

MORDENKAINEN PRÄSENTIERT
MONSTER DES MULTIVERSUMS



IMPRESSUM

Chefdesigner: Jeremy Crawford

Künstlerische Leitung: Emi Tanji, Kate Irwin

Dieses Buch ist eine Überarbeitung von Inhalten, die ursprünglich in den Büchern *Volos Almanach der Monster* (2016) und *Mordenkainens Foliant der Feinde* (2018) erschienen sind. Es enthält außerdem überarbeitete Optionen aus *Prinzen der Apokalypse* (2015), *Eberron: Aufstieg aus dem letzten Krieg* (2019) und *Mythic Odysseys of Theros* (2020).

Originaldesign: Jeremy Crawford, Adam Lee, Mike Mearls, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Sean K Reynolds, Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Chris Sims, Nolan Whale, Steve Winter

Design der Überarbeitung: Sydney Adams, Judy Bauer, Jeremy Crawford, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman

Redaktion: Judy Bauer, Michele Carter, Kim Mohan, Christopher Perkins

Layout: Trystan Falcone, Emi Tanji

Titelbild: Grzegorz Rutkowski

Grafiker: Dave Allsop, Tom Babbey, John-Paul Balmert, Thomas M. Baxa, Mark Behm, Eric Belisle,



AUF DEM TITELBILD

Der Magier Mordenkainen schwebt auf einem Ki-rin durch die Astralebene und bemerkt den Astralschlächter nicht, der sich nähert. Bild von Grzegorz Rutkowski.

620D0868100001 DE

ISBN: 978-0-7869-6811-4

Englische Erstausgabe: November 2021

Deutsche Erstausgabe: October 2022

9 8 7 6 5 4 3 2 1



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen und alle anderen Produktnamen von Wizards of the Coast und ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in USA. © 2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Vertreten durch: Hasbro_De Entree 240_1101 EE Amsterdam_NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

Michael Berube, Mike Bierek, Jared Blando, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Alix Branwyn, Aleksi Briclot, IP Dmitry Burmak, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Daarken, Nikki Dawes, Eric Deschamps, Simon Dominic, Dave Dorman, Nicholas Elias, Wayne England, Jason Felix, Justin Gerard, Justyna Gil, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Mike Jordana, Vance Kelly, Julian Kok, Michael Komarck, Daniel Landerman, Olly Lawson, Daniel Ljunggren, Valera Lutofflina, Warren Mahy, Lorenzo Mastroianni, Brynn Metheney, Aaron Miller, Francisco Miyara, Caio Monteiro, Scott Murphy, Marta Nael, Marco Nelor, Jim Nelson, Adam Paquette, PINDURSKI, Claudio Pozas, April Prime, Grzegorz Rutkowski, Marc Sasso, Chris Seaman, Ilya Shkipin, Rudy Siswanto, David Sladek, Craig J Spearing, Bryan Sola, Zack Stella, Sarah Stone, Philip Straub, Arnie Swekel, Thom Tenery, David A. Trampier, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Brian Valeza, Randy Vargas, Franz Vohwinkel, Anthony S. Waters, Campbell White, Richard Whitters, Eva Widemann, Sam Wood, Shawn Wood, Ben Wootten, Zuzanna Wuzyk, Min Yum

Projekttechnik: Cynda Callaway

Bildgebende Technik: Kevin Yee

Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

D&D GAME STUDIO

Ausführender Produzent: Ray Winninger

Chefdesigner: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Design-Manager: Steve Scott

Designabteilung: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Künstlerische Leitung: Richard Whitters

Grafikabteilung: Trystan Falcone, Kate Irwin, Emi Tanji, Shawn Wood, Trish Yochum

Leitender Produzent: Dan Tovar

Produzenten: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis

Direktor Produktmanagement: Liz Schuh

Produktmanager: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross

MARKETING

Leitung Globales Markenmarketing: Brian Perry

Globales Markenmanagement: Shelly Mazzanoble

Leitung Marketingkommunikation: Greg Tito

Community-Management: Brandy Camel

Haftungsausschluss: Wir haben den Magier Mordenkainen um einen humorvollen Haftungsausschluss für dieses Buch gebeten. Dies ist seine Antwort: „Der Tag, an dem ich alberne Haftungsausschlüsse für Spielhandbücher verfasse, wird der Tag sein, an dem ich die Zauberei nebst jeder Selbstachtung an den Nagel hänge.“ Mordenkainens Magierrivalin Tasha hat unser Anliegen offenbar mitbekommen und sendet uns Folgendes: „Mordenkainen hat seinen Sinn für Humor irgendwo zwischen Greyhawk und der Astralebene verloren. Kopf hoch, meine Lieben. Das Multiversum steckt voller Schrecken, und viele davon sind im vorliegenden Buch beschrieben. Haltet euren Humor und ein paar gute Zauber bereit. Wenn wir schon verschlungen werden, sollten wir der Dunkelheit doch mit einem Lächeln begegnen.“

INHALTSVERZEICHNIS

Wie du dieses Buch verwendest	4	Dämonischer Nimrod.....	72	Giff.....	122
Kapitel 1: Fantastische Völker	5	Delfin.....	73	Girallon.....	123
Erstellen deines Charakters.....	5	Delfin-Erfreuer.....	73	Githyanki.....	124
Aarakocra.....	6	Delfine.....	73	Githyanki-Gish.....	124
Aasimar.....	7	Demogorgon.....	74	Githyanki-Kith'rak.....	124
Duergar.....	8	Derro.....	76	Githyanki-Oberbefehlshaber.....	125
Echsenmensch.....	9	Derro.....	76	Githzerai.....	126
Eladrin.....	10	Derro-Wissender.....	77	Githzerai-Anarch.....	126
Fee.....	11	Dhergoloth.....	78	Githzerai-Erleuchteter.....	127
Firbolg.....	12	Dinosaurier.....	79	Gleitender Verfolger.....	128
Genasi.....	13	Brontosaurus.....	79	Glutzer.....	129
Erd-Genasi-Merkmale.....	13	Deinonychus.....	79	Gnoll-Dörrling.....	130
Feuer-Genasi-Merkmale.....	14	Dimetrodon.....	79	Gnolle.....	131
Luft-Genasi-Merkmale.....	14	Hadrosaurus.....	80	Gnoll-Fleischnager.....	131
Wasser-Genasi-Merkmale.....	14	Quetzalcoatlus.....	80	Gnoll-Jäger.....	131
Githyanki.....	15	Stegosaurus.....	80	Grauer Reißer.....	132
Githzerai.....	16	Velociraptor.....	80	Graz'zt.....	133
Goblin.....	17	Draegloth.....	81	Grunge.....	135
Goliath.....	18	Drow-Arachnomant.....	82	Grung.....	135
Grottenschrat.....	19	Drow-Hauptmann des Hauses.....	83	Grung-Elitekrieger.....	136
Harengon.....	20	Drow-Inquisitor.....	84	Grung-Wildling.....	136
Hobgoblin.....	21	Drow-Matronenmutter.....	85	Haudeggen.....	137
Kenku.....	22	Drow-Schattenklinge.....	87	Heuler.....	138
Kobold.....	23	Drow-Vorzugsgemahl.....	88	Hexenmeister.....	139
Meereself.....	24	Duergar.....	89	Hexenmeister der Erzfee.....	139
Minotaurus.....	25	Duergar-Despot.....	89	Hexenmeister des Großen Alten.....	139
Ork.....	26	Duergar-Gedankenmeister.....	90	Hexenmeister des Unholds.....	140
Satyr.....	27	Duergar-Kavalrachni.....	91	Hobgoblin-Eisenschatten.....	141
Schattenfee.....	28	Duergar-Kriegsherr.....	91	Hobgoblin-Verwüster.....	142
Tabaxi.....	29	Duergar-Seelenklinge.....	92	Höhlenfischer.....	143
Tiefengnom.....	30	Duergar-Steinwache.....	93	Höllenfeuerturm.....	144
Tortel.....	31	Duergar-Xarxorn.....	94	Hutidschin.....	145
Triton.....	32	Duergar-Konstrukte.....	95	Hydroloth.....	147
Wandler.....	33	Duergar-Hämmerer.....	95	Juiblex.....	148
Wechselbalg.....	34	Duergar-Schreier.....	95	Kampfkunst-Adept.....	150
Yuan-ti.....	35	Düsterlinge.....	96	Kampfoger.....	151
Zentaur.....	36	Düsterling.....	96	Oger-Bolzenwerfer.....	151
Kapitel 2: Bestiarium	37	Düsterling-Ältester.....	96	Oger-Houdah.....	151
Abishai.....	38	Dybbuk.....	97	Oger-Kettenbestie.....	152
Blauer Abishai.....	38	Eidolon.....	98	Oger-Rammbock.....	152
Grüner Abishai.....	39	Eidolon.....	98	Katoblepas.....	153
Roter Abishai.....	40	Heilige Statue.....	98	Kind der Tiefe.....	154
Schwarzer Abishai.....	40	Eladrin.....	99	Ki-rin.....	155
Weißer Abishai.....	41	Frühlings-Eladrin.....	99	Knochenklaue.....	157
Alhoon.....	42	Herbst-Eladrin.....	100	Kobold-Drachenschild.....	158
Alkith.....	44	Sommer-Eladrin.....	100	Kobold-Erfinder.....	159
Allip.....	45	Winter-Eladrin.....	101	Kobold-Schuppenzauberer.....	160
Ältestengehirn.....	46	Elementar-Myrmidone.....	102	Korred.....	161
Amnizu.....	49	Erdelementar-Myrmidon.....	102	Kraken-Priester.....	162
Annis-Vettel.....	50	Feuerelementar-Myrmidon.....	102	Kriegsherr.....	163
Armanit.....	51	Luftelementar-Myrmidon.....	103	Kriegspriester.....	164
Astralschlächter.....	52	Wasserelementar-Myrmidon.....	103	Kruthik.....	165
Babau.....	53	Erzdruide.....	104	Junger Kruthik.....	165
Bael.....	54	Fallensteller.....	105	Ausgewachsener Kruthik.....	166
Balhannoth.....	55	Fäulnismadenschwarm.....	106	Kruthik-Schwarmfürst.....	166
Banderhobb.....	57	Feuermolche.....	107	Kummargeschworener.....	167
Baphomet.....	58	Feuermolch-Hexenmeister von Imix.....	107	Einsamer Kummargeschworener.....	167
Barde.....	60	Feuermolch-Krieger.....	107	Erbärmlicher Kummargeschworener.....	168
Barghest.....	61	Feuerriesen-Schlächter.....	108	Hungrier Kummargeschworener.....	168
Berbalang.....	62	Finsterer Streiter.....	109	Verlorener Kummargeschworener.....	169
Bheur-Vettel.....	63	Flegelschnecke.....	110	Wütender Kummargeschworener.....	169
Bodak.....	64	Flind.....	111	Lächelnder Wolkenriese.....	170
Bogenschütze.....	65	Flinkling.....	112	Leichenblume.....	171
Boggel.....	66	Fraz-Urb'luu.....	113	Leichensammler.....	172
Brut von Kyuss.....	67	Froschemoth.....	115	Leucrotta.....	173
Bulezau.....	68	Frostriesen-Ewiger.....	116	Leviathan.....	174
Canoloth.....	69	Frostsalamander.....	117	Magier.....	175
Champion.....	70	Gauth.....	118	Magier: Bannmagier.....	175
Choldrith.....	71	Gedankenzeuge.....	119	Magier: Beschwörer.....	175
		Geryon.....	120	Magier: Hervorrufer.....	176

Magier: Illusionist	177	Auerochse.....	215	Tlincalli.....	248
Magier: Nekromant.....	178	Ochse.....	215	Todeskuss.....	249
Magier: Seher.....	179	Stinkkuh.....	216	Tortel.....	250
Magier: Verwandler.....	180	Tiefenrothé.....	216	Tortel.....	250
Magier: Verzauberer.....	181	Rotkappe.....	217	Tortel-Druide.....	250
Magier: Zauberlehrling.....	181	Rutterkin.....	218	Totenmeister.....	251
Marut.....	182	Schädelfürst.....	219	Totenmeister.....	251
Maurezhi.....	183	Schädelratten.....	220	Totenmeister-Gruftschrecken.....	252
Mazer.....	184	Schädelratte.....	220	Totenmeister-Strategie.....	252
Meenlock.....	185	Schädelrattenschwarm.....	220	Trolle.....	253
Meisterdieb.....	186	Schattendoggen.....	221	Fäulnistroll.....	254
Merregon.....	187	Schattenfee-Düsternisweber.....	222	Geistertroll.....	254
Merrenoloth.....	188	Schattenfee-Schattentänzer.....	222	Gifftroll.....	255
Moloch.....	189	Schattenfee-Seelenkrämer.....	223	Schreckenstroll.....	255
Molydeus.....	191	Schattendogge.....	224	Uhrwerke.....	256
Morkoth.....	192	Schattendoggen.....	224	Uhrwerk-Bronzespäher.....	257
Mund von Grolantor.....	194	Schattendoggen-Alpha.....	224	Uhrwerk-Eichenläufer.....	257
Nabassu.....	195	Schleicher.....	225	Uhrwerk-Eisenkobra.....	258
Nachtwandler.....	196	Schlunddämon.....	226	Uhrwerk-Steinverteidiger.....	258
Nagpa.....	197	Schwerttodesalben.....	227	Ulitharid.....	259
Narzugon.....	198	Schwerttodesalben-Befehlshaber.....	227	Vampirischer Nebel.....	260
Neogi.....	199	Schwerttodesalben-Krieger.....	227	Vargouille.....	261
Neogi.....	199	Seegezucht.....	228	Verschlinger.....	262
Neogi-Meister.....	200	Shoosuva.....	229	Wachdrachling.....	263
Neogi-Schlüpfling.....	200	Sibriex.....	230	Waldwaid.....	264
Neothelid.....	201	Spinnenelf.....	232	Wastrilith.....	265
Nilbog.....	202	Spinnrosse.....	233	Würger.....	266
Nupperibo.....	203	Männliches Spinnross.....	233	Xvart.....	267
Oblexe.....	204	Weibliches Spinnross.....	233	Xvart.....	267
Oblex-Abkömmling.....	204	Stahlprädator.....	234	Xvart-Hexenmeister des Raxivort.....	267
Ausgewachsener Oblex.....	205	Steinriesen-Traumwandler.....	235	Yagnoloth.....	268
Oblex-Ältester.....	206	Steinverfluchter.....	236	Yeenoghu.....	269
Oinoloth.....	207	Sternengezucht.....	237	Yeth-Hund.....	271
Orkus.....	208	Sternengezucht-Grue.....	238	Yuan-ti-Albtraumsprecherin.....	272
Orthon.....	210	Sternengezucht-Koloss.....	238	Yuan-ti-Anathema.....	273
Pflanzenpygmäen.....	211	Sternengezucht-Larvenmagus.....	239	Yuan-ti-Brutwächter.....	274
Dorniger Pflanzenpygmäe.....	211	Sternengezucht-Seher.....	240	Yuan-ti-Gedankenflüsterer.....	275
Pflanzenpygmäe.....	212	Sternengezucht-Verstümmelter.....	241	Yuan-ti-Grubenmeister.....	276
Pflanzenpygmäen-Häuptling.....	212	Sturmriesen-Quintessenz.....	242	Zaratan.....	278
Phönix.....	213	Sturmwind-Ältester.....	244	Zariel.....	279
Riesenschreiter.....	214	Tanarukk.....	245	Zuggtmoy.....	281
Rind.....	215	Titivilus.....	246	Anhang: Monsterlisten.....	283

WIE DU DIESES BUCH VERWENDEST

Das Multiversum von DUNGEONS & DRAGONS ist voller Gefahren, und zu den größten gehören Monster. Als Begleiter des *Monsterhandbuchs* sammelt dieses Buch Monster aus vielen verschiedenen Ebenen der Existenz, die D&D-Helden auf ihre eigene Weise bedrohen können. Dazu gehören auch Spielwerte für Nichtspielercharaktere, die den Helden helfen oder ihre Widersacher sein können, sowie für eine Reihe fantastischer Völker, deren Angehörige die Spielercharaktere sein können.

Die Monster und fantastischen Völker werden in den folgenden Kapiteln gelegentlich vom mächtigen Magier Mordenkainen kommentiert, der zu den fähigsten Zauberern in der D&D-Welt Greyhawk gehört. Auch die Erzmagierin Tasha, Mordenkainens kollegiale Rivalin, wirft manche Bemerkung ein.

Die Monster, Nichtspielercharaktere und fantastischen Völker im vorliegenden Buch bieten eine große Bandbreite an Freunden und Feinden in den D&D-Welten.

WAS DICH IN DIESEM BUCH ERWARTET

Kapitel 1: „Fantastische Völker“ stellt in Ergänzung zum *Spielerhandbuch* und anderen D&D-Büchern gut 30 Volksoptionen für Spielercharaktere bereit. Diese Völker sind bereits anderswo aufgetreten und erscheinen hier erstmals kombiniert und jeweils überarbeitet, um zur aktuellen Fassung des Spiels zu passen.

Kapitel 2: „Bestiarium“ enthält über 250 Monster und NSCs, jeweils mit Wertekasten und Hintergrundtext. Wenn du als Spielleiter ein Abenteuer vorbereitest, erwäge, diese Kreaturen ins Spiel aufzunehmen und mit den Monstern und NSCs aus dem *Monsterhandbuch* zu kombinieren. Die Kreaturen in diesem Kapitel passen nahtlos zu allen anderen aus D&D-Büchern.

Im **Anhang: „Monsterlisten“** findest du schnell die richtigen Wertekästen für deine Abenteuer. Dort sind Monster und NSCs des Buchs nach Kreaturentyp, Herausforderungsgrad und Umgebung aufgeführt.



KAPITEL 1

FANTASTISCHE VÖLKER

GEMEINSAM MIT ANDEREN FANTASTISCHEN WESEN aus dem ganzen D&D-Multiversum finden sich in diesem Kapitel die folgenden Völker für Spielercharaktere, die die Völkeroptionen im *Spielerhandbuch* ergänzen:

Aarakocra	Githyanki	Luft-Genasi	Triton
Aasimar	Githzerai	Meereself	Wandler
Duergar	Goblin	Minotaurus	Wasser-Genasi
Echsenmensch	Goliath	Ork	Wechselbalg
Eladrin	Grottenschrat	Satyr	Yuan-ti
Erd-Genasi	Harengon	Schattenfee	Zentaur
Fee	Hobgoblin	Tabaxi	
Feuer-Genasi	Kenku	Tiefengnom	
Firbolg	Kobold	Tortel	

Viele dieser Völker basieren auf Kreaturen, die im *Monsterhandbuch* oder im Bestiarius dieses Buchs beschrieben werden. Überlege gemeinsam mit dem Spielleiter, welche der Optionen sich für eure Kampagne eignet.

Wenn du ein Volk aus diesem Kapitel verwendest, lies zunächst den Abschnitt „Erstellen deines Charakters“ unten.

ERSTELLEN DEINES CHARAKTERS

Auf der 1. Stufe wählst du aus, ob dein Charakter ein Mitglied des menschlichen oder eines fantastischen Volks ist. Entscheidest du dich für einen fantastischen Charakter, so beachte bei der Charaktererstellung die folgenden zusätzlichen Regeln.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNGEN

Wenn du die Attributswerte deines Charakters bestimmst, erhöhst du einen der Werte um 2 und einen anderen um 1, oder du erhöhst drei Werte um je 1. Beachte diese Regel unabhängig davon, wie du die Werte bestimmst (Würfeln oder Punktekauf). Im Abschnitt „Schnellerstellung“ bei der Klasse deines Charakters findest du Vorschläge, welche Werte du erhöhen könntest. Du kannst diese Vorschläge nutzen oder ignorieren, jedoch keinen der Werte auf mehr als 20 erhöhen.

SPRACHEN

Deine Charakter kann sprechen und in der Gemeinsprache sowie einer anderen Sprache lesen und schreiben, die du und der Spielleiter für passend zum Charakter haltet. Im *Spielerhandbuch* findest du eine Liste möglicher Sprachen. Der Spielleiter kann die Liste für eine Kampagne anpassen.



KREATURENTYP

Jede Kreatur in D&D einschließlich der Spielercharaktere weist in den Regeln einen besonderen Zusatz auf, der ihren Kreaturentyp bezeichnet. Die meisten Spielercharaktere sind von humanoider Art. Das Volk in diesem Kapitel sagt dir, was für ein Kreaturentyp dein Charakter ist.

Es folgt eine Liste der Kreaturentypen des Spiels in alphabetischer Reihenfolge: Aberration, Celestisch, Drache, Elementar, Fee, Humanoider, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schlick, Tier, Unhold, Untoter. Diese Typen haben keine eigenen Regeln, doch manche Regeln im Spiel beeinflussen bestimmte Kreaturentypen anders als andere Typen. Beispiel: Der Zauber *Wunden heilen* wirkt nicht bei Konstrukten und Untoten.

LEBENSSPANNE

Die übliche Lebensspanne eines Spielercharakters im D&D-Multiversum beträgt etwa ein Jahrhundert, vorausgesetzt, dass der Charakter im Rahmen eines Abenteuers kein vorzeitiges Ende findet. Die Mitglieder mancher Völker können sogar mehrere Jahrhunderte alt werden, beispielsweise Zwerge und Elfen. Wenn die Lebensspanne eines typischen Individuums mehr als ein Jahrhundert beträgt, so ist dies bei der Beschreibung des Volks vermerkt.

GRÖSSE UND GEWICHT

Spielercharaktere weisen unabhängig von ihrer Volkszugehörigkeit meist menschenähnliche Größen und Gewichte auf. Wenn du Größe und Gewicht deines Charakters zufällig bestimmen möchtest, nutze die „Zufallstabelle Größe und Gewicht“ im *Spielerhandbuch* und wähle die Zeile der Tabelle aus, die deinem Charakter am nächsten kommt.

AARAKOCRA

Diese geflügelten Wesen stammen ursprünglich von der Elementarebene der Luft und bewegen sich stets fliegend fort. Der ersten Aarakocra dienten den Windherzögen von Aaqa – mächtigen Luftwesen – und verfügten über eine Spur der Macht ihrer Meister über die Winde. Auch ihre Nachkommen weisen noch einen Schatten dieser Macht auf.

Aarakocra sehen von unten wie große Vögel aus, weswegen sie manchmal auch als Vogelleute bezeichnet werden. Erst, wenn sie auf Ästen hocken oder auf dem Boden gehen, wird ihre humanoide Natur deutlich. Aarakocra sind etwa 1,5 Meter groß und haben lange schmale Beine, die in scharfen Klauen münden. Ihr Körper ist gefiedert – normalerweise rot, orange, gelb, braun oder grau. Auch haben sie Vogelköpfe, oft denen von Papageien oder Adlern ähnlich.

AARAKOCRA-MERKMALE

Als Aarakocra hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist von mittlerer Größe.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Flug: Du hast Flügel, daher entspricht deine Flugbewegungsrate deiner Schrittbewegungsrate. Du kannst deine Flugbewegungsrate nicht nutzen, wenn du eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst.

Krallen: Du hast Krallen, mit denen du waffenlose Angriffe ausführen kannst. Wenn du mit ihnen triffst, bewirkt der Treffer 1W6 + dein Stärkemodifikator an Hiebschaden statt des üblichen Wuchtschadens eines waffenlosen Angriffs.

Windrufer: Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Windstoß* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du den Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst den Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz 2. oder höheren Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken von *Windstoß* ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

AASIMAR

Ob sie von celestischen Wesen abstammen oder mit göttlicher Macht ausgestattet sind – Aasimar sind Sterbliche, die in ihren Seelen einen Funken der Oberen Ebenen tragen. Diesen können sie nutzen, um Licht zu erzeugen, Wunden zu heilen und den Zorn der Götter zu entfesseln.

Aasimar können aus jeder sterblichen Bevölkerung hervorgehen. Sie sehen ihren Eltern ähnlich, können jedoch bis zu 160 Jahre alt werden und weisen oft äußere Merkmale auf, die auf ihr göttliches Erbe schließen lassen. Diese Merkmale sind häufig zunächst unauffällig. Wenn die Aasimar ihre celestische Natur zeigen können, treten sie umso deutlicher zutage. Die Tabelle „Celestische Aasimar-Merkmale“ enthält Beispiele zur Auswahl oder zur Inspiration beim Erstellen von eigenen Varianten.

CELESTISCHE-AASIMAR-MERKMALE

W6	Celestisches Merkmal
1	Metallische, weiße oder kohlschwarze Sommersprossen
2	Metallische, leuchtende oder dunkle Augen
3	Haar von intensiver Farbe
4	Ungewöhnlicher Farbton im Schatten
5	Geisterhafter Heiligenschein
6	Regenbogenfarben, die auf der Haut leuchten

AASIMAR-MERKMALE

Als Aasimar hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Celestische Offenbarung: Wenn du die 3. Stufe erreichst, wähle eine der Offenbarungsoptionen unten aus. Danach kannst du eine Bonusaktion verwenden, um die celestische Energie in dir zu entfesseln und die Vorteile dieser Offenbarung zu nutzen. Die Verwandlung hält an, bis sie mit einer Bonusaktion beendet wird oder eine Minute um ist. Nach einer Verwandlung mit der Offenbarung unten kannst du dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Celestische Resistenz: Du bist gegen nekrotischen und gleißenden Schaden resistent.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmerigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Heilende Hände: Du kannst als Aktion eine Kreatur berühren und eine Anzahl von W4 werfen, die deinem Übungsbonus entspricht. Die Kreatur gewinnt Trefferpunkte in Höhe des Würfelergebnisses zurück. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Lichtträger: Du kennst den Zaubertrick *Licht*. Dein Attribut zum Zaubern dabei ist Charisma.

Gleißende Seele: Dir wachsen vorübergehend zwei leuchtende Geisterflügel. Bis zum Ende der Verwandlung hast du eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Schrittbewegungsrate und kannst einmal pro Zug zusätzlich

gleißenden Schaden auf ein Ziel wirken, wenn du ihm mit einem Angriff oder Zauber Schaden zufügst. Der zusätzliche Schaden entspricht deinem Übungsbonus.

Gleißendes Verzehren: Vorübergehend strahlt dir intensives Licht aus Augen und Mund. Während dieser Zeit erhellst du einen Radius von drei Metern mit hellem Licht und einen Radius von weiteren drei Metern mit dämmerigem Licht, und am Ende jedes deiner Züge erleidet jede Kreatur innerhalb von drei Metern von dir gleißenden Schaden in Höhe deines Übungsbonus. Bis zum Ende der Verwandlung kannst du einmal pro Zug zusätzlichen gleißenden Schaden auf ein Ziel wirken, wenn du ihm mit einem Angriff oder Zauber Schaden zufügst. Der zusätzliche Schaden entspricht deinem Übungsbonus.

Nekrotische Spukgestalt: Deine Augen werden kurz Tümpel der Finsternis, und dir wachsen geisterhafte, jedoch flugunfähige Flügel. Kreaturen innerhalb von drei Metern, die dich sehen können und nicht deine Verbündeten sind, müssen einen Charismarettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator) bestehen, oder sie sind bis zum Ende deines nächsten Zugs verängstigt von dir. Bis zum Ende der Verwandlung kannst du einmal pro Zug zusätzlich nekrotischen Schaden auf ein Ziel wirken, wenn du ihm mit einem Angriff oder Zauber Schaden zufügst. Der zusätzliche Schaden entspricht deinem Übungsbonus.





DUERGAR

Duergar sind Zwerge, deren Ahnen durch die Jahrhunderte im tiefsten Unterreich allmählich verwandelt wurden. Diese unterirdische Gegend ist mit merkwürdiger magischer Energie gesättigt, und im Laufe der Generationen haben die Duergar Spuren davon absorbiert. Sie veränderten sich noch mehr, als Gedankenschinder und andere Aberrationen in das Unterreich einfelen und grauenhafte Experimente an ihnen durchführten. Diese Experimente nutzten die Magie des Unterreichs. Die frühen Duergar erhielten durch sie psionische Kräfte und gaben sie an ihre Nachkommen weiter. Im Laufe der Zeit konnten sie sich von den tyrannischen Aberrationen befreien und ein neues Leben im Unterreich und darüber hinaus beginnen.

Wie andere Zwerge haben auch Duergar meist eine Lebensspanne von etwa 350 Jahren.

DUERGAR-MERKMALE

Als Duergar hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Zwerg bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Duergar-Magie: Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* auf dich selbst wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Ab der 5. Stufe kannst du außerdem den Zauber *Unsichtbarkeit* auf dich selbst wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du einen der Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grads wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Dunkelsicht: Im Radius von 36 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Psionische Ausdauer: Du bist bei Rettungswürfen gegen die Zustände Bezaubert und Betäubt oder zu deren Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Zwergische Unverwüstlichkeit: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Vergiftet-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil. Du bist außerdem gegen Giftschaden resistent.



ECHSENMENSCH

Manche Weisen halten Echsenschwämme für entfernte Verwandte von Drachenblütigen und Kobolden. Doch trotz der Ähnlichkeiten mit den geschuppten Völkern sind Echsenschwämme eine eigene Art und existieren schon seit der Erschaffung der Welt auf der materiellen Ebene. Sie sind mit einer bemerkenswerten körperlichen Abwehr und einer mystischen Verbindung mit der Natur ausgestattet und können Situationen, die für andere tödlich wären, mit ihrem scharfen Verstand meistern. Viele ihrer Mythen besagen, dass die Echsenschwämme von Göttern auf die materielle Ebene gesandt wurden, um die Wunder der Natur zu beschützen.

Echsenschwämme besitzen farbenfrohe Schuppen in diversen Mustern. Ihre individuellen Gesichtsmarkmalen sind so unterschiedlich wie die von Echten.

ECHSENMENSCHEN-MERKMALE

Als Echsenschwamm hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter, und deine Schwimmbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate.

Atem anhalten: Du kannst bis zu 15 Minuten lang den Atem anhalten.

Biss: Du hast Fangzähne, mit denen du waffenlose Angriffe ausführen kannst. Wenn du damit triffst, bewirkt der Treffer 1W6 + dein Stärkewodifikator an Hiebschaden statt des üblichen Wuchtschadens eines waffenlosen Angriffs.

Hungriger Kiefer: Du kannst in einen Fressrausch geraten. Als Bonusaktion kannst du einen besonderen Angriff mit deinem Biss ausführen. Bei einem Treffer bewirkt dieser normalen Schaden, und du erhältst temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Übungsbonus. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Intuition der Natur: Dank deiner mystischen Verbindung mit der Natur bist du in zwei Fertigkeiten deiner Wahl aus dieser Liste geübt: Heilkunde, Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst oder Wahrnehmung.

Natürliche Rüstung: Du hast zähe, beschuppte Haut. Wenn du keine Rüstung trägst, beträgt deine Basis-RK 13 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Verwende deine natürliche Rüstung, um deine RK zu bestimmen, wenn die getragene Rüstung zu einer geringeren RK führen würde. Die Vorteile eines Schildes gelten normal, wenn du deine natürliche Rüstung verwendest.



ELADRIN

Eladrin sind Elfen aus dem Feenwild, einem Reich von gefährlicher Schönheit und grenzenloser Magie. Mit dieser Magie können Eladrin im Handumdrehen den Standort wechseln, und jeder Eladrin hat Resonanz auf Emotionen aus dem Feenwild, die in Form von Jahreszeiten auftreten – Affinitäten, die Stimmung und Erscheinungsbild der Eladrin beeinflussen. Die Jahreszeit eines Eladrin kann, muss aber nicht wechseln. Wähle deine Jahreszeit aus oder würfle anhand der Tabelle „Eladrin-Jahreszeiten“. In Trance kannst du deine Jahreszeit ändern.

Wie andere Elfen können auch Eladrin über 750 Jahre alt werden.

ELADRIN-JAHRESZEITEN

W4 Jahreszeit

- 1 **Herbst:** Friedlichkeit und Wohlwollen, wenn die Ernte des Jahres mit allen geteilt wird
- 2 **Winter:** Kontemplation und Schmerz, wenn die lebendigen Energien der Welt schlummern
- 3 **Frühling:** Frohsinn, Feiern und neue Hoffnung, da die Tücken des Winters vorüber sind
- 4 **Sommer:** Tapferkeit und Aggression, eine Zeit ungezügelter Energie und Aktion

ELADRIN-MERKMALE

Als Eladrin hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Elf bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Feenschritt: Als Bonusaktion kannst du dich magisch bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle teleportieren, die du sehen kannst. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Wenn du die 3. Stufe erreichst, erhält dein Feenschritt einen zusätzlichen Effekt auf Basis deiner Jahreszeit. Wenn der Effekt einen Rettungswurf erfordert, ist dessen SG 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenz-, Weisheits- oder Charismamodifikator – trifft die Wahl, wenn du dieses Volk auswählst.

Frühling: Wenn du deinen Feenschritt einsetzt, kannst du eine bereitwillige Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von dir berühren. Dann wird diese Kreatur statt dir teleportiert. Sie erscheint an einem freien Platz deiner Wahl im Umkreis von neun Metern, den du sehen kannst.

Herbst: Sofort nach Einsatz deines Feenschritts müssen bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl innerhalb von drei Metern von dir, die du sehen kannst, einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind von dir bezaubert. Der Zustand hält an, bis eine Minute um ist oder bis die Kreaturen durch dich oder deine Begleiter Schaden erleiden.

Sommer: Sofort nach Einsatz deines Feenschritts erleidet jede Kreatur deiner Wahl innerhalb von 1,5 Metern von dir, die du sehen kannst, Feuerschaden in Höhe deines Übungsbonus.

Winter: Wenn du deinen Feenschritt einsetzt, muss eine Kreatur deiner Wahl innerhalb von 1,5 Metern von dir, die du sehen kannst, einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende deines nächsten Zugs verängstigt von dir.

Scharfe Sinne: Du bist in der Wahrnehmungsfertigkeit geübt.

Trance: Du musst nicht schlafen und kannst nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden. Du kannst eine lange Rast in vier Stunden beenden, wenn du diese Stunden in tranceartiger Meditation verbringst. Dabei bleibst du bei Bewusstsein.

Wenn du eine solche Trance beendest, kannst du deine Jahreszeit ändern und zwei neue Geübtheiten mit einer Waffe oder einem Werkzeug deiner Wahl aus dem *Spielerhandbuch* erhalten. Du beziehst diese Geübtheiten auf mystische Art aus dem gemeinsamen Elfenbewusstsein und behältst sie bis nach der nächsten langen Rast bei.

FEE

Viele fantastische Völker leben im Feenwild, auch die Feen. Sie sind ein schwaches Volk, aber doch stärker als ihre Freunde, die Pixies und Feengeister. Die ersten Feen sprachen Elfish, Goblinisch oder Sylvanisch, und Begegnungen mit menschlichen Besuchern brachten viele dazu, auch die Gemeinsprache zu erlernen.

Dank der Magie des Feenwilds sehen die meisten Feen aus wie Elfen mit Insektenflügeln, aber jede Fee hat ein bestimmtes körperliches Merkmal, das für sie charakteristisch ist. Würfle für deine Fee anhand der Tabelle „Physische Merkmale von Feen“ oder wähle eine der Optionen aus. Du kannst dir auch selbst ein Merkmal ausdenken, wenn die aufgeführten nicht zu deinem Charakter passen.

PHYSISCHE MERKMALE VON FEEN

W8 Physisches Merkmal

- 1 Du hast Vogelflügel.
- 2 Du hast bunt schimmernde Haut.
- 3 Du hast besonders große Ohren.
- 4 Du bist stets von einem glitzernden Nebel umgeben.
- 5 Du hast ein kleines Geisterhorn auf der Stirn wie ein Einhorn.
- 6 Du hast Insektenbeine.
- 7 Du riechst nach frisch gebackenem Schokoladenkuchen.
- 8 Du bist von einer merklich kühlen, jedoch harmlosen Wolke umgeben.

FEENMERKMALE

Als Fee hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Feenwesen.

Größe: Du bist klein.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt neun Meter.

Feenmagie: Du kennst den Zauberrick *Druidenkunst*.

Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauberr *Feenfeuer* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du außerdem den Zauberr *Vergrößern/Verkleinern* wirken. Wenn du *Feenfeuer* oder *Vergrößern/Verkleinern* mit diesem Merkmal wirkst, kannst dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Du kannst diese Zauberr auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberrplatz des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauberr ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Flug: Du hast Flügel, daher entspricht deine Flugbewegungsrage deiner Schrittbewegungsrage. Du kannst deine Flugbewegungsrage nicht nutzen, wenn du eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst.



FIRBOLG

Als entfernte Verwandte der Riesen wanderten die ersten Firbolg aus den urtümlichen Wäldern des Multiversums ein, und die Magie dieser Wälder verband sich mit ihren Seelen. Jahrhunderte später tragen Firbolg sie noch immer in sich, auch wenn sie nie einen der großen Wälder gesehen haben.

Die Magie eines Firbolg ist von der verdunkelnden, tarnenden Art, die ihren Vorfahren erlaubte, sich unauffällig durch den Wald zu bewegen. Die Verbindung zwischen Firbolg und der Wildnis ist so tief, dass sie mit Flora und Fauna kommunizieren können.

Firbolg können bis zu 500 Jahre alt werden.

Als Kind habe ich gelernt, dass es zwar lustig ist, mit verschwindenden Firbolgs Verstecken zu spielen, aber auch unsinnig.

– Tasha



FIRBOLG-MERKMALE

Als Firbolg hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Firbolg-Magie: Du kannst mit diesem Merkmal die Zauber *Magie entdecken* und *Selbstverkleidung* wirken. Mit dieser Version von *Selbstverkleidung* kannst du bis zu einem Meter größer oder kleiner wirken. Wenn du einen der Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diese Zauber auch mit beliebigen verfügbaren Zauberplätzen wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Sprache von Tier und Pflanze: Du kannst in gewissem Umfang mit Tieren, Pflanzen und Vegetation kommunizieren. Sie können verstehen, was du sagst, du hast jedoch keine Spezialfähigkeit, die dir erlaubt, ihre Antworten zu verstehen. Du bist bei allen Charismawürfen im Vorteil, die du ausführst, um sie zu beeinflussen.

Starker Körperbau: Du zählst als eine Größe größer, wenn deine Traglast und das Gewicht bestimmt wird, das du schieben, ziehen oder anheben kannst.

Verborgener Schritt: Als Bonusaktion kannst du dich auf magische Weise unsichtbar machen. Der Zustand hält bis zum Anfang deines nächsten Zugs an – oder bis du angreifst, einen Schadenswurf ausführst oder jemanden zu einem Rettungswurf zwingst. Die Häufigkeit,

mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



VON LINKS NACH RECHTS: ERD-GENASI, WASSER-GENASI, FEUER-GENASI UND LUFT-GENASI.

GENASI

Genasi stammen von den Dschinns der Elementarebenen ab. Jeder Genasi kann die Kräfte eines der Elemente anzapfen. Erde, Feuer, Luft und Wasser sind die vier Säulen der materiellen Ebene und die vier Arten von Genasi. Einige Genasi stammen direkt von Dschinns ab, andere wurden bei Leuten geboren, die in der Nähe starker Dschinnmagie lebten.

Ein typischer Genasi hat eine Lebensspanne von etwa 120 Jahren.

ERD-GENASI-MERKMALE

Erd-Genasi führen ihre Abstammung auf die Dao zurück, die Dschinns der Ebene der Erde, deren Stärke und Kontrolle über das Element sie geerbt haben.

Die Haut eines Erd-Genasi kann Stein- und Erdtöne aufweisen, aber auch alle Varianten menschlicher Hauttöne mit glitzernden Einsprengseln wie Edelsteinstaub. Manche Erd-Genasi weisen Linien auf der Haut auf, die wie Risse aussehen, durch welche entweder edelsteinartige Adern oder ein schwaches gelbliches Leuchten schimmern. Ihr Haar kann wie aus Stein oder Kristall gehauen, aber auch wie aus Metall gesponnen wirken.

Als Erd-Genasi hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Erdschritt: Du kannst dich über schwieriges Gelände bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden, wenn du deine Schrittbewegungsrate auf dem Boden oder einem Fußboden einsetzt.

