESTERIN DER LOLTH

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

RK: 16 (Schuppenrüstung)

TP: 71 (13w8 + 13)

Bewegungsrate: 9 m

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

Rettungswürfe KON +4, WEI +6, CHA +7

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +6, Religion +4, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Feenblut. Die Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberverwirken. Zauberrettungswurf-SG 15.

Willentlich: *Tanzende Lichter*

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

Zauberverwirken. Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberaangriffen.

Zaubertricks (willentlich): *Göttliche Führung, Gift versprühen, Resistenz, Thaumaturgie, Verschonen der Sterbenden*

1. Grad (4 Plätze): *Gift und Krankheit entdecken, Strahl der Übelkeit, Tierfreundschaft, Wunden heilen*

2. Grad (3 Plätze): *Schutz vor Gift, Schwache Genesung, Spinnennetz*

3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen, Tiere beschwören* (2 Riesenspinnen)

4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit, Weissagung*

5. Grad (2 Plätze): *Insektenplage, Massen-Wunden heilen*

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drow führt zwei Geißel-Angriffe aus.

Geißel. +5, 1.50 m, 5 (1W6 + 2) Stichschaden plus 17 (5W6) Giftschaden.

Dämon beschwören (1/Tag). Die Drow versucht auf magische Weise eine Yochlol zu beschwören, was eine Erfolgchance von 30 % hat. Wenn der Versuch misslingt, erleidet die Drow 5 (1W10) psychischen Schaden. Der beschworene Dämon erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um die Beschwörerin, dient als Verbündeter der Beschwörerin und kann keine eigenen Dämonen beschwören. Er bleibt für 10 Minuten oder bis die Beschwörerin stirbt, oder bis die Beschwörerin ihn als Aktion fort schickt.





DSCHINN

Künstler: Conceptopolis

DSCHINN

Großer Elementar, chaotisch gut

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 161 (14W10 + 84)

Bewegungsrate: 9 m, fliegend 90 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+2	+6	+2	+3	+5

Rettungswürfe GES +6, WEI +7, CHA +9

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Aural

Elementarer Untergang. Wenn der Dschinn stirbt, löst sich sein Körper in eine warme Brise auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Dschinn getragen oder in der Hand gehalten hat.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen.

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

Jeweils 3/Tag: *Nahrung und Wasser erschaffen (kann Wein anstelle von Wasser erschaffen), Windwandeln, Zungen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Elementar beschwören (nur Lufterelementar), Erschaffung, Gasförmige Gestalt, Mächtiges Trugbild, Unsichtbarkeit*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Dschinn führt drei Krummsäbel-Angriffe durch.

Krummsäbel. +9, 1,50 m, 12 (2W6 + 5) Hiebschaden plus 3 (1W6) Blitz- oder Schallschaden (nach Wahl des Dschinn).

Wirbelwind erschaffen. Ein Zylinder mit 1,50 m Radius und 9 m Höhe aus wirbelnder Luft entsteht magisch an einem Punkt innerhalb von 36 m um den Dschinn, den er sehen kann. Der Wirbelwind bleibt bestehen, solange der Dschinn die Konzentration aufrechterhält (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Kreatur außer dem Dschinn, der den Wirbelwind betritt, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht festgesetzt zu werden. Der Dschinn kann den Wirbelwind als Aktion bis zu 18 m weit bewegen, und Kreaturen, die von ihm festgesetzt worden sind, bewegen sich mit ihm. Der Wirbelwind endet, wenn der Dschinn ihn nicht mehr sehen kann.

Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um eine vom Wirbelwind festgesetzte Kreatur zu befreien, was einen Stärkewurf gegen SG 18 erforderlich macht. Wenn der Wurf erfolgreich ist, ist die Kreatur nicht mehr festgesetzt und bewegt sich zum nächsten Bereich außerhalb des Wirbelwinds.





EISENGOLEM

Künstler: Conceptopolis

EISENGOLEM

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK: 20 (natürliche Rüstung)

TP: 210 (20W10 + 100)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+7	-1	+5	-4	+0	-5

Schadensresistenzen Feuer, Gift, Psychisch, 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 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen

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

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

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 Nahkampfangriffe aus.

Hieb. +13, 1,50 m, 20 (3W8 + 7) Wuchtschaden.

Schwert. +13, 3 m, 23 (3W10 + 7) Hiebschaden.

Giftiger Atem (Aufladung 6). Der Golem atmet Giftgas in einem Kegel von 4,50 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht 45 (15W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.





EISTEUFEL

Künstler: Dave Dorman

EISTEUDEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 180 (19W10 + 76)

Bewegungsrate: 12 m

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

Rettungswürfe GES +7, KON +9, WEI +7, CHA +9

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Darkvision des Teufels nicht.

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss, einen mit seinen Klauen und einen mit seinem Schwanz.

Biss. +10, 1,50 m, 12 (2W6 + 5) Stichschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Klauen. +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, 10 (2W4 + 5) Hiebschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Schwanz. +10, 3 m, 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Eismauer (Aufladung 6). Der Teufel erschafft auf magische Weise eine undurchsichtige Mauer aus Eis auf einer festen Oberfläche innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Die Mauer ist 9 m dick und bis zu 9 m lang und 3 m hoch, oder eine halbkugelförmige Kuppel mit bis zu 6 m Durchmesser.

Wenn die Mauer erscheint, werden alle Kreaturen in ihrem Bereich auf kürzestem Weg weggeschoben. Die Kreatur wählt, auf welcher Seite der Mauer sie endet, es sei denn, sie ist kampfunfähig. Danach muss das Ziel einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 35 (10W6) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Die Mauer bleibt für 1 Minute bestehen, oder bis der Teufel kampfunfähig ist oder stirbt. Die Mauer kann beschädigt und durchbrochen werden; jeder Abschnitt von 3 m hat RK 5, 30 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegen Feuer und Immunität gegen Gift-, Kälte-, Säure- sowie nekrotischen und psychischen Schaden. Wenn ein Abschnitt zerstört wird, bleibt eine Schicht aus eiskalter Luft in dem Bereich zurück, den das Mauerstück eingenommen hat. Wenn eine Kreatur in ihrem Zug die Bewegung durch die kalte Luft abschließt, ob absichtlich oder anderweitig, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 17 (5W6) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die kalte Luft löst sich auf, wenn der Rest der Mauer verschwindet.





ERINNYE

Künstler: Franz Vohwinkel

ERINNYE

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 18 (Ritterrüstung)

TP: 153 (18W8 + 72)

Bewegungsrate: 9 m, fliegend 18 m

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

Rettungswürfe GES +7, KON +8, WEI +6, CHA +8

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

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m

Höllische Waffen. Die Waffen der Erinnyen sind magisch und
fügen bei einem Treffer zusätzliche 13 (3W8) Giftschaden zu
(ist in den Angriff bereits eingerechnet).

Magieresistenz. Die Erinnye hat einen Vorteil auf Rettungs-
würfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Erinnye führt drei Angriffe aus.

Langschwert. +8, 1,50 m, 8 (1W8 + 4) Hiebschaden,
oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden
Händen geführt wird, plus 13 (3W8) Giftschaden.

Langbogen. +7, Reichweite 45/180 m, 7 (1W8 + 3) Stich-
schaden plus 13 (3W8) Giftschaden, und das Ziel muss einen
Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht
den Zustand vergiftet zu erleiden. Das Gift hält an, bis es
durch den Zauber *Schwache Genesung* oder ähnliche Magie
geheilt wird.

REAKTIONEN

Parade. Die Erinnye addiert 4 auf ihre RK gegen einen Nah-
kampfangriff, der sie treffen würde. Dazu muss die Erinnye
den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



DUNGEONS & DRAGONS®



FEUERRIESE

Künstler: Daniel Ljunggren

FEUERRIESE

Riesiger Riese, rechtschaffen böse

RK: 18 (Ritterrüstung)

TP: 162 (13W12 + 78)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+7

GES

-1

KON

+6

INT

+0

WEI

+2

CHA

+1

Rettungswürfe GES +3, KON +10, CHA +5

Fertigkeiten Athletik +11, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. +11, 3 m. 28 (6W6 + 7) Hiebschaden.

Felsbrocken. +11, Reichweite 18/72 m. 29 (4W10 + 7) Wuchtschaden.



HG 9 (5.000 EP)

Monster Manual: Seite 235

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS®



FOMORIANER

Künstler: Conceptopolis

FOMORIANER

Riesiger Riese, chaotisch böse

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 149 (13W12 + 65)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+6

GES

+0

KON

+5

INT

-1

WEI

+2

CHA

-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Riesisch, Gemeinsprache der Unterreiche

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Fomorianer greift zweimal mit seiner Zweihandkeule an oder macht einen Angriff mit der Zweihandkeule und nutzt Böser Blick einmal.

Zweihandkeule. +9, 4,50 m. 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Böser Blick. Der Fomorianer zwingt auf magische Weise eine Kreatur innerhalb von 18 m, die er sehen kann, dazu, einen Charismarettungswurf gegen SG 14 abzulegen. Die Kreatur erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 27 (6W8) psychischen Schaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Fluch des Bösen Blicks (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Fomorianer nutzt seinen Bösen Blick, indem er seinen Gegner anstarrt, doch wird die Kreatur auch mit magischen Entstellungen verwünscht. Solange die Kreatur deformiert ist, wird ihre Bewegungsrate halbiert und sie hat einen Nachteil bei Attributswürfen, Rettungswürfen und Angriffswürfen, die auf Stärke und Geschicklichkeit basieren.

Die verwandelte Kreatur kann den Rettungswurf wiederholen, wenn sie eine lange Rast durchführt, und beendet den Effekt bei einem Erfolg.



HG 8 (3.900 EP)

Monster Manual: Seite 127

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS®



FROSTRIESE

Künstler: Justin Sweet

FROSTRIESE

Riesiger Riese, neutral böse

RK: 15 (Flickwerkkrüstung)

TP: 138 (12W12 + 60)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+6

GES

-1

KON

+5

INT

-1

WEI

+0

CHA

+1

Rettungswürfe KON +8, WEI +3, CHA +4

Fertigkeiten Athletik +9, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandaxt-Angriffe aus.

Zweihandaxt. +9, 3 m. 25 (3W12 + 6) Hiebschaden.

Felsbrocken. +9, Reichweite 18/72 m. 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden.



HG 8 (3.900 EP)

Monster Manual: Seite 235

TM & © 2019
Wizards of the Coast



GALEB DUHR

Künstler: Conceptopolis

GALEB DUHR

Mittelgroßer Elementar, neutral

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 85 (9w8 + 45)

Bewegungsrate 4,50 m (9 m beim Rollen, 18 m beim Rollen bergab)

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

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, gelähmt, vergiftet, versteinert

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

Sprachen Terral

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Galeb Duhr bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Felsbrocken zu unterscheiden.

Rollender Sturmangriff. Wenn der Galeb Duhr mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu rollt und es dann im gleichen Zug mit einem Hieb-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

AKTIONEN

Hieb. +8, 1,50 m, 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden.

Felsbrocken beleben (1/Tag). Der Galeb Duhr belebt auf magische Weise bis zu zwei Felsbrocken innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Ein Felsbrocken hat die gleichen Spielwerte wie ein Galeb Duhr, nur dass er Intelligenz und Charisma von 1 hat und nicht bezaubert oder verängstigt werden kann. Er besitzt auch nicht diese Aktionsoption. Ein Felsbrocken bleibt so lange belebt, wie der Galeb Duhr die Konzentration aufrechterhält (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren), bis zu 1 Minute.





GEDANKENSCHINDER

Künstler: Conceptopolis

GEDANKENSCHINDER

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

RK: 15 (Brustplatte)

TP: 71 (13W8 + 13)

Bewegungsrate: 9 m

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

Rettungswürfe INT +7, WEI +6, CHA +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Heimlichkeit +4,

Motiv erkennen +6, Täuschen +6, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche,
Telepathie 36 m

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

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Zauberrettungswurf-SG 15.

Willentlich: *Gedanken entdecken, Schweben*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel (nur selbst),*

Monster beherrschen

AKTIONEN

Tentakel. +7, 1,50 m, 15 (2W10 + 4) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht betäubt zu werden, bis der Haltegriff endet.

Gehirn entnehmen. +7, 1,50 m, ein kampfunfähiger Humanoider, der vom Gedankenschinder gepackt ist, 55 (10W10) Stichschaden. Wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, tötet der Gedankenschinder das Ziel, indem er sein Gehirn entfernt und verzehrt.

Gedankenschlag (Aufladung 5-6). Der Gedankenschinder gibt auf magische Weise psychische Energie in einem Kegel von 18 m ab. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 22 (4W8 + 4) psychischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute betäubt 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.



DUNGEONS & DRAGONS®



GEISTERNAGA

Künstler: Conceptopolis

GEISTERNAGA

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 75 (10W10 + 20)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+4

GES

+3

KON

+2

INT

+3

WEI

+2

CHA

+3

Rettungswürfe GES +6, KON +5, WEI +5, CHA +6

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Wiederbelebung. Wenn die Naga stirbt, erwacht sie innerhalb von 1W6 Tagen erneut zum Leben und erhält alle Trefferpunkte zurück. Nur ein *Wunsch* kann dieses Merkmal verhindern.

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

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

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

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

3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Wasser atmen*

4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Dürre*

5. Grad (2 Plätze): *Person beherrschen*

AKTIONEN

Biss. +7, 3 m. 7 (1W6 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 31 (7W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 8 (3.900 EP)

Monster Manual: Seite 205

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS®



GITHYANKI-RITTER

Künstler: Emrah Elmasli

GITHYANKI-RITTER

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

RK: 18 (Plattenrüstung)

TP: 91 (14W8 + 28)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+3

GES

+2

KON

+2

INT

+2

WEI

+2

CHA

+2

Rettungswürfe KON +5, INT +5, WEI +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gith

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

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

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Telekinese*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Githyanki führt zwei Silberzweihandschwert-Angriffe aus.

Silberzweihandschwert. +9, 1,50 m. 13 (2W6 + 6)

Hiebschaden plus 10 (3W6) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Waffenangriff. Bei einem kritischen Treffer gegen ein Wesen in einem Astralkörper (wie beim Zauber *Astrale Projektion*) kann der Githyanki die Silberschnur durchtrennen, die das Ziel mit seinem physischen Körper verbindet, anstatt Schaden zu verursachen.



HG 8 (3.900 EP)

Monster Manual: Seite 136

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS®



GITHZERAI-ZERTH

Künstler: Emrah Elmasli

GITHZERAI-ZERTH

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

RK: 17

TP: 84 (13W8 + 26)

Bewegungsrate: 9 m

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

Rettungswürfe STR +4, GES +7, INT +6, WEI +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Motiv erkennen +6,
Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gith

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

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Jeweils 3/Tag: *Federfall, Schild, Springen, Unsichtbares sehen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Tödliches Phantom*

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. +7, 1,50 m. 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden plus 13 (3W8) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Waffenangriff.



DUNGEONS & DRAGONS



GLABREZU

Künstler: Conceptopolis

GLABREZU

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 157 (15W10 + 75)

Bewegungsrage: 12 m

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

Rettungswürfe STR +9, KON +9, WEI +7, CHA +7

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

SinneWahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

Angeborenes Zauberkirken. Zauberrrettungswurf-SG 16.

Willentlich: *Dunkelheit, Magie bannen, Magie entdecken*

Jeweils 1/Tag: *Fliegen, Verwirrung, Wort der Macht - Betäubung*

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Glabrezu führt vier Angriffe aus: zwei mit seinem Zangen und zwei mit seinen Fäusten. Alternativ kann er zwei Angriffe mit seinen Zangen machen und einen Zauber wirken.

Zangen. +9, 3 m, 16 (2W10 + 5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf zum Entkommen 15). Der Glabrezu hat zwei Zangen, und mit jeder kann er ein Ziel packen.

Faust. +9, 1,50 m, 7 (2W4 + 2) Wuchtschaden.





GORISTRO

Künstler: Conceptopolis

GORISTRO

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 19 (natürliche Rüstung)

TP: 310 (23W12 + 161)

Bewegungsrate: 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+7	+0	+7	-2	+1	+2

Rettungswürfe STR +13, GES +6, KON +13, WEI +7

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprache Abyssisch

Sturmangriff. Wenn sich der Goristro mindestens 4,50 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit seinem Aufspießen angreift, dann erleidet das Ziel zusätzlich 38 (7W10) Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 21 schaffen, sonst wird sie bis zu 6 m weggestoßen und erleidet den Zustand liegend.

Erinnerung des Labyrinths. Der Goristro kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, den er zurückgelegt hat.

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

Belagerungsmonster. Der Goristro verursacht doppelten Schaden gegen Gegenstände und Bauwerke.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Goristro führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Fäusten und einen mit seinen Hufen.

Faust. +13, 3 m, 20 (3W8 + 7) Wuchtschaden.

Hufe. +13, 1,50 m, 23 (3W10 + 7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 21 schaffen, sonst erleidet sie den Zustand liegend.

Aufspießen. +13, 3 m, 45 (7W10 + 7) Stichschaden.