Steintarnung: Du kennst den Zaubertrick *Klingenbann*. Du kannst ihn normal wirken oder als Bonusaktion ausführen. Die Häufigkeit, mit der du sie ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Ab der 5. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Spurloses Gehen* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du den Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst ihn auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz 2. oder höheren Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

FEUER-GENASI-MERKMALE

Als Nachfahren von Ifrits, den Dschinns der Elementarebene des Feuers, verkörpern Feuer-Genasi die flamboyante, oft destruktive Natur der Flamme. Dieses Erbe sieht man auch an ihren Hauttönen von tiefem Kohlschwarz bis zu allen Rot- und Orangetönen. Einige haben menschenähnliche Hauttöne, jedoch mit feurigen Malen oder langsam wirbelnden Lichtern wie Funken unter der Haut, oder mit glühendroten Linien, die ihren Körper wie Risse überziehen. Das Haar von Feuer-Genasi kann flammenartig oder wie rußiger Rauch wirken.

Als Feuer-Genasi hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Eine Handvoll Glut: Du kennst den Zauberspruch *Flammen erzeugen*. Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauberspruch *Brennende Hände* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du außerdem den Zauberspruch *Flammenklinge* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du *Brennende Hände* oder *Flammenklinge* mit diesem Merkmal wirkst, kannst dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Du kannst diese Zaubersprüche auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberspruch des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zaubersprüche ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Feuerresistenz: Du bist gegen Feuerschaden resistent.

LUFT-GENASI-MERKMALE

Luft-Genasi stammen von Dschinnis ab, den Dschinns der Luft-Elementarebene. Sie verkörpern viele Merkmale ihrer außerweltlichen Vorfahren und können ihre Verbindung mit den Winden nutzen.

Die Haut von Luft-Genasi kann zahlreiche Blautöne aufweisen, aber auch alle Varianten menschlicher Hauttöne mit Blau- oder Graustich. Manchmal treten Linien auf der Haut auf, die wie Risse wirken, aus welchen blauweiße Energie dringt. Das Haar von Luft-Genasi kann in Phantomwinden wehen oder ganz aus Dampfwolken bestehen.

Als Luft-Genasi hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt 13,5 Meter.

Blitzresistenz: Du bist gegen Blitzschaden resistent.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Spiel mit dem Wind: Du kennst den Zauberspruch *Schockgriff*. Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauberspruch *Federfall* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Ab der 5. Stufe kannst du außerdem den Zauberspruch *Schweben* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du *Federfall* oder *Schweben* mit diesem Merkmal wirkst, kannst dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Du kannst diese Zaubersprüche auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberspruch des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zaubersprüche ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Unendlicher Atem: Du kannst den Atem unbegrenzt lange anhalten, solange du nicht kampfunfähig bist.

WASSER-GENASI-MERKMALE

Wasser-Genasi stammen von den Mariden ab, Dschinns von der Elementarebene des Wassers. Sie sind ideal an das Leben unter Wasser angepasst und tragen die Mächte der Wellen in sich.

Ihre Haut weist Blau- oder Grüntöne oder eine Mischung daraus auf. Bei menschlichen Hauttönen kommt ein gewisser Glanz hinzu, in dem sich das Licht fängt, wie in Wassertropfen oder winzigen Fischschuppen. Das Haar gleicht oft Seegras in der Strömung oder sieht sogar selbst wie Wasser aus.

Als Wasser-Genasi hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter, und deine Schwimmbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate.

Amphibisch: Du kannst Luft und Wasser atmen.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Ruf der Welle: Du kennst den Zauberspruch *Säurespritzer*. Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauberspruch *Wasser erschaffen oder zerstören* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du außerdem den Zauberspruch *Auf Wasser gehen* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du *Wasser erschaffen oder zerstören* oder *Auf Wasser gehen* mit diesem Merkmal wirkst, kannst dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Du kannst diese Zaubersprüche auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberspruch des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zaubersprüche ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Säureresistenz: Du bist gegen Säureschaden resistent.



GITHYANKI

Als von Gedankenschindern geknechtetes Volk lösten die Githyanki sich von ihren Verwandten, den Githzerai, um auf die Astralebene zu fliehen. In diesem zeitlosen silbrigen Reich verfeinerten die Githyanki ihre psionischen Fähigkeiten und erbauten eine große Stadt namens Tu'narath. Seitdem verbreiten sie sich im Multiversum und gründen sogenannte Krippen als Außenposten jenseits der Astralebene, in denen ihre Kinder aufwachsen können.

Githyanki sind schlanke Leute mit gelblichen, grünlichen und bräunlichen Hauttönen. Ihre physische Stärke wird durch psionische Kräfte ergänzt, welche von den Gedankenschindern in ihnen angelegt und von ihnen selbst über Äonen in der Astralebene weiterentwickelt wurden. Alle Githyanki können ihre psychische Bindung mit dieser Ebene nutzen, um auf Wissensfragmente von Wesen zurückzugreifen, die in den silbrigen Astralwolken reisen, leben und sterben.

Githyanki, die auf der Astralebene leben, können ewig existieren.

GITHYANKI-MERKMALE

Als Githyanki hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt neun Meter.

Astrales Wissen: Du kannst mystisch auf einen Erfahrungsschatz von Wesen zugreifen, die mit der Astralebene verbunden sind. Wenn du eine lange Rast beendest, bist du in einer Fertigkeit sowie mit einer Waffe oder einem Werkzeug deiner Wahl aus dem *Spielerhandbuch* geübt, da du dein Bewusstsein vorübergehend in die Astralebene projizierst. Diese Geübtheit bleibt bis zum Ende der nächsten langen Rast erhalten.

Githyanki-Psionik: Du kennst den Zaubertrick *Magierhand*, und die Hand ist unsichtbar, wenn du den Zaubertrick mit diesem Merkmal wirkst.

Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Springen* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du damit außerdem den Zauber *Nebelschritt* wirken. Wenn du *Springen* oder *Nebelschritt* mit diesem Merkmal wirkst, kannst dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst. Für keinen dieser Zauber sind Komponenten erforderlich, wenn du sie mit diesem Merkmal wirkst.

Psychische Unverwüstlichkeit: Du bist gegen psychischen Schaden resistent.

GITHZERAI

Die Githzerai entkamen nach dem uralten Schisma ihrer Vorfahren von ihren verwandten Githyanki ins stete Chaos des Limbus. Dieser ist ein wühlender Mahlstrom aus Materie und Energie, der sich ohne Ziel und Richtung form, kollabiert und neu formt, bis eine Kreatur ihren Willen ausübt, ihn zu stabilisieren. Die Githzerai schufen sich dort mit ihren überragenden psionischen Kräften inmitten des Chaos eine Heimat. Im Lauf der Zeit erkundeten sie auch andere Ebenen und Welten des Multiversums.

Githzerai sind allgemein schlank. Ihre Haut ist gelblich, grünlich oder bräunlich gefleckt. Ihre mentalen Kräfte, in Äonen verfeinert, erlauben ihnen, psionische Energie zu kanalisieren, um sich zu schützen und Einblick in fremde Gedanken zu nehmen.

GITHZERAI-MERKMALE

Als Githzerai hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt neun Meter.

Githzerai-Psionik: Du kennst den Zauberrick *Magierhand*, und die Hand ist unsichtbar, wenn du den Zauberrick mit diesem Merkmal wirkst.

Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauberrick *Schild* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du damit außerdem den Zauberrick *Gedanken wahrnehmen* wirken. Wenn du *Schild* oder *Gedanken wahrnehmen* mit diesem Merkmal wirkst, kannst dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Du kannst diese Zauberrick auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberrickplatz des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauberrick ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst. Für keinen dieser Zauberrick sind Komponenten erforderlich, wenn du sie mit diesem Merkmal wirkst.

Mentale Disziplin: Dank deiner psychischen Abwehrfähigkeit bist du bei Rettungswürfen gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt oder zu deren Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Psychische Unverwundlichkeit: Du bist gegen psychischen Schaden resistent.





GOBLIN

Goblins leben unterirdisch in praktisch jedem Winkel des Multiversums, oft in der Nähe ihrer Verwandten, den Grottschratzen und Hobgoblins. Lange, bevor der Gott Maglubiyet sie eroberte, dienten frühe Goblins am Hofe der Königin von Luft und Dunkelheit, einer Erzfee des Feenwolds. In deren gefährlicher Domäne konnten die Goblins dank einer besonderen Gabe von ihr überleben: dem Talent, die Schwächen überlegener Gegner auszumachen und Ärger aus dem Weg zu gehen. Diese Feengabe haben die Goblins mit auf die materielle Ebene gebracht, obwohl wenn sich niemand mehr an das Feenreich erinnert, in dem sie vor Maglubiyets Aufstieg lebten. Heute verfolgen viele Goblins ihre eigenen Pläne und wollen von Erzfeen und Göttern nichts wissen.

GOBLIN-MERKMALE

Als Goblin hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Goblin bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist klein.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Behändes Entkommen: Während jedem deiner Züge kannst du Rückzug oder die Verstecken-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Zorn der kleinen Leute: Wenn du mit einem Angriff oder Zauber einer Kreatur Schaden zufügst, die größer ist als du, kann der Angriff oder Zauber zusätzlichen Schaden bewirken. Der zusätzliche Schaden entspricht deinem Übungsbonus.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Du kannst das Merkmal nicht häufiger als einmal pro Runde einsetzen.



GOLIATH

Die ersten Goliaths lebten auf den höchsten Berggipfeln weit oberhalb der Baumgrenze, wo die Luft dünn ist und kalte Winde heulen. Sie sind entfernte Verwandte der Riesen und haben die übernatürliche Essenz der Bergheimat ihrer Vorfahren absorbiert. Goliaths sind bis zu 2,5 Meter groß. Ihre Hauttöne weisen die vielfältigen Färbungen von Stein auf.

GOLIATH-MERKMALE

Als Goliath hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gebirgsgänger: Du bist gegen Kälteschaden resistent. Außerdem kannst du dich gut auf große Höhen einstellen, ohne je dort gewesen zu sein. Dies funktioniert bis zu 6.000 Meter Höhe.

Kleiner Riese: Du bist in Athletik geübt und zählst als eine Größe größer, wenn deine Traglast und das Gewicht bestimmt wird, das du schieben, ziehen oder anheben kannst.

Steinhärte: Du kannst auf übernatürliche Art die Unnachgiebigkeit von Stein gegen Schaden einsetzen. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen W12 zu werfen. Füge dem Ergebnis deinen Konstitutionsmodifikator hinzu und ziehe die Summe vom erlittenen Schaden ab.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GROTTENSCHRAT

Grottenschrats sind die riesigen Verwandten von Goblins und Hobgoblins. Ihre Wurzeln haben sie im Feenwild. Frühe Exemplare lebten an abgeschiedenen, dunklen und schwer zugänglichen Orten. Vor langer Zeit kamen sie unbeobachtet auf die materielle Ebene. Der Eroberergott Maglubiyet trieb sie an, sich durchs Multiversum zu verbreiten. Heute besitzen sie noch immer die Gabe der Feenwesen, sich außerhalb des Gesichtsfelds aufzuhalten, und vielen ist es gelungen, sich aus dem Einflussbereich des Gottes zu schleichen.

Sie haben lange Gliedmaßen und sind mit drahtigem Fell bedeckt. Ihre Ohren und Zähne sind lang und spitz. Trotz ihres beachtlichen Körperbaus sind Grottenschrats recht zurückhaltend. Ein Teil ihrer Feenmagie erlaubt ihnen, sich an Orten aufzuhalten, die eigentlich zu klein für sie sind.

GROTTENSCHRAT-MERKMALE

Als Grottenschrat hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Goblin bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist von mittlerer Größe.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmerigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Lange Gliedmaßen: Wenn du in deinem Zug einen Nahkampfangriff ausführst, beträgt deine Reichweite dabei 1,5 Meter mehr als sonst.

Starker Körperbau: Du zählst als eine Größe größer, wenn deine Traglast und das Gewicht bestimmt wird, das du schieben, ziehen oder anheben kannst.

Unauffällig: Du bist in der Heimlichkeit-Fertigkeit geübt. Außerdem kannst du dich durch Bereiche bewegen und dich in ihnen aufhalten, in die eigentlich höchstens eine kleine Kreatur passt, ohne dich quetschen zu müssen.

Überraschungsangriff: Wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf triffst, erleidet die Kreatur zusätzlich 2W6 Schaden, sofern sie im aktuellen Kampf noch nicht am Zug war.





HARENGON

Harengons stammen aus dem Feenwild, wo sie Sylvanisch sprachen und den Geist von Freiheit und Reise verkörperten. Im Lauf der Zeit hüpfen diese Hasenwesen auch in andere Welten, brachten den Überfluss der Feenwelt mit sich und erlernten neue Sprachen.

Harengons sind Zweibeiner mit den charakteristisch langen Füßen der Hasen, denen sie ähnlich sehen. Ihr Fell kann diverse Färbungen haben. Sie haben wie alle hasenartigen Kreaturen scharfe Sinne und starke Beine und sind voller Energie – wie eine Sprungfeder. Harengons sind mit ein wenig Feenglück gesegnet und stehen bei Abenteuern oft den entscheidenden Schritt vom Desaster entfernt.

*Da und schon wieder weg.
Feenstrieche sind eine Plage!
– Mordenkainen*

HARENGON-MERKMALE

Als Harengon hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gute Beinarbeit: Wenn du bei einem Geschicklichkeitsrettungswurf scheiterst, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen W4 zu werfen und das Ergebnis dem Rettungswurf hinzuzufügen. Manche Niederlage lässt sich damit abwenden. Du kannst diese Reaktion nicht einsetzen, wenn du liegst oder deine Bewegungsrate aufgebraucht ist.

Hasenelan: Du kannst deinen Initiativwürfen deinen Übungsbonus hinzufügen.

Hasensinne: Du bist in der Wahrnehmungsfertigkeit geübt.

Hasensprung: Du kannst als Bonusaktion die Strecke von Übungsbonus mal 1,5 Metern springend überwinden, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Du kannst dieses Merkmal nur einsetzen, wenn deine Bewegungsrate größer als 0 ist. Die Häufigkeit, mit der du es einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

HOBGOBLIN

Hobgoblins führen ihre Ursprünge auf die alten Höfe im Feenwild zurück, wo sie mit ihren Verwandten, den Goblins und Grottenschraten lebten. Viele von ihnen verließen das Feenwild, als es vom Gott Maglubiyet erobert wurde, anstatt sich zu seinen Soldaten machen zu lassen. Doch das Feenreich hinterließ seine Spuren. Wo immer die Hobgoblins sich im Multiversum aufhalten, sie kanalisieren einen Aspekt des Wechselwirkungsgesetzes des Feenwilds, welches ein mystisches Band zwischen Schenkendem und Beschenktem entstehen lässt.

In manchen Welten bringen diese Bande Hobgoblins dazu, tief miteinander verbundene Gemeinschaften zu bilden. In Eberron und den Vergessenen Reichen entstanden große Legionen aus Hobgoblins, berühmt für ihre loyalen Soldaten und geeinten Reihen.

Hobgoblins sind allgemein größer als Goblins, jedoch kleiner als Grottenschraten. Sie haben krumme spitze Ohren und Nasen, die bei Gefühlsaufwallungen knallrot oder strahlend blau werden können.

HOBGOBLIN-MERKMALE

Als Hobgoblin hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Goblin bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Feengabe: Du kannst dieses Merkmal einsetzen, um die Helfen-Aktion als Bonusaktion auszuführen. Die Häufigkeit, mit der du dies tun kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ab der 3. Stufe kannst du jedes Mal, wenn du die Helfen-Aktion mit diesem Merkmal ausführst, eine der Optionen unten auswählen:

Gastfreundschaft: Die Kreatur, der du hilfst, und du erhältet beide temporäre Trefferpunkte in Höhe von $1W6 + \text{dein Übungsbonus}$.

Passage: Deine Schrittbewegungsrate und die der Kreatur, der du hilfst, sind bis zum Beginn deines nächsten Zugs um drei Meter erhöht.

Tücke: Bis zum Beginn deines nächsten Zugs gilt: Wenn die Kreatur, der du geholfen hast, erstmals ein Ziel mit einem Angriffswurf trifft, so ist das Ziel beim nächsten eigenen Angriffswurf in der folgenden Minute im Nachteil.



Glück der Vielen: Wenn einer deiner Angriffs-, Attributs- oder Rettungswürfe scheitert, kannst du deine Bande der Wechselwirkung nutzen, um dem Wurf einen Bonus in Höhe der Anzahl von Verbündeten innerhalb von neun Metern von dir hinzuzufügen, die du sehen kannst (maximal +3). Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



Ich habe die Wendigkeit des Kenku-Gedächtnisses lange beneidet. Mein Gedächtnispalast ist vorzüglich, doch neben dem atemberaubenden Bauwerk der Kenku ist er nur eine schäbige Hütte.

– Mordenkainen

KENKU

Kenku sind gefiederte Kreaturen, die Ähnlichkeit mit Raben haben. Ihr Beobachtungssinn ist hervorragend, ihr Erinnerungsvermögen geradezu übernatürlich. Allerdings kann sich kein Kenku an die Herkunft der Kenku erinnern, und es geht das geflügelte Wort, dass es so viele Herkunftsgeschichten wie Kenku gibt. Einige von ihnen stellen sich ihre Abkunft als Fluch vor, aus dem flugunfähige Vogelwesen hervorgingen, die fremde Schöpfungen imitieren müssen. Andere Kenku rezitieren kryptische, aber erhebende Gedichte über ihre Mission, die vielen Wunder des Multiversums zu beobachten und zu verzeichnen.

Woher sie auch stammen mögen, Kenku finden sich besonders häufig in Schattenfell und auf der materiellen Ebene. Ihre Farbgebung entspricht meist der von Raben.

KENKU-MERKMALE

Als Kenku hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist von kleiner oder mittlerer Größe.

Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Expertenduplikation: Wenn du Schriften oder Kunstwerke von dir oder anderen kopierst, bist du bei allen Attributswürfen zum Produzieren eines exakten Duplikats im Vorteil.

Kenku-Gedächtnis: Dank deines übernatürlich guten Gedächtnisses bist du in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt.

Wenn du außerdem einen Attributswurf mit einer Fertigkeit ausführst, in der du geübt bist, kannst du dir einen Vorteil verschaffen, ehe du den W20 wirfst. Die Anzahl der möglichen Vorteile dieser Art entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Vorteile stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Stimmen nachahmen: Du kannst Geräusche, die du gehört hast, präzise wiedergeben, auch Stimmen. Eine Kreatur, die deine Laute hört, erkennt sie nur als Imitation, sofern sie einen Weisheitswurf (Einsicht) gegen SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator besteht.

KOBOLD

Kobolde gehören zu den kleinsten Kreaturen drakonischer Abstammung im Multiversum. Die Überreste ihrer Drachennahmen finden sich im Glanz ihrer Schuppen und in ihrem Gebrüll. Der Legende nach stiegen die ersten Kobolde bei den Horden der frühesten Drachen aus dem Unterreich. In einigen Gegenden dienen Kobolde auch chromatischen oder metallischen Drachen – und verehren sie sogar als heilige Wesen. Anderswo wissen Kobolde genau, wie gefährlich solche Drachen sein können, und helfen anderen gegen die Zerstörungen durch Drachen.

In allen Fällen neigen Koboldschuppen zu Rostfarben. Manche Kobolde haben auch Hautfarben, die an chromatische oder metallische Drachen erinnern. Ein Koboldschrei kann diverse Emotionen ausdrücken, darunter Zorn, Entschlossenheit, Begeisterung und Furcht. Unabhängig davon hallt in ihrem Schrei reine Drachenkraft wider.

KOBOLD-MERKMALE

Als Kobold hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist klein.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt neun Meter.

Drakonischer Schrei: Du kannst als Bonusaktion einen Schrei auf Gegner innerhalb von drei Metern von dir entfesseln. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs bist du bei Angriffswürfen gegen diese Gegner im Vorteil, deine Verbündeten ebenfalls. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmerigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Kobold-Vermächtnis: Die Verbindung von Kobolden mit Drachen kann sich je nach Kobold in unvorhersehbarer Weise manifestieren. Wähle eine der folgenden Vermächtnis-Optionen für deinen Kobold aus:

Abwehr: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Verängstigt-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Drakonische Zauberei: Du beherrscht einen Zauberrick deiner Wahl aus der Zauberrliste des Zauberrers. Dein Attribut zum Wirken dieses Zauberricks ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Findigkeit: Du bist in einer Fertigkeit deiner Wahl aus dieser Liste geübt: Arkane Kunde, Fingerfertigkeit, Heilkunde, Nachforschungen, Überlebenskunst.





MEERESSELF

Meereselfen haben sich in den frühesten Tagen des Multiversums in die wilde Schönheit der Ozeane verliebt. Während andere Elfen zwischen den Ebenen reisten, navigierten Meereselfen durch die Gezeiten und erforschten die Gewässer vieler Welten. Heutzutage sind sie überall zu finden, wo es Ozeane gibt, besonders auf der Elementarebene des Wassers.

Wie andere Elfen können auch Meereselfen über 750 Jahre alt werden.

MEERESELFENMERKMALE

Als Meereself hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Elf bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter, und deine Schwimmbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate.

ELFEN AUS VIELEN REICHEN

Die ersten Elfen wurden vom Gott Corellon erschaffen: Feenwesen, die auf verschiedenen Ebenen der Existenz herumtollten und ihre physische Gestalt nach Belieben verändern konnten. Sie hielten sich gerne im prachtvollen Arvandor auf, doch am liebsten im Feenwild, auf jener Ebene ungezügelter Leidenschaft. Dorthin flohen die Elfen, als sie von Corellon verbannt worden waren, weil sie sich mit seiner göttlichen Rivalin Lolth eingelassen hatten. Sie verwandelten sich im Lauf der Zeit von Feenwesen in Humanoide und verloren die Fähigkeit, ihre Gestalt zu verändern. Später verzweifelte sie, als ihnen klar wurde, was sie verloren hatten. Der Einfluss des Feenwilds vertiefte ihr Leid noch. Aber dort entdeckten sie schließlich, dass eine dauerhafte Gestalt ihre Vorteile haben kann, und schöpften neue Hoffnung, als sie sich von Lolth lossagten.

Die meisten Elfen verließen das Feenwild schließlich. Voller Fernweh und Neugier erreichten sie die Tiefen des Multiversums. In diesen anderen Welten entwickelten sie die physischen Formen, in denen man sie heutzutage kennt. Durch ihre ursprünglich wandelbare Natur nahmen alle Elfengruppen mystisch die Merkmale ihrer jeweiligen Umgebung an, seien es Wälder (Waldelfen), Feenkreuzungen der materiellen Ebene (Hochelfen), das Unterreich (Drow), das Schattenfell (Schattenfeen), das Feenwild (Eladrin) oder die Ozeane (Meereselfen).

Mancherorts mögen die Elfen Corellon vergessen haben, aber das göttliche Blut fließt noch immer in ihnen, auch wenn sie nichts mehr von der Quelle wissen. Durch dieses göttliche Blut entwickeln sie sich weiter und stellen sich über die Jahrhunderte auf eine Umgebung ein. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis weitere Elfenarten entstehen werden.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Freund des Meeres: Wasserlebewesen fühlen sich mit deinesgleichen besonders verbunden. Du kannst einfache Ideen an alle Tiere mit Schwimmbewegungsrate vermitteln. Sie können dich verstehen, du hast jedoch keine Spezialfähigkeit, die dir erlaubt, sie zu verstehen.

Kind des Ozeans: Du kannst Luft und Wasser atmen und bist gegen Kälteschaden resistent.

Scharfe Sinne: Du bist in der Wahrnehmungsfertigkeit geübt.

Trance: Du musst nicht schlafen und kannst nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden. Du kannst eine lange Rast in vier Stunden beenden, wenn du diese Stunden in tranceartiger Meditation verbringst. Dabei bleibst du bei Bewusstsein.

Wenn du eine solche Trance beendest, kannst du zwei neue Geübtheiten mit einer Waffe oder einem Werkzeug deiner Wahl aus dem *Spielerhandbuch* erhalten. Du bezieht diese Geübtheiten auf mystische Art aus dem gemeinsamen Elfenbewusstsein und behältst sie bis nach der nächsten langen Rast bei.

MINOTAURUS

Minotauren sind breitschultrige Humanoide mit bullenartigen Köpfen. Dank ihrer übernatürlichen Orientierung sind Minotauren gute Navigatoren. Einige Weisen meinen, Minotauren seien von der Fürstin der Schmerzen als Wächter für die magischen Labyrinth erschaffen worden, in denen sie ihre Opfer fängt.

Die Hörner von Minotauren sind vielfältig. Sie können 30 Zentimeter, aber auch dreimal so lang werden. Minotauren schnitzen ihre Hörner bisweilen, um sie zu schärfen oder mit Symbolen der Kraft zu versehen. Manche panzern sie auch mit Kupfer, um sie im Kampf zu schützen.

Ihr dichtes Haar reicht ihnen den kräftigen Rücken hinunter. Manche Minotauren haben auch Anflüge von Bärten. Die Hufe sind gespalten und schwer, der Schwanz lang und in einer Quaste endend.

MINOTAURENMERKMALE

Als Minotaurus hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Blutiger Ansturm: Unmittelbar nachdem du in deinem Zug die Spurt-Aktion ausgeführt und mindestens sechs Meter zurückgelegt hast, kannst du als Bonusaktion einen Nahkampfangriff mit deinen Hörnern ausführen.



Erinnerung des Labyrinths: Du weißt immer, wo Norden ist, und bist bei allen Weisheitswürfen (Überlebenskunst) im Vorteil, die du ausführst, um zu navigieren oder Spuren zu folgen.

Hämmernde Hörner: Unmittelbar nachdem du bei der Angreifen-Aktion in deinem Zug mit einem Nahkampfangriff eine Kreatur getroffen hast, kannst du als Bonusaktion versuchen, das Ziel mit deinen Hörnern zu stoßen. Das Ziel muss sich innerhalb von 1,5 Metern von dir befinden und darf höchstens eine Größenstufe größer sein als du. Sofern ihm kein Stärkerettungswurf gegen SG 8 + dein Übungsbonus + dein Stärkemonifikator gelingt, stößt du es bis zu drei Meter von dir weg.

Hörner: Du hast Hörner, mit denen du waffenlose Angriffe ausführen kannst. Wenn du mit ihnen triffst, bewirkt der Treffer 1W6 + dein Stärkemonifikator an Stichschaden statt des üblichen Wuchtschadens eines waffenlosen Angriffs.

ORK

Orks wurden von dem einäugigen Gott Gruumsh erschaffen, dem unüberwindlichen Krieger und mächtigen Anführer. Die göttlichen Fähigkeiten von Gruumsh spiegeln sich in der unübertroffenen Stärke und Zähigkeit der Orks wieder, außerdem in ihrer Fähigkeit, ober- sowie unterirdisch zu leben.

In manchen Welten wie Eberron gehörten die Orks zu den ersten Verteidigern der natürlichen Ordnung gegen Übergriffe von Unholden und ähnlichen Gefahren von anderen Ebenen. Gruumshs Segen machen Orks überall zu geschätzten Wächtern und mächtigen Verbündeten, selbst wenn sie andere Götter anbeten.

ORK-MERKMALE

Als Ork hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Adrenalinrausch: Du kannst die Spurt-Aktion als Bonusaktion ausführen. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Wenn du dieses Merkmal einsetzt, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Übungsbonus.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmerigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Starker Körperbau: Du zählst als eine Größe größer, wenn deine Traglast und das Gewicht bestimmt wird, das du schieben, ziehen oder anheben kannst.

Unermüdlisches Durchhaltevermögen: Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken, du aber nicht direkt stirbst, behältst du stattdessen noch 1 Trefferpunkt. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.





SATYR

Ursprünglich aus dem Feenwild, einer Ebene aus reinen Emotionen stammend, leben Satyrn von der Energie der Heiterkeit. Ihr Aussehen erinnert an Elfen, doch sie haben Bocksbeine, gespaltene Hufe und Widder- oder Ziegenhörner. Die Magie des Feenreichs ermöglicht ihnen begeisternde Auftritte, aber auch Widerstand gegen magisches Eindringen. Die meisten Satyrn sind im Feenwild zu finden. Einige ziehen aber auch zu anderen Ebenen der Existenz, meist zur materiellen Ebene. Dort streben sie danach, etwas von der Pracht ihrer Heimat in andere Welten zu bringen.

SATYR-MERKMALE

Als Satyr hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Feenwesen.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt 13,5 Meter.

Heitere Sprünge: Wenn du einen Hoch- oder einen Weitsprung ausführst, kannst du einen W8 werfen und das Ergebnis x 0,3 den gesprungenen Metern hinzufügen, auch bei Sprüngen aus dem Stand. Diese zusätzliche Distanz kostet normale Bewegung.

Magieresistenz: Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.

Rammbock: Du kannst mit deinen spektralen Armen waffenlose Angriffe durchführen. Wenn du mit ihnen triffst, bewirkt der Treffer 1W6 + dein Stärkemodifikator an Wuchtschaden statt des üblichen Wuchtschadens eines waffenlosen Angriffs.

Unterhalter: Als Verkörperung der Ausgelassenheit bist du in den Fertigkeiten Auftreten und Überzeugen sowie im Umgang mit einem Musikinstrument deiner Wahl geübt.

SCHATTENFEE

Schattenfeen sind die Elfen aus dem Schattenfell. Die Rabenkönigin hat sie einst auf diese grässliche Ebene gelockt. Manche dienen ihr dort seit Jahrhunderten, andere schlugen sich zur materiellen Ebene durch, um dort ihr eigenes Schicksal zu schmieden.

Einst waren sie Feen wie die anderen Elfen, doch die düstere Energie des Schattenfells hat sie in ihren heutigen Zustand zwischen Leben und Tod gebracht.

Schattenfeen sind von grauer Hautfarbe. Sie werden im Schattenfell weiser und spiegeln seine düstere Natur wider.

Wie andere Elfen können auch Schattenfeen über 750 Jahre alt werden.

SCHATTENFEE-MERKMALE

Als Schattenfee hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Elf bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Nekrotische Resistenz: Du bist gegen nekrotischen Schaden resistent.

Segen der Rabenkönigin: Als Bonusaktion kannst du dich magisch bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle teleportieren, die du sehen kannst. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



Ab der 3. Stufe kannst du auch Resistenz gegen alle Schadensarten erlangen, wenn du dich mit diesem Merkmal teleportierst. Die Resistenz bleibt bis zum Beginn deines nächsten Zugs erhalten. Währenddessen erscheinst du geisterhaft und durchsichtig.

Scharfe Sinne: Du bist in der Wahrnehmungsfertigkeit geübt.

Trance: Du mußt nicht schlafen und kannst nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden. Du kannst eine lange Rast in vier Stunden beenden, wenn du diese Stunden in tranceartiger Meditation verbringst. Dabei bleibst du bei Bewusstsein.

Wenn du eine solche Trance beendest, kannst du zwei neue Geübtheiten mit einer Waffe oder einem Werkzeug deiner Wahl aus dem *Spielerhandbuch* erhalten. Du beziehst diese Geübtheiten auf mystische Art aus dem gemeinsamen Elfenbewusstsein und behältst sie bis nach der nächsten langen Rast bei.

TABAXI

Tabaxi wurden vom Katzenfürsten erschaffen, einem göttlichen Wesen der Oberen Ebenen. Sie besitzen Menschen- und Katzeigenschaften und variieren ansonsten stark in Persönlichkeit und Aussehen. An manchen Landen verhalten sich Tabaxi wie Katzen. Sie sind neugierig und verspielt. Anderorts leben sie wie Menschen ohne die Katzeigenarten, mit denen sie ursprünglich erschaffen wurden.

Die Erscheinungsbilder von Tabaxi sind so vielfältig wie ihre Persönlichkeiten. Einige Tabaxi haben Ähnlichkeit mit Tigern, Jaguaren und anderen Großkatzen. Andere gleichen eher Hauskatzen. Wieder andere haben einzigartige Musterungen oder frisieren sich nach Geschmack. Und manche haben gar kein Fell!

TABAXI-MERKMALE

Als Tabaxi hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter, und deine Kletterbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Katzenkrallen: Du kannst mit deinen Klauen waffenlose Angriffe ausführen. Wenn du mit ihnen triffst, bewirkt der Treffer 1W6 + dein Stärkemodifikator an Hiebsschaden statt des üblichen Wuchtschadens eines waffenlosen Angriffs.

Katzentalent: Du bist in Wahrnehmung und Heimlichkeit geübt.

Katzenwendigkeit: Dank deiner Reflexe und deiner Wendigkeit kannst du dich mit zusätzlichem Tempo bewegen. Wenn du dich im Kampf in deinem Zug bewegst, kannst du deine Bewegungsrate bis zum Ende deines Zugs verdoppeln. Du kannst dieses Merkmal erst erneut verwenden, wenn du dich in einem Zug nicht bewegt hast.



*Einst traf ich den Katzenfürsten.
Sein Blick durchbohrte mich,
seine Anmut faszinierte mich.
Und so herrliches Fell hatte ich
nie gesehen! Ich mache mir nichts
aus Katzen, aber er ... war eine
Ausnahme.*

– Mordenkainen



TIEFENGNOM

Tiefengnome oder Svirfneblin stammen aus dem Unterreich und tragen die Magie dieser unterirdischen Gefilde in sich. Sie können sich auf übernatürliche Art tarnen, und ihre Svirfneblin-Magie macht sie schwierig aufzuspüren. Diese Fähigkeiten sind es, welche die Tiefengnome schon seit Generationen im Unterreich mit seinen Gefahren überleben lassen.

Sie können wie auch andere Gnome bis zu 500 Jahre alt werden.

TIEFENGNOM-MERKMALE

Als Tiefengnom hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider. Außerdem giltst du als Gnom bei allen Voraussetzungen oder Effekten, die dies verlangen.

Größe: Du bist klein.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 36 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Gabe der Svirfneblin: Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Selbstverkleidung* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du damit außerdem den Zauber *Unauffindbarkeit* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du einen der Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grads wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Gnomische Magieresistenz: Du bist bei Rettungswürfen auf Charisma, Intelligenz und Weisheit gegen Zauber im Vorteil.

Svirfneblin-Tarnung: Du bist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



TORTEL

Wie sagen Tortel so schön? „Wir tragen unser Haus auf dem Rücken.“ Dieses Schildkrötenvolk lebt in vielen verschiedenen Welten. Oft reisen Tortels an Küsten und Wasserstraßen und durchs Meer. Tortels haben keine einheitliche Herkunftsgeschichte, fühlen sich aber auf mystische Art mit der Natur verbunden. Dank ihrem Panzer auf dem Rücken fühlen sie sich sicher, wohin sie auch gehen. Auch auf langen Reisen ins Unbekannte haben sie ihr Zuhause immer dabei.

Tortels sind ähnlich wie Schildkröten gefärbt und gemustert. Viele verzieren ihren Panzer gern auf besondere Art.

TORTEL-MERKMALE

Als Tortel hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Atem anhalten: Du kannst bis zu eine Stunde lang den Atem anhalten.

Intuition der Natur: Dank deiner mystischen Verbindung mit der Natur bist du in einer Fertigkeit deiner Wahl aus dieser Liste geübt: Heilkunde, Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst oder Wahrnehmung.

Klauen: Du hast Klauen, mit denen du waffenlose Angriffe ausführen kannst. Wenn du mit ihnen triffst, bewirkt der Treffer 1W6 + dein Stärkemedifikator an Hiebschaden statt des üblichen Wuchtschadens eines waffenlosen Angriffs.

Natürliche Rüstung: Dein Panzer bietet dir eine Basis-RK von 17 – diese Zahl wird nicht von deinem Geschicklichkeitsmodifikator beeinflusst. Du kannst keine leichten, mittelschweren oder schweren Rüstungen tragen, aber wenn du einen Schild führst, werden dessen Boni normal angewendet.

Panzerverteidigung: Du kannst dich als Aktion in deinen Panzer zurückziehen. Bis du wieder hervorkommst, erhältst du einen Bonus von +4 auf deine RK und bist bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil. Im Panzer hast du den Zustand Liegend, deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden, du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil, kannst keine Reaktionen ausführen, und deine einzige mögliche Aktion besteht darin, mit einer Bonusaktion aus dem Panzer hervorzukommen.

Wenn man entdeckt, dass alle Ozeane mit der Elementarebene des Wassers und alle Elementarebenen mit allen Welten verbunden sind, beginnt man, die innere Verbundenheit des Multiversums zu begreifen. Wer zum Grund irgendeines Ozeans schwimmt, kann unter einem fremden Himmel wieder auftauchen.

– Mordenkainen



TRITON

Tritons stammen von der Elementarebene des Wassers. Vor Jahrhunderten flohen sie vor der wachsenden Gefahr durch böse Elementare auf die Materielle Ebene. Sie besiedelten die Ozeane und beschützten die Wasseroberfläche vor den Schrecknissen aus der Tiefe. Nach und nach erweiterten sie ihre verwalterischen Tätigkeiten auf den gesamten Meeresgrund und die Oberfläche.

Tritons haben Schwimmhäute an Händen und Füßen und tragen kleine Flossen an den Waden. Ihre Haut hat meist blaue oder grüne Farbtöne.

TRITON-MERKMALE

Als Triton hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter, und deine Schwimmbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate.

Amphibisch: Du kannst Luft und Wasser atmen.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmerigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Gesandter des Meeres: Du kannst einfache Ideen an alle Tiere, Elementare und Monstrositäten mit Schwimmbewegungsrate vermitteln. Sie können dich verstehen, du hast jedoch keine Spezialfähigkeit, die dir erlaubt, sie zu verstehen.

Luft und Wasser kontrollieren: Mit diesem Merkmal kannst du *Nebelwolke* wirken. Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Windstoß* wirken. Ab der 5. Stufe kannst du damit außerdem den Zauber *Auf Wasser gehen* wirken. Wenn du einen der Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grads wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.

Wächter der Tiefen: Du bist an die eisigen Tiefen des Ozeans angepasst und daher gegen Kälteschaden resistent.

WANDLER

Wandler werden auch Werberührte genannt, da sie von vollständig oder teilweise mit Lykanthropie Infizierten abstammen. Sie sind Humanoide mit tierischen Elementen und können ihre Gestalt zwar nicht vollständig ändern, im „gewandelten“ Zustand jedoch vorübergehend ihre tierischen Merkmale verstärken.

Wandler sind ähnlich gebaut wie Menschen, jedoch meist schmaler und wendiger. Die Gesichtszüge sind tierisch, oft mit großen Augen und spitzen Ohren. Außerdem besitzen die meisten Wandler markante Fangzähne. Sie sind fast vollständig mit fellartigem Haar bedeckt. Wandler erinnern zwar an Tiere, sind jedoch auch in der tierischsten Form immer noch klar als Wandler zu erkennen.

Die meisten Wandler ähneln einer bestimmten Art von Lykanthropen. Du kannst die Lykanthropie deiner Vorfahren auswählen oder zufällig anhand der Tabelle „Lykanthropie der Ahnen“ bestimmen. Außerdem findest du in der Tabelle Vorschläge für die Wandel-Option, die aus deinem Erbe resultieren könnte.

LYKANTHROPIE DER AHNEN

W6	Vorfahr	Wandel-Option
1	Werbär	Tierfell
2	Wereber	Tierfell
3	Werratte	Schnellschritt
4	Wertiger	Schnellschritt
5	Werwolf (wolfsartig)	Langzahn
6	Werwolf (hundartig)	Wildjäger

WANDLER-MERKMALE

Als Wandler hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Tierische Instinkte: Wenn du dein inneres Tier kanalisierst, bist du in einer Fertigkeit deiner Wahl aus dieser Liste geübt: Akrobatik, Athletik, Einschüchtern oder Überlebenskunst.

Wandeln: Du kannst als Bonusaktion ein tierischeres Erscheinungsbild annehmen. Diese Wandlung hält an, bis eine Minute um ist, du stirbst oder die Wandlung mit einer Bonusaktion beendest. Wenn du dich wandelst, erhältst du temporäre Trefferpunkte in doppelter Höhe deines Übungsbonus. Die Anzahl der möglichen Wandlungen entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



Wenn du dich wandelst, erhältst du einen zusätzlichen Vorzug auf Basis der folgenden Optionen – wähle eine davon aus, wenn dieses Volk auswählst:

Langzahn: Wenn du gewandelt bist, sowie als Bonusaktion in deinen anderen Zügen in gewandeltem Zustand, kannst du mit deinen langen Fangzähnen einen waffenlosen Angriff ausführen. Wenn du mit deinen Zähnen triffst, kannst du Stichschaden in Höhe von 1W6 + dein Stärkemodifikator statt des normalen Wuchtschadens bei waffenlosen Angriffen bewirken.

Schnellschritt: Wenn du gewandelt bist, erhöht sich deine Schrittbewegungsrage um drei Meter. Außerdem kannst du dich bis zu drei Meter als Reaktion bewegen, wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern von dir beendet. Diese reaktive Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Tierfell: Du erhältst 1W6 zusätzliche temporäre Trefferpunkte. Wenn du gewandelt bist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Wildjäger: In gewandeltem Zustand bist du bei Weisheitswürfen im Vorteil, und keine Kreatur innerhalb von neun Metern von dir kann einen Angriffswurf mit Vorteil gegen dich ausführen, sofern du nicht kampfunfähig bist.



WECHSELBALG

Wechselbälger können ihr Erscheinungsbild ändern und leben oft unerkannt in der Gesellschaft. Jeder Wechselbalg kann auf übernatürliche Art jedes gewünschte Gesicht annehmen. Für manche ist ein neues Gesicht nur eine Verkleidung. Für andere kann es einen Aspekt ihrer Seele bedeuten, der damit enthüllt wird.

Die ersten Wechselbälger im Multiversum erschienen im Feenwild, und die wundersame und wandelbare Essenz dieser Ebene ist noch heute in Wechselbälgern vorhanden, auch wenn sie nie einen Fuß ins Feenreich gesetzt haben. Der Wechselbalg entscheidet, wie er sein Gestaltwandler-Attribut einsetzt, um entweder die Freuden oder die Gefahren des Feenwilds zu kanalisieren. Manchmal nehmen Wechselbälger aus Übermut oder Bosheit neue Formen an, doch es kann auch geschehen, um ein Unrecht auszugleichen oder Bedürftigen zu helfen.

In ihrer wahren Gestalt erscheinen Wechselbälger verblichen, ihre Züge wirken merkwürdig detailarm. Selten sieht man sie in dieser Form, denn der typische Wechselbalg wechselt sein Erscheinungsbild wie andere Leute ihre Kleidung. Eine zufällige Gestalt, die spontan und ohne Hintergrund oder Geschichte entsteht, wird als Maske bezeichnet. Sie dient dazu, Stimmungen auszudrücken oder bestimmte Zwecke zu erfüllen, und wird vielleicht nie wieder verwendet. Doch viele Wechselbälger entwickeln Identitäten mit mehr Tiefe, erfinden ganze Persönlichkeiten mit Geschichte und Überzeugungen. Ein Wechselbalg-Abenteurer könnte verschiedene Persönlichkeiten für unterschiedliche Situationen haben, beispielsweise zum Verhandeln, für Nachforschungen und für Kämpfe.

Es können sich auch mehrere Wechselbälger eine Persönlichkeit teilen: In einer Gemeinde könnten drei Wechselbälger als Heiler arbeiten, und wer von ihnen gerade Dienst hat, nimmt die Persönlichkeit der freundlichen Heilerin Andrea an. Persönlichkeiten können sogar vererbt werden, sodass der jüngere Wechselbalg auf die Verbindungen zurückgreifen kann, die vorige Nutzer der Persönlichkeit aufgebaut haben.

WECHSELBALG-MERKMALE

Als Wechselbalg hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Feenwesen.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrage: Deine Schrittbewegungsrage beträgt neun Meter.

Gestaltwandler: Du kannst als Aktion dein Erscheinungsbild und deine Stimme ändern. Du bestimmst die Art der Änderungen einschließlich Haut- und Haarfarbe, Frisur und Geschlecht. Außerdem kannst du Größe und Gewicht anpassen und zwischen kleiner und mittelgroßer Größe wählen. Du kannst dich als Mitglied eines anderen Volks ausgeben, wobei deine Spielwerte unverändert bleiben. Du kannst nicht das Erscheinungsbild einer Person annehmen, die du noch nie gesehen hast, und es muss sich um eine Kreatur handeln, die grundsätzlich ähnlich angeordnete Gliedmaßen wie du hat. Kleidung und Ausrüstung werden von diesem Merkmal nicht beeinflusst.

Du behältst die neue Gestalt bei, bis du wieder deine wahre Gestalt durch eine Aktion annimmst oder bis du stirbst.

Wechselbalg-Instinkte: Dank deiner Verbindung mit dem Feenreich bist du in zwei Fertigkeiten deiner Wahl aus dieser Liste geübt: Auftreten, Einschüchtern, Motiv erkennen, Täuschen oder Überzeugen.

YUAN-TI

Yuan-ti waren ursprünglich Menschen, die sich durch uralte Rituale in ein Schlangenvolk verwandelt haben. Die meisten Yuan-ti wurden dabei zu Monstern, andere wiederum zu einem neuen Volk, einer Mischung aus Mensch und Schlange.

Durch die Rituale wurden sie gegen magische und giftige Effekte resistent. In jedem Yuan-ti spiegelt sich das Schlangenerbe anders wider: Sie haben gespaltene Zungen oder Schlangenaugen, schlangenartige Nasenöffnungen oder andere Schlangenmerkmale. Unabhängig vom Äußeren besitzt jeder Yuan-ti die Macht, großes Glück oder Unglück über das Multiversum zu bringen.

YUAN-TI-MERKMALE

Als Yuan-ti hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du dieses Volk wählst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Giftunempfindlichkeit: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Vergiftet-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil. Du bist außerdem gegen Giftschaden resistent.

Magieresistenz: Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.

Schlangenzauber: Du kennst den Zaubertrick *Gift versprühen*. Du kannst mit diesem Merkmal unbegrenzt häufig *Tierfreundschaft* wirken, jedoch nur auf Schlangen als Ziele. Ab der 3. Stufe kannst du mit diesem Merkmal auch *Einflüsterung* wirken. Du kannst den Zauber erst nach einer langen Rast erneut verwenden. Du kannst ihn auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz 2. oder höheren Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du dieses Volk auswählst.





ZENTAUR

Zentauren galoppieren durch das ganze Multiversum und führen ihre Ursprünge auf viele verschiedene Reiche zurück. Die hier vorgestellten Zentauren stammen aus dem Feenwild und stehen mit der Natur in mystischer Resonanz. Von der Taille aufwärts gleichen sie Elfen und können alle entsprechenden Hauttöne aufweisen. Von der Taille abwärts gleichen sie Pferden.

ZENTAURENMERKMALE

Als Zentaur hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Feenwesen.

Größe: Du bist von mittlerer Größe.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt 12 Meter.

Affinität zur Natur: Dank deinen Feenwurzeln hast du eine intuitive Verbindung mit der Natur, mit Tieren und Pflanzen. Daher bist du in einer Fertigkeit deiner Wahl aus dieser Liste geübt: Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Naturkunde oder Überlebenskunst.

Hufe: Du hast Hufe, mit denen du waffenlose Angriffe ausführen kannst. Wenn du mit ihnen triffst, bewirkt der Treffer 1W6 + dein Stärkemonifikator an Wuchtschaden statt des üblichen Wuchtschadens eines waffenlosen Angriffs.

Pferdeleib: Du zählst als eine Größe größer, wenn deine Traglast und das Gewicht bestimmt wird, das du schieben oder ziehen kannst.

Klettervorgänge, bei denen Hände und Füße erforderlich sind, fallen dir aufgrund deiner Pferdebeine besonders schwer. Wenn du auf diese Art kletterst, kostet dich jeder Bewegungsmeter vier Meter extra statt des üblichen einen Meters.

Sturmangriff: Wenn du dich mindestens neun Meter direkt auf ein Ziel zubewegst und es dann im selben Zug mit einem Nahkampfwaffenangriff triffst, kannst du sofort nach dem Angriff eine Bonusaktion ausführen und das Ziel mit deinen Hufen angreifen.



KAPITEL 2

BESTIARIUM

DIESES BESTIARIUM ENTHÄLT SPIELWERTE UND Hintergrundgeschichten für über 250 Monster, die sich für jede D&D-Kampagne eignen. In diesem Kapitel findest du alte Lieblinge aus vergangenen Ausgaben des Spiels, aber auch neue Kreaturen, geschaffen für die aktuelle Ausgabe.

Das Kapitel versteht sich als Begleiter des *Monsterhandbuchs* und präsentiert die Monster auf ähnliche Art. Wenn du mit dem Wertekasten-Format der Monster nicht vertraut bist, lies die Einführung des *Monsterhandbuchs*, ehe du hier mit dem Lesen fortfährst. Dort wird die Terminologie der Wertekästen erklärt, und du findest Regeln für zahlreiche Monstermerkmale – diese Informationen werden hier nicht wiederholt.

Die Kreaturen in diesem Bestiarium sind alphabetisch geordnet. Einige finden sich unter einer Gruppenüberschrift. Beispielsweise enthält der Abschnitt „Dinosaurier“ Wertekästen für verschiedene Dinosaurier, die innerhalb des Bereichs alphabetisch geordnet sind.

Du findest auch einige Waffen, die ungewöhnliche Schadensarten bewirken, und Zauber, die nicht auf die übliche Art funktionieren. Diese Ausnahmen sind besondere Merkmale der Monster und stehen dafür, wie die Waffen jeweils eingesetzt und die Zauber gewirkt werden. Auf den Umgang anderer mit den Waffen und Zaubern haben die Ausnahmen keine Auswirkungen.

Enthält ein Wertekasten beim beziehungsweise unter dem Monsternamen einen Klassennamen, möglicherweise in Klammern, so gilt das Monster bei Voraussetzungen magischer Gegenstände als Mitglied dieser Klasse.

Mein Freund Mordenkainen kämpft ständig gegen Monster und macht sich Notizen zu ihnen. Diese Notizen sind ja hochinteressant, aber die Kämpfe langweilen mich. Warum setzt man sich nicht mit dem Monster zusammen und trinkt was? Ich habe von meinen monströsen Trinkfreunden schon die delikatesten Geheimnisse erfahren. Die anderen Monster? Die habe ich in Luft aufgelöst.

– Tasha

ABISHAI

Jeder Abishai war einmal ein Sterblicher, der vor seinem Tod irgendwie Tiamats Gunst erlangt hat. Zur Belohnung wurde seine Seele in einen drakonischen Teufel verwandelt und dient Tiamat in den Neun Höllen. Jede Art von Abishai gemahnt an einen der fünf Drachenköpfe Tiamats: schwarz, blau, grün, rot und weiß.

Tiamat entsendet die Abishai auch als Agenten, um ihre Interessen in den Höllen und im Multiversum durchzusetzen. Bisweilen haben ihre Boten schlichte Aufgaben, etwa Kultisten Botschaften zu überbringen. Andere müssen große Gruppen anführen, Zielpersonen töten und in Armeen dienen. Abishai sind Tiamat in jedem Fall fanatisch ergeben und stets bereit, ihr Leben für sie zu opfern, falls nötig.

Sie stehen außerhalb der Hierarchie der Neun Höllen, haben ihre eigene Befehlskette und gehorchen letztlich Tiamat – und auch Asmodeus, wenn er sie nutzen will. Auch andere Erzteufel können Abishai befehlen, für sie zu arbeiten. Aber sie tun es selten, denn es ist nie klar, ob ein Abishai gerade Tiamat oder Asmodeus gehorcht. Tiamats Befehle zu durchkreuzen ist riskant, und jede Einmischung in Asmodeus' Pläne bringt den sicheren Untergang.

BLAUER ABISHAI

Blaue Abishai sind stets auf der Suche nach vergessenen Weisheiten und verlorenen Relikten. Sie sind die gerissensten und belesensten ihrer Art. Mit ihrem Wissen über Okkultes, das sie heute noch aus Grabplünderungen im ganzen Multiversum beziehen, wurden sie zu fähigen Zauberwerkern. Sie nutzen ihre Magie, um Tiamats Feinde zu zerstören.



BLAUER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel, Magier), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 202 (27W8+81)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	23 (+6)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +12, Wei +12

Fertigkeiten Arkane Kunde +12

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Diabolisch, Drakonisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP) **Übungsbonus** +6

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelsicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishais nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt drei Biss- oder Blitzschlagangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W10+2) Stichschaden plus 14 (4W6) Blitzschaden.

Blitzschlag: Fernkampf-Zauberangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 36 (8W8) Blitzschaden.

Zauberwirken: Der Abishai wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-20-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magierhand*, *Selbstverkleidung*
Je 2-mal täglich: *Energiewand*, *Mächtige Unsichtbarkeit*,
Magie bannen, *Person bezaubern*

BONUSAKTIONEN

Teleportieren: Der Abishai teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

GRÜNER ABISHAI

Grüne Abishai sind geschickt darin, Geheimnisse zu lüften und an sensible Informationen zu gelangen. Dank ihrer Magie und ihren diplomatischen Fertigkeiten können sie sogar die abgefeimtesten Gegner manipulieren.

ROTER ABISHAI

Rote Abishai sind in Sachen Führungsqualität und reine Kraft unvergleichlich. Sie führen andere Teufel in die Schlacht, kümmern sich aber auch um rebellische Kulte, damit sie wieder Tiamats Befehlen folgen. Ein roter Abishai ist ein schauriger Anblick, der andere Abishai inspirieren und mit fanatischem Kampfwillen erfüllen kann.

SCHWARZER ABISHAI

Als professionelle Assassinen und Infiltratoren können schwarze Abishai sich Schatten weben, mit diesen ihre Gegenwart verschleiern, ihr Ziel unbemerkt erreichen und auslöschen.

WEISSER ABISHAI

Weißer Abishai sind rücksichtslose Kämpfer und damit ideal, um Tiamats Ränge aufzufüllen. Sie kämpfen ohne Furcht und werden auf dem Schlachtfeld zu einem Wirbelsturm der Zerstörung.



GRÜNER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (26W8+78)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	19 (+4)

Rettungswürfe Int +8, Cha +9

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Diabolisch, Drakonisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishais nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt entweder zwei Unholdklauenangriffe oder einen Unholdklauenangriff plus einen Zauber aus.

Unholdklaue: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W8+3) Energieschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 16 (3W10) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Der Abishai wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gestalt verändern, Mächtiges Trugbild*
Je 3-mal täglich: *Furcht, Gedanken wahrnehmen, Person bezaubern*
Je 1-mal täglich: *Massen-Einflüsterung, Person beherrschen, Verwirrung*

ROTER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 289 (34W8+136)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Str +12, Kon +10, Wei +8

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Diabolisch, Drakonisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus** +6

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishais nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus und kann Furchterregende Präsenz oder Fanatismus anstiften einsetzen.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 22 (3W10+6) Stichschaden plus 38 (7W10) Feuerschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 17 (2W10+6) Energieschaden plus 11 (2W10) Feuerschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Abishais, die sich innerhalb von 36 Metern von ihm befindet und den Abishai bemerkt, muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Abishais immun.

Fanatismus anstiften: Der Abishai wählt bis zu vier andere Kreaturen innerhalb von 18 Metern von sich aus, die er sehen kann. Bis zum Beginn des nächsten Zugs des Abishais sind diese Kreaturen bei Angriffswürfen im Vorteil und können nicht verängstigt werden.

Macht der Drachenkönigin: Der Abishai zielt auf einen Drachen innerhalb von 36 Metern von sich, den er sehen kann. Der Drache muss einen SG-18-Charismarettungswurf ausführen. Chromatische Drachen sind dabei im Nachteil. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel eine Stunde lang gegen die Macht der Drachenkönigin immun. Scheitert der Rettungswurf, so ist das Ziel eine Stunde lang vom Abishai bezaubert. Im bezauberten Zustand betrachtet das Ziel den Abishai als verlässlichen Freund, den es beschützt und auf dessen Rat es hört. Der Effekt endet, wenn der Abishai oder seine Begleiter dem Ziel Schaden zufügen.

SCHWARZER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Diabolisch, Drakonisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishais nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt einen Bissangriff und zwei Krummsäbelangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W10+3) Stichschaden plus 9 (2W8) Säureschaden.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Energieschaden.

Kriechende Dunkelheit (Aufladung 6): Der Abishai wirkt Dunkelheit auf einen Punkt innerhalb von 36 Metern von sich. Dazu braucht er weder Zauberkomponenten noch Konzentration. Sein Attribut zum Zaubern wirken für diesen Zauber ist Weisheit. Solange der Zauber wirkt, kann der Abishai sich im Bereich der Dunkelheit als Bonusaktion bis zu 18 Meter bewegen.

BONUSAKTIONEN

Heimlicher Schatten: Bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit führt der Abishai die Verstecken-Aktion aus.



WEISSER ABISHAI

ROTER ABISHAI

SCHWARZER ABISHAI

WEISSER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W8+32)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Rettungswürfe Str +6, Kon +7

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Diabolisch, Drakonisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Magieresistenz: Der Abishai ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishais nicht.

Unvorsichtig: Ab Beginn seines Zugs ist der Abishai bei allen Nahkampfwaffenangriffswürfen im Vorteil, doch Angriffswürfe gegen ihn sind ebenfalls im Vorteil. Dies gilt bis zum Beginn seines nächsten Zugs.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Abishai führt einen Bissangriff, einen Klauenangriff und einen Langschwertangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W10+3) Hiebschaden.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Energieschaden oder 8 (1W10+3) Energieschaden, wenn beidhändig geführt.

REAKTIONEN

Boshafte Vergeltung: Wenn der Abishai Schaden erleidet, führt er einen Bissangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von sich aus. Wenn keine Kreaturen in Reichweite sind, bewegt der Abishai sich bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate auf einen Gegner zu, den er sehen kann, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.



ALHOON

Gedankenschinder, die arkanen Magie anstreben, werden als Abartige verbannt und von der Kommunikation mit einem Ältestengehirn (ebenfalls in diesem Buch) ausgeschlossen. Auch der Weg zum Lichtum stellt eine Fluchtmöglichkeit vor dem Tod dar, doch er ist lang und steinig. Alhoons sind Gedankenschinder, die durch eine Abkürzung einen lichartigen Zustand erreicht haben.

Es ist Gedankenschindern durch Ältestengehirne verboten, sich mit anderen magischen Mächten als Psionik zu befassen. Das Verbot wird allerdings nur selten missachtet. Illithiden dulden nur Meister der eigenen Art. Anderen Göttern oder andersweltlichen Schutzherrn dienen sie nicht. Die Zauberkunst stellt jedoch eine ewige Verlockung für sie dar. Zauberbücher bedeuten für Illithiden die Möglichkeit, Autorität zu erlangen. In den Schriften der Magier erkennen sie das Werk einer großen Intelligenz. Wenn Gedankenschinder Zauberbücher finden, reagieren sie meist mit Abscheu oder Desinteresse. Für manche sind sie jedoch Tore zu einer neuen Denkweise.

Das Stöbern in solchen verbotenen Texten lässt sich vielleicht eine Zeit lang vor anderen Illithiden und sogar Ältestengehirnen geheim halten. Doch früher oder später müssen Gedankenschinder-Arkanisten zur eigenen Sicherheit aus der Kolonie fliehen, wenn sie sich ernsthaft der Zauberkunst zuwenden wollen. In Freiheit ziehen sich manche zurück, andere suchen den Austausch mit Gleichgesinnten. Wieder andere wollen selbst eine Kolonie beherrschen, wie es sonst die Ältestengehirne tun. Doch Arkanisten trifft stets dasselbe Schicksal: Wenn sie sterben, werden sie als Abartige nicht ins Kollektiv im Ältestengehirn aufgenommen. Für sie bedeutet der Tod ihre Auslöschung.

Lichtum hingegen bietet nicht nur Erlösung vor dieser Verdammnis, sondern auch die Aussicht, sich ewig Wissen aneignen zu können. Doch um das Lichtum zu erlangen, braucht es einen arkanen Zaubermagier auf dem Gipfel seines Könnens – eine Herausforderung für Gedankenschinder angesichts des Umstands, dass Mentoren und Möglichkeiten zu praktischen Erfahrungen rar sind.

Eine Gruppe von neun Gedankenschindern nahm sich des Problems an und schuf mithilfe von arkaner Magie und Psionik eine neue Wahrheit. Diese neun nannten sich die Alhoons, und alle, die in ihre Fußstapfen treten, werden ebenfalls so genannt.

ZUSAMMENARBEIT DER UNTOTEN

Um Alhoons zu werden, müssen Gedankenschinder-Arkanisten kooperieren und einen *Anhänger der Gedankenfalle* erzeugen, einen etwa faustgroßen Behälter aus Silber, Smaragd und Amethyst. Dazu sind mindestens drei Gedankenschinder-Arkanisten erforderlich, dazu die Opferung von mindestens ebenso vielen Seelen im Rahmen eines dreitägigen Rituals der Zauberei und psionischen Kommunikation. Bei dessen Abschluss können die Gedankenschinder sich für den Untod entscheiden, woraufhin sie zu Alhoons werden.

Zunächst kann es schwierig sein, einen Alhoon von einem üblichen Gedankenschinder zu unterscheiden. Zu den deutlichsten Unterschieden gehört der Umstand, dass Alhoons die notorische Schleimschicht von Gedankenschindern fehlt. Ohne diesen Schutz trocknet die Haut der Alhoons rasch aus, und ihre Augen wirken verschrumpelt und eingesunken. Wer nicht mit Gedankenschindern vertraut ist, dem entgehen solche Hinweise schnell. Doch bald verwest das Fleisch des Alhoons, und in ihren leeren Augenhöhlen leuchten die gleichen winzigen kalten Lichter wie in denen anderer Liche.

Im Unterschied zum Seelengefäß eines Liches bedeutet der *Anhänger der Gedankenfalle* keine Möglichkeit, den Alhoon wiederherzustellen, wenn er zerstört wird. Vielmehr gelangt sein Verstand in den Anhänger, wo er mit anderen gefangenen Alhoon-Geistern sowie mit den geopfert Seelen kommunizieren kann.

Der Untod durch einen *Anhänger der Gedankenfalle* hält nur so lange an, wie das Leben des gewählten Opfers gedauert hat. Ein Alhoon, der einen 200-jährigen Elf opfert, hat also eine deutlich längere Zukunft als einer, dessen Opfer erst 35 Jahre alt war. Alhoons können ihre Existenz verlängern, indem sie das Ritual mit neuen Opfern wiederholen und so gewissermaßen ihre Uhren zurücksetzen.

Wird ein *Anhänger der Gedankenfalle* zerstört, so sind die darin gefangenen Seelen verloren. Alhoons treffen daher oft gemeinsam ausgeklügelte Vorsichtsmaßnahmen, um ihre Anhänger und Ritualplätze zu schützen. Manchmal ist auch ein einziger Alhoon für den *Anhänger der Gedankenfalle* zuständig – eine gefährliche Verantwortung. Wer einen solchen Anhänger bei sich hat, ist bei Angriffs- und Rettungswürfen sowie bei Würfen gegen die Alhoons, die an der Schöpfung des Anhängers beteiligt waren, im Vorteil – und diese Alhoons sind ihrerseits bei Angriffs- und Rettungswürfen sowie bei Würfen gegen den Besitzer des Anhängers im Nachteil. Außerdem kann der Besitzer telepathisch mit allen Alhoons und geopfert Seelen im Anhänger kommunizieren. Er kann die Alhoons im Anhänger nicht zum Schweigen bringen, die Seelen jedoch schon.

ALHOON

Mittelgroßer Untoter (Gedankenschinder, Magier), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 150 (20W8+60)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 4,5 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Int +8, Wei +7, Cha +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8, Heimlichkeit +5,

Motiv erkennen +7, Täuschen +7, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Kälte, Nekrotisch

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 17, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Telepathie auf 36 m, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Alhoon ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Resistenz gegen Wandeln: Der Alhoon ist bei Rettungswürfen gegen Effekte, die untot machen, im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Alhoon führt zwei Eisiger-Griff- oder Arkane-Geschoss-Angriffe aus.

Eisiger Griff: Nahkampf-Zauberangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (4W6) Kälteschaden, und der Alhoon gewinnt 14 Trefferpunkte zurück.

Arkane Geschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 28 (8W6) Energieschaden.

Gedankenstoß (Aufladung 5-6): Der Alhoon stößt auf magische Art in einem 18 Meter langen Kegel psychische Energie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-16-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 22 (4W8+4) psychischen Schaden und ist eine Minute lang betäubt. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Zauberwirken: Der Alhoon wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: Gedanken wahrnehmen, Magie entdecken, Magierhand, Selbstverkleidung, Tanzende Lichter, Taschenspiellerei

Je 1-mal täglich: Ebenenwechsel (nur auf sich selbst), Energiewand, Erinnerung verändern, Kugel der Unverwundbarkeit, Monster beherrschen, Unsichtbarkeit

REAKTIONEN

Zauber negieren (3-mal täglich): Der Alhoon zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die gerade einen Zauber wirkt. Wenn es sich um einen Zauber höchstens 3. Grades handelt, schlägt er fehl. Dabei werden keine Zauberplätze oder Ladungen verbraucht.



Es gibt viele Gründe, den Weg des
Lichts zu meiden. Lösungen sind
dauerhaft, oder sie sind paradox.
Nehmen wir Alhoons. Sie brauchen
Seelen, sonst verfallen sie. Ich kann
darin keinen Reiz finden.

– Mordenkainen



ALKILITH

Ein Alkith wird oft mit Fäulnis- oder Pilzwucherungen an Türen, Fenstern und anderen Öffnungen verwechselt. Seine schleimige Erscheinungsform verbirgt die dämonische Natur des Alkiths und macht einen zwar widerlichen, aber doch harmlosen Eindruck. Zu Unrecht. Wo sich ein Alkith ansiedelt, weicht er die Struktur der Realität auf und erzeugt ein Portal, durch das noch schlimmere Dämonen in diese Welt einfallen können.

Das Erscheinen eines Alkiths in der Welt kündigt große Untaten oder Katastrophen an. Ein Alkith sucht nach Öffnungen wie Türen und Fenstern, um sich dort mit seinen klebrigen Sekreten zu verankern und um die Öffnung herumzuwachsen. Ohne Störung wird die Öffnung so auf den Abyss eingestimmt und schließlich zu einem Portal für jene Ebene (siehe „Planare Portale“ im *Spielleiterhandbuch*).

Alkithen entstehen aus abgeworfenen Resten des grauenhaften Körpers von Juiblex (ebenfalls in diesem Buch). Sie entwickeln allmählich ein Bewusstsein und wollen einen Weg zur materiellen Ebene finden. Die meisten Kultisten finden es zu riskant, Alkithen zu beschwören, da diese immerhin Portale zum Abyss öffnen können. Daher müssen die übernatürlichen Gewächse andere Fluchtwege aus ihrer Herkunftsebene finden.

ALKILITH

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W8+96)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	19 (+4)	22 (+6)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +10

Fertigkeiten Heimlichkeit +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Abyssisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Abyssischer Spalt: Wenn der Alkith 6W6 Tage lang ununterbrochen eine Tür, ein Fenster oder eine ähnliche Öffnung umgeben hat, wird diese Öffnung zu einem dauerhaften Portal zu einer zufällig ausgewählten Ebene des Abyss.

Amorph: Der Alkith kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Alkith am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur nicht gesehen hat, dass sich der Alkith bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Alkith kein gewöhnlicher Schleim oder Pilzbefall ist.

Magieresistenz: Der Alkith ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Spinnenklettern: Der Alkith kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Ungewöhnliche Natur: Der Alkith muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Verwirrung stiften: Alle Kreaturen außer Dämonen, die ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern vom Alkith beginnen, müssen einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie hören kurz ein schwaches Summen im Kopf und sind bei ihrem nächsten Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf im Nachteil.

Wenn der Rettungswurf gegen Verwirrung stiften um mindestens 5 scheitert, wirkt stattdessen der Zauber *Verwirrung* eine Minute lang auf die Kreatur. Der Alkith benötigt dazu keine Konzentration. Solange *Verwirrung* auf sie wirkt, ist die Kreatur gegen Verwirrung stiften immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Alkith führt drei Tentakelangriffe aus.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 18 (4W6+4) Säureschaden.



ALLIP

Wenn eine Kreatur ein Geheimnis aufspürt, das von einer mächtigen Kreatur mit einem Fluch geschützt wurde, entsteht in der Folge oft ein Allip. Bei solchen Geheimnissen kann es sich um den wahren Namen eines Dämonenfürsten, aber auch um verborgene Wahrheiten über die kosmische Ordnung handeln. Die Kreatur eignet sich zwar das Wissen an, doch der Fluch vernichtet ihren Körper und hinterlässt ein Geisterwesen aus Fragmenten der Psyche des Opfers sowie überwältigender psychischer Pein.

Die Überreste des Verstandes eines jeden Allips werden von irgendeiner fürchterlichen Erkenntnis geplagt. In Anwesenheit anderer Kreaturen wollen Allips dieses Wissen teilen, um ihre Bürde zu erleichtern. Möglicherweise teilen sie nur ein Fragment des Wissens, das ihre Verdammnis bedeutet, doch schon so ein Bruchteil reicht aus, um den Empfänger mit temporären mentalen Schmerzen und heftigen Anfällen zu peinigen. Wer den Angriff eines Allips überlebt, verspürt bisweilen den Drang, mehr über die Umstände zu erfahren, die diese Monstrosität hervorgerufen haben. Seltsame Satzketten hallen durch seinen Verstand, und im Schlaf wird er von den merkwürdigsten Visionen heimgesucht. Das Gefühl, eine kolossale Einsicht befinde sich gerade eben außer Reichweite, lässt sie oft wochen-, manchmal auch jahrelang nicht mehr los.

BÖSES WISSEN

Ein Allip kann versuchen, sein Wissen zu teilen, so seinem Fluch zu entgehen und endlich ins Jenseits zu gelangen. Er kann sein Wissen übertragen, indem er eine andere Kreatur anleitet, es niederzuschreiben. Dieser Vorgang kann Tage oder sogar Wochen in Anspruch nehmen. Der Allip kann seine Aufgabe erfüllen, indem er in Bibliotheken oder Studierzimmern von Gelehrten lauert. Wenn er verborgen bleibt, wird sein Opfer allmählich von einer Energie der Besessenheit überwältigt. Plötzliche Einsichten treiben es unbarmherzig an, und es verfasst Tag und Nacht enorme Textmengen, ohne hinterher genau zu wissen, was es geschrieben hat. Wenn der Allip Erfolg hat, verschwindet er aus der Welt – und sein schreckliches Geheimnis wartet irgendwo in den Texten des Gelehrten darauf, von seinem nächsten Opfer entdeckt zu werden.

ALLIP

Mittelgroßer Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 40 (9W8)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +6, Wei +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

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

Ungewöhnliche Natur: Der Allip muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Berührung des Irrsinns: *Nahkampf-Zauberangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 17 (4W6+3) psychischen Schaden.

Heulendes Gebrabbel (Aufladung 6): Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Allip, die ihn hören kann, muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 12 (2W8+3) psychischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und wird nicht betäubt. Konstrukte und Untote sind gegen diesen Effekt immun.

Gewisper des Zwangs: Der Allip wählt bis zu drei Kreaturen innerhalb von 18 Metern aus, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 12 (2W8+3) psychischen Schaden und muss seine Reaktion nutzen, um einen Nahkampf-Waffenangriff gegen eine Kreatur nach Wahl des Allips auszuführen, die der Allip sehen kann. Konstrukte und Untote sind gegen diesen Effekt immun.

ÄLTESTENGEGHIRN

Das ultimative Symbol für die Herrschaft der Gedankenschinder ist das Ältestengehirn, das in einem Bottich mit visköser Brühe schwimmt und von Gedankenschinderschergen gepflegt wird, während es die Gedanken von Kreaturen nah und fern berührt. Dabei kann es den Verstand der Kreaturen nicht nur lesen, sondern verändern und ihre Gedanken und Träume wie ein Buch neu schreiben.

Das Ältestengehirn ernährt sich von den Gehirnen anderer Kreaturen. Wenn ihm seine Gedankenschinder-Diener keine unmittelbaren Mahlzeiten bringen, fährt das Ältestengehirn seine Gedakententakel aus und manipuliert Kreaturen so, dass sie zu ihm kommen und sich freiwillig fressen lassen.

Stirbt ein Gedankenschinder, bringen die Diener des Ältestengehirns sein Gehirn ihrem Meister, der auch das enthaltene Wissen und die Erfahrungen absorbiert. Gedankenschinder betrachten dieses Einssein mit dem Ältestengehirn als heiligen Zustand, einem Jenseits vergleichbar.

SCHWARMBEWUSSTSEIN

Ältestengehirne werden von Nicht-Illithiden so genannt, weil sie als Kommunikationszentrale für eine gesamte Gedankenschinderkolonie dienen – wie Gehirne bei lebendigen Körpern. Verbunden mit dem Ältestengehirn verhält die Kolonie sich wie ein einziger Organismus und in Einklang, als wäre jeder Illithid ein Finger an einer Hand.

Ältestengehirne betrachten sich und ihre Wünsche als das Wichtigste im Multiversum und die Gedankenschinder der Kolonie als bloße Erweiterungen seines Willens. Sie herrschen nach ihrer jeweiligen Persönlichkeit und ihrer Sammlung an Wissen und Erfahrungen über die Kolonie. Einige Ältestengehirne herrschen wie Tyrannen, andere verhalten sich wie Weise, Ratgeber und Wissenssammlungen für die Gedankenschinder, von denen sie geschützt und genährt werden.

HORT DES ÄLTESTENGEGHIRNS

Der Hort von Ältestengehirnen befindet sich tief im Herzen einer Gedankenschinder-Kolonie. Das Gehirn schwimmt in einer schwach leuchtenden Brühe aus brackischem Wasser mit Vitalfluiden und psionischer Energie.

Seine Ambitionen sind jederzeit durch seine relative Unbeweglichkeit begrenzt. Obwohl seine telepathischen Fähigkeiten weit über die Kolonie hinausreichen, bedeutet es doch stets ein Risiko, sich selbst irgendwo hinzubegeben. Wird ein Ältestengehirn aus seinem Hirnbad gezwungen, stirbt es rasch. Es in seinem Bottich durch die schmalen, gewundenen Tunnel zu transportieren erweist sich regelmäßig als schwierig bis unmöglich.



HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann Ältestengehirn eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden):

Energiewand: Das Ältestengehirn wirkt *Energiewand*.

Psionischer Anker: Das Ältestengehirn zielt auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern von sich, die es spüren kann, und setzt sie durch schiere Willenskraft fest. Das Ziel muss einen SG-18-Charismarettungswurf ausführen. Scheitert er, wird die Bewegungsrate des Ziels auf 0 verringert, und es kann sich nicht teleportieren. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Psychische Inspiration: Das Ältestengehirn zielt auf eine freundlich gesinnte Kreatur innerhalb von 36 Metern von ihm, die es spüren kann. Das Ziel erlebt einen Blitz der Inspiration und ist bei einem Angriffswurf, Attributwurf oder Rettungswurf im Vorteil, den es vor Ende seines nächsten Zugs ausführt.



REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet innerhalb von acht Kilometern um ein Ältestengehirn wird durch seine psionische Präsenz verändert, was zu mindestens einem der folgenden Effekte führt:

Paranoia: Kreaturen innerhalb von acht Kilometern vom Ältestengehirn fühlen sich verfolgt, selbst, wenn sie es nicht sind.

Psychisches Geflüster: Jede Kreatur, die mit dem Ältestengehirn psychisch verbunden ist, hört ein schwaches, unverständliches Geflüster tief in ihrem Verstand. Diese psychischen Überreste bestehen aus vereinzelt

Gedanken des Ältestengehirns sowie aus denen anderer Kreaturen, mit denen das Gehirn verbunden ist.

Telepathisches Lauschen: Das Ältestengehirn kann alle telepathischen Konversationen im Umkreis von acht Kilometern belauschen. Wenn eine Kreatur eine telepathische Konversation beginnt, muss sie einen SG-18-Weisheitsrettungswurf ausführen, sobald der Kontakt zustande kommt. Ist der Rettungswurf erfolgreich, so bemerkt die Kreatur, dass sie belauscht wird. Sie erfährt allerdings nicht, von wem oder was.

Wenn das Ältestengehirn stirbt, enden diese Effekte sofort.

ÄLTESTENGEHIRN

Große Aberration (Gedankenschinder), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 210 (20W10+100)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe Int +10, Wei +9, Cha +12

Fertigkeiten Arkane Kunde +10, Einschüchtern +12, Motiv erkennen +14, Täuschen +12, Überzeugen +12

Sinne Blindsight 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Versteht Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche und Tiefsprache, aber kann nicht sprechen, Telepathie auf 8 km

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Kreaturensinn: Das Ältestengehirn bemerkt Kreaturen im Umkreis von acht Kilometern um sich, die einen Intelligenzwert von 4 oder höher haben. Distanz, Richtung und der jeweilige Intelligenzwert jeder solchen Kreatur sind ihm bekannt, sonst jedoch nichts. Kreaturen, die von einem der Zauber *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt werden, können nicht auf diese Art bemerkt werden.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann das Ältestengehirn den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Das Ältestengehirn ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Telepathische Zentrale: Das Ältestengehirn kann seine Telepathie verwenden, um telepathische Konversationen mit bis zu zehn Kreaturen gleichzeitig zu führen. Dabei können die beteiligten Kreaturen sich durch die Verbindung über das Ältestengehirn auch gegenseitig verstehen.

AKTIONEN

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 20 (4W8+2) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine riesige oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (SG-15-Rettungswurf) und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 9 (1W8+5) psychischen Schaden, solange es gepackt ist. Das Ältestengehirn kann bis zu vier Ziele zugleich gepackt halten.

Gedankenstoß (Aufladung 5-6): Kreaturen nach Wahl des Ältestengehirns innerhalb von 18 Metern von ihm müssen einen SG-18-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 32 (5W10+5) psychischen Schaden und sind eine Minute lang betäubt. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Zauberwirken (Psionik): Das Ältestengehirn wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Schweben*

3-mal täglich: *Erinnerung verändern*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst), *Monster beherrschen*

BONUSAKTIONEN

Psychische Verbindung: Das Ältestengehirn zielt auf eine kampfunfähige Kreatur, die es mit seinem Kreaturensinn-Merkmal spüren kann, und stellt eine psychische Verbindung mit dem Ziel her. Solange die Verbindung besteht, kann das Ältestengehirn alles wahrnehmen, was das Ziel spürt. Das Ziel bemerkt, dass jemand mit seinem Verstand verbunden ist, sobald es nicht mehr kampfunfähig ist, und das Ältestengehirn kann die Verbindung jederzeit beenden (keine Aktion erforderlich). Das Ziel kann in seinem Zug eine Aktion verwenden, um zu versuchen, die Verbindung mit einem erfolgreichen SG-18-Charismarettungswurf zu unterbrechen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel 10 (3W6) psychischen Schaden. Die Verbindung endet auch, sobald das Ziel und das Ältestengehirn mehr als acht Kilometer voneinander entfernt sind. Das Ältestengehirn kann psychische Verbindungen mit bis zu zehn Kreaturen gleichzeitig unterhalten.

Gedanken spüren: Das Ältestengehirn zielt auf eine Kreatur, zu der es eine psychische Verbindung hat. Es erhält Einsichten in den emotionalen Zustand und die vordergründigen Gedanken des Ziels – einschließlich Sorgen, Liebe und Hass.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Das Ältestengehirn kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält das Ältestengehirn am Anfang seines Zugs zurück.

Konzentration brechen: Das Ältestengehirn zielt auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, zu der es eine psychische Verbindung hat. Das Ältestengehirn unterbricht die Konzentration der Kreatur auf einen Zauber, den sie zu wirken versucht. Außerdem erleidet die Kreatur 2 (1W4) psychischen Schaden je Grad des Zaubers.

Psychischer Puls: Das Ältestengehirn zielt auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, zu der es eine psychische Verbindung hat. Das Ziel sowie Feinde des Ältestengehirns innerhalb von neun Metern vom Ziel erleiden 10 (3W6) psychischen Schaden.

Psychische Verbindung trennen: Das Ältestengehirn zielt auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, zu der es eine psychische Verbindung hat. Das Ältestengehirn beendet die Verbindung, und die Kreatur ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs bei allen Attributswürfen, Angriffswürfen und Rettungswürfen im Nachteil.

Tentakel (kostet 2 Aktionen): Das Ältestengehirn führt einen Tentakelangriff aus.

AMNIZU

Amnizu führen die höllischen Legionen in die Schlacht und befehlen die Wächter an den Höllentoren. Sie sind arrogante und skrupellose, aber auch sehr intelligente Taktiker, zudem bedingungslos loyal – solche Qualitäten schätzen die höllischen Erzfürsten.

Einigen Amnizu obliegt die kritische Aufgabe, den Fluss Styx dort, wo er durch Dis und Stygia fließt, von Festungen an den verrotteten Ufern aus zu bewachen. Sie sammeln die Seelen, die in Form von Lemuren eintreffen (siehe *Monsterhandbuch*): Lemure haben weder Persönlichkeiten noch Erinnerungen. Sie werden einzig von ihrem Bedürfnis angetrieben, Böses zu tun. Die Amnizu, die hier das Sagen haben, drillen ihnen die Regeln der Neun Höllen ein und gliedern sie in die höllischen Legionen ein.