GRAUER SLAAD

Künstler: Conceptopolis

GRAUER SLAAD

Mittelgroße Aberration (Gestaltwandler), chaotisch neutral

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 127 (17W8 +51)

Bewegungsrate: 9 m

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

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m,

passive Wahrnehmung 17

Sprachen Slaad, Telepathie 18 m

Gestaltwandler. Der Slaad kann eine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 14.

Beliebig oft: *Gedanken entdecken, Mächtiges Trugbild, Magie entdecken, Magierhand, Unsichtbarkeit (nur selbst)*

Jeweils 2/Tag: *Feuerball, Fliegen, Furcht, Zungen*

1/Tag: *Ebenenwechsel (nur selbst)*

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Slaad sind magisch.

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 oder seinem Zweihandschwert.

Biss (nur Slaad-Gestalt). +7, 1,50 m, 6 (1W12 + 3) Stichschaden.

Klauen (nur Slaad-Gestalt). +7, 1,50 m, 8 (1W10 + 3) Hiebschaden.

Zweihandschwert. +7, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.



DUNGEONS & DRAGONS®



GRICK-ALPHA

Künstler: Conceptopolis

GRICK-ALPHA

Große Monstrosität, neutral

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 75 (10W10 + 20)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+4

+3

+2

-3

+2

-1

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 zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schwanz und einen mit seinen Tentakeln. Wenn er mit seinen Tentakeln trifft, kann der Grick einen Schnabel-Angriff gegen dasselbe Ziel ausführen.

Schwanz. +7, 3m. 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Tentakel. +7, 3m. 22 (4W8 + 4) Hiebschaden.

Schnabel. +7, 3m. 13 (2W8 + 4) Stichschaden.



HG 7 (2.900 EP)

Monster Manual: Seite 150

TM & © 2019
Wizards of the Coast



GRÜNER SLAAD

Künstler: Conceptopolis

GRÜNER SLAAD

Große Aberration (Gestaltwandler), chaotisch neutral

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 127 (15W10 + 45)

Bewegungsrate: 9 m

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

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 18 m,

passive Wahrnehmung 12

Sprachen Slaad, Telepathie 18 m

Gestaltwandler. Der Slaad kann eine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrrettungswurf-SG 12.

Beliebig oft: *Gedanken entdecken*, *Magie entdecken*,

Magierhand

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

1/Tag: *Feuerball*

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 oder seinem Stab. Alternativ kann er zweimal Feuer schleudern verwenden.

Biss (nur Slaad-Gestalt). +7, 1,50 m, 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Klauen (nur Slaad-Gestalt). +7, 1,50 m, 7 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Stab. +7, 1,50 m, 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Flammen schleudern. +4, Reichweite 18 m, 10 (3W6) Feuerschaden. Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.



DUNGEONS & DRAGONS®



HEZROU

Künstler: Conceptopolis

HEZROU

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 136 (13W10 + 65)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+4

GES

+3

KON

+5

INT

-3

WEI

+1

CHA

+1

Rettungswürfe STR +7, KON +8, WEI +4

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

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

Gestank. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 6 m um den Hezrou beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 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 Hezrous.

AKTIONEN

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

Biss. +7, 1,50 m. 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

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



HG 8 (3.900 EP)

Monster Manual: Seite 45

TM & © 2019
Wizards of the Coast



HOBGOBLIN-KRIEGSHERR

Künstler: Steve Prescott

HOBGOBLIN-KRIEGSHERR

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

RK: 20 (Ritterrüstung, Schild)

TP: 97 (13w8 + 39)

Bewegungsrate: 9 m

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

Rettungswürfe INT +5, WEI +3, CHA +5

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 14 (4W6) 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 drei Nahkampf-angriffe aus. Alternativ kann er zwei Fernkampfangriffe mit seinen Wurfspeeren ausführen.

Langschwert. +9, 1,50 m, 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Schildramme. +9, 1,50 m, 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Wurfspeer. +9, Reichweite 9/36 m, 6 (1W6 + 3) 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.

REAKTIONEN

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





HORNTEUFEL

Künstler: Jim Pavelec

HORNTEUFEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 178 (17W10 + 85)

Bewegungsrate: 6 m, fliegend 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+6	+3	+5	+1	+3	+3

Rettungswürfe STR +10, GES +7, WEI +7, CHA +7

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 13

Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht
des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungs-
würfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Nahkampfangriffe
aus: zwei mit seiner Gabel und einen mit seinem Schwanz. Er
kann Flammen schleudern anstelle eines Nahkampfangriffs
verwenden.

Gabel. +10 3m, 15 (2W8 + 6) Stichschaden.

Schwanz. +10 3m, 10 (1W8 + 6) Stichschaden. Wenn ein Ziel
eine Kreatur ist, die kein Untoter oder Konstrukt ist, muss es
einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um
nicht aufgrund der höllischen Wunde zu Beginn eines jeden
seiner Züge 10 (3W6) Trefferpunkte zu verlieren. Immer,
wenn der Teufel das Ziel mit diesem Angriff trifft, steigt der
Schaden, den die Wunde zufügt, um 10 (3W6). 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.

Flammen schleudern. Fernkampf-Zauberangriff: +7,
45m, 14 (4W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbarer
Gegenstand ist, der nicht getragen oder in der Hand gehalten
wird, fängt er ebenfalls Feuer.





HYDRA

Künstler: Zack Stella

HYDRA

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 172 (15W12 + 75)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+1	+5	-4	+0	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Atem anhalten. Die Hydra kann ihren Atem 1 Stunde lang anhalten.

Mehrere Köpfe. Die Hydra hat fünf Köpfe. Solange sie mehr als einen Kopf hat, hat die Hydra einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, taub und verängstigt.

Wenn die Hydra 25 oder mehr Schaden in einem Zug erleidet, stirbt einer ihrer Köpfe. Wenn all ihre Köpfe sterben, dann stirbt auch die Hydra.

Am Ende des Zuges wachsen der Hydra für jeden Kopf, der seit dem letzten Zug gestorben ist, zwei Köpfe nach, es sei denn, sie hat seit dem letzten Zug Feuerschaden erlitten. Die Hydra erhält für jeden Kopf, der auf diese Weise nachwächst, 10 Trefferpunkte zurück.

Reaktive Köpfe. Für jeden Kopf, den die Hydra nach dem ersten hat, erhält sie eine zusätzliche Reaktion, die nur für Gelegenheitsangriffe verwendet werden kann.

Schlaflos. Wenn die Hydra schläft, ist mindestens einer ihrer Köpfe immer wach.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Hydra macht so viele Biss-Angriffe, wie sie Köpfe besitzt.

Biss. +8, 3 m, 10 (1W10 + 5) Stichschaden.



DUNGEONS & DRAGONS®



IFRITI

Künstler: Conceptopolis

IFRITI

Großer Elementar, rechtschaffen böse

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 200 (16W10 + 112)

Bewegungsrate: 12 m, fliegen 18 m

STR

+6

GES

+1

KON

+7

INT

+3

WEI

+2

CHA

+3

Rettungswürfe INT +7, WEI +6, CHA +7

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Ignal

Elementarer Untergang. Wenn der Ifrit stirbt, löst sich sein Körper in einem Feuerblitz und einer Rauchwolke auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Ifrit getragen oder in der Hand gehalten hat.

Angeborenes Zauberverwirken. Zauberrrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zaubenangriffen.

Willentlich: *Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Vergrößern/Verkleinern, Zungen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Elementar beschwören*

(nur Feuerelementare), *Feuerwand, Gasförmige Gestalt, Mächtiges Trugbild, Unsichtbarkeit*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ifrit macht zwei Krummsäbel-Angriffe oder verwendet einmal Flammen schleudern.

Krummsäbel. +10, 1,50 m. 13 (2W6 + 6) Hiebschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Flammen schleudern. +7, 36 m. 17 (5W6) Feuerschaden.



HG 11 (7.200 EP)

Monster Manual: Seite 99

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



JUNGER BLAUER DRACHE

Künstler: John-Paul Balmet

JUNGER BLAUER DRACHE

Großer Drache, rechtschaffen böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 152 (16W10 + 64)

Bewegungsrate: 12 m, graben 6 m, fliegen 24 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+5

+0

+4

+2

+1

+3

Rettungswürfe GES +4, KON +8, WEI +5, CHA +7

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

AKTIONEN

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

Biss. +9, 3 m, 16 (2W10 + 5) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Klauen. +9, 1,50 m, 12 (1W6 + 5) Hiebschaden.