VARIANTE: TEUFELSBESCHWÖRUNG

Einige Amnizu verfügen über eine Aktion, mit der sie andere Teufel beschwören können:

Teufel beschwören (1-mal täglich): Der Amnizu beschwört 2W4 **Bärtige Teufel** oder 1W4 **Klingenteufel** (beide siehe *Monsterhandbuch*). Ein beschworener Teufel erscheint an einer freien Stelle innerhalb von 18 Metern vom Amnizu, handelt als Verbündeter des Amnizus und kann selbst keine Teufel beschwören. Er bleibt erhalten, bis eine Minute um ist, der Amnizu stirbt oder ihn als Aktion entlässt.



AMNIZU

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 202 (27W8+81)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +9, Wei +7, Cha +10

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Diabolisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 300 m

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP) **Übungsbonus** +6

Magieresistenz: Der Amnizu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Amnizus nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Amnizu setzt Blendende Fäulnis oder Vergesslichkeit ein, sofern verfügbar. Außerdem führt er zwei Angriffe mit der Zuchtmeisterpeitsche aus.

Zuchtmeisterpeitsche: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Hiebsschaden plus 16 (3W10) Energieschaden.

Blendende Fäulnis: Der Amnizu zielt auf eine oder zwei Kreaturen innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 26 (4W12) nekrotischen Schaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Amnizus blind.

Vergesslichkeit (Aufladung 6): Der Amnizu zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Die Kreatur muss einen SG-18-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 26 (4W12) psychischen Schaden und ist eine Minute lang betäubt. Betäubte Kreaturen können den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn das Ziel die gesamte Minute lang betäubt bleibt, vergisst es alles, was es in den letzten fünf Stunden gespürt, erlebt und erfahren hat.

Zauberwirken: Der Amnizu wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-19-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Befehl*

3-mal täglich: *Monster beherrschen*

1-mal täglich: *Schwachsinn*

REAKTIONEN

Instinktive Bezauberung: Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Amnizu einen Angriffswurf gegen ihn ausführt und eine andere Kreatur sich in Angriffreichweite befindet, muss der Angreifer einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, muss der Angreifer auf die Kreatur zielen, die ihm am nächsten ist (nicht auf den Amnizu oder auf sich selbst). Wenn ihm mehrere Kreaturen gleich nahe sind, wählt der Angreifer sein Ziel aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist der Angreifer 24 Stunden lang gegen die Instinktive Bezauberung des Amnizus immun.

ANNIS-VETTEL

Annis-Vetteln leben in hügeligen, wenn nicht gar gebirgigen Gegenden. Sie sind zwar bucklig, mit ihren 2,5 Metern aber doch die größten und physisch imposantesten Vertreterinnen ihrer Art. Mühelos können sie Erwachsene zerreißen, doch sie haben sich auf junge Kreaturen spezialisiert, deren Fleisch sie besonders lieben.

Annis-Vetteln hinterlassen gerne Zeichen ihrer Grausamkeit an Waldrändern oder anderen Stellen, die sie als ihr Revier betrachten, um in den nahen Siedlungen für Furcht und Schrecken zu sorgen. Sie mögen nichts lieber, als blühende Gemeinschaften zu panischen Haufen zu machen, die sich nachts nicht vor die Tür wagen, Fremden mit Argwohn begegnen und ihren Kindern sagen: „Sei brav, sonst kommt die Annis dich holen.“

Wenn einer Annis-Vettel besonders grausam zumute ist, nimmt sie das Erscheinungsbild einer freundlichen Alten an, nähert sich an abgelegenen Ort einem Kind und gibt ihm ein *Eisenzeichen* (siehe unten), durch das beide magisch kommunizieren können. Im Lauf der Zeit überzeugt das „liebe Mütterchen“ das Kind, böse Dinge zu tun, Sachen zu zerstören, ohne Erlaubnis fortzugehen, später jemanden die Treppe hinunterzustoßen oder ein Haus anzuzünden. Irgendwann steht die entsetzte Familie vor schrecklichen Entscheidungen, was mit dem scheinbar von Dämonen besessenen Kind zu geschehen hat.

Doch nicht nur Kinder sind bei Annis-Vetteln beliebt, sondern auch Oger, Trolle (siehe *Monsterhandbuch*) und weitere Kreaturen, die sie mit Brutalität, Einschüchterung und Aberglauben beherrscht.

EISENZEICHEN

Annis-Vetteln können einen ihrer Eisenzähne oder -nägel herausziehen und innerhalb einer Minute in die Form einer Münze, eines Rings oder eines winzigen Spiegels bringen. Jede Kreatur, die dieses *Eisenzeichen* hält, kann flüsternd mit der Vettel kommunizieren, sofern die Kreatur sich innerhalb von 16 Kilometern von der Vettel befindet. Wenn die Vettel durch das Zeichen spricht, kann die Kreatur ihr Geflüster hören, aber keine sonstigen Geräusche aus der Umgebung der Vettel. Ebenso kann die Vettel die Kreatur mit dem Zeichen hören, aber nicht die Geräusche aus der Umgebung der Kreatur.

Eine Vettel kann bis zu drei aktive *Eisenzeichen* auf einmal haben. Als Aktion kann sie Richtung und ungefähre Distanz der aktiven Zeichen bestimmen. Die Vettel kann jederzeit ein beliebiges Zeichen in jeder Distanz deaktivieren (keine Aktion erforderlich). Daraufhin behält das Zeichen seine Form bei, verliert jedoch seine Magie.

VETTELZIRKEL

Eine Annis-Vettel, die Teil eines Zirkels (siehe Kasten „Vettelzirkel“ im *Monsterhandbuch*) ist, hat einen Herausforderungsgrad von 8 (3.900 EP).



ANNIS-VETTEL

Großes Feenwesen, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 90 (12W10+24)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +5

Fertigkeiten Täuschen +5, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Annis-Vettel führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 15 (3W6+5) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 15 (3W6+5) Hiebsschaden.

Zermalmende Umarmung: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 36 (9W6+5) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-15-Rettungswurf), wenn es sich um eine große oder kleinere Kreatur handelt. Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes Zugs der Vettel 36 (9W6+5) Wuchtschaden. Die Vettel kann keine Angriffe ausführen, während sie eine Kreatur auf diese Art gepackt hält.

Zauberwirken: Die Vettel wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Je 3-mal täglich: *Nebelwolke*, *Selbstverkleidung* (einschließlich Form eines mittelgroßen Humanoiden)



ARMANIT

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 94 (9W10+45)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Magieresistenz: Der Armanit ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Armanit führt einen Klauenangriff, einen Hufangriff und einen Sägeschwanzangriff aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W4+5) Hiebsschaden plus 9 (2W8) Blitzschaden.

Hufe: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W6+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss es einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Sägeschwanz: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 16 (2W10+5) Hiebsschaden.

Blitzlanze (Aufladung 5-6): Der Armanit entfesselt einen Blitzschlag in einer 18 Meter langen und drei Meter breiten Linie. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 36 (8W8) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

ARMANIT

Große Armanitenherden toben blutdurstig über die verfluchten Felder des Abyss und sind auf nichts als Gemetzel aus. Von mächtigeren Dämonen besessen, aber auch aus reinem Vergnügen reißen sie ihre Gegner mit ihren Klauen, Hufen und peitschenartigen Schwänzen in Fetzen.

In den Armeen der Dämonenfürsten dienen sie als schwere Kavallerie, führen Sturmangriffe und preschen in die gegnerischen Flanken. Sie kämpfen ständig. Wenn kein Gegner aufzutreiben ist, kämpfen sie gegeneinander. Sie sind skrupellos, dazu rücksichtslos bis zur Dummheit und damit die idealen Stoßtruppen.

Ihr breit aufgestelltes Waffenarsenal macht sie noch fürchterlicher. Sie haben schwere Hufe, gebogene Klauen und einen langen Schwanz, dessen Zahnung den Opfern das Fleisch vom Leib reißen kann, und sie wissen ihre Waffen einzusetzen. Wenn sie es mit zähen Formationen zu tun haben, entfesseln sie dank ihrer natürlichen Magie Blitze, mit denen sie die feindlichen Reihen durchlöchern.

ASTRALSCHLÄCHTER

Astralschlächter, gigantisch und furchterregend, suchen die silberne Leere der Astralebene heim und lassen jeden Ebenenreisenden schon beim bloßen Gedanken an sie erschauern. Sie treiben schon seit Anbeginn des Multiversums ihr Unwesen in den Astralnebeln, wo sie jede Kreatur verschlingen, derer sie habhaft werden können.

Ihr Leib ist von Kopf bis Schwanz mit dicken Stachelplatten bedeckt. Ihre beiden knorrigen Gliedmaßen enden in magisch verstärkten, scherenartigen Klauen. Tief in ihrem einzigen Auge wirbeln Sternbilder, und ihr schlangenartiger Schwanz erstreckt sich in die silberne Leere. Was sie verschlingen, landet auf einer besonderen Halbebene, einem geschlossenen Raum, der Überreste aus Äonen enthält, auch solche von Reisenden. Der Ort besitzt Schwerkraft und Atemluft. Organisches Material kann dort verrotten. Wenn der Astralschlächter stirbt, verschwindet seine Halbebene, und ihr Inhalt wird in der Astralebene freigesetzt.



ASTRALSCHLÄCHTER

Gigantische Monstrosität (Titan), gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 297 (17W20+119)

Bewegungsrate 4,5 m, Fliegen 24 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	7 (-2)	25 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen -

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Übungsbonus +7

Antimagischer Kegel: Das Auge des Astralschlächters erzeugt in einem Kegel von 45 Metern einen antimagischen Bereich wie beim Zauber *Antimagisches Feld*. Der Astralschlächter entscheidet zu Beginn jedes seiner Züge, in welche Richtung der Kegel weist. Der Kegel ist nicht aktiv, wenn das Auge geschlossen oder der Astralschlächter blind ist.

Astrale Wesenheit: Der Astralschlächter kann die Astralebene nicht verlassen, nicht verbannt oder anderweitig aus dieser Ebene entfernt werden.

Halbebenenturm: Was der Astralschlächter verschluckt, wird auf eine Halbebene transportiert, die nur mit dem Zauber *Wunsch* oder durch den Biss und Turmbesuch des Astralschlächters erreichbar ist. Kreaturen können die Halbebene nur mit Magie verlassen, die Reisen zwischen Ebenen ermöglichen, beispielsweise mit dem Zauber *Ebenenwechsel*. Die Halbebene sieht aus wie eine 300 Meter breite, 30 Meter hohe Felshöhle. Sie enthält wie ein Magen die Überreste vergangener Mahlzeiten. Dem Astralschlächter kann von der Halbebene aus kein Schaden zugefügt werden. Wenn der Astralschlächter stirbt, verschwindet die Halbebene, und ihr gesamter Inhalt erscheint um die Leiche des Astralschlächters. Ansonsten ist die Halbebene unzerstörbar.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ein Rettungswurf scheitert, kann der Astralschlächter den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Silberschnur durchtrennen: Wenn der Astralschlächter einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur landet, die mithilfe des Zaubers *Astrale Projektion* reist, kann der Astralschlächter die Silberschnur des Ziels durchtrennen, anstatt dem Ziel Schaden zuzufügen.

Ungewöhnliche Natur: Der Astralschlächter muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Astralschlächter führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 36 (5W10+9) Energieschaden. Wenn das Ziel eine riesige oder kleinere Kreatur ist und seine Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 verringert werden oder es kampfunfähig wird, so wird es vom Astralschlächter verschluckt. Das verschluckte Ziel erscheint mit allen Gegenständen, die es bei sich trägt, an einer freien Stelle im Halbebenenturm.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 19 (3W6+9) Energieschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Astralschlächter kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Option und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Astralschlächter am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Astralschlächter führt einen Klauenangriff aus.

Halbebenenturmbesuch (kostet 2 Aktionen): Eine riesige oder kleinere Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Astralschlächter, die er sehen kann, muss einen SG-19-Charismarettungswurf bestehen, oder sie wird an eine freie Stelle im Halbebenenturm teleportiert. Am Ende des nächsten Zugs des Ziels erscheint sie wieder an der Stelle, von der sie wegteleportiert wurde, oder an der nächstgelegenen freien Stelle.

Psychische Projektion (kostet 3 Aktionen): Jede Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Astralschlächter muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 26 (4W10+4) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

BABAU

Dämonen und Teufel kämpfen endlos um die Vorherrschaft auf den unteren Ebenen. Eines dieser Gefechte fand zwischen den Legionen der Erzteufelin Glasya und den schreienden Horden des Dämonenfürsten Graz'zt (ebenfalls in diesem Buch) statt: Als Glasya Graz'zt mit ihrem Schwert traf und sein Blut den Boden berührte, sollen sich an jener Stelle die ersten Babaus erhoben haben. Deren plötzliches Erscheinen bedeutete Glasyas Ende und sicherte Graz'zt den Rang des obersten Dämonenfürsten im Abyss.

Babaudämonen sind so schlau wie Teufel und so grausam wie Dämonen. Ihre ledrige Haut spannt sich straff um ihre dünne Gestalt. Aus dem langen Hinterkopf wächst ihnen ein gebogenes Horn. Ihr böser Blick kann andere Kreaturen schwächen, und ihre Krallen sind mit giftigem Schleim bedeckt.

BABAU

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, **Passive Wahrnehmung** 15

Sprachen Abyssisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Babau führt zwei Klauenangriffe aus.

Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken oder Schwächender Blick ersetzen.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W4+4) Hiebsschaden plus 2 (1W4) Säureschaden.

Zauberwirken: Der Babau wirkt einen der folgenden Zauber.

Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-11-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Furcht*, *Magie bannen*, *Metall erhitzen*, *Schweben*

Schwächender Blick: Der Babau zielt auf eine Kreatur innerhalb von sechs Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, bewirkt das Ziel mit Waffenangriffen, die Stärke verwenden, eine Minute lang nur den halben Schaden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.



Kinder beeindrucken mich nicht. Meist sind sie eine Mixtur aus ihren Vorfahren, und zwar eine enttäuschende. Man sollte doch meinen, zwei der schönsten und blutdurstigsten Wesen der Unteren Ebenen würden eine Kreatur von größerem Potenzial erschaffen. Doch der grässliche Babau kann sich mit der diabolischen Pracht seiner Eltern einfach nicht messen.

— Mordenkainen



BAEL

Im Blutkrieg zwischen Teufeln und Dämonen, der sich endlos zieht, ohne dass sich ein Ende abzeichnet, gibt es reichlich Gelegenheiten für ambitionierte Erzteufel, Ruhm und Macht zu erringen. Herzog Bael, einer von Mammons wichtigsten Vasallen, ist wegen seiner zahlreichen Siege berühmt geworden. Als Anführer von sechshundsechzig Kompanien von Klingenteufeln (siehe *Monsterhandbuch*) hat Bael sich als taktisches Genie bewiesen, seine wiederholten Siege über die abyssische Heerschar haben ihm und seinem Meister Ruhm gebracht. Mammon verlässt sich auf den kampferfahrenen Bael als Beschützer seiner Macht. In Zeiten, die viele Erzteufel ihre Positionen gekostet haben, büßte Mammon seine niemals ein – auch dies ein Zeichen für Bails Kampffertigkeiten.

Für seine Errungenschaften erhielt Bael den Titel eines Bronzenen Generals. Doch so fähig er auf dem Schlachtfeld ist, so schwer tut er sich mit den Sümpfen der infernalischen Politik. Seine Kritiker nennen ihn naiv, jedoch nur hinter seinem Rücken. Er will vor allem Soldaten in die Schlacht führen, und es frustriert ihn, seine Ambitionen auf höhere Ränge ständig von politisch abgebrühten Rivalen durchkreuzt zu sehen.

Bael macht seine Gegner gerne zu Sklaven, und Sterbliche in seinen Diensten können sich ihre erbärmliche Existenz verdienen, indem sie sich für seine Kriegslisten nützlich machen. Bael lässt besiegte Gegner großzügig am Leben, wenn sie ihm ihre Seele und ihre Dienste widmen. Dämonen sind eine Ausnahme – andere Gegner korrumpiert Bael, doch besiegte Dämonen vernichtet er stets.

Bael nimmt Sterbliche auch als politische Helfer in seine Dienste auf. Er rekrutiert gerissene Personen und lässt sie seine Interessen an Mammons Hof vertreten, damit er selbst mehr Zeit zum Kämpfen hat.

Obwohl ihn nichts anderes interessiert als Schlachtfelder – oder vielleicht gerade deswegen –, hat Bael ein kleines Gefolge von Kultisten erhalten. Wer ihn an seinem Altar verehrt, der nennt ihn Höllenkönig, und mancher Verblendete hält ihn sogar für den Herrn aller Teufel. In arkanen Zirkeln und bestimmten Schriften wie dem berühmten *Buch des Feuers* heißt es, Bael habe der Welt den Zauber *Unsichtbarkeit* gebracht. Andere, beispielsweise einige Gelehrte der Magie, bestreiten dies vehement. Bael wird manchmal als Kröte, Katze, Mensch oder als Kombination dieser Formen dargestellt.

BAEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +11, Int +11, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Überzeugen +13, Wahrnehmung +13

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 23, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Übungsbonus +6

Furcht: Alle Kreaturen außer Teufeln, die ihren Zug innerhalb von drei Metern von Bael beginnen, müssen einen SG-22-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs von Bael verängstigt. Der Rettungswurf gelingt automatisch, wenn Bael dies wünscht oder er kampfunfähig ist.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Bael den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Bael ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Bael gewinnt zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Wenn er Kälteschaden oder gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Bael stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Bael führt zwei Angriffe mit dem Höllischen Morgenstern aus.

Höllischer Morgenstern: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 16 (2W8+7) Energieschaden plus 9 (2W8) nekrotischen Schaden.

Infernal Befehl: Bael Verbündete innerhalb von 18 Metern von ihm können bis zum Ende seines nächsten Zugs nicht bezaubert oder verängstigt werden.

Zauberwirken: Bael wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-21-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gestalt verändern* (mittlere Größe möglich), *Mächtiges Trugbild*, *Magie entdecken*, *Person bezaubern*, *Unsichtbarkeit*
Je 3-mal täglich: *Einflüsterung*, *Feuerwand*, *Fliegen*, *Magie bannen*
1-mal täglich: *Monster beherrschen*

Teleportieren: Bael teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Bael kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Bael am Anfang seines Zugs zurück.

Unholdmagie: Bael setzt Zauberwirken oder Teleportieren ein.

Infernal Befehl: Bael setzt Infernal Befehl ein.

Angriff (kostet 2 Aktionen): Bael führt einen Angriff mit dem Höllischen Morgenstern aus.

BALHANNOTH

Der bösartige, räuberische Balhannoth stammt aus dem Schattenfell und verzerrt die Realität in seinem Hort, um den Ort für Reisende einladend wirken zu lassen. Mit einer rudimentären Form von Telepathie kann er in Erfahrung bringen, von welchen Orten seine Beute erwartet, dass ihre Bedürfnisse gestillt werden – von einem Gasthaus vielleicht, oder einem Tempel, der Heilung verspricht. Dieses Bild benutzt er dann für seinen Hort, während er sich selbst verbirgt. Die Imitation ist nicht perfekt, aber gut genug, um gierige oder verzweifelte Kreaturen zu täuschen. Sobald die Beute in der Falle ist, schlägt der Balhannoth zu und labt sich an ihrer Angst und Verzweiflung.

Tyrannen aus dem Unterreich begeben sich bisweilen ins Schattenfell, um sich Balhannoth als Wächter für ihre Verliese zu besorgen.

DER HORT VON BALHANNOTHEN

Balhannoth richten sich im Schattenfell ihren Hort in der Nähe von Kreaturen ein, die ihre Beute darstellen. Üblicherweise jagen sie an verkehrsreichen Straßen und Wegen, wo sie sich die Reisenden schnappen. Werden sie als Wächter im Unterreich eingesetzt, richten sie ihr Lager meist in Höhlen bei Passagen und bewachen die Ein- und Ausgänge der Enklave ihrer Herren.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Balhannoth eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Gelände entstellen: Der Balhannoth entstellt in einem Bereich bis zu 45 Quadratmeter um sich die Realität. Nach zehn Minuten passt das Gelände sich an die Wünsche eines Humanoiden an, dessen Wünsche der Balhannoth gespürt hat (siehe Regionale Effekte unten): Die Verwandlung betrifft nur unbelebtes Material und kann nichts mit beweglichen Teilen oder magischen Eigenschaften erzeugen. Die Gegenstände, die im Bereich erzeugt werden, stellen sich bei genauerer Untersuchung als falsch heraus. Bücher enthalten nur leere Seiten, goldene Gegenstände sind offenkundige Fälschungen und so weiter. Die Verwandlung bleibt bestehen, bis der Balhannoth stirbt oder diese Hortaktion erneut ausführt.

Teleportieren: Der Balhannoth zielt auf eine Kreatur innerhalb von 150 Metern von ihm. Das Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird mit all seiner Ausrüstung an eine freie Stelle nach Wahl des Balhannoths innerhalb von 18 Metern von diesem teleportiert.

Verschwinden: Der Balhannoth zielt auf eine Kreatur innerhalb von 150 Metern von ihm. Das Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder der Balhannoth wird für diese Kreatur eine Minute lang unsichtbar. Der Effekt endet, wenn der Balhannoth das Ziel angreift.



REGIONALE EFFEKTE

Regionen, in denen ein Balhannoth seinen Hort hat, werden von der unnatürlichen Präsenz der Kreatur entstellt, was mindestens einen der folgenden Effekte hat:

Übernatürlicher Köder: Kreaturen innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort des Balhannoths empfinden, dass sie dem nahe sind, was sie am meisten begehren. Das Empfinden wird umso stärker, je näher die Kreaturen dem Hort kommen.

Wünsche spüren: Der Balhannoth kann die stärksten Wünsche aller Humanoiden innerhalb von 1,6 Kilometern spüren und erfährt, ob ein Ort dazugehört: eine Zuflucht zum Rasten wie ein Tempel, ein Zuhause und so weiter.

Wenn der Balhannoth stirbt, enden diese Effekte sofort.

BALHANNOTH

Große Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 7,5 m, Klettern 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	8 (-1)

Rettungswürfe Kon +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Zustandsimmunitäten Blind

Sinne Blindsight 150 m (blind außerhalb des Radius),
Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht Tiefensprache, Telepathie auf 1,5 km

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus** +4

Legendäre Resistenz (2-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Balhannoth den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Balhannoth führt einen Bissangriff und zwei Tentakelangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 19 (3W10+3) Stichschaden.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SC-15-Rettungswurf) und bis zu 1,5 Meter zum Balhannoth gezogen. Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Balhannoth kann dieses Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen. Der Balhannoth hat vier Tentakel.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Balhannoth kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Balhannoth am Anfang seines Zugs zurück.

Biss: Der Balhannoth führt einen Bissangriff gegen eine Kreatur aus, die er gepackt hat.

Teleportieren: Der Balhannoth teleportiert sich mit aller Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, sowie mit allen gepackten Kreaturen bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Verschwinden: Der Balhannoth wird unsichtbar und bleibt es bis zu zehn Minuten lang, oder bis er einen Angriffswurf ausführt.

BANDERHOBB

Ein Banderhobb ist ein Hybrid aus Schatten und Fleisch. Böse Magie gibt den Komponenten eine gigantische, grauenhafte aufrechte Gestalt, die an eine zweibeinige Kröte erinnert. In dieser Form dienen sie ihrem Schöpfer vorübergehend als Schläger, Diebe und Entführer, die Unvorsichtige umstandslos verschlucken.

Vetteln haben ein Ritual zum Erzeugen von Banderhobbs ersonnen, das sie durchaus verkaufen, wenn der Preis stimmt. Auch einige böse Feenwesen, mächtige Unholde und ein paar sterbliche Magier kennen das Verfahren.

Während ihrer kurzen Existenz versuchen Banderhobbs, ihrem Schöpfer zu Gebote zu stehen. Diese Mission erfüllen sie ohne Rücksicht auf irgendwelche Schäden für sich oder andere. Sie wollen nichts als erfolgreich dienen. Banderhobbs, die jemanden verfolgen sollen, sind besonders gefährlich, wenn sie über eine Haarsträhne des Ziels, einen Gegenstand im persönlichen Besitz des Ziels oder ein anderes Objekt verfügen, das mit dem Ziel verbunden ist. In diesem Fall können sie den Aufenthaltsort des Ziels aus bis zu 1,6 Kilometern Entfernung erspüren.

Banderhobbs erfüllen ihre Pflichten, bis ihre Existenz endet. Dies ist meist ein paar Tage nach ihrer Erschaffung der Fall. Sie lösen sich dann in eine teerartige Substanz mit ein paar Schattenfetzen auf. Der Legende nach gibt es im Schattenfell einen finsternen Turm, in dem die Schatten sich manchmal neu zu Banderhobbs formieren.



BANDERHOBB

Große Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 84 (8W10+40)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Fertigkeiten Athletik +8, Heimlichkeit +7

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht Gemeinsprache und die Sprachen, die ihr Schöpfer spricht, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Resonante Verbindung: Wenn der Banderhobb auch nur ein kleines Stück von einer Kreatur oder einem Gegenstand besitzt, vielleicht eine Haarlocke oder einen Holzsplitter, so ist ihm der kürzeste Weg zur Kreatur oder zum Gegenstand bekannt, sofern der Weg nicht mehr als 1,6 Kilometer beträgt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Banderhobb führt einen Bissangriff und einen Zungenangriff aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Schattenschritt ersetzen.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 15 (3W6+5) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-16-Rettungswurf), wenn es sich um eine große

oder kleinere Kreatur handelt. Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Banderhobb kann seinen Biss- und Zungenangriff nicht gegen andere Ziele einsetzen.

Zunge: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 10 (3W6) nekrotischen Schaden, und das Ziel muss einen SG-16-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert er, wird das Ziel an eine Stelle innerhalb von 1,5 Metern vom Banderhobb gezogen.

Schattenschritt: Der Banderhobb teleportiert sich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle in dämmrigem Licht oder Dunkelheit, die er sehen kann.

Verschlucken: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine mittelgroße oder kleine Kreatur wird vom Banderhobb gepackt. **Treffer:** Bewirkt 15 (3W6+5) Stichschaden. Die Kreatur wird außerdem verschluckt und ist nicht mehr gepackt. Die verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Banderhobbs und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Banderhobbs 10 (3W6) nekrotischen Schaden. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte so auf 0 verringert werden, erleidet keinen nekrotischen Schaden mehr und wird stabil.

Der Banderhobb kann nur jeweils eine Kreatur verschlucken. Ist der Banderhobb nicht kampfunfähig, so kann er die Kreatur in einem Bereich von 1,5 Metern um sich jederzeit wieder auswürgen (keine Aktion erforderlich). Die Kreatur taucht dann liegend wieder auf. Auch wenn der Banderhobb stirbt, wird die verschluckte Kreatur wieder ausgewürgt.

BONUSAKTIONEN

Heimlicher Schatten: Bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit führt Banderhobb die Verstecken-Aktion aus.

BAPHOMET

Gnade ist Schwäche, Brutalität ist Stärke – so lautet das Credo Baphomets, des Gehörnten Königs und Herrn der Bestien. Er wird von jenen verehrt, die alle zivilisatorischen Grenzen überwinden und sich ganz ihren tierischen Naturen hingeben wollen. Baphomet strebt eine Welt ohne Einschränkungen an, in der jeder seine blutigsten Gelüste ausleben kann.

Die Kultisten des Baphomet verwenden Labyrinth und komplexe Knoten als Symbole. Sie erzeugen geheime Orte, an denen sie ihren Leidenschaften frönen können, auch Labyrinth von der Art, die ihr Meister bevorzugt. Ihre lästerlichen Altäre schmücken sie mit blutigen Kronen und Waffen aus Eisen und Messing.

Im Lauf der Zeit werden die Kultisten von Baphomets Einfluss besudelt. Ihre Augen sind blutunterlaufen, ihr Haar wird zu einer dichten Mähne. Schließlich wachsen ihnen kleine Hörner aus der Stirn. Loyale Kultisten können sich sogar in Minotauren verwandeln. Dies betrachten sie als das größte Geschenk des Herrn der Bestien.

Baphomet erscheint als grauenhafter, sechs Meter großer Minotaurus mit sechs Eisenhörnern. Seine roten Augen leuchten diabolisch. Neben seiner bestialischen Blutlust verfügt er auch noch über einen grausamen Intellekt, welcher die gesamte Zivilisation unterwerfen will.

Baphomet führt eine große Glefe, die er Herzausreißer nennt. Er zermalmt seine Gegner auch mit seinen Hörnern, zertrampelt sie oder zerfleischt sie mit den Reißzähnen wie ein Tier.

BAPHOMETS HORT

Baphomets Hort ist sein Palast, das Lyktion im Endlosen Irrgarten, einer Ebene des Abyss. Inmitten des ebenenweiten riesigen Labyrinths liegt das makellos gepflegte Lyktion, umgeben von einem Burggraben in Form eines dreidimensionalen Irrgartens. Das Innere des gigantischen Palasts ist ebenso labyrinthisch wie die ganze Ebene und von Minotauren, Goristros und Quasiten (siehe *Monsterhandbuch*) besiedelt.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann Baphomet eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Illusorischer Raum: Baphomet wirkt

Arkane Spiegelung auf einen Raum in seinem Hort, der in keiner Abmessung größer als 30 Meter ist. Der Effekt endet beim nächsten Initiativwert von 20. Baphomets Attribut zum Zaubern für diesen Zauber ist Charisma.

Schwerkraft umkehren: Baphomet wählt einen Raum im Hort aus, der in keiner Abmessung größer als 30 Meter ist. Bis zum nächsten Initiativwert von 20 wirkt die Schwerkraft in diesem Raum umgekehrt. Dann fallen alle Kreaturen oder Gegenstände im Raum in Richtung der neuen Schwerkraft, sofern sie sich nicht irgendwie halten können. Baphomet kann die Umkehrung ignorieren, wenn er im Raum ist. Er nutzt die Aktion jedoch gerne, um auf der Raumdecke zu landen und dort fliegende Ziele anzugreifen.

Weg versiegeln: Baphomet versiegelt eine Tür oder einen anderen Durchgang in seinem Hort. Die Öffnung darf nicht besetzt sein. Sie wird mit solidem Stein gefüllt. Der Effekt hält eine Minute lang oder bleibt so lange bestehen, bis Baphomet diese Hortaktion erneut ausführt.



REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit dem Hort des Baphomets ist von seiner Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Betörende Gefilde: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort sind alle Würfe auf Charisma (Auftreten) und Charisma (Überzeugen) im Nachteil und alle Würfe auf Charisma (Einschüchtern) und Charisma (Täuschen) im Vorteil.

Heckenlabyrinth: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort werden die Pflanzen zu Wänden und bilden kleine Labyrinth.

Panische Tiere: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort sind die Tiere verängstigt und desorientiert, als würden sie bejagt. Sie können durchgehen oder panisch reagieren, auch wenn keine Gefahr zu erkennen ist.

Wenn Baphomet stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

KULTISTEN VON BAPHOMET

Baphomet gewährt seinen Kultisten besondere Fähigkeiten. Alle seine Anhänger erhalten das Merkmal Erinnerung des Labyrinths (siehe unten). Seinen gewöhnlichen Soldaten gewährt er das Merkmal Sicherer Spurenleser, den Kultistenführern das Merkmal Jäger anstacheln.

Erinnerung des Labyrinths: Diese Kreatur kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, den sie je zurückgelegt hat.

Sicherer Spurenleser: Als Bonusaktion kann diese Kreatur magisch eine psychische Verbindung mit einem Ziel herstellen, das sie sehen kann. Damit kann sie eine Stunde lang als Bonusaktion die aktuelle Richtung und Entfernung zum Ziel ermitteln, sofern dieses sich auf derselben Existenzebene befindet. Die Verbindung endet, wenn die Kreatur kampfunfähig wird oder das Attribut auf ein anderes Ziel angewendet.

Jäger anstacheln (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Als Aktion kann diese Kreatur allen Verbündeten innerhalb von neun Metern mit dem Merkmal Sicherer Spurenleser einen Waffenangriff gegen das jeweilige Ziel des Merkmals als Reaktion ermöglichen.

BAPHOMET

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 319 (22W12+176)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +15, Wei +14

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 24, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Übungsbonus +7

Erinnerung des Labyrinths: Baphomet kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, den er je zurückgelegt hat, und ist gegen den Zauber *Irrgarten* immun.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Baphomet den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Baphomet ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Baphomet führt einen Bissangriff, einen Zerfleischen-Angriff und einen Herzausreißer-Angriff aus. Außerdem setzt er *Furchterregende Präsenz* ein.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 19 (2W8+10) Stichschaden.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 17 (2W6+10) Stichschaden.

Wenn Baphomet sich vor dem Treffer mindestens drei Meter weit direkt auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 16 (3W10) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-25-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu drei Meter weit weg- und umgestoßen.

Herzausreißer: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 21 (2W10+10) Energieschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Baphomets Wahl, die sich innerhalb von 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Diese späteren Rettungswürfe sind im Nachteil, wenn Baphomet sich in der Sichtlinie der Kreatur befindet.

Wenn eine Kreatur einen dieser Rettungswürfe besteht oder der Effekt auf sie endet, ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen Baphomets *Furchterregende Präsenz* immun.

Zauberwirken: Baphomet wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Je 3-mal täglich: *Irrgarten*, *Magie bannen*, *Steinwand*, *Tier beherrschen*

1-mal täglich: *Teleportieren*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Baphomet kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Baphomet am Anfang seines Zugs zurück.

Herzausreißer-Angriff: Baphomet führt einen Herzausreißer-Angriff aus.

Sturmangriff (kostet 2 Aktionen): Baphomet nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und führt dann einen Zerfleischen-Angriff aus.



BARDE

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Wei +3

Fertigkeiten Akrobatik +4, Auftreten +6, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Barde führt zwei Angriffe mit dem Kurzsword oder dem Langbogen aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Kurzsword: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden.

Kurbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden.

Kakophonie (Aufladung 4-6): Jede Kreatur innerhalb von 4,5 Metern um den Barde muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 9 (2W8) Schallschaden und wird bis zu drei Meter weit vom Barden weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen.

Zauberwirken: Der Barde wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand, Tanzende Lichter, Taschenspielerie*
Je 1-mal täglich: *Person bezaubern, Schlaf, Unsichtbarkeit*

BONUSAKTIONEN

Verhöhnen (2-mal täglich): Der Barde zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern von ihm. Wenn das Ziel den Barden hören kann, muss es einen SG-12-Charismarettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Bardens bei seinen Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen im Nachteil.

BARDE

Barden sind begabte Dichter, Geschichtenerzähler und Unterhalter, die oft weit reisen. Man findet sie häufig in Tavernen und in Gesellschaft fröhlicher Abenteurrunden, abgebrühter Söldner und reicher Patrone.

Jeder Barde beherrscht mindestens eine Art von Auftritt meisterlich. Du kannst den Hauptauftritt des Bardens auswählen oder anhand der Tabelle „Arten von Bardenauftritten“ bestimmen.

ARTEN VON BARDENAUFTRITTEN

W10 Art des Auftritts

- 1 Dichtkunst
- 2 Gesang
- 3 Dudelsack
- 4 Flöte
- 5 Tanz
- 6 Trommel
- 7 Laute
- 8 Puppenspiel
- 9 Imitation
- 10 Schauspiel



BARGHEST

Vor langer Zeit verhandelte der Gott Maglubiyet, Eroberer und Herrscher über die frühen Goblinoide, mit dem General von Gehenna um Beistand. Der General schickte ihm Yugoloths, die dann in den Diensten Maglubiyets starben. Als die Zeit kam, die Rechnung zu begleichen, leugnete Maglubiyet die Abmachung. Der General von Gehenna rächte sich, indem er die seelenverschlingenden Barghesten schuf und den Goblinoide auf den Hals hetzte.

Die Mission aller Barghesten ist es, Seelen zu verschlingen. Der General von Gehenna hat sie so geschaffen. Sie verschlingen die Seelen zusammen mit den Körpern ihrer Opfer und bevorzugen dabei Goblinoide.

Sie verzehren sich danach, ihre Mission erfüllen zu können, um nach Gehenna zurückkehren und dem General direkt in seinen Yugoloth-Legionen dienen zu dürfen. Goblinoide töten sie dabei allerdings nicht wahllos. Je höherstehend und mächtiger die Goblinoide sind, deren Seelen sie verschlingen, desto höher ist auch der Status des Barghesten im Jenseits. Ihre wahre Natur halten sie üblicherweise geheim und ernähren sich bei Gelegenheit vom einen oder anderen Goblin, bis sie ausgewachsen sind und sich stärkere Beute suchen können.

Barghesten vermeiden große offene Feuer. Jeder Brand, der größer als ein Barghest ist, fungiert als Tor nach Gehenna und verbannt den Barghesten auf diese Ebene, wo er für sein Versagen getötet oder von einem Yugoloth versklavt wird.

BARGHEST

Großer Unhold, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 60 (8W10+16)

Bewegungsrate 18 m (9 m in Goblinform)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

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

Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Diabolisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Feuerverbannung: Wenn der Barghest seinen Zug inmitten von Flammen beginnt, welche mindestens drei Meter hoch oder breit sind, muss er einen SG-15 Charismarettungswurf bestehen, oder er wird sofort nach Gehenna verbannt.

Seelenfutter: Der Barghest kann die Leiche von Feenwesen oder Humanoiden fressen, die er in den letzten zehn Minuten getötet hat. Das Fressen dauert mindestens eine Minute, und die Leiche

wird dabei zerstört. Die Seele des Opfers ist 24 Stunden lang im Barghest gefangen. Danach ist sie verdaut, und die Person kann nicht wiederbelebt werden. Wenn der Barghest stirbt, bevor die Seele verdaut ist, so wird die Seele freigesetzt. Ist eine Seele im Barghest gefangen, scheitern alle magischen Versuche, sie wiederzubeleben, mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit und sind dann verschwendet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Barghest führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W8+4) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebsschaden.

Zauberwirken: Der Barghest wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Schweben, Spurloses Gehen*
Je 1-mal täglich: *Dimensionstür, Einflüsterung, Person bezaubern*

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Der Barghest verwandelt sich in einen kleinen Goblin oder zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe und Bewegungsrate in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn der Barghest stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

BERBALANG

Berbalangs kriechen durch die versteinerten Überreste toter Götter, die durch die Astralebene driften. Sie sind davon besessen, die Geheimnisse jener alten Götter und der toten Kreaturen zu erfahren, deren Knochen sie finden und deren Geister sie zwingen zu enthüllen, was sie zu Lebzeiten wussten.

Berbalangs sprechen nur mit toten Dingen, vor allem mit den Geistern, die sie beschwören, um ihre Geheimnisse zu erfahren. Was sie herausfinden, schreiben sie auf den Knochen der Kreaturen nieder, um die Informationen zu bewahren.

Alles, was Berbalangs tun, unternehmen sie, um Wissen zu erlangen. Obwohl sie sich dabei meist auf Tote konzentrieren, schrecken sie auch nicht davor zurück, die Lebenden auszuspähen. Berbalangs können Geisterkopien von sich erzeugen und auf andere Ebenen entsenden, um dort die Götter und ihre Diener zu beobachten und Informationen zu sammeln. Wenn ein Berbalang durch seine Kopie wahrnimmt, ist sein Körper bewusstlos und kann sich nicht schützen. Daher entsendet er seine Kopie meist nur für kurze Zeit.

Das Wissen, das Berbalangs sammeln, macht sie zu vorzüglichen Informationsquellen für mächtige Reisende zwischen den Ebenen. Berbalangs wollen von Bittstellern jedoch nichts wissen, sofern diese nicht mit einem delikaten Geheimnis oder den Knochen einer besonders interessanten Kreatur aufwarten können. Einige Githyanki konnten Pakte mit ihnen schließen, sodass Berbalangs auf der materiellen Ebene ihre Feinde ausspähen und ihre Krippen beschützen.



BERBALANG

Mittelgroße Aberration, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 49 (14W8-14)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +5, Int +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5, Motiv erkennen +2, Religion +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Berbalang führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W10+3) Stichschaden plus 4 (1W8) psychischen Schaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (2W4+3) Hiebsschaden.

Zauberwirken: Der Berbalang wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken:

Beliebig oft: *Mit Toten sprechen*

1-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst)

BONUSAKTIONEN

Geisterkopie (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Berbalang erzeugt an einer freien Stelle innerhalb von 18 Metern von ihm, die er sehen kann, ein geisterhaftes Abbild von sich. Solange die Kopie existiert, ist der Berbalang bewusstlos. Es kann nur jeweils eine Kopie vom Berbalang geben. Sie verschwindet, wenn ihre Trefferpunkte oder die des Berbalang auf 0 sinken oder sie vom Berbalang entlassen wird (keine Aktion erforderlich).

Die Kopie hat die Spielwerte und das Wissen des Berbalangs, und was sie erlebt, ist dem Berbalang bekannt. Die Angriffe der Kopie bewirken ausschließlich psychischen Schaden.

BHEUR-VETTEL

Mittelgroßes Feenwesen, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 91 (14W8+28)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (Schweben, Graustab-Magie)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Naturkunde +4, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Aural, Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Eisschritt: Die Vettel kann sich über vereiste Flächen bewegen und sie erklettern, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen. Schwieriges Gelände aus Eis oder Schnee kostet sie keine Extrabewegung.

Graustab-Magie: Die Vettel trägt einen *Graustab*, einen magischen Stab. Sie kann ihre Flugbewegungsrate nur dann nutzen, wenn sie auf diesem Stab reitet. Ist der Stab verloren oder zerstört, muss die Vettel einen neuen anfertigen. Dies dauert ein Jahr und einen Tag. Nur Bheur-Vetteln können einen *Graustab* verwenden.

Wetterkontrolle (1-mal täglich): Die Vettel kann den Zauber *Wetterkontrolle* wirken. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zaubern.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Vettel führt zwei Hieb- und Frostsplitterangriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W8+1) Wuchtschaden plus 18 (4W8) Kälteschaden.

Frostsplitter: Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 30 (6W8+3) Kälteschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Beginn des nächsten Zugs der Vettel um drei Meter verringert.

Grauenhaftes Festmahl: Die Vettel frisst die Leiche eines Feindes in Reichweite, der innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Jede Kreatur nach Wahl der Vettel, die sich innerhalb von 18 Metern von ihr befindet und bemerkt, wie sie frisst, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang durch die Vettel verängstigt. Solcherart verängstigte Kreaturen sind kampfunfähig, können nicht verstehen, was andere sagen, nicht lesen und sich nicht verständlich ausdrücken. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen das Schreckliche Festmahl der Vettel immun.

Zauberwirken: Wenn die Vettel den *Graustab* hält oder auf ihm reitet, wirkt sie einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zaubern (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Person festhalten*

Je 1-mal täglich: *Eissturm*, *Eiswand*, *Kältekegel*



BHEUR-VETTEL

Bheur-Vetteln leben in winterlichen Umgebungen, am liebsten in verschneiten Gebirgen. Im Winter sind sie besonders aktiv und setzen ihre Eis- und Wettermagie ein, um den Siedlungen in der Nähe das Leben schwerzumachen.

Die Haut einer Bheur-Vettel ist bläulichweiß wie die erfrorener Menschen. Ihr Haar ist weiß, ihr Leib ausgezehrt, und ihre fahlen Augen wirken wie mit „Veilchen“ nach einer Prügelei versehen. Sie trägt einen verdrehten grauen Holzstab, der ihre Magie verstärkt und sich reiten lässt wie ein Besen.

Bheur-Vetteln werden besonders durch selbstsüchtige Taten im Rahmen der Kälte angezogen, beispielsweise durch Mord an einem Reisenden um eines Wintermantels Willen oder vom Fällen eines Dryadenwaldes, um an Feuerholz zu kommen. Wenn derlei auch noch ohne echte Not geschieht, ein gieriger Händler vielleicht Nahrung hortet, während die Leute um ihn her verhungern, freuen die Vetteln sich besonders. Sie nutzen ihre Fähigkeiten, das Wetter zu manipulieren, um Dörfer mit Frost zu traktieren, damit die Bewohner sich in ihrer Verzweiflung gegeneinander wenden.

Auch im Kampf streben sie danach, ihre Gegner zu schockieren. Sind frische Leichen in Reichweite, fallen sie über diese her und laben sich an ihnen. Dieser Anblick reicht aus, um die meisten Kreaturen zu verängstigen.

VETTELZIRKEL

Bheur-Vetteln, die Teil eines Zirkels sind (siehe Kasten „Vettelzirkel“ im *Monsterhandbuch*), haben einen Herausforderungsgrad von 9 (5.000 EP):



BODAK

Bodaks sind die unsterblichen Überreste von Orkus-Jüngern (ebenfalls in diesem Buch). Sie sind leb- und seelenlos und existieren nur, um Tod zu bringen.

Die Anhänger des Orkus können rituelle Schwüre ablegen, während sie sich das Symbol des Dämonenfürsten auf die Brust über dem Herzen schneiden. Die Macht des Orkus schindet Körper, Geist und Seele und hinterlässt eine belebte Hülle, welche die Lebensenergie um sich her verzehrt. Auf diese Art entstehen die meisten Bodaks und werden entfesselt, um in Orkus' Namen Tod und Vernichtung zu verbreiten.

Bodaks sind die Erweiterungen von Orkus' Willen außerhalb des Abys. Sie dienen dem Dämonenprinzen und anderen Schergen. Orkus sieht und hört alles, was ein Bodak sieht und hört. Wenn er wünscht, kann er durch den Bodak direkt zu seinen Feinden oder Anhängern sprechen.

Bodaks haben noch eine vage Erinnerung an ihr Leben. Sie suchen ehemalige Verbündete und Feinde gleichermaßen auf, um sie zu zerstören, da ihre verdrehten Seelen alles auslöschen wollen, was mit ihrem Leben in Verbindung steht. Von diesem Trieb sind nur die Schergen des Orkus ausgenommen. Die Bodaks erkennen sie als ihresgleichen an und verschonen sie von ihrem Zorn. Wer die jeweilige Person kannte, bevor sie zum Bodak wurde, kann bestimmte Eigenheiten oder sonstige subtile Hinweise auf die ehemalige Identität wiedererkennen.

BODAK

Mittelgroßer Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Der Bodak erleidet 5 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Im Sonnenlicht ist er bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Todesblick: Der Bodak kann Kreaturen, welche seine Augen sehen können und ihren Zug innerhalb von neun Metern von ihm beginnen, zu einem SG-13-Konstitutionsrettungswurf zwingen, sofern der Bodak die Kreatur sehen kann und nicht kampfunfähig ist. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 scheitert, werden die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 verringert, sofern die Kreatur nicht gegen den Zustand Verängstigt immun ist. Anderenfalls erleidet die Kreatur 16 (3W10) psychischen Schaden, wenn der Rettungswurf scheitert.

Wenn die Kreatur nicht überrascht wird, kann sie zu Beginn ihres Zugs die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu vermeiden. In diesem Fall ist sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs bei Angriffswürfen gegen den Bodak im Nachteil. Wenn die Kreatur den Bodak in der Zwischenzeit ansieht, muss sie den Rettungswurf sofort ausführen.

Ungewöhnliche Natur: Der Bodak muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 4 (1W4+2) Wuchtschaden plus 9 (2W8) nekrotischen Schaden.

Vernichtender Blick: Eine Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Bodak, die er sehen kann, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 22 (4W10) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

BONUSAKTIONEN

Aura der Vernichtung: Der Bodak kann diese tödliche Aura aktivieren und deaktivieren. Wenn aktiv, bewirkt die Aura 5 nekrotischen Schaden bei jeder Kreatur, die ihren Zug innerhalb von neun Metern vom Bodak beendet. Der Effekt wirkt nicht auf Untote und Unholde.



BOGENSCHÜTZE

Bogenschützen verteidigen Burgen, jagen am Rande der Zivilisation, dienen beim Militär als Artillerieeinheiten und machen gelegentlich als Briganten oder Karawanenwachen gutes Geld.

Einige berühmte Bogenschützen und Bogenschützengruppen sind für die besondere Befiederung ihrer Pfeile bekannt. Bestimme anhand der Tabelle „Pfeilbefiederung“ die individuelle Pfeilbefiederung eines Bogenschützen oder einer Gruppe von Schützen.

PFEILBEFIEDERUNG

W12	Befiederung
1	Eulenbärenfedern
2	Schreckhahnfedern
3	Axtschnabelfedern
4	Planetarfedern
5	Couatlfedern
6	Pegasusfedern
7	Greifenfedern
8	Vrockfedern
9	Perytonfedern
10	Dryadenblattfedern
11	Drachenschuppenfedern
12	Blutmückenflügel

BOGENSCHÜTZE

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 75 (10W8+30)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Bogenschütze führt zwei Angriffe mit dem Kurz- oder Langbogen aus.

Kurzsword: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Auge des Bogenschützen (3-mal täglich): Der Bogenschütze kann sofort nach einem Angriffs- oder Schadenswurf mit einer Fernkampfwaffe einen W10 werfen und die Augenzahl dem Ergebnis hinzufügen.



BOGCEL

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 18 (4W6+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Prügeln: Nahkampfwaffenangriff: +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 2 (1W6-1) Wuchtschaden.

Öllache: Der Boggel erzeugt eine Lache aus nicht entflammbarem Öl. Die Lache ist einige Zentimeter tief und bedeckt den Boden im Bereich des Boggels. Sie ist für alle Kreaturen außer Boggels schwieriges Gelände und bleibt eine Stunde lang bestehen. Das Öl hat einen der folgenden zusätzlichen Effekte nach Wahl des Boggels:

Schlüpfrißes Öl: Alle Kreaturen außer Boggels, die in die Lache geraten oder ihren Zug darin beginnen, müssen einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie rutschen aus und sind liegend.

Klebriges Öl: Alle Kreaturen außer Boggels, die in die Lache geraten oder ihren Zug darin beginnen, müssen einen SG-11-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie bleiben kleben und sind festgesetzt. In diesem Fall können sie in ihrem Zug eine Aktion verwenden, um sich mit einem erfolgreichen SG-11-Stärkerettungswurf zu befreien, den Effekt zu beenden und sich an die nächste freie Stelle ihrer Wahl zu begeben.

BONUSAKTIONEN

Boggel-Öl: Dem Boggel läuft nicht entflammbares Öl aus den Poren und verleiht ihm einen der folgenden Vorzüge, bis er diese Bonusaktion erneut einsetzt:

Schlüpfrißes Öl: Der Boggel ist bei Geschicklichkeitswürfen (Akrobatik) zum Entkommen aus Fesseln und Griffen im Vorteil und kann sich durch Öffnungen bewegen, die nur für winzige Kreaturen groß genug sind, ohne dass er sich quetschen muss.

Klebriges Öl: Der Boggel ist bei Stärkewürfen (Athletik) zum Packen eines Gegners sowie bei Attributswürfen im Vorteil, um eine Kreatur, eine Oberfläche oder einen Gegenstand im Griff zu halten. Er kann außerdem ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Dimensionsspalt: Der Boggel erzeugt einen unsichtbaren und unbeweglichen Spalt in einer Öffnung innerhalb von 1,5 Metern von ihm, die er sehen kann, sofern dieser Bereich höchstens drei Meter pro Seite misst. Der Dimensionsspalt überbrückt diesen Bereich und einen Punkt innerhalb von neun Metern vom Boggel, den dieser sehen oder hinsichtlich Abstand und Richtung definieren kann. (Beispiel: „Neun Meter geradeaus.“) Wenn der Boggel sich neben dem Spalt befindet, kann er hindurchblicken und gilt als dem Zielpunkt benachbart. Gegenstände oder Körperteile, die er durch den Spalt steckt, erscheinen am Zielpunkt. Nur der Boggel kann den Spalt verwenden. Der Spalt bleibt bis zum Ende des nächsten Zugs des Boggels bestehen.



BOGCEL

Boggels sind die kleinen Koblode aus den Märchen. Sie lauern am Rande des Feenwolds und auch auf der materiellen Ebene, wo sie sich unter Betten und in Schränken verstecken, um Unfug zu treiben und Leute zu erschrecken.

Boggels entstehen aus Einsamkeitsgefühlen. Sie materialisieren sich, wenn ein vernunftbegabtes Wesen sich einsam oder verlassen fühlt und sich dabei an einem Ort befindet, an dem das Feenwild die Welt berührt. Beispiel: Ein verlassenes Kind kann unbeabsichtigt einen Boggel beschwören und sogar als Fantasiefreund betrachten. Es könnte sich auch ein Boggel auf dem Dachboden eines einsamen Witwers oder in einer Einsiedlerhöhle materialisieren.

Boggels spielen Streiche, um sich zu amüsieren. Sogar das Öl, das sie ausscheiden, hat den Zweck, Chaos zu stiften. Ihre Streiche können so schlicht sein wie Geschirr zu zerschlagen oder Werkzeug zu verstecken, Kühe zu erschrecken, damit sie keine Milch mehr geben, oder Säuglinge auf Dachböden zu verbergen. Diese Späße können zwar für Stress sorgen und schädliche Nebenwirkungen haben, doch sie sind meist nicht zerstörerisch gemeint. Wird ein Boggel bedroht, flüchtet er eher, als dass er kämpft.

Er kann magische Öffnungen erzeugen, um kurze Distanzen zu überwinden oder an Gegenstände außerhalb seiner Reichweite zu gelangen. Dazu muss er sich neben einer definierten Öffnung wie Tür- oder Fensterrahmen, Gitterstäben oder dem Bereich zwischen Bett und Fußboden befinden. Der Spalt ist unsichtbar und verschwindet nach wenigen Augenblicken, die gerade ausreichen, dass der Boggel hindurchgehen, -greifen oder angreifen kann.

BRUT VON KYUSS

Mittelgroßer Untoter,
normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 76 (9W8+36)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Rettungswürfe Wei +1

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht alle im Leben bekannten Sprachen,
kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Regeneration: Die Brut von Kyuss gewinnt zu Beginn ihres Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn sie über mindestens 1 Trefferpunkt verfügt und sich nicht in Sonnenlicht oder fließendem Wasser befindet. Wenn die Brut Feuerschaden, gleißenden Schaden oder Säureschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn ihres nächsten Zugs nicht. Die Brut stirbt nur, wenn sie ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Ungewöhnliche Natur: Die Brut von Kyuss muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Würmer: Wenn die Brut von Kyuss das Ziel eines Effekts wird, der Krankheiten heilt oder einen Fluch entfernt, verkümmern alle Würmer, die sie befallen, und sie verliert die Aktion Wühlender Wurm.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Brut von Kyuss führt zwei Klauenangriffe aus und verwendet Wühlender Wurm.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden.

Wühlender Wurm: Ein Wurm wühlt sich von der Brut von Kyuss zu einem Humanoiden, der sich innerhalb von drei Metern von ihr befindet und den die Brut sehen kann. Das Ziel muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, sonst hängt sich der Wurm an die Haut des Ziels. Der Wurm ist ein winziger Untoter mit RK 6, 1 Trefferpunkt, einer 2 (-4) für jeden Attributswert und einer Bewegungsrate von 0,3 Metern. Während er an der Haut des Ziels hängt, kann der Wurm getötet oder durch Verwendung einer Aktion entfernt werden. Die Brut kann Wühlender Wurm verwenden, um einen entfernten Wurm zu einem Humanoiden zu schicken, der sich innerhalb von drei Metern vom Wurm befindet und den sie sehen kann. Andernfalls gräbt sich der Wurm am Ende des nächsten Zugs des Ziels unter dessen Haut und fügt ihm 1 Stichschaden zu. Am Ende jedes seiner folgenden Züge erleidet das Ziel 7 (2W6) nekrotischen Schaden pro Wurm, der es befallen hat (maximal 10W6). Wenn es auf 0 Trefferpunkte sinkt, stirbt es und erhebt sich zehn Minuten später als Brut von Kyuss. Wenn ein von Würmern befallenes Ziel das Ziel eines Effekts wird, der Krankheiten heilt oder einen Fluch entfernt, verkümmern alle Würmer, die es befallen.



BRUT VON KYUSS

Kyuss war ein Hohepriester des Orkus (ebenfalls in diesem Buch), der Leichen aus Nekropolen plünderte, um die erste Brut von Kyuss zu erwecken. Selbst Jahrhunderte nach dem Tod von Kyuss führen seine bösen Anhänger weiterhin die schrecklichen Riten durch, die er perfektioniert hat.

Aus der Ferne oder bei schlechtem Licht sieht eine Brut von Kyuss wie ein gewöhnlicher Zombie aus. Wenn man jedoch genauer hinsieht, werden die unzähligen kleinen grünen Würmer sichtbar, die in die Brut hinein- und herauskriechen. Diese Würmer springen auf Humanoide in der Nähe über und wühlen sich in ihr Fleisch. Ein Wurm, der in einen humanoiden Körper eindringt, wühlt sich zum Gehirn der Kreatur. Im Gehirn angekommen tötet der Wurm seinen Wirt und animiert den Leichnam. Dieser wird zu einer Brut von Kyuss, die weitere Würmer erzeugt.

Die Brut von Kyuss ist ein Ausdruck der Absicht von Orkus, sämtliches Leben durch Untot zu ersetzen. Sich selbst überlassen wandert eine einzelne Brut von Kyuss ziellos umher. Wenn sie ein Lebewesen trifft, greift die Brut mit der Absicht an, eine weitere Brut zu erschaffen. Egal, ob es sich um eine zerstreute oder gruppierte Brut handelt, wenn sie nicht aufgehalten wird, vermehrt sie sich exponentiell.



Einige fragen sich, warum der Bulezau bei all seiner Wut und Grausamkeit einen Ziegenkopf hat. Denen antworte ich: Habt Ihr schon mal eine Ziege getroffen? Sie sind bockig und böse und lassen sich selten besiegen, ohne einem die Schienbeine lädiert zu haben. Das ist aber ein sehr präzises Beispiel, mag man nun einwerfen. Nun ... nur nicht so neugierig.

— Tasha

BULEZAU

Bulezaus sind kranke Manifestationen tierischer Wut. Sie verkörpern die Grausamkeit der Natur. Diese Dämonen lauern in den tiefen Schluchten und den höchsten Klippen des Abyss. Viele finden ihren Platz in den Reihen der Armeen des Dämonenfürsten und dienen als Fußsoldaten in den endlosen Kriegen des Abyss.

Bulezaus gieren nach Gewalt. Sie sind so wild darauf, zu töten und zu sterben, dass sie aus keiner Entourage des Dämonenfürsten wegzudenken sind. Wenn sie nicht von größeren und stärkeren Dämonen befehligt werden, rotten Bulezaus sich zusammen und kämpfen gegeneinander, bis attraktivere Ziele verfügbar sind oder ein stärkerer Dämon sie sich unterwirft.

Bulezaus werden von entstellenden Krankheiten geplagt: verkrustete Augen, Madengewimmel in offenen Wunden, Verwesungsgestank, der sie jederzeit umgibt.

BULEZAU

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Sicherer Tritt: Der Bulezau ist bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte im Vorteil, die ihn umstoßen würden.

Sprung aus dem Stand: Der Bulezau kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

Verrottende Erscheinung: Alle Kreaturen außer Dämonen, die ihren Zug innerhalb von neun Metern vom Bulezau beginnen, müssen einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 3 (1W6) nekrotischen Schaden.

AKTIONEN

Stachelschwanz: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W12+2) Stichschaden plus 4 (1W8) nekrotischen Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf gegen die Krankheit bestehen, oder es ist vergiftet, bis die Krankheit endet. Während es auf diese Art vergiftet ist, bekommt das Ziel faulige Beulen, hustet Fliegen und verliert verwesende Haut. Es muss den Rettungswurf alle 24 Stunden wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet die Krankheit. Scheitert der Rettungswurf, wird das Trefferpunktemaximum des Ziels um 4 (1W8) verringert. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.



CANOLOTH

Canoloths sind eine Unterform der Yugoloths, vorzügliche Spurenfinder und bei bösen Kräften als Wächter überaus geschätzt. Sie nehmen gerne Aufträge an, bei denen sie kostbare Schätze oder wichtige Orte hüten müssen. Stets tun sie genau, was ihnen aufgetragen wurde – nicht mehr und nicht weniger.

Ihre Sinne sind so scharf, dass sie sogar den Standort unsichtbarer Kreaturen unfehlbar ermitteln und auf jede Gefahr für das Objekt ihres Schutzes reagieren können. Dazu erzeugen sie ein Feld magischer Verzerrung, das Teleportationen in ihrer Nähe verhindert.

Canoloths begegnen Eindringlingen rasch, schnappen sie mit ihren langen dünnen Zungen und zerren sie mit schrecklicher Kraft zu sich. Was dann geschieht, hängt von ihrem Auftrag ab. Ohne Tötungsbefehl halten sie ihre Opfer nur fest. Ansonsten reißen sie sie Stück für Stück auseinander.

Canoloths sind eigentlich nur Wachhunde. Muss man einen überwinden, so braucht man nur seine genaue Aufgabe herauszufinden. Wie oft konnte ich einfach an ihnen vorbeispazieren, nur weil ich das passende Schlupfloch gefunden hatte.
– Mordenkainen

CANOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 120 (16W8+48)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	5 (-3)	17 (+3)	12 (+1)

Fertigkeiten Nachforschungen +3, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 19, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Abyssisch, Diabolisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Dimensionsschloss: Andere Kreaturen können sich nicht von Orten oder an Orte innerhalb von 18 Metern vom Canoloth teleportieren. Jeder solche Versuch ist verschwendet.

Magieresistenz: Der Canoloth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unheimliches Gespür: Der Canoloth kann nur überrascht werden, wenn er kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Canoloth führt einen Biss- oder Zungenangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden plus 18 (4W8) Energieschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Hiebschaden plus 9 (2W8) Energieschaden.

Zunge: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W12+4) Stichschaden plus 7 (2W6) Säureschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (SG-15-Rettungswurf), bis zu neun Meter auf den Canoloth zugezogen und ist festgesetzt, bis es befreit wird. Der Canoloth kann jeweils nur ein Ziel gleichzeitig mit der Zunge gepackt halten.

Reichlich vorhanden und überbewertet.
Man kann in diesen Landen nicht
spucken, ohne einen zu treffen. Ich habe
schon mehr Champions werden, vergehen
und als Untote wandeln sehen, als ich zu
zählen wage. Wenige sind es wert, sich
ihrer zu erinnern.

– Mordenkainen



CHAMPION

Champions sind mächtige Krieger, die ihre Kampffertigkeiten in zahlreichen Kriegen oder Gladiatorenkämpfen perfektioniert haben. Für Soldaten und andere Berufskämpfer sind sie so einflussreich wie Adlige, und ihre Anwesenheit gilt bei Herrschern als Statussymbol.

Der typische Champion trägt ein Wappen, das weit und breit jeder kennt. Du kannst ein Champion-Wappen entwerfen oder anhand der Tabelle „Wappen von Champions“ bestimmen.

WAPPEN VON CHAMPIONS

W12 Wappen

- 1 Drei brennende Kerzen auf violettem Feld
- 2 Seeschlange, auf blauem Feld um einen Dreizack gewunden
- 3 Jagdhorn mit Goldbändern auf grauem Feld
- 4 Erhobene Faust, die auf blauweiß gevierteltem Feld einen Anker hält
- 5 Schildkröte mit Zinnturm auf dem Panzer auf weißem Feld
- 6 Drachenschädel, beidseits mit Drachenflügeln gestützt, auf rotem Feld
- 7 Gelber Hühnerfuß auf schwarzem Feld
- 8 Blitz, der eine Galeere zerschlägt, auf blauem Feld
- 9 Zwei kauernde Täuschungsbestien, einander gegenüber, auf gelbem Feld
- 10 Knorrige Äste auf grünem Feld
- 11 Roter Eulenbär mit Silberkrone auf schwarzweiß gewürfeltem Feld
- 12 Geborstener schwarzer Amboss auf orangefarbenem Feld

CHAMPION

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 143 (22W8+44)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +9, Kon +6

Fertigkeiten Athletik +9, Einschüchtern +5, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Unbeugsamkeit (2-mal täglich): Der Champion kann einen gescheiterten Rettungswurf wiederholen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Champion führt drei Zweihandschwert- oder Kurzbogenangriffe aus.

Zweihandschwert: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W6+5) Hiebsschaden, plus 7 (2W6) Hiebsschaden, wenn der Champion höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Kurzbogen: Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden, plus 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Champion höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

BONUSAKTIONEN

Durchschnaufen (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Champion gewinnt 20 Trefferpunkte zurück.

CHOLDRITH

Mittelgroße Monstrosität (Kleriker), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 66 (12W8+12)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +5, Religion +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Choldrith bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Choldrith ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Netzsinn: Bei Kontakt mit einem Netz kennt der Choldrith den genauen Standort jeder anderen Kreatur im Kontakt mit demselben Netz.

Netzwandler: Der Choldrith ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

Spinnenklettern: Der Choldrith kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Zauberwirken: Der Choldrith wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Göttliche Führung, Thaumaturgie*
Je 1-mal täglich: *Person festhalten, Verderben*

Netz (Aufladung 5-6): Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 9/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Das Ziel ist durch das Netz festgesetzt. Es kann als Aktion einen SG-11-Stärkewurf ausführen und das Netz bei Erfolg sprengen. Das Netz kann auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, 5 Trefferpunkte, anfällig gegen Feuerschaden, immun gegen Gift-, psychischen und Wuchtschaden).

BONUSAKTIONEN

Geisterdolch (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Choldrith beschwört einen schwebenden Geisterdolch innerhalb von 18 Metern um sich. Er kann einen Nahkampf-Zauberangriff (+4 auf Treffer) gegen eine Kreatur in einer Entfernung von 1,5 Metern um den Dolch ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 6 (1W8+2) Energieschaden.

Der Dolch bleibt eine Minute lang bestehen. Als Bonusaktion in späteren Zügen kann der Choldrith den Dolch bis zu sechs Meter bewegen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern vom Dolch ausführen.



CHOLDRITH

Choldrith sind monströse spinnenartige Kreaturen, die geschaffen wurden, um Lolth zu dienen. Sie beherrschen Kolonien von Spinnenelfen (ebenfalls in diesem Buch) und führen sie gegen die Feinde Lolths in den Kampf.

Als die Anhänger Lolths die ersten Spinnenelfen schufen, sah die Göttin ihrer arkanen Magie und ihren dämonischen Kräften beim Wirken zu und gab ihnen ihren Lebensfunken, damit die Schöpfungen überlebten und nur ihr ergeben waren. Doch das waren sie nicht. Die Spinnenkönigin rächte sich für diesen Verrat ihrer Anhänger, indem sie das Schöpfungsritual manipulierte, sodass dabei manchmal Choldrith statt Spinnenelfen entstanden.

Zunächst war den Anhängern nicht klar, dass diese neuen Kreaturen, die sie Choldrith nannten, Zeichen von Lolths Zorn waren. Sie freuten sich sogar, weil die Choldrith Eier legen konnten, aus welchen weitere Spinnenelfen (und gelegentlich Choldrith) schlüpfen, und als Arbeitsaufseher für die Spinnenelfen taugten. Bald jedoch bemerkten sie ihren Irrtum: Die Choldrith gehörten mit Leib und Seele Lolth. Choldrith flüsterten den Spinnenelfen ihre Anbetung der Spinnenkönigin und ihre Feindschaft mit den Schöpfern ein. Sie und die Spinnenelfen revoltierten erfolgreich.

Choldrith haben von Anfang an eine mystische Verbindung mit Lolth, die ihnen göttliche Magie verleiht. In den meisten Spinnenelfen-Kolonien stellen sie die herrschende Klasse dar. In einer Kolonie können zahlreiche Choldrith leben und als Befehlshaber, Priester und Aufseher fungieren. Sie konkurrieren miteinander um wichtige Posten, doch geht die Konkurrenz nie so weit, dass sie die Kolonie gefährden würde. Die Kolonie wird von einem Souverän beherrscht, der bestimmt, wer welche Aufgaben versieht, und sogar, ob ein Choldrith Eier legen darf. Manchmal empfängt ein Choldrith-Herrscher eine Vision von Lolth, welche die Kolonie zu großangelegten, oft gewalttätigen Aktionen inspiriert.

DÄMONISCHER NIMROD

Der dämonische Nimrod ist ein mächtiges spinnenartiges Konstrukt, ersonnen und erbaut im Unterreich von den Anhängern Lolths, um den Abyss zu durchkämmen und Dämonen einzufangen, die die Kultisten als Sklaven und Ritualopfer benötigen. Die Automaten haben sich als so grauenhaft effizient erwiesen, dass ihnen mittlerweile verschiedenste Missionen übertragen werden.

Sie wurden zwar für den Einsatz im Abyss geschaffen, werden aber auch bisweilen entsendet, wenn ein mächtiger Anhänger Lolths eine Kreatur oder einen Gegenstand in intaktem Zustand gebracht bekommen will. Selten werden dämonische Nimrods weitergegeben oder verkauft, da die Kultisten Lolths nicht riskieren wollen, dass ihre eigenen Schöpfungen gegen sie eingesetzt werden.



DÄMONISCHER NIMROD

Großes Konstrukt, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 210 (20W10+100)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +10, Wei +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Abyssisch, Elfish und die Gemeinsprache der Unterreiche, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Einwandfreier Fährtenleser: Der dämonische Nimrod wird von seinem Meister auf die Fährte einer Beute gesetzt. Dabei kann es sich um eine bestimmte Kreatur oder um einen Gegenstand handeln, die dem Meister persönlich bekannt sind, oder um allgemeine Kreaturen- oder Gegenstandstypen, die der Meister schon einmal gesehen hat. Der dämonische Nimrod kennt Richtung und Abstand der Beute, solange sie sich auf der gleichen Existenzebene befindet. Er kann nur jeweils eine solche Beute haben. Der dämonische Nimrod kennt außerdem stets den Aufenthaltsort seines Meisters.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der dämonische Nimrod führt zwei Vorderbein-Angriffe aus und setzt Energiestahl oder Lähmender Strahl ein, sofern verfügbar.

Vorderbein: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 15 (2W8+6) Hiebschaden.

Energiestahl: Der dämonische Nimrod zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet es 27 (5W10) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Lähmender Strahl (Aufladung 5-6): Der dämonische Nimrod zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das gelähmte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Wenn die gelähmte Kreatur eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, kann der dämonische Nimrod sie als Teil seines Zugs aufheben und bei vollem Tempo mit ihr klettern und sich anderweitig bewegen.

Zauberwirken: Der dämonische Nimrod wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Je 3-mal täglich: **Ebenenwechsel** (nur auf sich selbst und auf bis zu eine kampfunfähige Kreatur, die den Zauber wünscht), **Netz**

DELFIN

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Blindsight 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Atem anhalten: Der Delfin kann 20 Minuten lang den Atem anhalten.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Wuchtschaden. Wenn der Delfin sich vor dem Treffer mindestens neun Meter weit direkt auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Wuchtschaden.

DELFIN-ERFREUER

Mittelgroßes Feenwesen, normalerweise chaotisch gut

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +5

Fertigkeiten Auftreten +5, Wahrnehmung +3

Sinne Blindsight 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Aqual, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Atem anhalten: Der Delfin kann 20 Minuten lang den Atem anhalten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Delfin führt zwei Verwirrender-Hieb-Angriffe aus.

Verwirrender Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Wuchtschaden plus 7 (2W6) psychischen Schaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Delfins blind.

BONUSAKTIONEN

Herrliches Licht (Aufladung 5-6): Der Delfin strahlt kurz magisches Licht im Radius von drei Metern aus. Er und jede Kreatur seiner Wahl in diesem Licht erhalten 11 (2W10) temporäre Trefferpunkte.

Feensprung: Der Delfin teleportiert sich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Direkt vor dem Teleportieren kann der Delfin eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von sich auswählen. Diese Kreatur kann sich mit dem Delfin teleportieren. Sie erscheint dann an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern vom Zielort des Delfins.



DELFINE

Delfine sind kluge und soziale Meeressäuger, die sich von Fischen und Kalmaren ernähren. Ausgewachsene Delfine sind um die zwei Meter lang.

DELFIN

Delfine gelten in vielen Welten als Symbole von Weisheit und Verspieltheit. Sie kommen in Ozeanen und auf der Ebene des Wassers vor und pflegen gute Beziehungen zu Druiden und Waldläufern. Es gibt viele Geschichten, in denen Delfine wie aus dem Nichts erscheinen, um Schwimmer vor Haien und anderen Wasserraubtieren zu beschützen.

DELFIN-ERFREUER

Im Feenwild hellen Delfin-Erfreuer die Stimmung von Reisenden auf den Meeren der Domänen der Freude auf. Unter telepathischen Seemannsgesängen springen und teleportieren sie sich durch die hellen Gewässer des Feenreichs und der materiellen Ebene. Sie sind die zuverlässigen Verbündeten aller, die unter Wasser gegen böse und finstere Kräfte kämpfen.

Delfin-Erfreuer sind oft von Meereselfen, Tritons und Torteln als Wächtern und Freunden umgeben.



DEMOGORGON

Demogorgon ist der Prinz der Dämonen, die Zischende Bestie, Meister der Spiraltiefen, Verkörperung von Chaos, Verwirrung und Zerstörung, der alles Gute verderben und die Ordnung im Multiversum und alles darin in den heulenden Tiefen des Abyss verschwinden sehen will.

Der Dämonenfürst ist eine Mischung aus verschiedenen Formen. Er hat den Unterkörper eines Sauriers mit Klauen und Schwimmhäuten an den Pranken. Aus seinen affenhaften Schultern wachsen Tentakel mit Saugnäpfen, und er hat zwei hässliche Affenköpfe namens Aameul und Hathradiah. Der Blick der Köpfe verwirrt jeden, den er trifft.

Auch das kreisende Y-Symbol des Demogorgon-Kults treibt jeden ins Delirium, der es zu lange betrachtet. In der Folge verabschieden sich alle Anhänger des Dämonenprinzen früher oder später von der Realität.

DEMOGORGONS HORT

Demogorgon hat seinen Hort in einem Palast namens Abyss in jener Ebene des Abyss, die als Klaffendes Maul bekannt ist. Es ist ein Ort vollkommener Verwirrung und Dualität. Der oberseeische Bereich des Palasts hat die Form von zwei schlangenhaften Türmen, jeder mit einem toteschädel förmigen Minarett gekrönt. Dort grübeln die Köpfe des Demogorgon über den Mysterien des Arkanen und darüber, wie die Rivalen am besten zu beseitigen sind. Der Großteil des Palasts befindet sich jedoch unter Wasser und besteht aus kühlen, dunklen Höhlen.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Demogorgon eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Dunkelheit: Demogorgon wirkt viermal den Zauber *Dunkelheit* auf jeweils andere Bereiche. Er muss sich nicht auf die Zauber konzentrieren, die bei einem Initiativwert von 20 in der nächsten Runde enden.

Illusorische Kopie: Demogorgon erzeugt eine illusorische Kopie von sich, die in seinem Bereich erscheint und bis zum Initiativwert 20 der nächsten Runde bestehen bleibt. In seinem Zug kann Demogorgon die illusorische Kopie um seine eigene Schrittbewegungsrate bewegen (keine Aktion erforderlich). Wenn Demogorgon erstmals mit einer Kreatur oder einem Gegenstand interagiert (er beispielsweise angegriffen wird), wird mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit die illusorische Kopie statt Demogorgon getroffen. In diesem Fall verschwindet die illusorische Kopie.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit dem Hort des Demogorgons ist von seiner Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Betörende Gefilde: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort sind alle Würfe auf Charisma (Auftreten) und Charisma (Überzeugen) im Nachteil und alle Würfe auf Charisma (Einschüchtern) und Charisma (Täuschen) im Vorteil.

Giftige Tiere: Das Gebiet 9,6 Kilometer um den Hort ist dicht mit Giftschlangen und anderen giftigen Tieren besiedelt.

Panische Tiere: Tiere innerhalb von 1,6 Kilometern vom Hort werden panisch und aggressiv – auch zahme Kreaturen. Innerhalb dieses Gebiets ist jeder Attributswurf im Zusammenhang mit dem Zauber Mit Tieren umgehen im Nachteil.

Wenn Demogorgon stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

KULTISTEN VON DEMOGORGON

Demogorgons Anhänger sind meist einzelgängerische Mörder, die von der Flüsterstimme ihres Herrn angetrieben werden. Seine gesegnetsten Anhänger verfügen über das Merkmal Zwei Geister des Chaos.

Zwei Geister des Chaos: Die Kreatur ist bei allen Rettungswürfen auf Intelligenz, Weisheit und Charisma im Vorteil.

*Sind zwei Köpfe besser als einer?
Beim Demogorgon bedeuten sie
nichts als doppelt so viel Chaos
und Schrecken.*

– Mordenkainen

DEMOGORGON

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 464 (32W12+256)

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +16, Wei +11, Cha +15

Fertigkeiten Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +19

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 29, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Übungsbonus +8

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Demogorgon den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Demogorgon ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Zwei Köpfe: Demogorgon ist bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Blind und Taub im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Demogorgon führt zwei Tentakelangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz seines Blicks ersetzen.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 28 (3W12+9) Energieschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-23-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um die Höhe des erlittenen Schadens verringert. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Blick: Demogorgon richtet seinen magischen Blick auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-23-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet einen der folgenden Effekte (würfle mit W6):

1-2: Betörender Blick: Das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs von Demogorgon betäubt – oder bis Demogorgon nicht mehr in seiner Sichtlinie ist.

3-4: Verwirrender Blick: Das Ziel erleidet den Effekt des Zaubers *Verwirrung*, ohne einen Rettungswurf ausführen zu können. Die Effekte bleibt bis zum Beginn des nächsten Zugs von Demogorgon erhalten. Demogorgon muss sich nicht auf den Zauber konzentrieren.

5-6: Hypnotischer Blick: Das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs von Demogorgon bezaubert. Demogorgon bestimmt, wie das bezauberte Ziel seine Aktion, Reaktion und Bewegung einsetzt.

Zauberwirken: Demogorgon wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-23-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Mächtiges Trugbild, Magie entdecken*

Je 3-mal täglich: *Furcht, Magie bannen, Telekinese*

Je 1-mal täglich: *Schwachsinn, Trugbild projizieren*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Demogorgon kann zwei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Demogorgon am Anfang seines Zugs zurück.

Blick: Demogorgon setzt seinen Blick ein, entweder Betörender Blick oder Verwirrender Blick.

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 20 (2W10+9) Wuchtschaden plus 11 (2W10) nekrotischen Schaden.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Demogorgon setzt Zauberwirken ein.



DERRO

Derro schleichen sich durch unterirdische Gefilde und sind stets auf der Suche nach einer Zuflucht vor den Gefahren des Unterreichs. Die Zwergenvorwanden sind so böse wie feige und halten sich an schwächeren Kreaturen schadlos, während sie sich allen mächtigeren winselnd unterwerfen. Ein einzelner Derro mag jämmerlich erscheinen, aber eine kichernde, geifernde, grollende, heulende Horde ist ein furchtbarer Anblick.

Da sie nur in Gruppen stark sind, wären sie längst ausgestorben, hätten sie nicht zwei bestimmte Charakterelemente: Vorsicht und Misstrauen. So kommen sie mit den Gefahren des Unterreichs und seinen Gesellschaften gut zurecht. Außerdem haben sie eine starke Tendenz, Zauberkraft zu entwickeln. Wer darin besonders gut ist, wird üblicherweise Anführer und als Wissender bezeichnet.

Grandiose Fantasien und wilder Fanatismus haben die wahren Ursprünge der Derro verschleiert, auch unter ihnen selbst. Die meisten Zwerge erkennen Derro nicht als Verwandte an, aber die Legenden der Derro und die Geschichte der Duergar teilen ein Körnchen Wahrheit. Einigen Duergar zufolge stammen Derro von einer Zwergengemeinschaft ab, die zurückgelassen wurde, als andere vor der Herrschaft der Gedankenschinder flohen. Diese Übergebliebenen wurden von den psionischen Kräften der Gedankenschinder so verzerrt, dass sie zu Aberrationen wurden.

Die Derro erzählen ihre eigenen Geschichten von Flucht und Überleben im Unterreich, in denen nicht immer Gedankenschinder die Feinde sind. Sie erzählen von zwei Brüdern, den Göttern Diirinka und Diinkarazan, und wie Diirinka seinen Bruder betrog, um die magische Macht des Bösen zu stehlen, dem sie entkommen waren. Welche Macht das war, ändert sich abhängig davon, gegen welche Feinde die Wissenden ihr Volk führen wollen. Aber die Lektion der Geschichte bleibt immer gleich: Überleben um jeden Preis und die Nützlichkeit von Verrat und Grausamkeit.