Blitzodem (Aufladung 5-6). Der Drache atmet in einer Linie mit 18 m Länge und 1,50 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 55 (10W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 9 (5.000 EP)

Monster Manual: Seite 63

TM & © 2019

Wizards of the Coast



JUNGER BRONZEDRACHE

Künstler: Craig J Spearing

JUNGER BRONZEDRACHE

Großer Drache, rechtschaffen gut

RK: 18 (natürliche Rüstung) TP: 142 (15W10 + 60)

Bewegungsrate: 12 m, fliegend 80 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+0	+4	+2	+1	+3

Rettungswürfe GES +3, KON +7, WEI +4, CHA +6

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

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m,
passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

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

Biss. +8, 3m, 16 (2W10 + 5) Stichschaden.

Klauen. +8, 1,50m, 12 (1W6 + 5) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5-6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Blitzodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 18 m Länge und 1,50 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 55 (10W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Abstoßungsodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Energie aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 12 m vom Drachen weggestoßen.





JUNGER GOLDDRACHE

Künstler: Autumn Rain Turkel

JUNGER GOLDDRACHE

Großer Drache, rechtschaffen gut

RK: 18 (natürliche Rüstung) TP: 178 (17W10 + 85)

Bewegungsrate: 12 m, fliegend 80 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+6	+2	+5	+3	+1	+5

Rettungswürfe GES +6, KON +9, WEI +5, CHA +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +5,

Überzeugen +9, Wahrnehmung +9

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m,

passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

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

Biss. +10, 3 m, 17 (2W10 + 6) Stichschaden.

Klauen. +10, 1,50 m, 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5-6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 55 (10W10) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwächender Atem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht für 1 Minute einen Nachteil bei allen auf Stärke basierenden Angriffswürfen, Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen zu haben. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



DUNGEONS & DRAGONS



JUNGER GRÜNER DRACHE

Künstler: Daren Bader

JUNGER GRÜNER DRACHE

Großer Drache, rechtschaffen böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 136 (16W10 + 48)

Bewegungsrate: 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+4

+1

+3

+3

+1

+2

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +4, Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

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

Biss. +7, 3 m. 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

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

Giftodem (Aufladung 5-6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge giftiges Gas aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 42 (12W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 8 (3.900 EP)

Monster Manual: Seite 67

TM & © 2019

Wizards of the Coast



JUNGER KUPFERDRACHE

Künstler: Vance Kovacs

JUNGER KUPFERDRACHE

Großer Drache, chaotisch gut

RK: 17 (natürliche Rüstung) TP: 119 (14W10 + 42)

Bewegungsrate: 12 m, kletternd 12 m, fliegend 80 m

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

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m,

passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

AKTIONEN

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

Biss. +7, 3 m, 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

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

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Säureodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 12 m Länge und 1,50 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 40 (9W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Verlangsamender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine Reaktionen verwenden, ihre Bewegungsrate wird halbiert, und sie kann nicht mehr als eine Aktion in ihrem Zug durchführen. Außerdem kann die Kreatur in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, nicht beides. Diese Auswirkungen halten für 1 Minute an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.





JUNGER MESSINGDRACHE

Künstler: Daniel Landerman

JUNGER MESSINGDRACHE

Großer Drache, chaotisch gut

RK: 17 (natürliche Rüstung) TP: 110 (13W10 + 39)

Bewegungsrate: 12 m, grabend 6 m, fliegend 24 m

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

Rettungswürfe GES +3, KON +6, WEI +3, CHA +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m,
passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

AKTIONEN

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

Biss. +7, 3 m, 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

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

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 12 m Länge und 1,50 m Breite Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 42 (12W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schlafodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Schlafgas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 5 Minuten bewusstlos zu werden. Dieser Effekt endet für eine Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion aufwendet, um sie zu wecken.



DUNGEONS & DRAGONS®



JUNGER ROTES DRACHE

Künstler: Zack Stella

JUNGER ROTES DRACHE

Großer Drache, chaotisch böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 178 (17W10 + 85)

Bewegungsrate: 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+6

+0

+5

+2

+0

+4

Rettungswürfe GES +4, KON +9, WEI +4, CHA +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsight 9, Dunkelsicht 36, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

AKTIONEN

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

Biss. +10, 3 m. 17 (2W10 + 6) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Klauen. +10, 1,50 m. 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5-6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 56 (16W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 10 (5.900 EP)

Monster Manual: Seite 70

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



JUNGER SCHWARZER DRACHE

Künstler: John-Paul Balmet

JUNGER SCHWARZER DRACHE

Großer Drache, chaotisch böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 127 (15W10 + 45)

Bewegungsrate: 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+4

+2

+3

+1

+0

+2

Rettungswürfe GES +5, KON +6, WEI +3, CHA +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

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

Biss. +7, 3 m. 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

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

Säureodem (Aufladung 5-6). Der Drache atmet in einer Linie mit 9 m Länge und 1,50 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 49 (11W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 7 (2.900 EP)

Monster Manual: Seite 60

TM & © 2019

Wizards of the Coast



JUNGER SILBERDRACHE

Künstler: Tom Babbey

JUNGER SILBERDRACHE

Großer Drache, rechtschaffen gut

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 168 (16W10 + 80)

Bewegungsrate: 12 m, fliegend 80 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+6	+0	+5	+2	+0	+4

Rettungswürfe GES +4, KON +9, WEI +4, CHA +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6,
Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m,
passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

AKTIONEN

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

Biss. +10, 3 m, 17 (2W10 + 6) Stichschaden.

Klauen. +10, 1,50 m, 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5-6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Kälteodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 54 (12W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Lähmender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge lähmendes Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



DUNGEONS & DRAGONS



JUNGER WEISSER DRACHE

Künstler: Lars Grant-West

JUNGER WEISSER DRACHE

Großer Drache, chaotisch böse

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 133 (14W10 + 56)

Bewegungsrate: 12 m, graben 6 m, fliegen 24 m,
schwimmen 12 m

STR

+4

GES

+0

KON

+4

INT

-2

WEI

+0

CHA

+1

Rettungswürfe GES +3, KON +7, WEI +3, CHA +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Eiswandeln. Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

AKTIONEN

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

Biss. +7, 3 m. 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

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

Kälteodem (Aufladung 5-6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 45 (10W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 6 (2,300 EP)

Monster Manual: Seite 73

TM & © 2019

Wizards of the Coast



KETTENTEUFEL

Künstler: Marco Nelor

KETTENTEUFEL

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 85 (10W8 + 40)

Bewegungsrate: 9 m

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

Rettungswürfe KON +7, WEI +4, CHA +5

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 11

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.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe mit seinen Ketten aus.

Kette. +8 3 m, 11 (1W6 + 4) Hiebschaden. Das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 14), wenn der Teufel nicht bereits eine andere Kreatur gepackt hat. Bis dieser Haltegriff endet,

ist das Ziel festgesetzt und erleidet zu Beginn eines jeden seiner Züge 7 (2W6) Stichschaden.

Ketten beleben (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). An bis zu vier Ketten innerhalb von 18 m, die der Kettenteufel sehen kann, wachsen auf magische Weise messerscharfe Stacheln, und die Ketten werden unter Befehl des Teufels zum Leben erweckt, wenn sie nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Jede belebte Kette ist ein Objekt mit RK 20, 20 Trefferpunkten, Resistenz gegen Stichschaden und Immunität gegen psychischen Schaden und Schallschaden. Wenn der Teufel in seinem Zug einen Mehrfachangriff verwendet, kann er die belebte Kette für einen zusätzlichen Kettenangriff verwenden. Eine belebte Kette kann eine Kreatur selbstständig packen, kann aber keine Angriffe ausführen, solange sie einen Gegner gepackt hat. Eine belebte Kette wird wieder unbelebt, wenn sie auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der der Teufel kampfunfähig ist oder stirbt.

REAKTIONEN

Verstörende Maske. Wenn eine Kreatur, die der Teufel sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um den Teufel beginnt, kann dieser eine Illusion erschaffen, die ihn aussehen lässt wie eine verstorbene geliebte Person der Kreatur oder einer ihrer erbitterten Feinde. Wenn die Kreatur den Teufel sehen kann, muss sie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht bis zum Ende ihres Zuges verängstigt zu sein.





KNOCHENTEUFEL

Künstler: Filip Burburan

KNOCHENTEUFEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK: 19 (natürliche Rüstung) TP: 142 (15W10 + 60)

Bewegungsrate: 12 m, fliegen 12 m

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

Rettungswürfe INT +5, WEI +6, CHA +7

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +7

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.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungs-
würfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Angriffe aus: zwei
mit seinem Klauen und einen mit seinem Stachel.

Klauen. +8, 3 m, 8 (1W8 + 4) Hiebsschaden.

Stachel. +8 3 m, 13 (2W8 + 4) Stichschaden plus 17 (5W6)
Giftschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungs-
wurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet
zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines
jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich bei
einem Erfolg beenden.





KUO-TOA-ERZPRIESTER

Künstler: Zoltan Boros

KUO-TOA-ERZPRIESTER

Mittelgroßer Humanoider (Kuo-toa), neutral böse

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 97 (13w8 + 39)

Bewegungsrate: 9 m, schwimmend 9 m

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

Fertigkeiten Religion +6, Wahrnehmung +9

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19

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 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Zaubertricks (willentlich). *Göttliche Führung, Heilige Flamme, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Heiligtum, Magie entdecken, Schild des Glaubens*

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

3. Grad (3 Plätze): *Schutzgeister, Zungen*

4. Grad (3 Plätze): *Wasser kontrollieren, Weissagung*

5. Grad (2 Plätze): *Ausspähung, Massen-Wunden heilen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Kuo-toa führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Zepter. +6, 1,50 m, 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Blitzschaden.

Waffenloser Angriff. +6, 1,50 m, 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden.





LEHMGOLEM

Künstler: Conceptopolis

LEHMGOLEM

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 133 (14W10 + 56)

Bewegungsrate: 6 m

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

Schadensresistenzen Gift, Psychisch, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

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

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen

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

Berserker. Wenn der Golem seinen Zug mit 60 Trefferpunkten 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 klei-

ner ist als er selbst. Sobald der Golem in den Berserkerrausch verfällt, bleibt er in diesem Zustand, bis er zerstört wird oder alle Trefferpunkte zurückerhält.

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

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. +8, 1,50 m, 16 (2W10 + 5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, sonst sinken ihre maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden. Das Ziel stirbt, wenn ihre maximalen Trefferpunkte auf 0 fallen. Diese Verringerung hält an, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie geheilt wird.

Hast (Aufladung 5-6). Bis zum Ende seines nächsten Zuges erhält der Golem einen Bonus von +2 auf seine RK und hat einen Vorteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen. Er kann außerdem den Hieb-Angriff als Bonusaktion verwenden.





MANTLER

Künstler: Mark Behm

MANTLER

Große Aberration, chaotisch neutral

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 78 (12W10 + 12)

Bewegungsrate: 3 m, fliegen 12 m

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Sinne Dunkelsicht 11 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche

Schadensübertragung. Solange der Mantler an eine Kreatur geheftet ist, erleidet er selbst nur die Hälfte des Schadens, der ihm zugefügt wird (abgerundet), und die Kreatur erleidet die andere Hälfte.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Mantler bewegungslos bleibt, ohne seine Unterseite zu zeigen, ist er nicht von einem dunklen Lederumhang zu unterscheiden.

Lichtempfindlich. Solange sich der Mantler im hellen Licht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Mantler führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Schwanz.

Biss. +6, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Stichschaden, und wenn das Ziel groß oder kleiner ist, dann heftet sich der Mantler an es. Wenn der Mantler Vorteil gegen das Ziel hat, heftet er sich an den Kopf des Opfers. Das Ziel ist dann blind und kann nicht atmen, solange der Mantler sich an ihm festhält. Solange der Mantler an das Ziel geheftet ist, kann er diesen Angriff nur gegen das Ziel durchführen

und hat einen Vorteil beim Angriffswurf. Der Mantler kann sich lösen, indem er 1,50 m seiner Bewegung verwendet. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann seine Aktion verwenden, um den Mantler zu lösen, indem es einen Wurf auf Stärke gegen SG 16 ablegt.

Schwanz. +6, 3 m, 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.

Stöhnen. Alle Kreaturen im Umkreis von 18 m um den Mantler, die sein Stöhnen hören können und keine Aberrationen sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Mantlers verängstigt zu werden. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur erfolgreich ist, dann ist diese Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen das Stöhnen des Mantlers immun.

Trugbilder (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Mantler erschafft auf magische Weise drei illusorische Duplikate seiner selbst, wenn er sich nicht in hellem Licht aufhält. Die Duplikate bewegen sich mit ihm und ahmen seine Aktionen nach. Dabei wechseln sie die Position, sodass es unmöglich ist, festzustellen, welcher Mantler der echte ist. Wenn sich der Mantler in einem Bereich mit hellem Licht aufhält, verschwinden die Duplikate.

Wenn eine Kreatur den Mantler zum Ziel eines Angriffs oder schädigenden Zaubers macht, solange noch ein Duplikat existiert, würfelt die Kreatur zufällig, um zu bestimmen, ob sie den Mantler oder eines der Duplikate erwischt. Eine Kreatur ist nicht von diesem magischen Effekt betroffen, wenn sie nicht sehen kann oder andere Sinne als ihre Sicht nutzt.

Ein Duplikat hat die RK des Mantlers und nutzt seine Rettungswürfe. Wenn ein Angriff das Duplikat trifft oder es einen Rettungswurf gegen einen Effekt, der Schaden verursacht, nicht schafft, dann verschwindet das Duplikat.





MARID

Künstler: Conceptopolis

MARID

Großer Elementar, chaotisch neutral

RK: 17 (natürliche Rüstung) TP: 229 (17w10 + 136)

Bewegungsrate: 9 m, fliegend 18 m, schwimmend 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+6	+1	+8	+4	+3	+4

Rettungswürfe GES +5, WEI +7, CHA +8

Schadensresistenzen Blitz, Kälte, Säure

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m,
passive Wahrnehmung 13

Sprachen Aqual

Amphibisch. Der Marid kann Luft und Wasser atmen.

Elementarer Untergang. Wenn der Marid stirbt, löst sich sein Körper in eine Explosion aus Wasser und Schaum auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Marid getragen oder in der Hand gehalten hat.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Willentlich: *Böses und Gutes entdecken, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Nebelwolken, Wasser erschaffen oder zerstören*

Jeweils 3/Tag: *Auf Wasser wandeln, Wasser atmen, Zungen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Elementar beschwören (nur Wasserelementare), Gasförmige Gestalt, Wasser kontrollieren*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Marid führt zwei Dreizack-Angriffe aus.

Dreizack. +10, 1,50 m, 13 (2W6 + 6) Stichschaden, oder 15 (2W8 + 6) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Wasserstrahl. Der Marid schießt auf magische Weise Wasser in einer Linie von 18 m Länge und 1,50 m Breite. Jede Kreatur in der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 21 (6W6) Wuchtschaden, und wenn sie riesig oder kleiner ist, wird sie bis zu 6 m vom Marid weggeschoben und erleidet den Zustand liegend. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden, wird aber weder geschoben noch erleidet es den Zustand liegend.





MARILITH

Künstler: Conceptopolis

MARILITH

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 189 (18W10 + 90)

Bewegungsrate: 12 m

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

Rettungswürfe STR +9, KON +10, WEI +8, CHA +10

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und

Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe der Marilith sind magisch.

Reaktiv. Die Marilith kann in jedem Zug eines Kampfes eine Reaktion durchführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Marilith führt sieben Angriffe aus: sechs mit ihren Langschwertern und einen mit ihrem Schwanz.

Langschwert. +9, 1,50 m, 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Schwanz. +9, 3 m, 15 (2W10 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es gepackt (Rettungswurf zum Entkommen 19). Bis der Haltegriff endet ist das Ziel festgesetzt, die Marilith kann das Ziel automatisch mit ihrem Schwanz treffen, und die Marilith kann keine Schwanzangriffe gegen andere Ziele machen.

Teleportieren. Die Marilith teleportiert sich magisch zusammen mit der Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m in einen nicht besetzten Bereich, den sie sehen kann.

REAKTIONEN

Parade. Die Marilith addiert +5 auf ihre RK gegen einen Nahkampfangriff, der sie treffen würde. Dazu muss die Marilith den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.





MEZZOLOTH

Künstler: Kieran Yanner

MEZZOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 75 (10W8 + 30)

Bewegungsrate: 12 m

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

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

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

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Infernisch, Telepathie 18 m

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 11.

Jeweils 2/Tag: *Dunkelheit*, *Magie bannen*

1/Tag: *Todeswolke*

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Mezzoloths sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Mezzoloth führt zwei Angriffe durch: einen mit seinen Klauen und einen mit seinem Dreizack.

Klauen. +7, 1,50 m, 9 (2W4 + 4) Hiebsschaden.

Dreizack. +7, 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 8 (1W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit zwei Klauen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Teleportieren. Der Mezzoloth teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.





NALFESHNEE

Künstler: Conceptopolis

NALFESHNEE

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 18 (natürliche Rüstung) **TP:** 184 (16W10 + 96)

Bewegungsrate: 6 m, fliegend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+0	+6	+4	+1	+2

Rettungswürfe KON +11, INT +9, WEI +6, CHA +7

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Nalfeshnee verwendet Grauensnimbub, wenn er kann. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. +10, 1,50 m, 32 (5W10 + 5) Stichschaden.