DERRO

Kleine Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 13 (3W6+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	9 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 7

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Derro bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

Magieresistenz: Der Derro ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Hakenspeer: Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 3 (1W6) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, kann der Derro entscheiden, ihm keinen Schaden zuzufügen und es stattdessen umzustößen.

Leichte Armbrust: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden.



DERRO-WISSENDER

Kleine Aberration (Zauberer), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 36 (8W6+8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 7

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Derro bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Magieresistenz: Der Derro ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Kampfstab: Nahkampfwaffenangriff: +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 2 (1W6-1) Wuchtschaden.

Chromatischer Strahl: Der Derro entfesselt einen brillanten Strahl magischer Energie in einer 1,5 Meter breiten und 18 Metern langen Linie. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 21 (6W6) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Zauberwirken: Der Derro wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: Botschaft, Magierhand, Taschenspielerei

Je 1-mal täglich: Schlaf, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit

Gedankenschinder müssen aufgehalten werden. Sie haben Schrecken in zahllosen Welten entfesselt und ganze Völker durch Illithidenexperimente mutiert. So wie die Derro.

Wenn ich Derro treffe, kämpfe ich nicht gegen sie, wie grausam sie sich auch aufführen mögen. Ich denke an die Zwerge, die sie einst waren, und muss gestehen, dass ich deswegen schon Tränen vergossen habe.

— Mordenkainen

DHERGOLOTH

Dhergolothe gehören zu den Yugolothen. Sie stürmen wie ein Wirbelwind der Zerstörung in den Kampf und schlagen mit fünf klauenbewehrten Armen um sich, die aus ihren unteretzten, fassartigen Körpern ragen. Sie nehmen Aufträge als Revoltenunterdrücker und Beseitiger von Mobs, Kundschaftern und versprengten Kämpfern an. Dabei genießen sie ihr Schlachtfest so sehr, dass sie lauter lachen, als ihre Opfer schreien.

Da Dhergolothe letztlich nur dumme Schläger sind, tun ihre Auftraggeber gut daran, sie genau zu instruieren. Sie eignen sich für schlichte Aufträge, die rasch auszuführen sind. Werden ihre Aufgaben zu komplex, vergessen sie entweder, was sie tun sollen, oder hören gar nicht erst zu, so dass sie ihre Aufträge vermasseln.

DHERGOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 119 (14W8 +56)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Rettungswürfe Str +6

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Darkvision 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Diabolisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Magieresistenz: Der Dhergoloth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Dhergoloth führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W8+3) Energieschaden.

Fuchtelnde Klauen (Aufladung 5-6): Der Dhergoloth nutzt seine Bewegungsrate in gerader Linie und zielt dabei auf alle Kreaturen innerhalb von 1,5 Metern. Jedes Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 22 (3W12+3) Energieschaden.

Zauberwirken: Der Dhergoloth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-10-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Furcht*

Teleportieren: Der Dhergoloth teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Der Kopf eines Dhergoloths dreht sich nicht mit dem wild kreisenden Torso, und dieser wiederum kann sich unabhängig von den tanzenden Beinen drehen.

Ich würde ja gerne mal in einen lebendigen Dhergoloth reinschauen, um zu erfahren, wie das möglich ist.

— Mordenkainen

DINOSAURIER

Im *Monsterhandbuch* findest du die Spielwerte zahlreicher Dinosaurierarten. Im folgenden Abschnitt sind noch weitere aufgeführt.

BRONTOSAURUS

Dieser massive Vierbeiner ist so groß, dass die meisten Räuber einen Bogen um ihn machen. Sein tödlicher Schwanz kann kleinere Gefahren vertreiben oder umbringen.

DEINONYCHUS

Der große Verwandte des Velociraptors tötet, indem er sein Opfer mit den Klauen packt und auffrisst.

DIMETRODON

Dieses Reptil mit großem Rückensegel ist in Dinosauriergebieten häufig anzutreffen. Es jagt an Stränden und in Flachgewässern ähnlich wie ein Krokodil.

HADROSAURUS

Hadrosaurier sind semi-vierbeinige Pflanzenfresser mit knöchernen Fortsätzen am Schädel. Wenn sie frühzeitig ausgebildet werden, können sie als Reittiere dienen.

QUETZALCOATLUS

Dieser riesenhafte Verwandte des Pteranodon hat eine Flügelspannweite von über neun Metern. Er kann sich zwar auch vierbeinig fortbewegen, zieht den Flug jedoch vor.

STEGOSAURUS

Dieser massive Dinosaurier hat zwei Reihen von Platten auf dem Rücken und einen biegsamen Schwanz mit Stacheln, mit dem er zuschlagen kann. Meist lebt er in Herden von Individuen gemischter Altersstufen.

BRONTOSAURUS

Gigantisches Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 121 (9W20+27)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe Kon +6

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen -

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Stampfen: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 27 (5W8+5) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 32 (6W8+5) Wuchtschaden.

VELOCIRAPTOR

Dieser gefiederte Dinosaurier ist etwa so groß wie ein Truthahn. Es handelt sich um ein aggressives Raubtier, das oft in Rudeln jagt, um größere Beute zu erlegen.

DEINONYCHUS

Mittelgroßes Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Anspringen: Wenn der Deinonychus sich mindestens sechs Meter direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann der Deinonychus als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Deinonychus führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Hiebsschaden.

DIMETRODON

Mittelgroßes Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W6+2) Stichschaden.



HADROSAURUS

Großes Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W10+2) Wuchtschaden.

QUETZALCOATLUS

Riesiges Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 30 (4W12+4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen -

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Vorbeifliegen: Der Quetzalcoatlus provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Reichweite eines Feindes verlässt.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 12 (3W6+2) Stichschaden. Wenn der Quetzalcoatlus sich vor dem Treffer mindestens neun Meter weit direkt auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden.

STEGOSAURUS

Riesiges Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 76 (8W12+24)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen -

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 26 (6W6+5) Stichschaden.

VELOCIRAPTOR

Winziges Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 10 (3W4+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Rudeltaktik: Der Velociraptor ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Velociraptor führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Hiebsschaden.



DRAEGLOTH

Draeglothe sind Dämonen, die von einem Elfenpriester Lolths bei einem unheiligen und gefährlichen Ritual erschaffen wurden. Dabei wurden sie von der Feenessenz ihres Schöpfers und der Essenz des Unholds Glabrezu durchdrungen. Dieses Ritual gelingt nur selten, doch Lolths Anhänger finden die resultierende Kreatur erstrebenswert genug, da sie mit innerer Magie und physischer Macht ausgestattet ist. Der Draegloth dient normalerweise seinem Schöpfer und stellt seinen Zerstörungsdrang in dessen Dienste.

Er ist ein vierarmiger Zweibeiner in Oger-Größe mit violetter Haut und hellem Haar. Zwei seiner Arme sind muskulös und mit scharfen Klauen bewehrt. Die anderen beiden entsprechen in Form und Größe Elfenarmen und sind feinmotorisch einsetzbar. Die Kreatur ist muskelbepackt, doch anmutig wie ein Elf. Ihr Tiergesicht wird von den leuchtend roten Augen und der hundeartigen Schnauze voller spitzer Zähne dominiert.

Unter den Adelshäusern der Drow in Menzoberranzan in den Vergessenen Reichen gilt die erfolgreiche Schöpfung eines Draegloths als Zeichen von Lolths Gunst für das jeweilige Haus – und von ihrer Geringschätzung der Rivalenhäuser, die solcherlei nicht zustande gebracht haben. Die Schöpfung sorgt dafür, dass die Anführer des erfolgreichen Hauses neue Pläne schmieden, wie sie zuschlagen werden, wenn der Draegloth ausgewachsen ist. In solchen Plänen spielt der Draegloth eine zentrale Rolle, da seine Fähigkeiten das Schlachtenglück gegen Häuser ohne Draegloth ganz erheblich beeinflussen können.

Draeglothe spielen in den Plänen von Lolths Kult zwar eine wichtige Rolle, doch ein Draegloth kann nicht über den Rang eines bevorzugten Priesterdieners aufsteigen. Bevor einem Draegloth Pflichten übertragen werden, werden ihm seine Rolle und seine Pflicht zum Gehorsam klargemacht. Draeglothe mögen Befehle in der Regel gar nicht, doch dank ihrer Ausbildung lassen sie ihre Frustration an den Feinden ihres Schöpfers aus statt an diesem. Ein Draegloth, der seine Ambitionen nicht im Griff hat, könnte seinen Schöpfer verlassen und auf eigene Faust zuschlagen. Unklar ist, ob solche rebellischen Draegloths Teil von Lolths Plan zum Säen von Chaos sind.

DRAEGLOTH

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 123 (13W10+52)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Feenblut: Der Draegloth ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Draegloth führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 16 (2W10+5) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 16 (2W10+5) Hiebsschaden.

Zauberwirken: Der Draegloth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-11-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Tanzende Lichter*
Je 1-mal täglich: *Feenfeuer*, *Verwirrung*

DROW-ARACHNOMANT

Drow-Zauberwirker, die sich ganz und gar Lolth der Spinnenkönigin verschrieben haben, wandeln bisweilen auf dem finsternen Pfad des Arachnomanten. Sie bieten sich Lolth mit Leib und Seele an und erhalten nicht nur erhebliche Macht, sondern auch eine übernatürliche Verbindung mit den uralten Spinnen der Dämonen-Spinngruben, sodass sie die Magie dieses üblen Ortes nutzen können.



DROW-ARACHNOMANT

Mittelgroßer Humanoider (Elf), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 162 (25W8+50)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Int +9, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Heimlichkeit +8, Naturkunde +9, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Gift

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche, kann mit Riesenspinnen kommunizieren

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drow bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drow ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Netzwanderer: Der Drow ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

Spinnenklettern: Der Drow kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drow führt drei Angriffe aus: Biss, Giftige Berührung und Netz – oder eine Kombination daraus. Ein Angriff kann durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzt werden.

Biss (nur Spinnenform): Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W8+3) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet das Ziel 31 (7W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch den Giftschaden auf 0 verringert werden, ist das Ziel stabil, aber eine Stunde lang vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückgewinnt, und im Rahmen der Vergiftung auch gelähmt.

Giftige Berührung (nur humanoide Form): Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 35 (10W6) Giftschaden.

Netz (nur Spinnenform, Aufladung 5-6): Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 9/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Das Ziel ist durch das Netz festgesetzt. Es kann als Aktion einen SG-15-Stärkewurf ausführen und das Netz bei Erfolg sprengen. Das Netz kann auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, 5 Trefferpunkte, anfällig gegen Feuerschaden, immun gegen Gift-, Wucht- und psychischen Schaden).

Zauberwirken: Der Drow wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand, Tanzende Lichter*

Je 1-mal täglich: *Dunkelheit, Feenfeuer, Fliegen, Insektenplage, Körperlosigkeit, Magie bannen, Unsichtbarkeit*

BONUSAKTIONEN

Form ändern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Drow kann sich magisch bis zu eine Stunde lang in eine große Spinne oder zurück in seine wahre Gestalt verwandeln. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe in beiden Gestalten gleich. Er kann in Spinnenform sprechen und Zauber wirken. Ausrüstung, die er in humanoide Form trägt oder hält, verschmilzt mit der Spinnenform. Er kann die Ausrüstung nicht aktivieren, verwenden, führen oder anderweitig nutzen. Wenn er stirbt, nimmt er seine humanoide Form an.

DROW-HAUPTMANN DES HAUSES

Mittelgroßer Humanoider (Elf), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 162 (25W8+50)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +6, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drow bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drow ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drow führt zwei Krummsäbelangriffe und einen Peitschenangriff oder einen Peitschen- und einen Handarmbrustangriff aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Hiebschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Peitsche: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W4+4) Hiebschaden.

Handarmbrust: Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, ist das Ziel außerdem bewusstlos, solange es auf diese Art vergiftet ist. Das Ziel kommt wieder zu sich, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur es mit einer Aktion schüttelt.

Zauberwirken: Der Drow wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*

Je 1-mal täglich: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schweben* (nur auf sich selbst)

BONUSAKTIONEN

Schlachtkommando: Wähle eine Kreatur innerhalb von neun Metern vom Drow aus, die der Drow sehen kann. Wenn diese Kreatur den Drow hören oder sehen kann, so kann sie ihre Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff oder die Ausweichen- oder die Verstecken-Aktion auszuführen.

REAKTIONEN

Parieren: Der Drow erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 3. Dazu muss der Drow den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.



Die oberhäupter der Häuser tun alles, um ihre Familie zu beschützen, ob es sich nun um ihre Geburtshäuser oder um ihre jeweilige Rebellengruppen handelt. Auch ich würde alles für meine (bisweilen nervtötende) Mutter und meine Wahlfamilie tun, daher weiß ich ihre Treue zu schätzen.

– Tasha

DROW-HAUPTMANN DES HAUSES

Ein Drow-Hauptmann des Hauses führt die Truppen einer Fraktion im Unterreich an, um eine Festung zu verteidigen oder Gegner zu besiegen. Diese Offiziere studieren ausgiebig Strategie und Taktik, um zu effizienten Anführern im Kampf zu werden.

Unter Lolths Anhängern in der Stadt Menzoberranzan in den Vergessenen Reichen überträgt jedes Adelshaus die Führung der militärischen Kräfte des Hauses einem Drow-Hauptmann. Dieser ist meist der erste oder zweite Sohn der Drow-Matronenmutter (ebenfalls in diesem Buch). Anderswo kämpfen Drow-Hauptmänner gegen Lolth, oft an der Seite von Duergar und anderen, welche die unterirdische Welt von der Bosheit dieser Göttin erlösen wollen.



DROW-INQUISITOR

Lolths Anhänger erwarten Verrat – die Spinnenkönigin ermutigt ja sogar dazu. Eine gewisse Menge an Verrat lässt sich handhaben, doch zu viel kann ganze Gemeinschaften zugrunde richten. Um wenigstens den Anschein von Ordnung aufrechtzuerhalten und Verräter aufzuspüren, setzen die Priesterinnen der Lolth Inquisitoren ein. Diese werden aus den Rängen der Priester erwählt, und ihre Autorität kann sich mit der von den Drow-Matronenmüttern (ebenfalls in diesem Buch) der Adelshäuser messen. Wer als Feind der Hierarchie identifiziert wird, den erwarten hochnotpeinliche Befragungen und ein fürchterlicher Tod.

VARIANTE: DÄMONENBESCHWÖRUNG

Einige Drow-Inquisitoren verfügen über eine Aktion, mit der sie einen Yochlol beschwören können.

Dämon beschwören (1-mal täglich): Der Drow versucht mit 50-prozentiger Erfolgschance, magisch einen **Yochlol** (siehe *Monsterhandbuch*) zu beschwören. Wenn der Versuch scheitert, erleidet der Drow 5 (1W10) psychischen Schaden. Anderenfalls erscheint der beschworene Dämon an einer freien Stelle innerhalb von 18 Metern des Beschwörers, handelt als dessen Verbündeter und kann selbst keine weiteren Dämonen beschwören. Er bleibt erhalten, bis zehn Minuten um sind, der Beschwörer stirbt oder ihn als Aktion entlässt.

DROW-INQUISITOR

Mittelgroßer Humanoider (Kleriker, Elf), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)

Trefferpunkte 149 (23W8+46)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	20 (+5)

Rettungswürfe Kon +7, Wei +10, Cha +10

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +10, Religion +8, Wahrnehmung +10

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drow bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drow ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Lüge erkennen: Der Drow merkt, wenn eine Kreatur in Hörweite eine Lüge in einer für ihn verständlichen Sprache ausspricht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drow führt drei Todeslanzenangriffe aus.

Todeslanze: **Nahkampfwaffenangriff:** +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W6+5) Stichschaden plus 18 (4W8) nekrotischen Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels ist um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Zauberwirken: Der Drow wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Magie entdecken, Tanzende Lichter, Thaumaturgie*

Je 1-mal täglich: *Dunkelheit, Einflüsterung, Feenfeuer, Gedanken wahrnehmen, Hellsehen, Magie bannen, Schweben* (nur auf sich selbst), *Stille, Wahrer Blick*

BONUSAKTIONEN

Geisterdolch (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Drow beschwört einen schwebenden Geisterdolch innerhalb von 18 Metern um sich. Er kann einen Nahkampf-Zauberangriff (+10 auf Treffer) gegen eine Kreatur in einer Entfernung von 1,5 Metern um den Dolch ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 9 (1W8+5) Energieschaden.

Der Dolch bleibt eine Minute lang bestehen. Als Bonusaktion in späteren Zügen kann der Drow den Dolch bis zu sechs Meter bewegen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern vom Dolch ausführen.



DROW-MATRONENMUTTER

Unter den Drow-Anhängern Lolths wird jedes Adelshaus von einer Matronenmutter angeführt, einer einflussreichen Priesterin Lolths, die den Willen der Göttin und die Interessen der Familie voranbringt. Matronenmütter verkörpern Intrige und Verrat, für welche die Spinnenkönigin berüchtigt ist. Jede Mutter stellt den Mittelpunkt eines konspirativen Netzwerks aus Dämonen, Spinnen und gedungenen Soldaten dar, welche zwischen dem Haus und dessen Feinden stehen. Obwohl Matronenmütter über große Macht gebieten, hängt diese doch von der Gunst der Spinnenkönigin ab, und die Göttin ist launisch. Im Wertekasten wird eine Matronenmutter auf dem Höhepunkt ihrer Macht dargestellt.

Matronenmütter sind fast nie alleine anzutreffen. Meist wird sie von einem Vorzugsgemahl und einem Hauskapitän begleitet (beide in diesem Buch). Auch andere Kreaturen aus dem Unterreich sind häufig in Gegenwart der Priesterin zu finden, um sie zu beraten oder zu beschützen.

MÜTTER DER REBELLION

Einige Matronenmütter haben Lolth abgeschworen und beteiligen sich am Krieg gegen sie. Sie können jede Gesinnung haben und verlieren folgende Fähigkeiten aus dem Wertekasten: Dämonenzwang, Diener beschwören, Lolths launische Gunst. Auch ohne diese Fähigkeiten sind Drow-Matronenmütter nicht zu unterschätzende Gegner, und viele bekleiden Positionen großer Macht in den Armeen des Unterreichs gegen Lolth.

HORT DER MATRONENMUTTER

Der Palast einer Drow-Matronenmutter ist ihr Heim und ihre Festung. Siegel im Gebäude erlauben ihr, die folgenden Hortaaktionen auszuführen, wenn sie sich im Palast befindet.

Jeder Tempel der Lolth fungiert ebenfalls als Hort der Matronenmutter, solange sie sich darin aufhält und sofern sie nicht Lolth abgeschworen hat oder noch eine andere Matronenmutter anwesend ist. Wenn sich mindestens zwei Matronenmütter in einem Tempel ihrer Gottheit versammeln, kann keine von ihnen den Tempel als ihren Hort nutzen.



HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann die Matronenmutter in ihrem Hort eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden):

Eindringlinge wahrnehmen: Die Matronenmutter projiziert ihren Geist durch den Hort und markiert alle möglichen Gefahren für sich oder ihr Gefolge. Bis zum Initiativwert von 20 in der nächsten Runde können feindlich gesinnte Kreaturen im Hort sich nicht vor ihr verstecken und haben durch den Zustand Unsichtbar keinen Vorteil gegen sie.

Geisternetz: Ein glänzender Geister-Spinnenfaden schießt aus einem Punkt innerhalb von 36 Metern von der Matronenmutter, den sie sehen kann. Jede Kreatur

innerhalb von 18 Metern vom Punkt muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang festgesetzt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Telekinetischer Wurf: Die Matronenmutter zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern von ihr, die sie sehen kann, und versucht sie zu entfernen. Das Ziel muss einen SG-19 Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird 2W6 × drei Meter durch die Luft geschleudert. Kollidiert es dabei mit einem festen Gegenstand, erleidet es 1W6 Wuchtschaden pro drei zurückgelegten Metern. Wird die Kreatur in der Luft losgelassen, erleidet sie den üblichen Sturzschaden.

DROW-MATRONENMUTTER

Mittelgroßer Humanoider (Kleriker, Elf), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)

Trefferpunkte 247 (33W8+99)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	21 (+5)	22 (+6)

Rettungswürfe Kon +9, Wei +11, Cha +12

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +11, Religion +9, Wahrnehmung +11

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP) **Übungsbonus +6**

Besondere Ausrüstung: Der Drow führt ein Tentakelzepter.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drow bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drow ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drow führt zwei Dämonenstabangriffe oder einen Dämonenstabangriff und drei Tentakelzepterangriffe aus.

Dämonenstab: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Wuchtschaden oder 8 (1W8+4) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt, plus 14 (4W6) psychischen Schaden. Das Ziel muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vor der Matronenmutter verängstigt. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Tentakelzepter: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 3 (1W6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel in einem Zug dreimal vom Zepter getroffen wird, muss es einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen, oder es erleidet eine Minute lang die folgenden Effekte: Die Bewegungsrate des Ziels ist halbiert, das Ziel ist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil und kann keine Reaktionen einsetzen. Außerdem kann es in jedem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion, aber nicht beides ausführen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Göttliche Flamme (2-mal täglich): Eine Säule göttlichen Feuers von drei Metern Radius und zwölf Metern Höhe schießt in einem Bereich in bis zu 36 Metern Entfernung von der Matronenmutter auf. Jede Kreatur in der Säule muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 14 (4W6) Feuerschaden und 14 (4W6) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Zauberwirken: Die Matronenmutter wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-20-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Befehl, Magie entdecken, Tanzende Lichter, Thaumaturgie*

Je 2-mal täglich: *Ebenenwechsel, Klingenbarriere, Person festhalten, Stille, Verbannung, Wunden heilen*

Je 1-mal täglich: *Dunkelheit, Einflüsterung, Feenfeuer, Gedanken wahrnehmen, Hellsehen, Magie bannen, Schweben* (nur auf sich selbst), *Tor*

BONUSAKTIONEN

Lolths launische Gunst: Die Matronenmutter wirkt den Segen der Spinnenkönigin auf einen Verbündeten innerhalb von neun Metern von ihr, den sie sehen kann. Der Verbündete erleidet 7 (2W6) psychischen Schaden, ist jedoch beim nächsten Angriffswurf vor dem Ende seines nächsten Zugs im Vorteil.

Diener beschwören (1-mal täglich): Die Matronenmutter beschwört magisch einen **Glabrezu** oder einen **Yochlol** (beide im *Monsterhandbuch*). Die beschworene Kreatur erscheint an einer freien Stelle innerhalb von 18 Metern der Matronenmutter, handelt als deren Verbündeter und kann selbst keine weiteren Dämonen beschwören. Sie bleibt erhalten, bis zehn Minuten um sind, der Beschwörer stirbt oder sie als Aktion entlässt.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Die Matronenmutter kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält die Matronenmutter am Anfang ihres Zugs zurück.

Dämonenzwang: Ein verbündeter Dämon innerhalb von neun Metern von der Matronenmutter setzt seine Reaktion ein, um einen Angriff gegen ein Ziel nach Wahl der Matronenmutter auszuführen, das sie sehen kann.

Dämonenstab: Die Matronenmutter führt einen Dämonenstabangriff aus.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Die Matronenmutter setzt Zauberwirken ein.

DROW-SCHATTENKLINGE

Mittelgroßer Humanoider (Elf), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 150 (20W8+60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +7, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus +4**

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drow bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drow ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Drow nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drow führt drei Schattenschwertangriffe aus. Ein Angriff kann durch einen Handarmbrustangriff ersetzt werden. Der Drow kann außerdem Zauberwirken einsetzen, um *Dunkelheit* zu wirken.

Schattenschwert: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 27 (7W6+5) nekrotischen Schaden.

Handarmbrust: Fernkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W6+5) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, ist das Ziel außerdem bewusstlos, solange es auf diese Art vergiftet ist. Das Ziel kommt wieder zu sich, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur es mit einer Aktion schüttelt.

Zauberwirken: Der Drow wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Tanzende Lichter*

Je 1-mal täglich: *Feenfeuer*, *Schweben* (nur auf sich selbst)

BONUSAKTIONEN

Schattenschritt: In dämmrigem Licht oder Dunkelheit teleportiert der Drow sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann, und die sich ebenfalls in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet. Er ist dann bei seinem nächsten Angriffswurf vor Ende der Runde im Vorteil.



DROW-SCHATTENKLINGE

Drow-Schattenklingen schleichen durch die dämmrigen Passagen des Unterreichs und erfüllen Aufgaben der Zerstörung. Sie beschützen Enklaven und Städte des Unterreichs vor Feinden und jagen Diebe, die sich berühmter Schätze bemächtigt haben. In der Stadt Menzoberranzan in den Vergessenen Reichen werden Schattenklingen häufig von Adelsfamilien eingestellt und gegen ihre Rivalen eingesetzt. In Gemeinschaften, die Lolth nicht huldigen, dienen sie als Spione, welche die Pläne der Gottheit durchkreuzen sollen. Welche Rolle sie auch spielen, sie bleiben bis zum Augenblick des Angriffs unerkannt – um das Letzte zu sein, was ihre Opfer je zu Gesicht bekommen.

Schattenklingen erlangen ihre Macht über die Schatten bei einem Ritual, in dem sie einen Schattendämon töten und mystisch daran hindern, sich im Abyss neu zu bilden. Stattdessen absorbieren sie selbst seine Essenz.

VARIANTE: DÄMONENBESCHWÖRUNG

Einige Drow-Schattenklingen verfügen über eine Aktion, mit der sie einen Dämon beschwören können.

Schattendämon beschwören (1-mal täglich): Der Drow versucht mit 50-prozentiger Erfolgschance, magisch einen **Schattendämon** (siehe *Monsterhandbuch*) zu beschwören. Wenn der Versuch scheitert, erleidet der Drow 5 (1W10) psychischen Schaden. Anderenfalls erscheint der beschworene Dämon an einer freien Stelle innerhalb von 18 Metern des Beschwörers, handelt als dessen Verbündeter und kann selbst keine weiteren Dämonen beschwören. Sie bleibt erhalten, bis zehn Minuten um sind, der Beschwörer stirbt oder sie als Aktion entlässt.



DROW-VORZUGSGEMAHL

Fast jede Priesterin von Lolth einschließlich der mächtigen Drow-Matronenmutter nimmt sich einen attraktiven Drow als Gemahl. Dieser Vorzugsgemahl wird ebenso nach Schönheit wie auch nach magischer Macht ausgewählt und ist im Kampf wie im Gespräch ein taugliches Gegenüber. Sie spielen die Rolle des Beraters, Beschützers und Geliebten. Einige sind damit zufrieden, andere streben nach mehr Macht – oder sogar nach dem Thron selbst.

Vorzugsgemahle, die sich bewiesen haben, erringen das Ohr, wenn nicht sogar das Herz ihrer Priesterin und ihr Vertrauen als zuverlässige Berater. Doch keine Position ist für immer sicher. Lolths Priesterinnen sind notorisch wankelmütig, und die Gemahle müssen sich nur allzu oft mit Rivalen herumschlagen.

Manche Gemahle arbeiten hinter den Kulissen gegen das von Lolth so geschätzte Böse. Andere befreien sich von Lolths Einfluss, indem sie in die Städte des Unterreichs fliehen und von dort aus daran arbeiten, ihre Tyrannei zu beenden.

DROW-VORZUGSGEMAHL

Mittelgroßer Humanoider (Elf, Magier), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (18 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 240 (32W8+96)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +9, Cha +10

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +8, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Übungsbonus +6

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drow bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drow ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drow führt drei Krummsäbel- oder Arkane-Eruption-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Krummsäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W6+5) Hiebsschaden plus 27 (6W8) Giftschaden.

Arkane Eruption: *Fernkampf-Zauberangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 36 (8W8) Energieschaden, und der Drow kann das Ziel bis zu drei Meter weit wegstoßen, wenn es sich um eine große oder kleinere Kreatur handelt.

Zauberwirken: Der Drow wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft*, *Magierhand*, *Magierrüstung*, *Tanzende Lichter*
Je 3-mal täglich: *Dimensionstür*, *Feuerball*, *Unsichtbarkeit*
Je 1-mal täglich: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schweben* (nur auf sich selbst)

REAKTIONEN

Schutzschild (3-mal täglich): Wenn der Drow oder eine Kreatur innerhalb von drei Metern von ihm von einem Angriffswurf getroffen wird, gibt der Drow dem Ziel bis zum Anfang des nächsten Zugs des Drow einen Bonus von +5 auf die RK, wodurch der Angriffswurf möglicherweise scheitert.

DUERGAR

Duergar sind Zwerge aus den Tiefen des Unterreichs und anderer lichtloser Reiche. Ihre Fähigkeiten und sogar ihre Persönlichkeiten sind tief geprägt von den Erlebnissen ihrer Vorfahren in Gefangenschaft und Folter durch die Gedankenschinder. Sie erhielten mächtige psionische Fähigkeiten, aber auch eine tiefgreifende Schwermut. Diese beflügelt manche zu großen Werken von melancholischer Schönheit, andere macht sie zornig.

Wie so häufig im Unterreich, müssen auch Duergar sich fortlaufend vor den Plünderungen und sonstigen Übergriffen ihrer Nachbarn schützen. Dazu übernehmen Duergar-Krieger eine Reihe von Rollen im Kampf und kombinieren ihre Wut auf dem Schlachtfeld mit ihren psionischen Fähigkeiten. Häufig bilden sie auch gefährliche Kreaturen des Unterreichs als Reittiere aus.

Von manchen werden Duergar als freudlose Kreaturen verunglimpft. Sie sind jedoch tatsächlich bei allem, was sie tun, sehr engagiert – auch wenn sich dieser Umstand selten in Freude ausdrückt. Sie leben emotional intensiv, ob sie nun Tunnelsysteme erforschen, ihr Zuhause verteidigen, Zeit mit ihrer Familie verbringen oder kühne neue Werke schaffen. Ihre Freundschafts- und Familienbande sind stark, wobei es nicht immer einfach ist, die unvermeidlichen Ausbrüche an Frustration und Verzweiflung zu verkraften. Zudem hat das Unterreich die Duergar zu sehr gemeinschaftlich denkenden Leuten gemacht. Dort müssen alle zusammenarbeiten, um zu überleben.

Für die Duergar der Vergessenen Reiche sind Schaffensprozesse eine leidenschaftliche Angelegenheit. Großartige, stabile Werke werden bevorzugt, jedoch in reduzierter Weise und unter Bevorzugung geometrischer Formen. Die Festungen der Duergar sind klobig und stark, ihre Waffen offenkundig Werkzeuge der Grausamkeit. Man kann ihre Werke auch als kalt und bar jeder Zierde empfinden, doch Duergar betrachten sie als Ehrung der verwendeten Materialien und ehrlich, was ihren Zweck betrifft.

DUERGAR-DESPOT

Duergar-Despoten ersetzen Teile ihres Körpers durch mechanische Geräte, die sie mit ihren psionischen Kräften steuern.

DUERGAR-GEDANKENMEISTER

Mit ihren grausigen Masken sind die Gedankenmeister üblicherweise innerhalb und außerhalb von Duergar-Festungen als Spione unterwegs. Dank ihrer psionisch verbesserten Fähigkeiten können sie Illusionen mit Leichtigkeit erkennen und selbst auf Miniaturgröße schrumpfen, um ihre Ziele besser ausspionieren zu können.

DUERGAR-DESPOT

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 119 (14W8+56)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	5 (-3)	19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +6

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

Magieresistenz: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Psychische Maschine: Wenn der Duergar einen kritischen Treffer erleidet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken, bricht psychische Energie aus ihm hervor und bewirkt bei jeder Kreatur innerhalb von 1,5 Metern vom Duergar 14 (4W6) psychischen Schaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Duergar führt zwei Eiserne-Faust- und zwei Stampfender-Fuß-Angriffe aus. Nach einem der Angriffe kann der Duergar seine Bewegungsrate nutzen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Flammenstrahl ersetzen.

Eiserne Faust: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 23 (4W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-17-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird in gerader Linie bis zu neun Meter weit weggestoßen und umgestoßen.

Stampfender Fuß: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W10+5) Wuchtschaden, 21 (3W10+5) bei einem liegenden Ziel.

Flammenstrahl: Der Duergar speit in einer 30 Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie Feuer. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 18 (4W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Zauberwirken (Psionik): Der Duergar wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magierhand*
1-mal täglich: *Stinkende Wolke*



DUERGAR-GEDANKENMEISTER

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12,
Wahrer Blick 9 m

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus +2**

Duergar-Unverwüstlichkeit: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte sowie gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt und Vergiftet im Vorteil.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Duergar führt zwei Gedankengiftdolch-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Gedankenherrschaft ersetzen.

Gedankengiftdolch: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 10 (3W6) psychischen Schaden oder 1 Stichschaden plus 10 (3W6) psychischen Schaden, wenn Schrumpfen wirkt.

Gedankenherrschaft: Der Katoblepas zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-12-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder der Duergar bringt es dazu, seine Reaktion (sofern verfügbar) zu nutzen, um einen Waffenangriff gegen eine andere Kreatur auszuführen, die der Duergar sehen kann, oder sich um bis zu drei Meter in eine Richtung nach Wahl des Duergar zu bewegen. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun.

Unsichtbarkeit (Aufladung 4-6): Der Duergar wird auf magische Art unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet nach einer Stunde oder wenn der Duergar angreift, eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt oder seine Konzentration nachlässt (wie bei der Konzentration auf einen Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder mit sich führt, ist ebenfalls unsichtbar.

BONUSAKTIONEN

Schrumpfen (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Duergar schrumpft auf magische Art und bleibt eine Minute lang klein, ebenso alles, was er trägt oder bei sich führt. Geschrumpft ist der Duergar winzig, sein Waffenschaden ist auf 1 verringert, und er ist bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil, wenn sie Stärke verwenden. Der Duergar erhält einen Bonus von +5 auf alle Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) und einen Bonus von +5 auf seine RK. Er kann auch in jedem seiner Züge die Bonusaktion verwenden, um die Verstecken-Aktion auszuführen.

DUERGAR-KAVALRACHNI

Kavalrachni sind die Duergar-Kavallerie. Sie setzen weibliche Spinnrosse (ebenfalls in diesem Buch) oder andere Kreaturen aus dem Unterreich als Reittiere ein.

DUERGAR-KRIEGSHERR

Kriegsherren sind gleichermaßen gerissen, inspirierend und gnadenlos. Sie sind kampferprobte Anführer und können ihre Krieger mit Dornen aus psionischer Energie dazu bringen, härter zu kämpfen.

DUERGAR-SEELENKLINGE

Seelenklingen sind Duergar-Kämpfer, deren psionische Meisterschaft ihnen erlaubt, Klingen aus psychischer Energie zu manifestieren und ihre Gegner damit zu zerlegen.

DUERGAR-KAVALRACHNI

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Duergar-Unverwüstlichkeit: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte sowie gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt und Vergiftet im Vorteil.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Kavallerieausbildung: Wenn der Duergar reitend ein Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, kann das Reittier seine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen dasselbe Ziel auszuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Duergar führt zwei Kriegspickenangriffe aus.

Kriegspicke: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Schwere Armbrust: Fernkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W10) Stichschaden.

Geteilte Unsichtbarkeit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar wird auf magische Art unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet nach einer Stunde oder wenn der Duergar angreift, eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt oder seine Konzentration nachlässt (wie bei der Konzentration auf einen Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder mit sich führt, ist ebenfalls unsichtbar. Wenn der unsichtbare Duergar reitet, ist auch das Reittier unsichtbar. Die Unsichtbarkeit des Reittiers endet, sobald es angreift.

DUERGAR-KRIEGSHERR

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 20 (Kettenplatte, Schild)

Trefferpunkte 75 (10W8+30)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Duergar-Unverwüstlichkeit: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte sowie gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt und Vergiftet im Vorteil.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Duergar führt drei Angriffe mit dem psychisch eingestimmten Hammer oder drei Wurfspiegelangriffe aus und setzt Ruf zum Angriff ein.

Psychisch eingestimmter Hammer: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (1W10+4) Wuchtschaden oder 15 (2W10+4) Wuchtschaden, wenn vergrößert, plus 5 (1W10) psychischen Schaden.

Wurfspiegel: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden oder 11 (2W6+4) Stichschaden, wenn vergrößert.

Ruf zum Angriff: Bis zu drei Verbündete innerhalb von 36 Metern vom Duergar, die ihn hören können, können jeweils ihre Reaktion einsetzen, um einen Waffenangriff auszuführen.

Unsichtbarkeit (Aufladung 4-6): Der Duergar wird auf magische Art unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet nach einer Stunde oder wenn der Duergar angreift, eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt oder seine Konzentration nachlässt (wie bei der Konzentration auf einen Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder mit sich führt, ist ebenfalls unsichtbar.

BONUSAKTIONEN

Vergrößern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Duergar wächst auf magische Art und bleibt eine Minute lang groß, ebenso alles, was er trägt oder bei sich führt. Vergrößert ist der Duergar groß, sein Schadenswürfel bei stärkebasierten Waffenangriffen wird verdoppelt (in Angriffe eingeschlossen), und er ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil. Wenn der Duergar nicht genügend Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximal mögliche Größe an.

REAKTIONEN

Reinigende Anweisung: Wenn ein Verbündeter, den der Duergar sehen kann, einen W20-Wurf ausführt, kann der Duergar einen W6 werfen, und der Verbündete kann das Ergebnis seinem Wurf hinzufügen, erleidet dafür allerdings 3 (1W6) psychischen Schaden.



VON LINKS NACH RECHTS: DUERGAR-SELENKLINGE, -KRIEGSHERR UND -XARRORN.

DUERGAR-SELENKLINGE

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Duergar-Unverwundlichkeit: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte sowie gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt und Vergiftet im Vorteil.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Seelenklinge: Nahkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Energieschaden oder 13 (3W6+3) Energieschaden, wenn vergrößert.

Unsichtbarkeit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Duergar wird auf magische Art unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet nach einer Stunde oder wenn der Duergar angreift, eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt oder seine Konzentration nachlässt (wie bei der Konzentration auf einen Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder mit sich führt, ist ebenfalls unsichtbar.

BONUSAKTIONEN

Vergrößern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Duergar wächst auf magische Art und bleibt eine Minute lang groß, ebenso alles, was er trägt oder bei sich führt. Vergrößert ist der Duergar groß, sein Schadenswürfel bei stärkebasierten Waffenangriffen wird verdoppelt (in Angriffe eingeschlossen), und er ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil. Wenn der Duergar nicht genügend Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximal mögliche Größe an.

Die mentale Macht der Duergar wurde ihnen von Illithiden gegeben. Doch warum haben Illithiden Diener erschaffen, die auf Ogergröße wachsen können?

Vermutlich vor allem, weil solche Diener sich wunderbar eigneten, um andere Schergen zu kontrollieren. Rückblickend scheint es möglich, dass die Duergar ihrem Kerker entkommen konnten, weil ihre Kerkermeister ihnen die Schlüssel gegeben hatten.

– Mordenkainen



DUERGAR-STEINWACHE

Steinwachen sind Elitetruppen, die einzeln eingesetzt reguläre Truppen verstärken oder als Elitetruppe für besondere Missionen eingesetzt werden.

DUERGAR-STEINWACHE

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) Übungsbonus +2

Duergar-Unverwundlichkeit: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte sowie gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt und Vergiftet im Vorteil.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Phalanxformation: Der Duergar ist bei Angriffswürfen und Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil, wenn er sich innerhalb von 1,5 Metern von einem Verbündeten befindet, welcher einen Schild führt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Duergar führt zwei Kurzsword- oder Wurfspeerangriffe aus.

Kurzsword: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden oder 11 (2W6+4) Stichschaden, wenn vergrößert.

Wurfspeer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden oder 11 (2W6+4) Stichschaden, wenn vergrößert.

Unsichtbarkeit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar wird auf magische Art unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet nach einer Stunde oder wenn der Duergar angreift, eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt oder seine Konzentration nachlässt (wie bei der Konzentration auf einen Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder mit sich führt, ist ebenfalls unsichtbar.

BONUSAKTIONEN

Vergrößern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar wächst auf magische Art und bleibt eine Minute lang groß, ebenso alles, was er trägt oder bei sich führt. Vergrößert ist der Duergar groß, sein Schadenswürfel bei stärkebasierten Waffenangriffen wird verdoppelt (in Angriffe eingeschlossen), und er ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil. Wenn der Duergar nicht genügend Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximal mögliche Größe an.



DUERGAR-XARRORN

Xarrorn sind Spezialisten, die Waffen konstruieren und dazu eine Mischung aus Alchemie und Psionik einsetzen.