Klauen. +10, 3 m, 15 (3W6 + 5) Hiebschaden.

Grauensnimbub (Aufladung 5-6). Der Nalfeshnee gibt auf magische Weise ein flimmerndes, vielfarbiges Licht ab. Alle nicht untoten Kreaturen innerhalb von 4,50 m um den Nalfeshnee, die ihn sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen den Grauensnimbub des Nalfeshnee immun.

Teleportieren. Der Nalfeshnee teleportiert sich magisch zusammen mit der Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m in einen nicht besetzten Bereich, den sie sehen kann.





NYCALOTH

Künstler: Jim Pavelec

NYCALOTH

Großer Unhold (Yugoloth), neutral böse

RK: 18 (natürliche Rüstung) **TP:** 123 (13W10 +52)

Bewegungsrate: 12 m, fliegend 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+0	+4	+1	+0	+2

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

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

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Infernisch, Telepathie 18 m

Angeborenes Zauberwirken.

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Nycaloths sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Nycaloth führt zwei Nahkampfangriffe durch, oder führt einen Nahkampfangriff durch und teleportiert sich vor oder nach dem Angriff.

Klaue. +9, 1,50 m, 12 (2W6 + 5) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht wegen der unheiligen Wunde zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (2W4) Hiebschaden zu erleiden. Immer wenn der Nycaloth das Ziel mit diesem Angriff verwundet, steigt der Schaden, den die Wunde verursacht, um 5 (2W4). Jede Kreatur kann eine Aktion verwenden, um die Wunde mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 13 zu stillen. Die Wunde schließt sich auch, wenn das Ziel magische Heilung erhält.

Zweihandaxt. +9, 1,50 m, 18 (2W12 + 5) Hiebschaden.

Teleportieren. Der Nycaloth teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.





ONI

Künstler: David Vargo

ONI

Großer Riese, rechtschaffen böse

RK: 16 (Kettenhemd)

TP: 110 (13W10 + 39)

Bewegungsrate: 9 m, fliegend 9 m

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

Rettungswürfe GES +3, KON +6, WEI +4, CHA +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Täuschen +8, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 13.

Beliebig Oft: *Dunkelheit, Unsichtbarkeit*

1/Tag: *Gasförmige Gestalt, Kältekegel, Person bezaubern, Schlaf*

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Oni sind magisch.

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Oni führt zwei Angriffe durch, entweder mit seinen Klauen oder seiner Glefe.

Klauen (nur Oni-Gestalt): +7, 1,50 m, 8 (1W8 + 4) Hiebschaden.

Glefe. +7, 3 m, 15 (2W10 + 4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden in kleiner oder mittelgroßer Gestalt.

Gestalt verändern. Der Oni verwandelt sich magisch in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden, in einen großen Riesen, oder er nimmt seine wahre Gestalt wieder an. Abgesehen von seiner Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Die einzige Ausrüstung, die sich ebenfalls verwandelt, ist die Glefe; sie schrumpft, sodass sie in der humanoiden Gestalt geführt werden kann. Wenn der Oni stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an, und seine Glefe nimmt wieder ihre normale Größe an.





PLANETAR

Künstler: Conceptopolis

PLANETAR

Großer Himmlischer, rechtschaffen gut

RK: 19 (natürliche Rüstung) TP: 200 (16W10 + 112)

Bewegungsrate: 12 m, fliegend 16 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+7	+5	+7	+4	+6	+7

Rettungswürfe KON +12, WEI +11, CHA +12

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Gleißend; Wucht-, Stich- und Hieb-
schaden durch nicht-magische Angriffe.

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt.

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Engelswaffen. Die Waffenangriffe des Planetars sind magisch.
Wenn der Planetar mit einer Waffe trifft, verursacht die Waffe
zusätzlich 5W8 gleißenden Schaden (in den Angriff bereits
eingerechnet).

Göttliches Bewusstsein. Der Planetar erkennt sofort, wenn
er eine Lüge hört.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 20.

*Willentlich: Gutes und Böses entdecken, Unsichtbarkeit
(nur selbst)*

*Jeweils 3/Tag: Flammenschlag, Gutes und Böses bannen,
Klingenbarriere, Tote erheben*

*Jeweils 1/Tag: Heiliges Gespräch, Insektenplage,
Wetter kontrollieren*

Magieresistenz. Der Planetar hat einen Vorteil bei Rettungs-
würfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Planetar führt zwei Nahkampfangriffe
durch.

Zweihandschwert. +12, 1,50 m, 21 (4W6 + 7) Hiebschaden
plus 22 (5W8) gleißender Schaden.

Heilende Berührung (4/Tag). Der Planetar berührt
eine andere Kreatur. Das Ziel erhält auf magische Weise
30 (6W8 + 3) Trefferpunkte zurück und wird von jeglichen
Flüchen, Krankheit, Gift, Blindheit oder Taubheit befreit.





PURPURWURM

Künstler: Mark Behm

PURPURWURM

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 247 (15W20 + 90)

Bewegungsrate: 50 m, graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+9	-2	+6	-5	-1	-3

Rettungswürfe KON +11, WEI +4

Sinne Blindsight 9 m, Erschütterungssinn 18 m,
passive Wahrnehmung 9

Tunnelbauer. Der Wurm kann sich mit seiner halben Graben-Bewegungsrate durch festes Gestein graben und lässt dabei einen Tunnel mit 3 m Durchmesser zurück.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Wurm führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Stachel.

Biss. +14, 3 m, 22 (3W8 + 9) Stichschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht vom Wurm verschluckt zu werden. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Wurms kommen, und erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Wurms. Wenn der Wurm in einem Zug durch eine Kreatur in seinem Inneren 30 oder mehr Schaden erleidet, muss er am Ende des Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hochzuwürgen. Diese landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Wurm. Wenn der Wurm stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Leichnam entkommen, indem sie 6 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Schwanzstachel. +14, 3 m, 19 (3W6 + 9) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht 42 (12W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.





RAKSHASA

Künstler: Ilya Shkipin

RAKSHASA

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

RK: 16 (natürliche Rüstung)

TP: 110 (13W8 +52)

Bewegungsrate: 12 m

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

Fertigkeiten Motiv erkennen +8, Täuschen +10

Schadensempfindlichkeiten Stichschaden durch magische

Waffen, die von guten Kreaturen geführt werden

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

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Beschränkte Magieimmunität. Der Rakshasa kann nicht von Zaubern des 6. Grades oder niedriger betroffen oder wahrgenommen werden, wenn er es nicht möchte. Er hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen alle anderen Zauber und magischen Effekte.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zaubenangriffen.

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gedanken entdecken, Magierhand, Selbstverkleidung*

3/Tag: *Einflüsterung, Mächtige Illusion, Magie entdecken, Person bezaubern, Unsichtbarkeit*

1/Tag: *Ebenenwechsel, Fliegen, Person beherrschen, Wahre Sicht*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Rakshasa führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. +7, 1,50 m, 9 (2W6 + 2) Hiebschaden, und das Ziel wird verflucht, wenn es eine Kreatur ist. Der magische Fluch tritt in Kraft, wenn das Ziel eine kurze oder lange Rast einlegt, und füllt dessen Gedanken mit schrecklichen Bildern und Träumen. Das verfluchte Ziel zieht keinen Nutzen aus kurzen oder langen Rasten. Der Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie aufgehoben wird.





REMORHAZ

Künstler: Cory Trego-Erdner

REMORHAZ

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 195 (17W12 + 85)

Bewegungsrate: 9 m, graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+7	+1	+5	-3	+0	-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 10 (3W6) Feuerschaden.

AKTIONEN

Biss. +11, 3 m, 40 (6W10 + 7) Stichschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 17). Bis der Haltegriff endet ist die Kreatur festgesetzt, und der Remorhaz kann kein anderes Ziel beißen.

Verschlucken. Der Remorhaz macht einen Biss-Angriff gegen eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, die er gepackt hat. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur den Biss-Schaden und wird verschluckt. Der Haltegriff endet dadurch. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Remorhaz kommen, und erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Remorhaz.

Wenn der Remorhaz in einem Zug durch eine Kreatur in seinem Inneren 30 oder mehr Schaden erleidet, muss er am Ende des Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hochzuwürgen. Diese landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Remorhaz. Wenn der Remorhaz stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Leichnam entkommen, indem sie 4,50 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.



DUNGEONS & DRAGONS



ROCH

Künstler: Conceptopolis

ROCH

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 248 (16W20 + 80)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 36 m

STR

+9

GES

+0

KON

+5

INT

-4

WEI

+0

CHA

-1

Rettungswürfe GES +4, KON +9, WEI +4, CHA +3

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Roch führt zwei Angriffe durch; einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Krallen.

Schnabel. +13, 3 m. 27 (4W8 + 9) Stichschaden.

Krallen. +13, 1,50 m. 23 (4W6 + 9) Hiebschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 19). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Roch kann seine Krallen nicht gegen ein anderes Ziel einsetzen.



HG 11 (7,200 EP)

Monster Manual: Seite 238

TM & © 2019
Wizards of the Coast



SCHILDWÄCHTER

Künstler: Conceptopolis

SCHILDWÄCHTER

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 142 (15W10 + 60)

Bewegungsrate: 9 m

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Befehle in jeder Sprache, kann aber nicht sprechen

Gebunden. Der Schildwächter ist magisch an ein Amulett gebunden. Solange sich der Wächter und sein Amulett auf der gleichen Existenzebene befinden, kann der Träger des Amuletts den Wächter telepathisch auffordern, an seine Seite zu kommen, und der Wächter kennt die Entfernung und Richtung zum Amulett. Wenn sich der Schildwächter innerhalb von 18 m zum Träger des Amuletts befindet, wird der halbe Schaden, den der Träger erleidet (aufgerundet) auf den Schildwächter übertragen.

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

Zauberspeicher. Ein Zauberwirker, der das Amulett des Schildwächters trägt, kann den Schildwächter einen Zauber des 4. Grades oder niedriger speichern lassen. Dazu muss der Träger den Zauber auf den Wächter wirken. Der Zauber hat keinen Effekt, wird aber im Wächter gespeichert. Wenn der Träger des Amuletts es ihm befiehlt oder wenn die Situation eintritt, die der Zauberwirker bestimmt hat, wirkt der Schildwächter den gespeicherten Zauber mit allen Parametern, die der ursprüngliche Zauberwirker festgelegt hat. Dabei sind keine Komponenten notwendig. Wenn der Zauber gewirkt oder ein neuer Zauber gespeichert wird, gehen zuvor gespeicherte Zauber verloren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schildwächter führt zwei Faust-Angriffe durch.

Faust. +7, 1,50 m, 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Abschirmen. Wenn eine Kreatur einen Angriff gegen den Träger des Amuletts des Schildwächters ausführt, dann gewährt der Schildwächter dem Träger +2 RK, wenn er sich innerhalb von 1,50 m zum Träger aufhält.





STEINGOLEM

Künstler: Conceptopolis

STEINGOLEM

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 178 (17W10 + 85)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+6	-1	+5	-4	+0	-5

Schadensresistenzen Gift, Psychisch, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen

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

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen

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

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. +10, 1,50 m, 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Verlangsamten (Aufladung 5-6). Der Golem wählt eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 9 m, die er sehen kann, aus. Jedes Ziel muss gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf kann das Ziel keine Reaktionen verwenden, seine Bewegungsrate wird halbiert, und es kann nicht mehr als einen Angriff in seinem Zug ausführen. Außerdem kann das Ziel eine Aktion oder Bonusaktion in seinem Zug ausführen, nicht beides.

Diese Effekte halten für 1 Minute an. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



DUNGEONS & DRAGONS®



STEINRIESE

Künstler: Marco Nelor

STEINRIESE

Riesiger Riese, neutral

RK: 17 (natürliche Rüstung)

TP: 126 (11W12 +55)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+6

GES

+2

KON

+5

INT

+0

WEI

+1

CHA

-1

Rettungswürfe GES +5, KON +8, WEI +4

Fertigkeiten Athletik +12, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandknüppel-Angriffe aus.

Zweihandknüppel. +9, 4,5 m. 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Felsbrocken. +9, Reichweite 18/72 m. 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

REAKTIONEN

Felsen fangen. Wenn ein Felsbrocken oder ähnlicher Gegenstand auf den Riesen geschleudert wird, kann der Riese das Geschoss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 fangen, sodass er keinen Wuchtschaden erleidet.



HG 7 (2.900 EP)

Monster Manual: Seite 236

TM & © 2019
Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS®



STURMRIESE

Künstler: John-Paul Balmet

STURMRIESE

Riesiger Riese, chaotisch gut

RK: 16 (Schuppenrüstung)

TP: 230 (20W12 + 100)

Bewegungsrate: 15 m, schwimmen 15 m

STR

+9

GES

+2

KON

+5

INT

+3

WEI

+4

CHA

+4

Rettungswürfe STR +14, KON +10, WEI +9, CHA +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Athletik +14, Geschichte +8,
Wahrnehmung +9 Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Amphibisch. Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 17.

Beliebig oft: *Federfall, Licht, Magie entdecken, Schweben*

Jeweils 3/Tag: *Wasser atmen, Wetterkontrolle*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. +14, 3 m. 30 (6W6 + 9) Hiebsschaden.

Felsbrocken. +14, Reichweite 18/72 m. 35 (4W12 + 9) Wuchtschaden.

Blitzschlag (Aufladung 5-6). Der Riese schleudert einen magischen Blitz auf einen Punkt innerhalb von 150 m, den er sehen kann. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Punkt müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht 54 (12W8) Blitzschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 13 (10.000 EP)

Monster Manual: Seite 237

TM & © 2019
Wizards of the Coast



TODESSLAAD

Künstler: Conceptopolis

TODESSLAAD

Mittelgroße Aberration (Gestaltwandler), chaotisch böse

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 170 (20W8 + 80)

Bewegungsrate: 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
+5	+2	+4	+2	+0	+3

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 18 m,

passive Wahrnehmung 18

Sprachen Slaad, Telepathie 18 m

Gestaltwandler. Der Slaad kann eine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen.

Beliebig oft: *Gedanken entdecken, Mächtiges Trugbild, Magie entdecken, Magierhand, Unsichtbarkeit (nur selbst)*

Jeweils 2/Tag: *Feuerball, Fliegen, Furcht, Zungen*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Todeswolke*

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Slaad sind magisch.

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 oder seinem Zweihandschwert.

Biss (nur Slaad-Gestalt). +9, 1,50 m, 9 (1W8 + 5) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Klauen (nur Slaad-Gestalt). +9, 1,50 m, 10 (1W10 + 5) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Zweihandschwert. +9, 1,50 m, 12 (2W6 + 5) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.





ULTROLOTH

Künstler: Jim Pavelec

ULTROLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

RK: 19 (natürliche Rüstung) TP: 153 (18W8 + 72)

Bewegungsrate: 9 m, fliegend 18 m

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

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7

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

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Infernisch, Telepathie 36 m

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 17.

Beliebig oft: *Dunkelheit, Einflüsterung, Gedanken entdecken, Gestaltwandel, Hellsehen, Magie bannen, Magie entdecken, Unsichtbarkeit (nur selbst)*

Jeweils 3/Tag: *Dimensionstür, Furcht, Feuerwand*

Jeweils 1/Tag: *Feuersturm, Massen-Einflüsterung*

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

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Ultroloths sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ultroloth kann seinen Hypnotischen Blick verwenden und drei Nahkampfangriffe durchführen.

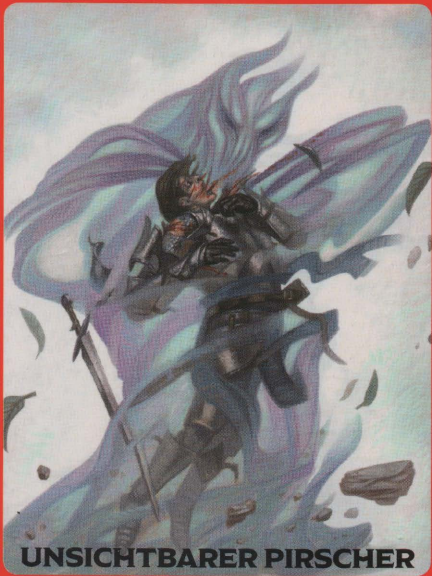
Langschwert. +8, 1,50 m, 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Hypnotischer Blick. Die Augen des Ultroloths funkeln mit opaleszierendem Licht und er wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m aus, die er sehen kann. Wenn das Ziel den Ultroloth sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Ultroloths bezaubert zu werden. Das bezauberte Ziel ist betäubt. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel für 24 Stunden immun gegen den Blick des Ultroloths.

Teleportieren. Der Ultroloth teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.



DUNGEONS & DRAGONS®



UNSICHTBARER PIRSCHER

Künstler: David Vargo

UNSICHTBARER PIRSCHER

Mittelgroßer Elementar, neutral

RK: 14

TP: 104 (16W8 + 32)

Bewegungsrate: 15 m, fliegen 15 m (schweben)

STR

GES

KON

INT

WEI

CHA

+3

+4

+2

+0

+2

+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8

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

Schadensimmunitäten Gift

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

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Aural, Versteht die Gemeinsprache, spricht sie aber nicht

Unsichtbarkeit. Der Pirscher ist unsichtbar.