DUERGAR-XARRORN

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Kettenplatte)

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Duergar-Unverwüstlichkeit: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte sowie gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt und Vergiftet im Vorteil.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Feuerlanze: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (1W12+3) Stichschaden oder 16 (2W12+3) Stichschaden, wenn vergrößert, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Die Duergar-Architektur ist für ihre brutale Grozspurigkeit berühmt. Für meine Türme ist dieser Stil nichts. Ich ziehe Gold, Edelsteine und Zierrat vor. Aber die Kühnheit der Zwergenarbeiten bewundere ich doch.
– Mordenkainen

Feuer versprühen (Aufladung 5-6): Der Duergar schießt einen fünf Meter langen Feuerkegel oder eine neun Meter lange und 1,5 Meter breite Feuerlinie aus seiner Feuerlanze. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 12 ausführen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden.

Unsichtbarkeit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar wird auf magische Art unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet nach einer Stunde oder wenn der Duergar angreift, eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt oder seine Konzentration nachlässt (wie bei der Konzentration auf einen Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder mit sich führt, ist ebenfalls unsichtbar.

BONUSAKTIONEN

Vergrößern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar wächst auf magische Art und bleibt eine Minute lang groß, ebenso alles, was er trägt oder bei sich führt. Vergrößert ist der Duergar groß, sein Schadenswürfel bei stärkerbasierten Waffenangriffen wird verdoppelt (in Angriffe eingeschlossen), und er ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil. Wenn der Duergar nicht genügend Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximal mögliche Größe an.

DUERGAR-KONSTRUKTE

Findige Duergar-Ingenieure haben zahlreiche Kriegsmaschinen entworfen. Manche davon können mit einem Duergar verschmolzen werden. Solche Duergar-Maschinenhybriden werden von der psionischen Energie des Duergar angetrieben, und bei Angriffen kann der Duergar in der Maschine Schmerz psychisch in Macht verwandeln.

Diese Maschinen werden in Kriegen, aber auch bei Bauvorhaben eingesetzt. Einige tapfere Duergar werden freiwillig Hybriden, andere werden von den Tyrannen des Unterreichs dazu gezwungen.

Sofern ein Duergar in einer Maschine nicht kampfunfähig ist, kann er sich im Verlauf einer kurzen Rast aus der Maschine befreien. Der Vorgang ist bei Ende der Rast abgeschlossen.

DUERGAR-HÄMMERER

Der Duergar-Hämmerer ist eine Bagger- und Belagerungsmaschine, mit der Tunnel ausgegraben und gegnerische Befestigungen belagert werden.

DUERGAR-SCHREIER

Duergar-Schreier nutzen Schallenergie, um Fels zu Staub zu zermahlen und Eindringlinge dem Erdboden gleichzumachen.



DUERGAR-HÄMMERER

Mittelgroßes Konstrukt (Zwerg), jede Ausrichtung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 7

Sprachen Versteht Zwergisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Belagerungsmonster: Der Hämmerer fügt Gegenständen und Strukturen doppelten Schaden zu.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hämmerer führt einen Klauenangriff und einen Hammerangriff aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden.

Hammer: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Maschine des Schmerzes: Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern vom Hämmerer ihn mit einem Angriffswurf trifft, führt der Hämmerer sofort einen Hammerangriff gegen die Kreatur aus.

DUERGAR-SCHREIER

Mittelgroßes Konstrukt (Zwerg), jede Ausrichtung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 38 (7W8+7)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 7

Sprachen Versteht Zwergisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schreier führt einen Bohrerangriff aus und setzt Schallgeschrei ein.

Bohrer: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W12+4) Stichschaden.

Schallgeschrei: Der Schreier stößt in einem 4,5 Meter langen Kegel zerstörerische Energie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 7 (2W6) Schallschaden und wird umgestoßen.

REAKTIONEN

Maschine des Schmerzes: Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern vom Schreier ihn mit einem Angriffswurf trifft, führt der Schreier sofort einen Bohrerangriff gegen die Kreatur aus.

DÜSTERLINGE

Alte Legenden erzählen von einem Feenwesen des Sommerhofs, das die Sommerkönigin verriet. In ihrem Zorn verfluchte die Sommerkönigin alle Mitglieder des Haushalts. Der wahre Name des Feenwesens wurde aus den Geschichtsbüchern gestrichen. Es wird Dubh Catha („Dunkle Krähe“ in der Gemeinsprache) genannt, und andere Feen bezeichnen die Nachfahren des Hauses als Dubh Sith, „Düsterlinge“. Diese Düsterlinge leben in abgeschiedenen Höhlen und Kammern unter den Städten anderer Völker. Von diesen Enklaven aus betätigen sie sich als Diebe und Assassinen.

DÜSTERLING

Der Fluch der Sommerkönigin bewirkt, dass der Körper eines Düsterlings Licht absorbiert. Dadurch wird die Kreatur klüger, als altere sie rapide. Düsterlinge bedecken sich deswegen ganz und gar mit Kleidung, wenn sie sich in hellen Umgebungen befinden. Das Licht, das die Düsterlinge im Laufe ihres Lebens absorbieren, explodiert aus ihnen heraus, wenn sie sterben, und äschert dabei ihre Überreste und die meisten Habseligkeiten ein.

DÜSTERLING-ÄLTESTER

Weise, respektierte Düsterlinge können sich einem Ritual unterziehen, um zu Ältesten zu werden. Sie werden von anderen Ältesten mit leuchtenden Tätowierungen versehen, die einen Teil des absorbierten Lichts ableiten. Wenn das Ritual gelingt, wird der Düsterling größer und elfenhafter. Scheitert das Ritual, so stirbt der Düsterling.



DÜSTERLING-ÄLTESTER

Mittelgroßes Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +7, Täuschen +3, Wahrnehmung +6

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

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Todesbrand: Wenn der Düsterling-Älteste stirbt, strahlt magisches Licht im Radius von drei Metern aus seiner Leiche, welche ebenso wie alle Gegenstände im Bereich, die nicht magisch oder metallisch sind, zu Asche verbrennt. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, so erleidet die Kreatur 7 (2W6) gleißenden Schaden und ist bis zum Anfang ihres nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht blind.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Düsterling-Älteste führt zwei Krummsäbelangriffe aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden.

Dunkelheit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Düsterling-Älteste wirkt *Dunkelheit*. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zaubern.

DÜSTERLING

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 13 (3W6+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +7, Täuschen +2, Wahrnehmung +5

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Lichtempfindlichkeit: In hellem Licht ist der Düsterling bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

Todesblitz: Wenn der Düsterling stirbt, strahlt nichtmagisches Licht im Radius von drei Metern aus seiner Leiche, welche ebenso wie alle Gegenstände im Bereich, die nicht magisch oder metallisch sind, zu Asche verbrennt. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden.

DYBBUK

Dybbuks sind Dämonen, die Sterbliche auf der materiellen Ebene terrorisieren, indem sie Besitz von Leichen ergreifen, ihnen eine rudimentäre Form von Leben einhauchen und sie dann zu verschiedenen grausigen Aktivitäten benutzen.

In ihrer natürlichen Form sehen Dybbuks wie fliegende durchsichtige Quallen mit langen Tentakeln aus. Sie reisen allerdings nur selten auf diese Art. Stattdessen besetzt ein Dybbuk eine passende Leiche als Vehikel und lässt sie von den Toten auferstehen. Dybbuks quälen gerne andere Kreaturen, indem sie dafür sorgen, dass ihre Leiche sich auf abstoßende Weise verhält – sie spuckt Blut oder haufenweise Maden aus oder verdreht ihre Gliedmaßen auf unmögliche Weise, während sie über den Boden huscht.

DYBBUK

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 37 (5W8+15)

Bewegungsrate 0 m, 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Täuschen +6, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

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

Magieresistenz: Der Dybbuk ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTION

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W8+4) nekrotischen Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird außerdem sein Trefferpunktemaximum um 3 (1W6) verringert: Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Leiche besetzen (Aufladung 6): Der Dybbuk verschwindet in einer intakten Leiche innerhalb von 1,5 Metern von sich, der einer großen oder kleineren Kreatur (Tier oder Humanoider) gehört hat. Der Dybbuk erhält 20 temporäre Trefferpunkte. Wenn er die Leiche besetzt, nimmt der Dybbuk deren Größe an und kann Körperlose Bewegung nicht verwenden. Abgesehen davon bleiben seine Spielwerte unverändert.



Die Besetzung hält, bis die temporären Trefferpunkte verloren sind oder der Dybbuk sie als Bonusaktion beendet. Endet die Besetzung, erscheint der Dybbuk an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern von der Leiche.

Zauberwirken: Der Dybbuk wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dimensionstür*

3-mal täglich: *Macht der Vorstellungskraft*

BONUSAKTIONEN

Leiche kontrollieren: Wenn Leiche besetzen aktiv ist, bringt der Dybbuk die Leiche dazu, etwas Extremes zu tun – wie Blut zu erbrechen, den Kopf um 180 Grad zu drehen oder (falls sie vierbeinig ist) aufrecht zu gehen. Alle Tiere und Humanoiden, die dieses Verhalten sehen, müssen einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen oder sind eine Minute lang vom Dybbuk verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Gelingt der Rettungswurf gegen dieses Attribut, so ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen Leiche kontrollieren immun.

EIDOLON

Götter verlassen sich oft auf Eidola, um heilige Orte zu beschützen. Diese Geister sind an den heiligen Ort gebunden. Sie werden aus den Seelen der wahrhaft Frommen geschmiedet und durchwandern Tempel und Katakomben, damit kein Feind diese Orte entweicht, beschädigt oder plündert. Wenn Gegner eindringen, stürzen die Eidola sich in Statuen, die speziell für ihre Seelen angefertigt wurden, beleben diese Statuen und nehmen mit ihnen die Verfolgung auf.

EIDOLON

Mittelgroßer Untoter, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 63 (18W8-18)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	8 (-1)	9 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP) Übungsbonus +4

Geheiligte Belegung (Aufladung 5-6): Wenn der Eidolon sich in einen Bereich bewegt, der von einer Heiligen Statue besetzt ist, kann er in ihr verschwinden und sie zu einer Kreatur unter seiner Kontrolle machen. Der Eidolon nutzt dann den Wertekasten der Heiligen Statue anstatt seines eigenen.

Körperlose Bewegung: Der Eidolon kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand – außer in einer Heiligen Statue – beendet.

Resistenz gegen Wandeln: Der Eidolon ist bei Rettungswürfen gegen Effekte, die untot machen, im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Eidolon muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Göttliches Grauen: Jede Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Eidolon, die ihn sehen kann, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang durch den Eidolon verängstigt. Eine auf diese Weise verängstigte Kreatur muss zu Beginn jedes ihrer Züge die Spurt-Aktion ausführen und sich auf dem sichersten Weg vom Eidolon entfernen. Kann sie sich nicht bewegen, wird sie außerdem betäubt, bis wieder Bewegung möglich ist. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf des Ziels gelingt oder der Effekt endet, ist das Ziel 24 Stunden lang gegen das Göttliche Grauen des Eidolon immun.



HEILIGE STATUE

Großes Konstrukt, Ausrichtung wie die des Eidolon

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 95 (10W10+40)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +8

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Falsches Erscheinungsbild: Wenn die Statue am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist sie beim Initiativwurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich die Statue bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass die Statue kein Gegenstand ist.

Geisterhafter Bewohner: Der Eidolon bleibt in der Statue, bis deren Trefferpunkte auf 0 sinken, der Eidolon sich mit einer Bonusaktion aus der Statue bewegt, der Eidolon verwandelt oder von einem Effekt wie vom Zauber *Gutes und Böses bannen* aus der Statue gezwungen wird. Wenn der Eidolon die Statue verlässt, erscheint er an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern von der Statue.

Inert: Ohne Eidolon ist die Statue ein Gegenstand.

Ungewöhnliche Natur: Die Statue muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Statue führt zwei Hieb- oder Felsblock-Angriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 43 (6W12+4) Wuchtschaden.

Felsblock: Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 37 (6W10+4) Wuchtschaden.

ELADRIN

Eladrin leben in der üppigen Pracht des Feenwolds. Sie sind mit den Elfen auf der materiellen Ebene verwandt. Doch während andere Elfen ihre wilden Impulse zügeln können, werden Eladrin von Emotionen beherrscht – und dank ihrer magischen Natur kommt es zu physischen Änderungen, die den Änderungen in ihrem Temperament entsprechen.

Eladrin haben Jahrhunderte im Feenwild verbracht, und die meisten von ihnen sind in der Folge zu Feenwesen geworden – wie die hier vorgestellten. Einige sind jedoch noch Humanoide wie ihre Elfenverwandten.

Die Magie in den Eladrin reagiert auf ihre emotionale Verfassung, indem sie ihnen jahreszeitliche Aspekte verleiht. Die Eladrin zeigen Verhaltensweisen und Fähigkeiten, die sich mit ihrer Form ändern. Einige Eladrin behalten eine Form über Jahre bei, andere durchlaufen jede Woche das gesamte emotionale Spektrum.

WANDELBARE NATUR

Wenn einer der hier vorgestellten Eladrin eine lange Rast beendet, kann er sich mit einer anderen Jahreszeit assoziieren, sofern er nicht kampfunfähig ist. In diesem Fall verwendet er den Wertekasten der neuen Jahreszeit anstatt den der bisherigen. Hat der Eladrin in seiner vorigen Form Schaden erlitten, so wird dieser auf die neue Form übertragen, ebenso Zustände und andere Effekte, die aktuell auf ihn wirken.

FRÜHLINGS-ELADRIN

Frühlings-Eladrin tolen voller Freude durch ihre sylvanischen Lande und füllen die Luft mit Gesang und Gelächter. Ihr Tun wirkt so ansteckend auf andere Kreaturen, dass auch diese von der Freude des Frühlings erfüllt werden. Leider können ihre Streiche auch gefährlich sein oder ihnen Probleme bereiten.

HERBST-ELADRIN

Eladrin begeben sich oft in die Herbst-Jahreszeit, wenn sie von Gefühlen guten Willens erfüllt sind. Sie entschärfen Konflikte und lindern magisch Krankheit und Leid der Leute, die zu ihnen kommen und sie um Hilfe bitten. Sie tolerieren keine Gewalt in ihrer Anwesenheit und sind gut darin, Streit zu schlichten, damit weiter Frieden herrscht.

SOMMER-ELADRIN

Zornige Eladrin assoziieren sich mit dem Sommer und seinen brennenden Temperaturen, die sie zu aggressiven Kriegerern machen und ihren Zorn ausleben lassen. Ihre Magie reagiert auf ihren Zorn und verstärkt ihre Kampffähigkeiten, lässt sie überraschend wendig sein und mit fürchterlicher Kraft zuschlagen.

WINTER-ELADRIN

Wenn Eladrin Kummer plagt, assoziieren sie sich mit dem Winter und werden zu Gestalten der Melancholie. Auf ihren Wangen glänzen gefrorene Tränen, und ihre fast greifbare Traurigkeit ist als eisige Kälte um sie spürbar.

Wenn ein Herbst-Eladrin einen zum Abendessen einlädt, sollte man mit leerem Magen hingehen. Seine Gastfreundschaft wird sich in den Portionen ausdrücken.

An mich selbst: einige meiner Frühlings-Eladrin-Freunde zu Besuch nach Mordenkainen schicken. Die werden ihn aufmuntern.

– Tasha

FRÜHLINGS-ELADRIN

Mittelgroßes Feenwesen (Elf), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 165 (22W8+66)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Fertigkeiten Täuschen +8, Überzeugen +8

Schadensresistenzen Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Fröhliche Präsenz: Alle Kreaturen außer Eladrin, die ihren Zug im Abstand von bis zu 18 Metern vom Eladrin beginnen, müssen einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur eine Minute lang vom Eladrin bezaubert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie 24 Stunden lang gegen die Fröhliche Präsenz des Eladrin immun.

Wenn der Eladrin der bezauberten Kreatur Schaden zufügt, kann diese den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Magieresistenz: Der Eladrin ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Eladrin führt zwei Angriffe mit dem Langschwert oder Langbogen aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zaubern wirken ersetzen.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Hiebschaden oder 7 (1W10+2) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 22 (5W8) psychischen Schaden.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Stichschaden plus 22 (5W8) psychischen Schaden.

Zaubern wirken: Der Eladrin wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zaubern wirken (SG-16-Zauberrrettungswurf):

Beliebig oft: Tashas fürchterlicher Lachanfall

Je 1-mal täglich: Einflüsterung, Mächtiges Trugbild

BONUSAKTIONEN

Feenschritt (Aufladung 4-6): Der Eladrin teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

HERBST-ELADRIN

Mittelgroßes Feenwesen (Elf), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 165 (22W8+66)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Fertigkeiten Heilkunde +7, Motiv erkennen +7

Schadensresistenzen Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Entzückende Präsenz: Alle Kreaturen außer Eladrin, die ihren Zug im Abstand von bis zu 18 Metern vom Eladrin beginnen, müssen einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur eine Minute lang vom Eladrin bezaubert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie 24 Stunden lang gegen die Entzückende Präsenz des Eladrin immun.

Wenn der Eladrin der bezauberten Kreatur Schaden zufügt, kann diese den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Magieresistenz: Der Eladrin ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Eladrin führt zwei Angriffe mit dem Langschwert oder Langbogen aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zaubern ersetzen.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W8+1) Hiebschaden oder 6 (1W10+1) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 22 (5W8) psychischen Schaden.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Stichschaden plus 22 (5W8) psychischen Schaden.

Zaubern: Der Eladrin wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zaubern (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Person festhalten*

Je 2-mal täglich: *Schwache Genesung*, *Wunden heilen* (als Zauber 5. Grades)

Je 1-mal täglich: *Vollständige Genesung*, *Wiederbeleben*

BONUSAKTIONEN

Feenschritt (Aufladung 4-6): Der Eladrin teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

REAKTIONEN

Den Frieden pflegen: Wenn eine vom Eladrin bezauberte Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Eladrin mit einem Angriffswurf trifft, lässt der Eladrin den Angriff magisch scheitern, sofern er den Angreifer sehen kann.

SOMMER-ELADRIN

Mittelgroßes Feenwesen (Elf), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 165 (22W8+66)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	21 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +8

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Furchteinflößende Präsenz: Alle Kreaturen außer Eladrin, die ihren Zug im Abstand von bis zu 18 Metern vom Eladrin beginnen, müssen einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur eine Minute lang vom Eladrin verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz aller Eladrin immun.

Magieresistenz: Der Eladrin ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Eladrin führt zwei Angriffe mit dem Langschwert oder Langbogen aus.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W8+4) Hiebschaden oder 15 (2W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 9 (2W8) Feuerschaden.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W8+5) Stichschaden plus 9 (2W8) Feuerschaden.

BONUSAKTIONEN

Feenschritt (Aufladung 4-6): Der Eladrin teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

REAKTIONEN

Parieren: Der Eladrin erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 3. Dazu muss der Eladrin den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

WINTER-ELADRIN

Mittelgroßes Feenwesen (Elf), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 165 (22W8+66)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)

Schadensresistenzen Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus +4**

Kummervolle Präsenz: Alle Kreaturen außer Eladrin, die ihren Zug im Abstand von bis zu 18 Metern vom Eladrin beginnen, müssen einen SG-13-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur eine Minute lang vom Eladrin bezaubert. Im bezauberten Zustand ist die Kreatur bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen im Nachteil. Bezauberte Kreaturen können den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Kummervolle Präsenz aller Eldarin immun.

Wenn der Eladrin der bezauberten Kreatur Schaden zufügt, kann diese den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Magieresistenz: Der Eladrin ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Eladrin führt zwei Angriffe mit dem Langschwert oder Langbogen aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W8) Hiebsschaden oder 5 (1W10) Hiebsschaden, wenn beidhändig geführt, plus 13 (3W8) Kälteschaden.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Stichschaden plus 13 (3W8) Kälteschaden.

Zauberwirken: Der Eladrin wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Nebelwolke*, *Schneesturm*, *Windstoß*

BONUSAKTIONEN

Feenschritt (Aufladung 4-6): Der Eladrin teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

REAKTIONEN

Frostige Zurechtweisung: Wenn der Eladrin Schaden durch eine Kreatur innerhalb von 18 Metern von sich erleidet, die er sehen kann, so kann der Eladrin die Kreatur zu einem SG-16-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 11 (2W10) Kälteschaden.

FRÜHLINGS-ELADRIN

SOMMER-ELADRIN

WINTER-ELADRIN

ELEMENTAR-MYRMIDONE

Elementar-Myrmidone sind Elementare, die magisch beschworen und an rituell gefertigte Ritterrüstungen gebunden werden. In dieser Form haben sie keine Erinnerung an ihre vorige Existenz als freie Elementare. Sie wollen nur die Befehle ihrer Schöpfer ausführen.



ERDELEMENTAR-MYRMIDON

Mittelgroßer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8+51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, Liegend, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Terral, eine Sprache nach Wahl des Schöpfers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Myrmidon führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Zerfleischen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Energieschaden.

Donnernder Schlag (Aufladung 6): Der Myrmidon führt einen Zerfleischen-Angriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzlich 22 (4W10) Schallschaden und muss einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.



FEUERELEMENTAR-MYRMIDON

Mittelgroßer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 123 (19W8+38)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, Liegend, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal, eine Sprache nach Wahl des Schöpfers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Beleuchtung: Der Myrmidon erhellt einen Radius von sechs Metern mit hellem Licht und einen Radius von zwölf Metern mit dämmrigem Licht.

Wasserempfindlichkeit: Je 1,5 Meter, die der Myrmidon sich in Wasser bewegt, das mindestens 30 Zentimeter tief ist, erleidet er 2 (1W4) Kälteschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Myrmidon führt drei Krummsäbelangriffe aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Energieschaden.

Feurige Schläge (Aufladung 6): Der Myrmidon führt einen Mehrfachangriff aus. Jeder Treffer bewirkt zusätzlich 7 (2W6) Feuerschaden.



LUFTELEMENTAR-MYRMIDON

Mittelgroßer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 117 (18W8+36)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Blitz, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural, eine Sprache nach Wahl des Schöpfers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Myrmidon führt drei Flegelangriffe aus.

Flegel: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Energieschaden.

Blitzschlag (Aufladung 6): Der Myrmidon führt einen Flegelangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzlich 18 (4W8) Blitzschaden und muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Myrmidons betäubt.



WASSERELEMENTAR-MYRMIDON

Mittelgroßer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8+51)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual, eine Sprache nach Wahl des Schöpfers

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Myrmidon führt drei Dreizackangriffe aus.

Dreizack: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Energieschaden oder 8 (1W8+4) Energieschaden, wenn beidhändig in einem Nahkampfangriff geführt.

Einfrierende Schläge (Aufladung 6): Der Myrmidon führt einen Mehrfachangriff aus. Jeder Treffer bewirkt zusätzlich 5 (1W10) Kälteschaden. Die Bewegungsrate von Zielen, die von mindestens einem dieser Angriffe getroffen wurden, ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Myrmidons um drei Meter verringert.



ERZDRUIDE

Erzdruiden wachen über die Naturwunder ihrer Domänen. Selten haben sie mit Leuten außerhalb ihrer Druidenhaine und -schreine zu tun, sofern keine Gefahr für die natürliche Ordnung oder eine Nachbargemeinde besteht. Erzdruiden haben üblicherweise mindestens einen Schüler, die ebenfalls Druiden sind (siehe *Monsterhandbuch*), und ihr Hort wird meist von loyalen Tieren und Feenwesen bewacht.

Wenn ein Erzdruide seine Form-ändern-Aktion ausführt, kannst du auswählen, in welche Kreatur er sich verwandelt, wenn du die Einschränkungen der Aktion beachtest. Du kannst auch anhand der Tabelle „Vorzugsgestalten von Erzdruiden“ bestimmen, welche Form Erzdruide annimmt. Diese Kreaturen sind im *Monsterhandbuch* aufgeführt, sofern nicht anders vermerkt.

VORZUGSGESTALTEN VON ERZDRUIDEN

W8 Vorzugsgestalt

- | | |
|---|---|
| 1 | Luftelementar |
| 2 | Erdelementar |
| 3 | Feurelementar |
| 4 | Riesenkrokodil |
| 5 | Mammut |
| 6 | Flegelschnecke (ebenfalls in diesem Buch) |
| 7 | Triceratops |
| 8 | Wasserelementar |

ERZDRUIDE

Mittelgroßer Humanoider (Druide), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 154 (28W8+28)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +5, Wei +9

Fertigkeiten Heilkunde +9, Naturkunde +5, Wahrnehmung +9

Sinne Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Druidisch und zwei weitere beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Erzdruide führt drei Stab- oder Wildfeuerangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Stab: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 5 (1W6+2) Wuchtschaden plus 21 (6W6) Giftscha-

Wildfeuer: Fernkampf-Zauberangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 26 (6W6+5) Feuerschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Druiden blind.

Zauberwirken: Der Erzdruide wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: Mit Tieren sprechen, Tiersinn, Verstricken

Je 3-mal täglich: Feenfeuer, Hölzerner Weg, Tier beherrschen, Tierbote

Je 1-mal täglich: Einswerden mit der Natur (als Aktion), Massen-Wunden heilen

BONUSAKTIONEN

Form ändern (2-mal täglich): Der Erzdruide kann sich magisch in ein Tier oder Elementar mit einem Herausforderungsgrad von 6 oder geringer verwandeln und diese Form bis zu neun Stunden lang beibehalten. Er kann auswählen, ob seine Ausrüstung zu Boden fällt, mit der neuen Form verschmilzt oder von der neuen Form getragen wird. Wenn er bewusstlos wird oder stirbt, nimmt der Erzdruide wieder seine wahre Gestalt an. Er kann auch mit einer Bonusaktion wieder zu seiner wahren Gestalt wechseln.

In der neuen Form wird der Wertekasten des Erzdruiden durch den Wertekasten der neuen Form ersetzt. Der Erzdruide behält jedoch seine aktuellen Trefferpunkte, sein Trefferpunktemaximum, diese Bonusaktion, seine Sprachen, seine Sprechfähigkeit und seine Zauberwirken-Aktion bei.

Die Angriffe zählen bei Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Angriffe als magisch.

FALLENSTELLER

Ein Fallensteller ist eine mantaähnliche Kreatur, die meist in unterirdischen Umgebungen haust. Er kann die Farbe und Textur seiner harten Außenseite ändern, um sich seiner Umgebung anzupassen. Seine weiche Innenseite haftet am Boden, an Wänden oder an der Decke seines Jagdreviers. Er bleibt völlig still und wartet darauf, dass sich seine Beute nähert. Wenn ein Ziel in Reichweite ist, löst er sich von der Oberfläche und umschlingt seine Beute. Er zerquetscht, erstickt und verdaut sie dann. Zurück bleiben nur vereinzelt Knochen, Metall, Schätze und andere unverdauliche Teile.

Die Fähigkeit eines Fallenstellers, die Farbe und Textur seiner Außenseite zu ändern, ermöglicht es ihm, sich an jede Oberfläche aus Stein, Erde oder Holz anzupassen und seine Anwesenheit vor jeder noch so genauen Überprüfung zu verbergen. Er kann seine Textur nicht zu einer grasbewachsenen oder schneebedeckten Oberfläche ändern, ist jedoch gewieft genug, um seine Farbe entsprechend anzupassen und sich dann unter einer dünnen Schicht aus Vegetation oder Schnee zu verbergen.

Ein Fallensteller, der auf dem Boden seines Jagdreviers lauert, kann dort Überreste mit seinem Körper verdecken, sodass sie wie Unebenheiten aussehen. Die Kreatur kann sich ebenfalls an einer nahegelegenen Wand oder an einer Decke festsetzen und die Überreste als Köder verwenden – wenn eine Kreatur die Knochen auf Wertsachen untersucht, wird sie zur nächsten Mahlzeit des Fallenstellers.

Ein Fallensteller muss einmal pro Woche eine halblinggroße Mahlzeit zu sich nehmen, um satt zu bleiben. Bei einer stetigen Versorgung mit Nahrung begnügen sich Fallensteller damit, an einem Ort zu bleiben. Dies macht sie zu einer Bedrohung in oft besuchten Gewölben und auf stark benutzten Wegen durch die Wildnis. Wenn Beute knapp ist, verfällt der Fallensteller in einen monatelangen Winterschlaf, weiß jedoch sofort, wenn sich Beute nähert. Ein ausgehungerte Fallensteller kann seinen Instinkten trotzen und sein altes Territorium auf der Suche nach besseren Jagdgründen verlassen.

FALLENSTELLER

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen -

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn sich der Fallensteller am Anfang des Kampfs bewegungslos auf dem Boden, an einer Wand oder

an der Decke befindet, ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der Fallensteller bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Fallensteller nicht Teil des Bodens, der Wand oder der Decke ist.

Spinnenklettern: Der Fallensteller kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Ersticken: Eine höchstens große Kreatur innerhalb von drei Metern um den Fallensteller muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird gepackt (SG-13-Rettungswurf). Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 13 (3W6+3) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Säureschaden. Während es auf diese Art gepackt ist, ist das Ziel festgesetzt, blind und bekommt keine Luft. Der Fallensteller kann nur jeweils eine Kreatur ersticken.



FÄULNISMADENSCHWARM

Fäulnismaden sind fingergroße Maden, die lebendige und tote Kreaturen fressen, obwohl sie von Pflanzen überleben können. Sie befallen Leichen und verwesende Masse und greifen jeden an, der sie stört. Nachdem sie sich in eine Kreatur eingegraben haben, nagen sich Fäulnismaden instinktiv zu lebenswichtigen Organen durch.

Fäulnismaden schrecken vor Flammen zurück. Feuer ist die beste Waffe gegen Fäulnismaden, sobald sie sich in einem Körper befinden. Magie, die Gift neutralisiert, kann sie ebenfalls aufhalten, bevor sie ihren Wirt töten.

EINZELNE FÄULNISMADE

Fäulnismaden stellen sowohl einzeln als auch im Schwarm eine Bedrohung dar. Im Wertekasten findest du die Mechaniken für einen Fäulnismadenschwarm. Eine einzelne Fäulnismade hat keinen Wertekasten.

Jede Kreatur, die mit einer einzelnen Fäulnismade in Kontakt kommt, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie vergiftet, während sich die Fäulnismade in die Kreatur gräbt. Am Ende jedes ihrer Züge erleidet die vergiftete Kreatur 3 (1W6) Giftschaden. Immer wenn die vergiftete Kreatur Feuerschaden erleidet, kann sie den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Wenn die vergiftete Kreatur ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beendet, wird sie von der Fäulnismade getötet und stirbt.

FÄULNISMADENSCHWARM

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 1,5 m, Klettern 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensresistenzen Hieb- und Stichschaden

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsight 3 m, Passive Wahrnehmung 6

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Made ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +0 auf Treffer, Reichweite 0, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. **Treffer:** Bewirkt 7 (2W6) Stichschaden und das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist eine Minute lang vergiftet. Am Ende jeder Runde des vergifteten Ziels erleidet das Ziel 3 (1W6) Giftschaden. Immer wenn das vergiftete Ziel Feuerschaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Wenn das vergiftete Ziel seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beendet, stirbt es.

FEUERMOLCHE

Feuermolche stammen von der Elementarebene des Feuers. Auf der materiellen Ebene können sie in der Nähe von Vulkanen und heißen Quellen gefunden werden. Diese Amphibien brauchen heißes Wasser zum Leben. Sie werden träge, wenn sie länger als eine Woche ohne eine Quelle feuchter Hitze zubringen müssen. Sie sind daher stets auf der Suche nach Wärmequellen in der Erde, und ihre Lager sind von Kanal- und Schleusennetzen voller heißem Wasser durchzogen.

FEUERMOLCH-HEXENMEISTER VON IMIX

Feuermolche, die Imix dienen, dem Prinzen des Bösen Feuers, leben in militaristischen Theokratien, in denen Elementarfeuer in seinen destruktivsten Formen verehrt wird und Aggression und Grausamkeit begrüßt werden. Die Feuermolch-Hexenmeister von Imix führen diese Theokratien an oder dienen einem Hohepriester als Berater.

FEUERMOLCH-KRIEGER

Feuermolch-Krieger können Feuer speien. Viele dieser Krieger pflegen enge Beziehungen mit Riesenschreitern (ebenfalls in diesem Buch). Diesen bieten sie Nahrung und Unterkunft in ihren Lagern und nutzen sie ihrerseits als Reittiere.



FEUERMOLCH-HEXENMEISTER VON IMIX

Mittelgroßer Elementar, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal, Drakonisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der Feuermolch kann Luft und Wasser atmen.

Imix' Segen: Wenn der Feuermolch die Trefferpunkte eines Gegners auf 0 verringert, erhält der Feuermolch 5 temporäre Trefferpunkte.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Feuermolchs nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Feuermolch führt drei Morgenstern- oder Feuerstrahlgriffe aus.

Morgenstern: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W8+1) Stichschaden.

Feuerstrahl: Fernkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Feuerschaden.

Zauberwirken: Der Feuermolch wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: Göttliche Führung, Magierhand, Magierrüstung, Licht, Taschenspielerlei

FEUERMOLCH-KRIEGER

Mittelgroßer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 13 (Schild)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal, Drakonisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der Feuermolch kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Feuermolch führt zwei Krummsäbelangriffe aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W6+1) Hiebschaden.

Feuerspucken (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Feuermolch spuckt Feuer auf eine Kreatur innerhalb von drei Metern von ihm. Die Kreatur muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 9 (2W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Als ich zum ersten Mal einen Feuerriesen-Schlächter sah, glaubte ich nicht, dass das Ungetüm sich überhaupt bewegen konnte. Schnell wurde ich eines Besseren belehrt.

– Mordenkainen



FEUERRIESEN-SCHLÄCHTER

Riesiger Riese, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (Ritterrüstung, zwei Schilde)

Trefferpunkte 187 (15W12+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +11, Cha +5

Fertigkeiten Athletik +13, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Doppelschild: Der Riese führt zwei Schilde, die ihm zusammen +3 auf seine RK geben (siehe oben).

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Feuerschild- oder Felsblock-Angriffe aus.

Feuerschild: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 22 (4W6+8) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden plus 7 (2W6) Stichschaden.

Felsblock: Fernkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 30 (4W10+8) Wuchtschaden.

Schildsturm (Aufladung 5-6): Der Riese bewegt sich bis zu neun Meter in gerader Linie und kann sich durch den Bereich jeder Kreatur bewegen, die kleiner als riesig ist. Beim ersten Mal in der Runde, in der dies geschieht, muss die betroffene Kreatur einen SG-21-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie erleidet 36 (8W6+8) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Feuerschaden, wird bis zu neun Meter weit weggestoßen sowie umgestoßen.

FEUERRIESEN-SCHLÄCHTER

Die meisten Feuerriesen wissen nicht nur Stärke, sondern auch Schmiedekunst zu schätzen. Die Schmiede stellt das Herz jeder Feuerriesengemeinschaft dar. Sie dient zugleich als Tempel, Schule, Übungsgelände und politisches Zentrum.

Wer in erster Linie Muskeln vorzuweisen hat, muss üblicherweise die niedersten Arbeiten versehen, die Blasebälge bedienen oder Kohlen schaufeln. Doch die Stärksten unter ihnen können sich in einer bestimmten Rolle beweisen und in der Hierarchie aufsteigen: als Astralschlächter.

Dabei handelt es sich um extrem starke Feuerriesen, die zwei riesige Schilde wie Pflugscharen führen. Diese Schilde sind mit Stacheln und Hohlräumen versehen, in welche der Astralschlächter beim ersten Anzeichen einer Gefahr glühende Kohlen schüttet. Mit zwei von diesen Schilden kann der Astralschlächter jedem Angreifer eine feurige Wand entgegensetzen. Wenn der Astralschlächter mit ihm fertig ist, bleibt vom Gegner meist nur noch ein Häuflein Asche übrig.

Außerhalb des Kampfs bewahren sich Astralschlächter ihre Stärke, indem sie mit ihren Schilden riesige Mengen Kohle, Stein oder Erz in die Schmiede schaufeln. Gelegentlich werden sie von ihren Vorgesetzten als Begleiter kriegerischer oder diplomatischer Delegationen eingesetzt, um durch ihr einschüchterndes Äußeres die Position der Delegation zu stärken.

FINSTERER STREITER

Mittelgroßer Humanoider (Paladin), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 119 (14W8+56)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Wei +5, Cha +5

Fertigkeiten Athletik +7, Einschüchtern +5, Täuschen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Finstere Streiter führt drei Angriffe mit Glefes, Kurzbogen oder beidem aus.

Glefe: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (1W10+4) Hiebsschaden plus 9 (2W8) nekrotischen Schaden.

Kurzbogen: Fernkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden.

Grässlicher Anblick (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Jeder Gegner innerhalb von neun Metern vom Finsternen Streiter muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder er ist eine Minute lang durch den Streiter verängstigt. Wenn ein verängstigtes Ziel seinen Zug mehr als neun Meter vom Finsternen Streiter entfernt beendet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Der Finstere Streiter wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Je 2-mal täglich: *Befehl, Magie bannen, Reittier finden*

BONUSAKTIONEN

Zerschmettern: Wenn der Finstere Streiter ein Ziel mit einem Angriffswurf trifft, kann er es zu einem sofortigen SG-13-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet das Ziel einen der folgenden Effekte nach Wahl des Finsternen Streiters:

Blind: Das Ziel ist eine Minute lang blind. Ein blindes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Stoßen: Das Ziel wird bis zu drei Meter weit weg- und dabei umgestoßen.

FINSTERER STREITER

Finsterer Streiter sind Paladine, die ihre heiligen Eide gebrochen und sich ganz ihren niederträchtigen Ambitionen verschrieben haben. Sie halten es mit Unholden und Untoten und lehnen manches Gute aus ihren ehemaligen Leben ab.

Finstere Streiter verzieren ihre Rüstungen und Waffen oft mit grausigen Details oder gruseligen Phänomenen. Du kannst die Verzierung des finsternen Streiters auswählen oder anhand der Tabelle „Verzierungen finsterner Streiter“ bestimmen.

VERZIERUNGEN FINSTERER STREITER

W8	Verzierung
1	Rüstung mit Darstellungen grausamer Schlachten
2	Helm in Form eines dämonischen Eberschädels
3	Helm in Form einer Maske des Todes
4	Mantel mit blutigen Handabdrücken
5	Schwarze Rauchfäden, die an den Gelenken aus der Rüstung aufsteigen
6	Dutzende Fliegen, die den Finsternen Streiter umschwirren
7	Abgetrennte Hand, die der Finstere Streiter als Anhänger trägt
8	Glefe mit den Worten „Ich wähle Gewalt“



FLEGELSCHNECKE

Flegelschnecken sind Elementarkreaturen der Erde, deren vielfarbiges Schneckenhaus sehr geschätzt wird. Sie wirken harmlos, aber wenn ihnen eine möglicherweise bedrohliche Kreatur zu nahe kommt, verteidigen sie sich mit blendendem Licht und ihren knüppelartigen Tentakeln.

In Ruhe bewegt sich die Flegelschnecke langsam am Boden entlang. Dabei verschlingt sie alles, was sie findet, auch Steine, Sand und Erde. Kristalle und andere mineralische Ablagerungen genießt sie besonders. Sie hinterlässt eine schillernde Spur, die rasch zu einem dünnen, praktisch transparenten Film eintrocknet. Dieser Film kann gesammelt und zu Fensterscheiben verarbeitet werden. Nach Erhitzen lassen sich auch andere Glasobjekte daraus formen. Es gibt Leute, die Flegelschnecken folgen, um das Material zu sammeln.

NUTZEN EINES FLEGELSCHNECKENHAUSES

Ein Flegelschneckenhaus wiegt etwa 120 Kilo und kann verschiedenen Zwecken dienen. Intakte Häuser lassen sich für 5.000 GM verkaufen.

Viele schätzen aber auch ihre antimagischen Eigenschaften. Ein kundiger Rüstungsschmied kann aus einem Schneckenhaus drei Schilde fertigen. Dabei überträgt ein Schild dem Träger einen Monat lang das Merkmal Antimagisches Schneckenhaus. Wenn die Magie des Schildes verbraucht ist, wird er zu einem exotischen Schild, der sich ideal für einen *Zauberabwehrschild* eignet.

Aus einem Flegelschneckenhaus lässt sich auch eine *Robe der schillernden Farben* anfertigen. Dazu wird sie zermahlen und der Farbe beigegeben, mit welcher der Stoff gefärbt wird. Das Pulver ist auch eine Materialkomponente des Rituals zum Verzaubern der Robe.