Perfekter Verfolger. Der Beschwörer weist dem Pirscher seine Beute zu. Der Pirscher kennt die Richtung und Entfernung zu seiner Beute, solange die beiden sich auf der gleichen Existenzebene befinden. Der Pirscher weiß auch, wo sich sein Beschwörer befindet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Pirscher führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. +6 zum Treffen, 1,50 m. 10 (2W6 + 3)
Wuchtschaden.



HG 6 (2.300 EP)

Monster Manual: Seite 290

TM & © 2019
Wizards of the Coast



VROCK

Künstler: Conceptopolis

VROCK

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 104 (11W10 + 44)

Bewegungsrate: 12 m, fliegend 18 m

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

Rettungswürfe GES +5, WEI +4, CHA +2

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m

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

AKTIONEN

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

Schnabel. +6, 1,50 m, 10 (2W6 + 3) Stichschaden.

Klauen. +6 zum Treffen, 1,50 m, 14 (2W10 + 3) Hiebschaden.

Sporen (Aufladung 6). Eine Wolke aus giftigen Sporen mit einem Radius von 4,50 m breitet sich um den Vrock aus. Die Sporen breiten sich um Ecken aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht vergiftet zu werden. Solange sie auf diese Weise vergiftet sind, erleiden Ziele zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (1W10) Giftschaden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Man kann den Effekt auch beenden, indem man eine Phiole Weihwasser über dem Ziel ausleert.

Betäubendes Kreischen (1/Tag). Der Vrock stößt ein grauenvolles Kreischen aus. Alle Kreaturen im Umkreis von 6 m um den Vrock, die ihn hören können und keine Dämonen sind, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Vrocks verängstigt zu werden.





WÄCHTERNAGA

Künstler: Conceptopolis

WÄCHTERNAGA

Große Monstrosität, rechtschaffen gut

RK: 18 (natürliche Rüstung)

TP: 127 (15W10 + 45)

Bewegungsrate: 12 m

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

Rettungswürfe GES +8, KON +7, INT +7, WEI +8, CHA +8

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Wiederbelebung. Wenn die Naga stirbt, erwacht sie innerhalb von 1W6 Tagen erneut zum Leben und erhält alle Trefferpunkte zurück. Nur ein Wunsch kann dieses Merkmal verhindern.

Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen.

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

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

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

3. Grad (3 Plätze): *Fluch, Hellsehen*

4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit, Verbannung*

5. Grad (2 Plätze): *Flammenschlag, Geas*

6. Grad (1 Platz): *Wahre Sicht*

AKTIONEN

Biss. +8, 3 m, 8 (1W8 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 45 (10W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Gift spucken. +8, Reichweite 4,50/9 m, das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 45 (10W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



DUNGEONS & DRAGONS®



WOLKENRIESE

Künstler: Justin Sweet

WOLKENRIESE

Riesiger Riese, neutral gut (50%) oder neutral böse (50%)

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 200 (16W12 + 96)

Bewegungsrate: 12 m

STR

+8

GES

+0

KON

+6

INT

+1

WEI

+3

CHA

+3

Rettungswürfe KON +10, WEI +7, CHA +7

Fertigkeiten Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

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

Angeborenes Zauberwirken.

Beliebig oft: *Licht, Magie entdecken, Nebelwolke*

Jeweils 3/Tag: *Federfall, Fliegen, Nebelschritt, Telekinese*

Jeweils 1/Tag: *Gasförmige Gestalt, Wetter kontrollieren*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Morgenstern-Angriffe aus.

Morgenstern. +12, 3 m. 21 (3W8 + 8) Stichschaden.

Felsbrocken. +12, Reichweite 18/72 m. 30 (4W10 + 8) Wuchtschaden.



HG 9 (5.000 EP)

Monster Manual: Seite 237

TM & © 2019

Wizards of the Coast

DUNGEONS & DRAGONS



WYVERN

Künstler: Brynn Metheney

WYVERN

Großer Drache, gesinnungslos

RK: 13 (natürliche Rüstung)

TP: 110 (13W10 + 39)

Bewegungsrate: 6 m, fliegen 24 m

STR

+4

GES

+0

KON

+3

INT

-3

WEI

+1

CHA

-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Wyvern führt zwei Angriffe durch; einen mit ihrem Biss und einen mit ihrem Stachel. Im Flug kann sie ihre Klauen anstelle eines anderen Angriffs einsetzen.

Biss. +7, 3 m. 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

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

Stachel. +7, 3 m. 11 (2W6 + 4) Stichschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 24 (7W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



HG 6 (2.300 EP)

Monster Manual: Seite 302

TM & © 2019
Wizards of the Coast



YOCHLOL

Künstler: Conceptopolis

YOCHLOL

Mittelgroßer Unhold (Dämon, Gestaltwandler), chaotisch böse

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 136 (16W8 + 64)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

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

Rettungswürfe GES +6, INT +5, WEI +6, CHA +6

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +10

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Gestaltwandler. Die Yochlol kann ihre Aktion verwenden, um sich in eine Gestalt zu verwandeln, die einer weiblichen Drow oder einer Riesenspinne ähnelt, oder seine wahre Gestalt anzunehmen. Ihre Spielwerte sind gleich, egal welche Form sie gerade hat. Jede Ausrüstung, die sie tragen oder in der Hand halten sollte, wird mit verwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

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

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

Angeborenes Zauberwirken. Zauberrettungswurf-SG 14.

Willentlich: *Gedanken entdecken, Spinnennetz*

1/Tag: *Person beherrschen*

Netzwandler. Die Yochlol ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Yochlol führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Hieb (Biss in Spinnenform). +6, 1,50 m (3 m in Dämonengestalt), 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden (Stichschaden in Spinnenform) plus 21 (6W6) Giftschaden.

Nebelgestalt. Die Yochlol verwandelt sich in toxischen Nebel oder nimmt wieder ihre wahre Gestalt an. Jede Ausrüstung, die sie tragen oder in der Hand halten sollte, wird mit verwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Solange sie die Nebelgestalt angenommen hat, ist die Yochlol kampfunfähig und kann nicht sprechen. Sie hat eine Flug-Bewegungsrate von 9 m, kann schweben und durch alle Bereiche dringen, die nicht luftdicht versiegelt sind. Sie hat einen Vorteil bei Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsrettungswürfen und ist immun gegen nicht magischen Schaden.

Solange sie die Nebelgestalt angenommen hat, kann die Yochlol den Bereich jeder Kreatur betreten und dort anhalten. Immer wenn eine Kreatur ihren Zug beginnt, während sich die Yochlol in ihrem Bereich befindet, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise Vergiftet ist, ist es kampfunfähig.





YUAN-TI-SCHEUSAL

Künstler: Conceptopolis

YUAN-TI-SCHEUSAL

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

RK: 15 (natürliche Rüstung)

TP: 127 (15W10 + 45)

Bewegungsrate: 12 m,

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine große 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 Scheusal-Gestalt). Zauberrrettungswurf-SG 15.

Beliebig oft: *Tierfreundschaft (nur Schlangen)*

3/Tag: *Einflüsterung*

1/Tag: *Furcht*

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Scheusal-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Fernkampfangriffe oder drei Nahkampfangriffe aus, kann aber seine Biss- und Umschlingen-Angriffe jeweils nur einmal verwenden.

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

Umschlingen. +7, 3 m, 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Yuan-ti kann nicht noch ein Ziel umschlingen.

Krummsäbel (nur Scheusal-Gestalt). +7, 1,50 m, 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Langbogen (nur Scheusal-Gestalt). +6, Reichweite 45/180 m, 12 (2W8 + 3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.



DUNGEONS & DRAGONS®



ZYKLOP

Künstler: Tomas Giorello

ZYKLOP

Riesiger Riese, chaotisch neutral

RK: 14 (natürliche Rüstung)

TP: 138 (12W12 + 60)

Bewegungsrate: 9 m

STR

+6

GES

+0

KON

+5

INT

-1

WEI

-2

CHA

+0

Sinne Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Riesisch

Schlechte Tiefenwahrnehmung. Der Zyklop erleidet einen Nachteil auf alle Angriffswürfe gegen Ziele, die mehr als 9 m entfernt sind.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Zyklop führt zwei Angriffe mit seiner Zweihandkeule durch.

Zweihandkeule. +9, 3 m. 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Fels. +9, Reichweite 9/36 m. 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden.



HG 6 (2.300 EP)

Monster Manual: Seite 317

TM & © 2019
Wizards of the Coast