FLEGELSCHNECKE

Großer Elementar, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (5W10+25)

Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

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

Sprachen -

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Antimagisches Schneckenhaus: Die Schnecke ist bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil, und Zauberangriffe gegen die Schnecke sind beim Angriffswurf im Nachteil.

Wenn der Rettungswurf der Schnecke gegen einen Zauber erfolgreich ist oder der Angriffswurf des Zaubers sie verfehlt, wird ein Teil der Energie des Zaubers durch das Schneckenhaus in destruktive Kraft verwandelt, sofern es sich um einen Zauber mindestens 1. Grades handelt. Jede Kreatur innerhalb von neun Metern von der Schnecke muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 3 (1W6) Energieschaden pro Zaubergangrad, anderenfalls die Hälfte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Schnecke führt fünf Flegeltentakelangriffe aus.

Flegeltentakel: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Wuchtschaden.

Panzerverteidigung: Die Flegelschnecke zieht sich in ihr Haus zurück. Bis sie wieder hervorkommt, hat sie einen Bonus von +4 auf ihre RK und ist festgesetzt. Sie kann als Bonusaktion in ihrem Zug aus dem Haus hervorkommen.

Strahlendes Schneckenhaus (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Das Schneckenhaus strahlt bis zum Ende des nächsten Zugs der Schnecke grelles buntes Licht aus. Solange erhellte es einen Radius von neun Metern mit hellem Licht und einen Radius von weiteren neun Metern mit dämmrigem Licht. Kreaturen, die die Schnecke sehen können, sind bei Angriffswürfen gegen sie im Nachteil. Außerdem muss jede Kreatur im hellen Licht, welche die Schnecke sehen kann, einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist betäubt, bis das Licht erlischt.



FLIND

Wenn der Dämonenfürst Yeenoghu (ebenfalls in diesem Buch) einen besonders schrecklichen Anführer erschaffen will, verwandelt er einen außergewöhnlich starken und bösen Gnoll in einen dämonischen Krieger – den Flind.

Zu einem Kriegstrupp dämonenverehrender Gnolle gehört üblicherweise nur ein Flind, und dieser befehligt den Trupp. Dank seiner besonderen Verbindung mit Yeenoghu kann der Flind die Gnolle mit Motiv erkennen zur nächsten schwachen Beute führen.

Im Unterschied zu manch anderen Anführern verstecken Flinde sich nicht hinter ihrem Trupp, sondern stürmen ihm voran in den Kampf. Sein Flegel bewirkt schreckliche Schmerzen, Paralyse und Desorientierung bei denen, die er trifft.

FLIND

Mittelgroßer Unhold (Gnoll), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)

Trefferpunkte 127 (15W8+60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +5

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gnollisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Aura der Blutlust: Solange der Flind nicht kampfunfähig ist, kann jede Kreatur mit dem Merkmal Wutanfall einen Bissangriff als Bonusaktion ausführen, wenn sie sich innerhalb von drei Metern vom Flind befindet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Flind führt einen Angriff mit dem Flegel des Chaos, einen mit dem Flegel des Schmerzes und einen mit dem Flegel der Paralyse oder aber drei Langbogenangriffe aus.

Flegel des Chaos: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W10+5) Wuchtschaden, und das Ziel muss SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, muss das Ziel seine Reaktion (sofern verfügbar) einsetzen, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb seiner Reichweite auszuführen, die nicht der Flind ist. Wenn sich keine Kreatur in Reichweite befindet, bewegt sich das Ziel stattdessen um seine halbe Bewegungsrate in eine zufällig ausgewählte Richtung.

Flegel der Paralyse: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W10+5) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs gelähmt.

Flegel des Schmerzes: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W10+5) Wuchtschaden plus 16 (3W10) psychischen Schaden.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden.



FLINKLING

Flinklinge springen durch die verdrehten Wälder der Feenwesen des Winterhofs im Feenwild und in der Welt. Die schmalen Feenwesen sehen aus wie winzige Elfen mit wilden Zügen und kalten Augen, die wie Juwelen leuchten. Sie bewegen sich schneller, als für das Auge nachvollziehbar ist, und wirken dabei wie verschwommene Schemen.

Flinklinge haben ihre Existenz – und ihre Qual – der Königin von Luft und Dunkelheit zu verdanken, der bösen Herrscherin des Dämmerungshofs. Ihre Ahnen waren faule, egoistische Feenwesen, die den Wünschen der Königin einmal zu oft nicht rasch genug nachgekommen waren. Um ihnen Beine zu machen und Gehorsam einzubläuen, ließ die Königin sie schrumpfen und beschleunigte ihre inneren Uhren. Ihr Fluch verlieh den Flinklingen ihr verblüffendes Tempo, verkürzte aber auch ihre Lebensdauer – Flinklinge werden nicht älter als 15 Jahre.

Aus ihren Augen ist die sterbliche Welt ein träges Schauspiel: Wirbelstürme kriechen über den Himmel, Regenstürze nähern sich allmählich dem Boden, Blitze schleppen sich von Wolke zu Wolke. Diese langsame, öde Welt scheint ihnen von Kreaturen bevölkert, deren dröhnendes Gemuhe keinerlei Bedeutung hat.

Andere Kreaturen erleben Flinklinge wiederum als so unfassbar schnell, dass sie in ihren Bewegungen zu verschwimmen scheinen. Ihr grausames Gelächter ist ein hektisches Stakkato, ihre Stimmen sind schrilles Gekreisch. Nur wenn Flinklinge sich absichtlich bremsen, was sie selten tun, können andere Wesen sie richtig hören, sehen und verstehen. Flinklinge sind eigentlich nie richtig in Ruhe. Selbst wenn sie sich nicht fortbewegen, zappeln sie unruhig, als könnten sie den Aufbruch nicht erwarten.

Sie sind kapriziöse Naturen, wie es ihrem Energiehaushalt entspricht: Sie denken so schnell, wie sie sich bewegen, und führen immer etwas im Schilde. Die meiste Zeit verbringen sie damit, andere Kreaturen zu ärgern. Keine Gelegenheit lassen sie aus, Schnürsenkel zu verknoten, Schemel im letzten Moment wegzuziehen oder Sättel zu lösen, wenn niemand hinsieht.

Streiche dieser Art stellen allerdings nicht die Grenze ihrer kunstvollen Bosheit dar. Flinklinge morden zwar nicht direkt, ruinieren aber gerne auf andere Arten fremde Leben: Sie stehlen wichtige Briefe, stibitzen Geld für die Armen oder platzieren Diebesgut in anderer Leute Taschen. Sie genießen das Chaos und Leid, das sie stiften – erst recht, wenn jemand anders dafür die Schuld bekommt und möglichst viel Zwietracht entsteht.

FLINKLING

Winziges Feenwesen, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16

Trefferpunkte 10 (3W4+3)

Bewegungsrate 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Entrinnen: Wenn der Flinkling bei einem Effekt einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen kann, um nur den halben Schaden zu erleiden, so erleidet er stattdessen bei Erfolg gar keinen Schaden und bei einem Fehlschlag nur den halben Schaden, sofern der Flinkling nicht kampfunfähig ist.

Verschwommene Bewegung: Angriffswürfe gegen den Flinkling sind im Nachteil, sofern er nicht kampfunfähig oder seine Bewegungsrate aufgebraucht ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Flinkling führt drei Dolchgriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W4+6) Stichschaden.



FRAZ-URB'LUU

Fraz-Urb'luu ist der Prinz der Täuschung und der Dämonenfürst der Illusionsmagie. Jeden Trick, jede dämonische Verschlagenheit setzt er ein, um seine Feinde zu manipulieren – Sterbliche und Unholde gleichermaßen –, damit sie seinen Willen tun. Er kann unfassbare Traumlande und Fantasien erschaffen, mit denen er die meisten Gegner täuschen kann.

Nach Jahrhunderten der Gefangenschaft unter Schloss Greyhawk in der Welt Oerth baute Fraz-Urb'luu seine Macht im Abyss langsam wieder auf. Er sucht die Teile des legendären *Stabs der Macht*, der ihm von seinen Kerkermeistern genommen wurde, und befiehlt seinen Dienern dasselbe.

Die wahre Gestalt des Prinzen der Täuschung ist die eines großen Gargyl. Er ist vier Meter groß, hat einen verlängerten starken Hals, ein lächelndes Gesicht und lange, spitze Ohren, dazu dunkles Haar und Fledermausflügel um die mächtigen Schultern. Er kann jedoch auch andere Gestalten annehmen, grässliche wie ansprechende.

Viele Kultisten von Fraz-Urb'luu wissen nicht einmal, dass sie dem Prinzen der Täuschung dienen. Sie halten

ihren Meister für ein gutes Wesen, einen Wunschgewährer, einen verlorenen Gott, ein celestisches Wesen oder sogar für einen Unhold. Fraz-Urb'luu trägt alle diese und weitere Masken. Besonders gerne schickt er Dämonenjäger gegen seine dämonischen Rivalen aus, bringt sie zu immer schlimmeren Schreckenstaten im Namen ihrer jeweiligen Sache und enthüllt schließlich seine wahre Natur, um ihre Seelen zu fordern.

FRAZ-URB'LUUS HORT

Fraz-Urb'luus Hort befindet sich im abgründigen Reich namens Hohlherz, einer Ebene aus weißem Staub mit wenigen Bauwerken. Der Hort selbst ist die Stadt Zoragmelok, eine runde Festung umgeben von Mauern aus Adamant mit Messern und Haken obendrauf. Gedrehte Türme ragen über krummen Kuppeln und gigantischen Amphitheatern auf und bilden ein surreales, desorientierendes Stadtbild.

Der Herausforderungsgrad von Fraz-Urb'luu ist 24 (62.000 EP), wenn er in seinem Hort gestellt wird.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Fraz-Urb'luu in seinem Hort eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Psychische Pein: Fraz-Urb'luu erzeugt eine Welle der Pein. Jede Kreatur im Hort, die er sehen kann, muss einen SG-23-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 33 (6W10) psychischen Schaden.

Simulakrum: Fraz-Urb'luu wählt einen Humanoiden im Hort aus und erzeugt sofort ein Simulakrum der Kreatur (wie mit dem Zauber *Simulakrum*). Das Simulakrum gehorcht Fraz-Urb'luus Befehlen und wird beim nächsten Initiativewert von 20 zerstört.

Wände und Türen beschwören: Fraz-Urb'luu verwandelt bis zu fünf Türen im Hort in Wände und kann bis zu weitere fünf Türen an Stellen erscheinen lassen, an denen vorher keine waren.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit dem Hort des Fraz-Urb'luu ist von seiner Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Betörende Gefilde: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort sind alle Würfe auf Charisma (Überzeugen) und Weisheit (Einsicht) im Nachteil und alle Würfe auf Charisma (Einschüchtern) und Charisma (Täuschen) im Vorteil.

Gewundene Pfade: Straßen und Wege innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort schlingen sich in sich selbst zurück, sodass die Navigation im Gebiet sehr schwierig ist.

Nostalgische Anfälle: Intelligente Kreaturen innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort haben häufig Halluzinationen von längst toten Freunden und Kameraden, die nach einem Lidschlag verschwinden.

Wenn Fraz-Urb'luu stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

KULTISTEN VON FRAZ-URB'LUU

Fraz-Urb'luu gewährt seinen Kultisten das Merkmal Lügnerblick.

Lügnerblick: Die Kreatur ist bei Weisheitswürfen (Motiv erkennen oder Wahrnehmung) im Vorteil.

Als Bonusaktion kann die Kreatur den Ort aller Illusionen und versteckten Kreaturen innerhalb von 4,5 Metern um sich erkennen.

FRAZ-URB'LUU

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 337 (27W10+189)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +14, Int +15, Wei +14

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Täuschen +15, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 24, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Übungsbonus +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Fraz-Urb'luu den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Fraz-Urb'luu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unauffindbar: Fraz-Urb'luu kann nicht mit Erkenntnismagie, durch magische Ausspähungssensoren oder mit Fähigkeiten erkannt werden, die Dämonen oder Unholde erkennen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Fraz-Urb'luu führt einen Bissangriff und zwei Faustangriffe aus und setzt Geisterschrecken ein.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 19 (3W6+9) Energieschaden.

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 22 (3W8+9) Energieschaden.

Geisterschrecken: Fraz-Urb'luu zielt auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern von ihm, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-23-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 16 (3W10) psychischen Schaden und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs von Fraz-Urb'luu verängstigt.

Zauberwirken: Fraz-Urb'luu wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-23-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gestalt verändern* (mittlere Größe bei Verändern des Erscheinungsbilds möglich), *Macht der Vorstellungskraft*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*

Je 3-mal täglich: *Ablenkung*, *Äußerlichkeiten*, *Vorbestimmtes Trugbild*
Je 1-mal täglich: *Erinnerung verändern*, *Trugbild projizieren*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Fraz-Urb'luu kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Fraz-Urb'luu am Anfang seines Zugs zurück.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 20 (2W10+9) Energieschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es außerdem gepackt (SG-24-Rettungswurf) und ist festgesetzt, solange es gepackt ist. Fraz-Urb'luu kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig mit dem Schwanz packen.

Terror (kostet 2 Aktionen): Fraz-Urb'luu setzt Geisterschrecken ein.



FROSCEMOTH

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 161 (14W12+70)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Rettungswürfe Kon +9, Wei +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Blitz, Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen -

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Amphibisch: Der Froschemoth kann Luft und Wasser atmen.

Blitzempfindlichkeit: Wenn der Froschemoth Blitzschaden erleidet, wirken bis zum Ende seines nächsten Zugs zwei Effekte auf ihn: Seine Bewegungsrate ist halbiert, und er ist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Froschemoth führt einen Bissangriff und zwei Tentakelangriffe aus und kann seine Zunge einsetzen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 22 (3W10+6) Stichschaden, und das Ziel wird verschluckt, wenn es sich um eine mittelgroße oder kleinere Kreatur handelt. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Froschemoths und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Froschemoths 10 (3W6) Säureschaden.

In den Schlund des Froschemoth passen bis zu zwei Kreaturen auf einmal. Wenn der Froschemoth mindestens 20 Schaden in einem einzigen Zug oder durch eine verschluckte Kreatur erleidet, muss er am Ende des Zugs einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt alle verschluckten Kreaturen wieder hoch. Diese befinden sich dann im Bereich von drei Metern um den Froschemoth und sind liegend. Wenn der Froschemoth stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus der Leiche entkommen. Sie setzen drei Meter Bewegung ein und sind dann liegend.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 19 (3W8+6) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt, (SG-16-Rettungswurf), wenn es eine riesige oder kleinere Kreatur ist. Solange der Froschemoth das Ziel gepackt hat, kann er diesen Tentakel bei keinem anderen Ziel einsetzen. Der Froschemoth hat vier Tentakel.

Zunge: Der Froschemoth zielt auf eine mittelgroße oder kleinere Kreatur innerhalb von sechs Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-18-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, wird das Ziel an eine freie Stelle innerhalb von 1,5 Metern vom Froschemoth gezogen.

FROSCEMOTH

Froschemothe sind amphibische Raubtiere und groß wie Elefanten. Sie leben in Sümpfen und haben vier Tentakel, dicke gummiartige Haut, ein Maul voller Fangzähne und mit Greifzunge sowie oben auf dem Schädel einen Fortsatz, der drei Glotzaugen trägt und verlängerbar ist.

Die Kreaturen stammen nicht von dieser Welt. Im alten Tagebuch des Magiers Lum werden merkwürdige zylindrische Kammern aus Metall beschrieben, die im Boden vergraben waren und Froschemothe enthielten, doch niemand weiß, wo das gewesen sein soll.

Alle paar Jahre kann ein Froschemoth ein fruchtbares Ei legen, ohne sich paaren zu müssen. Er macht sich allerdings nichts aus dem Ei und frisst vielleicht sogar den Schlüpfling. Dessen Überleben hängt von der Gleichgültigkeit seines Eltern-Froschemoths ab. Hat er Glück, so wächst er in wenigen Monaten zu voller Größe heran, indem er in seiner Sumpfdomäne jede Kreatur frisst, die er finden kann. Er lernt, seinen riesigen Leib in Tümpeln zu verbergen und nur den Augenspiegel herausragen zu lassen, während er auf Beute lauert. Kommt eine Kreatur in Reichweite, springt der Froschemoth mit wirbelnden Tentakeln und peitschender Zunge aus dem Tümpel. Er kann mehrere Ziele auf einmal greifen, die er dann nacheinander auffrisst.

Wenn Bullywugs (siehe *Monsterhandbuch*) einem Froschemoth begegnen, betrachten sie den Froschemoth möglicherweise als Gottheit und versuchen alles, um ihn in ihre Höhle zu locken. Froschemothe lassen sich zähmen (einigermaßen), indem ihnen Nahrung geboten wird. Bullywugs können rudimentär mit ihnen kommunizieren und werden womöglich nicht gleich alle gefressen. Der Froschemoth folgt dann denen, die er übriglässt. Die Bullywugs bringen ihm Nahrung als Tribut, bieten ihm ein bequemes Lager, beschützen ihn und sorgen dafür, dass sein Nachwuchs erwachsen wird.



FROSTRIESEN-EWIGER

Frostriesen müssen regelmäßig mächtige Gegner im Duell besiegen, um ihren Platz in der Rangordnung zu behaupten. Manche suchen sich dabei magische Hilfe, doch verzauberte Gegenstände können gestohlen oder verloren werden. Wahre Größe besteht in persönlichem Können. Einige Frostriesen streben daher nach einer übernatürlichen Gabe von Vaprak dem Zerstörer.

Vaprak ist ein wütender Gott der Stärke und des Hungers, der auch von einigen Ogern und Trollen angebetet wird. Er narrt Frostriesen gerne mit Träumen von Ruhm, gefolgt von Albträumen voller blutigem Kannibalismus. Wer sich davon nicht schrecken lässt oder den Priestern des Thrym davon berichtet, erhält noch mehr. Manche kommen schließlich auf den Geschmack und genießen diese Albträume. Dann schickt Vaprak einen Troll auf die heilige Mission, den Frostriesen heimlich aufzusuchen. Der Troll bietet in Vapraks Namen seinen eigenen Körper als Nahrung an. Nur die tapfersten und entschlossensten Frostriesen können das blutige Mahl beenden.

Ist der Troll Vapraks mit Haut und Haaren verschlungen, wird aus dem Frostriesen ein Frostriesen-Ewiger. Er erhält enorme Stärke, große Bosheit und die regenerativen Fähigkeiten von Trollen. Mit diesen Gaben kann der Frostrieser rasch den Titel eines Jarls erlangen und braucht sich die nächsten Jahrzehnte keine Sorgen um die Konkurrenz zu machen. Ehrt der Frostrieser Vaprak allerdings nicht genug oder beachtet die Visionen nicht, dann heilen seine Verletzungen nicht mehr oder falsch, seine Haut verfärbt

sich und wird immer mehr von knotigen Narben überzogen, und ihm wachsen Extrakörperteile wie Finger, Gliedmaßen oder sogar Köpfe. Dann lässt sich die Berührung Vapraks nicht mehr verbergen, und der Ewige wird von seinem Klan entweder getötet oder verbannt. Manchmal sammeln sich kleine Gemeinschaften von Frostriesen-Ewigen und vermehren sich sogar, wobei sie den „Segen“ Vapraks und seine Verehrung jeweils an die nächste Generation weitergeben.

FROSTRIESEN-EWIGER

Riesiger Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (zusammengewürfelte Rüstung)

Trefferpunkte 189 (14W12+98)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +11, Kon +11, Wei +4,

Fertigkeiten Athletik +11, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Extraköpfe: Der Riese hat mit 25-prozentiger Wahrscheinlichkeit mehr als einen Kopf. In diesem Fall ist er bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub und Verängstigt im Vorteil.

Regeneration: Der Riese erhält zu Beginn seines Zugs zehn Trefferpunkte zurück. Wenn der Riese Säure- oder Feuerschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Riese stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Zweihandaxt- oder Felsblockangriffe aus.

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 26 (3W12+7) Hiebschaden oder 30 (3W12+11) Hiebschaden im Zorn.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 29 (4W10+7) Wuchtschaden.

BONUSAKTION

Vapraks Zorn (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Riese gelangt in einen Kampfrausch. Dieser hält eine Minute lang an, oder bis der Riese kampfunfähig wird. Im Kampfrausch hat der Riese die folgenden Vorteile:

- Der Riese ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil.
- Wenn er einen Nahkampfwaffenangriff ausführt, erhält er einen Bonus von +4 auf den Schadenswurf.
- Der Riese ist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.



FROSTSALAMANDER

Frostsalamander stammen aus der Ebene des Eises, auch Frostsäum genannt, die sich zwischen der Ebene der Luft und der Ebene des Wassers befindet. Sie jagen besonders gerne warmblütige Kreaturen. Bisweilen begeben sie sich in Kaltgebiete auf der materiellen Ebene, indem sie durch planare Tore wandern.

Ihr aggressiver Appetit auf Wärmequellen lässt sie auch Expeditionen und Siedlungen angreifen, die andere Räuber meiden würden, und Schmiede- oder Lagerfeuer verwechseln sie schnell mit einer leckeren Mahlzeit. Azer (siehe *Monsterhandbuch*) machen sich diese Vorliebe bei der Jagd auf Frostsalamander zunutze. Sie wagen sich in den Frostsäum und locken die Salamander mit großen Feuern in Fallen, töten sie und nutzen Haut und Zähne, um Waffen und Rüstungen anzufertigen.

Frostsalamander können zwar auch in der Erde graben, bevorzugen aber, sich durch Eis zu graben. Sie rollen sich in Eisbrocken, zermahlen sie und lassen sich dabei den Rücken kratzen. So entstehen allmählich ausgedehnte Eishöhlen und werden immer größer, da die Frostsalamander viel Eis aus den Wänden brechen.

Ein Frostsalamander muss nicht lange in einem Hort leben, bis eine kleine Armee hineinpassen würde. Unerfahrene Reisende freuen sich über solche Höhlen und sehen sie als willkommenen Unterschlupf. Nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein. Frostsalamander verschlingen gierig jeden, der dumm genug ist, in einem ihrer Lager zu übernachten.

Gelegentlich fangen Frostriesen (siehe *Monsterhandbuch*) diese Kreaturen, zähmen sie und lassen sie bei Bauarbeiten an Festungen und Außenposten graben.

FROSTSALAMANDER

Riesiger Elementar, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W12+64)

Bewegungsrate 18 m, Graben 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +4

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m,

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Urtümlich

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Brennende Wut: Wenn der Salamander Feuerschaden erleidet, wird sein Eisiger Atem automatisch aufgeladen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Salamander führt einen Bissangriff und vier Klauenangriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Stichschaden plus 5 (1W10) Kälteschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W6+5) Stichschaden.

Eisiger Atem (Aufladung 6): Der Salamander erzeugt in einem 18 Meter langen Kegel eisigen Wind. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 44 (8W10) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.



GAUTH

Gauth sind hungrige, tyrannische Kreaturen ähnlich wie Betrachter. Sie fressen Magie und versuchen, jedes schwächere Wesen zu Tributen zu zwingen. Ihr kugelförmiger Körper misst einen guten Meter. Sie haben sechs Augenstiele, ein zentrales Auge (manchmal von kleineren Augen umgeben) und vier kleine Greifarme ums Maul. Ihre Farben und Texturen entsprechen denen echter Betrachter.

Gauth können sich von Fleisch ernähren, ziehen jedoch die Energie vor, die sie aus magischen Gegenständen gewinnen können. Nach einigen Wochen ohne magische Nahrung müssen sie auf ihre Heimatebene zurückkehren und sind daher stets auf der Suche nach neuen Gegenständen. Manche lassen auch andere Kreaturen für sich danach suchen.

Wenn das Ritual zum Beschwören eines Beobachters scheitert, schiebt sich womöglich ein Gauth durch die beschädigte Verbindung und trifft sofort oder einige Minuten später ein. Unwissenden Kreaturen gegenüber kann er sich als Betrachter ausgeben, um sie einzuschüchtern. Seinen Beschwörer dagegen will er glauben machen, ein Beobachter zu sein, um an die magischen Gegenstände zu kommen, die er beim Beschwörer vermutet.

Betrachter (siehe *Monsterhandbuch*) vertreiben oder töten Gauth üblicherweise, wenn diese in ihr Territorium geraten. Manchmal zwingen sie die Gauth aber auch, ihnen zu dienen. Gauth sind nicht so xenophob wie Betrachter und kommen bisweilen in kleinen Gruppen vor. Ebenso gut ist es aber möglich, dass sie einander ignorieren.

GAUTH

Mittelgroße Aberration (Betrachter), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 6 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Int +5, Wei +5, Cha +4

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Betäubender Blick: Der Gauth kann Kreaturen, die sein mittleres Auge sehen können und ihren Zug innerhalb von neun Metern von ihm beginnen, zu einem SG-14-Weisheitsrettungswurf zwingen, sofern der Gauth die Kreatur sehen kann und nicht kampfunfähig ist. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur bis zum Anfang ihres nächsten Zugs betäubt.

Wenn die Kreatur nicht überrascht wird, kann sie zu Beginn ihres Zugs die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu vermeiden. In diesem Fall kann sie den Gauth bis zum Beginn ihres nächsten Zugs, wenn sie die Augen wieder abwenden kann, nicht sehen. Wenn die Kreatur den Gauth in der Zwischenzeit ansieht, muss sie den Rettungswurf sofort ausführen.

Todeskampf: Wenn der Gauth stirbt, explodiert die magische Energie in ihm, und jede Kreatur innerhalb von drei Metern von ihm muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 13 (3W8) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

AKTIONEN

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (2W8) Stichschaden.

Augenstrahlen: Der Gauth verschießt drei zufällig ausgewählte – wirft drei W6 und würfle bei Dopplungen erneut – der folgenden magischen Augenstrahlen auf bis zu drei Kreaturen innerhalb von 36 Metern, die er sehen kann.

- 1: Magischen Strahl verschlingen:** Das Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder einer seiner magischen Gegenstände verliert bis zum Beginn des nächsten Zugs des Gauths alle magischen Eigenschaften. Wenn der Gegenstand ein aufgeladener Gegenstand ist, verliert er außerdem 1W4 Ladungen. Bestimme den Gegenstand per Zufall und ignoriere Gegenstände, die nur einmal verwendet werden können, wie etwa Tränke und Schriftrollen.
- 2: Enervierungsstrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 18 (4W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.
- 3: Feuerstrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 22 (4W10) Feuerschaden.
- 4: Lähmender Strahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.
- 5: Stoßstrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu 4,5 Meter weit vom Gauth weggestoßen, und seine Bewegungsrate ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Gauths halbiert.
- 6: Schlafstrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es schläft ein und ist eine Minute lang bewusstlos. Das Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur es mit einer Aktion weckt. Dieser Strahl wirkt nicht auf Konstrukte und Untote.



GEDANKENZEUGE

Wenn ein Betrachter betäubt und zum Hirnbad eines Ältestengehirns (ebenfalls in diesem Buch) gebracht wird, kann er in einen Gedankenzeugen verwandelt werden. Dabei werden einige Augenstrahlen verwandelt, und vier seiner Augenstiele werden zu Tentakeln, die denen eines Gedankenschinders ähneln. Dem Gedankenzeugen werden Loyalität dem Ältestengehirn und Gehorsam den Befehlen von Illithiden gegenüber psychisch eingeimpft.

Seine primäre Funktion besteht darin, die telepathische Kommunikation innerhalb von Gedankenschinder-Kolonien zu verbessern. Eine Kreatur in telepathischer Verbindung mit einem Gedankenzeugen kann über diesen mit bis zu sieben weiteren Kreaturen kommunizieren, die der Gedankenzeuge sehen kann. So lassen sich Informationen und Befehle rasch verbreiten.

Getrennt von ihren Illithidenmeistern suchen sich Gedankenzeugen andere telepathisch begabte Kreaturen, um sich ihnen zu unterwerfen. Gedankenzeugen gehen Allianzen mit Flumphs (siehe *Monsterhandbuch*) und planaren Wesen wie Dämonen ein und passen ihre Weltsicht und Ausrichtung denen ihrer neuen Meister an.

GEDANKENZEUGE

Große Aberration, normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 75 (10W10+20)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 6 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Int +5, Wei +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie auf 180 m, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Telepathische Zentrale: Wenn der Gedankenzeuge eine telepathische Botschaft erhält, kann er sie telepathisch bis zu sieben weiteren Kreaturen innerhalb von 180 Metern von sich mitteilen, die er sehen kann.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Gedankenzeuge führt einen Biss- und einen Tentakelangriff aus oder setzt dreimal Strahl ein.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 16 (4W6+2) Stichschaden.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 20 (4W8+2) psychischen Schaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt (SG-13-Rettungswurf) und muss einen SG-13-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es ist festgesetzt, solange es gepackt bleibt.

Augenstrahl: Der Gedankenzeuge verschießt einen zufällig ausgewählten magischen Augenstrahl – wirft einen W6 und würfle

erneut, wenn der Strahl in dieser Runde schon zum Einsatz kam – und wählt dazu ein Ziel innerhalb von 36 Metern von sich aus, das es sehen kann:

- 1. Abweichungsstrahl:** Das Ziel muss einen SG-13-Charismarettungswurf ausführen. Scheitert er, ist das Ziel eine Minute lang bei Angriffswürfen im Nachteil. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- 2. Furchtstrahl:** Das Ziel muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang verängstigt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- 3. Psychischer Strahl:** Das Ziel muss einen SG-13-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es erleidet 27 (6W8) psychischen Schaden.
- 4. Bremsender Strahl:** Das Ziel muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, ist die Bewegungsrate des Ziels eine Minute lang halbiert. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen ausführen, und sie kann in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion, aber nicht beides ausführen. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- 5. Betäubender Strahl:** Das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang betäubt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- 6. Telekinetischer Strahl:** Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert er, bewegt der Gedankenzeuge das Ziel mit seinem telekinetischen Strahl bis zu neun Meter weit in eine beliebige Richtung und setzt es fest, bis der Gedankenzeuge seine nächste Runde beginnt oder kampfunfähig wird.

Wenn das Ziel ein Gegenstand ist, der höchstens 150 Kilogramm wiegt und nicht getragen wird, so wird es telekinetisch bis zu neun Meter weit in eine beliebige Richtung bewegt. Mit diesem Strahl kann der Gedankenzeuge Gegenstände sehr genau steuern, auch einfaches Werkzeug bedienen oder Türen und Behälter öffnen.



GERYON

Geryon kämpft endlos gegen Levistus um die Vorherrschaft in Stygia. Der Kampf zieht sich seit Jahrhunderten, und beide konnten schon zahllose Scharmützel für sich entscheiden. Derzeit beansprucht Levistus die Herrschaft über Stygia, wurde jedoch auf Befehl von Asmodeus in einem gigantischen Eisblock gefangen. Geryon sammelt seine Anhänger und will diese Gelegenheit nutzen, um seinen verhassten Rivalen ein für alle Mal loszuwerden.

Unter Erzteufeln ist Geryon für seine Kriegskünste berühmt. Er ist ein versierter Jäger und unermüdlicher Spurenleser. Häufig kämpft er an der Seite seiner Truppen, da er es genießt, Fleisch und Stahl einzuäschern und das Blut seiner Feinde zu schmecken. Doch Geryons Wildheit seine Fähigkeit eingeschränkt, Seelen zu sammeln und eine effektive Hierarchie aufzubauen. Weise, die die Neun Höllen studiert haben, halten den Kampf um Stygia für eine Prüfung von Asmodeus, um Geryon sowie Levistus von ihren übelsten Impulsen zu befreien – oder einen geeigneten Ersatz für beide zu finden.

GERYONS HORT

Geryon hat unlängst seine uralte Festung Kaltstahl zurückerobert, einen ausgedehnten Komplex im eisigen Zentrum Stygias. Er streift durch die Gänge, schwört Asmodeus

Rache und schmiedet Pläne, Levistus seinen Rang wieder abzutrotzen.

Der Herausforderungsgrad von Geryon ist 23 (50.000 EP), wenn er in seinem Hort gestellt wird.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Geryon eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Froststoß: Geryon lässt an einem Punkt innerhalb von 36 Metern von ihm, den er sehen kann, einen Kältestrahl hervorschießen. Die Kälte füllt einen würfelförmigen Raum von drei Metern Kantenlänge um diesen Punkt. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 28 (8W6) Kälteschaden.

Hasserfülltes Festsetzen: Geryon zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang festgesetzt. Das Ziel kann den Effekt auf sich beenden, indem er mindestens einem Verbündeten Schaden zufügt.

Verbannen: Geryon wirkt den Zauber *Verbannung*.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit Geryons Hort ist von Geryons Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Eisiger Wind: Eisige Sturmwinde heulen durch das Gebiet 1,6 Kilometer um den Hort.

Entnervende Schreie: Schreckliches Heulen und Schreien erklingt im Gebiet 1,6 Kilometer um den Hort. Beendet eine Kreatur eine kurze oder lange Rast in dieser Gegend, muss sie einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, sonst erhält sie keinerlei Vorzüge durch die Rast.

Höllische Tore: Intelligente Kreaturen innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort sehen häufig schimmernde Portale und halten sie für Zugänge zu sicheren Orten. Wird ein solches Portal betreten, führt es stets an irgendeinen Ort in Stygia.

Wenn Geryon stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

KULTISTEN VON GERYON

Geryon gewährt seinen Kultisten besondere Fähigkeiten. Mitglieder seines Kults erhalten das Merkmal Zerschmetternder Schlag. Anführer können auch das Merkmal Unbezwingbare Stärke erhalten.

Zerschmetternder Schlag (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Die Kreatur erhält als Bonusaktion einen Bonus auf den Schadenswurf beim nächsten Nahkampfwaffenangriff, der innerhalb der nächsten Minute trifft. Der Bonus entspricht ihrem Stärkemodifikator (mindestens +1).

Unbezwingbare Stärke (Aufladung 5-6): Wenn diese Kreatur Schaden erleidet, kann sie als Reaktion einen W10 werfen und das Ergebnis vom Schaden abziehen.

VARIANTE: HÖRNERSCALL

Geryon verfügt über eine Aktion, mit der er Minotauren beschwören kann.

Hörnerschall (1-mal täglich): Geryon bläst sein Horn, woraufhin 5W4 Minotauren (siehe *Monsterhandbuch*) an einer freien Stelle seiner Wahl innerhalb von 180 Metern von ihm erscheinen. Die Minotauren würfeln bei Erscheinen auf Initiative und gehorchen Geryon. Sie bleiben erhalten, bis sie sterben oder Geryon eine Aktion einsetzt, um sie zu entlassen.

GERYON

Riesiger Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 300 (24W12+144)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +13, Wei +10, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Täuschen +13, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 20, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Übungsbonus +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Geryon den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Geryon ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Geryon erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Wenn er gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Geryon stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Geryon führt einen Klauenangriff und einen Stachelangriff aus.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 23 (4W6+9) Kälteschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt

(SG-24-Rettungswurf) und ist festgesetzt, bis es befreit wird. Geryon kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig packen. Wurde das Ziel bereits von Geryon gepackt, erleidet es zusätzlich 27 (6W8) Kälteschaden.

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 6 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 14 (2W4+9) Energieschaden, und das Ziel muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 13 (2W12) Giftschaden und ist vergiftet, bis es eine kurze oder lange Rast beendet. Das Trefferpunktemaximum des Ziels ist um die Hälfte des erlittenen Giftschadens verringert. Es bleibt verringert, bis der Vergiftet-Zustand endet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Zauberwirken: Geryon wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-21-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einflüsterung*, *Eissturm*, *Eiswand*, *Gegenstand aufspüren*, *Gestalt verändern* (mittlere Größe bei Verändern des Erscheinungsbilds möglich), *Magie entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

1-mal täglich: *Verbannung*

Teleportieren: Geryon teleportiert sich und seine gesamte Ausrüstung bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Geryon kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Geryon am Anfang seines Zugs zurück.

Infernales Starren: Geryon zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-23-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder ist bis zum Ende seines nächsten Zugs von Geryon verängstigt.

Teleportieren: Geryon setzt Teleportieren ein.

Flinker Stich (kostet 2 Aktionen): Geryon führt einen Stachelangriff aus.



Meine Reisen im Wildraum werden mir stets von meinen Giff-Kollegen versüßt. Ihr Umgang mit Schießpulver erinnert mich an meine eigene explosive Zauberei. Spektakulär!
—Mordenkainen

GIFF

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)

Trefferpunkte 60 (8W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Sturmangriff mit dem Kopf voran: Der Giff kann versuchen, eine Kreatur umzustoßen. Wenn der Giff sich mindestens sechs Meter in gerader Linie bewegt und die Bewegung innerhalb von 1,5 Metern von einer großen oder kleineren Kreatur endet, muss die Kreatur einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie erleidet 7 (2W6) Wuchtschaden und wird umgestoßen.

Wissen über Feuerwaffen: Als Meister seiner Waffen kann der Giff die Nachladeeigenschaft von Musketen und Pistolen ignorieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Giff führt zwei Langschwert-, Musketen- oder Pistolenangriffe aus.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Muskete: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 12/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W12+2) Stichschaden.

Pistole: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9/27 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W10+2) Stichschaden.

Splittergranate (1-mal täglich): Der Giff wirft eine Granate bis zu 18 Meter weit, deren Explosion einen Radius von sechs Metern hat. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 17 (5W6) Stichschaden, anderenfalls die Hälfte.

GIFF

Es ist nicht schwer, einen Giff in einem Raum zu erkennen, da er über zwei Meter groß ist und einen flusspferdartigen Kopf hat. Im Wildraum und den entsprechenden Häfen sind Giff überwiegend als raumfahrende Söldner anzutreffen. Man schätzt sie wegen ihrer Kampfkünste und ihrer Neigung zu Sprengstoffen. Meist sind sie mit glänzenden Pistolen und Musketen bewaffnet. Der Wertekasten hier repräsentiert einen solchen Söldner.

Jeder Aspekt der Gesellschaft der Giff ist militärisch organisiert. Jeder Giff bekleidet zeitlebens einen militärischen Rang. Beförderungen hängen nicht vom Alter ab, sondern werden von Vorgesetzten als Belohnung für Tapferkeit vergeben.

Musketen und Granaten sind die Spezialitäten vieler Giff-Regimenter. Je heller der Blitz, je größer der Wumms und je dichter der Rauch, desto mehr Ruhm erntet der Giff, der die Waffe führt. Giff-Söldner lassen sich lieber in Schießpulverfässern bezahlen als in Gold, Edelsteinen oder anderen Währungen.

SCHIESSPULVERFÄSSER

Giff betreiben nicht nur ihre Waffen mit Schießpulver, auch ihre Schiffe und Söldnerunternehmen lagern und bewegen Schießpulver in Fässern. In Notfällen oder bei Bedarf an einer großen Explosion können ganze Fässer verwendet werden. Ein Giff kann in derselben Aktion die Lunte zünden und das Fass bis zu 4,5 Meter weit werfen. Das Fass explodiert zu Beginn des nächsten Zugs des Giffs. Jede Kreatur innerhalb von sechs Metern vom explodierenden Fass muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 24 (7W6) Feuerschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen.

Jedes weitere Schießpulverfass innerhalb von sechs Metern eines explodierenden Fasses explodiert mit einer 50-prozentigen Wahrscheinlichkeit ebenfalls. Es wird jedoch nur einmal pro Runde auf jedes Fass gewürfelt, egal, wie viele andere Fässer in der Nähe explodieren.



GIRALLON

Ein Girallon sieht aus wie ein überdimensionierter Affe mit vier Armen und grauweißem Fell. Seine beachtlichen Hauer und Krallen weisen ihn als monströse Raubkreatur aus.

Girallone kommen meist in gemäßigten bis warmen Waldgebieten voller Leben vor. Sie können so gut klettern wie Affen, wobei es nur wenige Bäume gibt, die ihr enormes Gewicht tragen können. Offenbar fühlen sie sich von Ruinen angezogen, vor allem solchen in tiefen Wäldern und Dschungeln. Sie sehen Gebäude als bessere Bäume, deren „Äste“ sie auch in den „Wipfeln“ noch tragen können. Die Kreaturen können Mauern und Befestigungen mühelos erklimmen und ihre Umgebung von erhöhten Punkten aus im Blick behalten.

Wenn sie nicht gerade klettern, schleichen sie über den Waldboden oder lauern in Ruinen und schmalen Felsspalten auf Beute. Dabei sind sie angesichts ihrer Größe und mangelnden Tarnung überraschend unauffällig.

Girallone bilden lose Verbände aus Familien, die üblicherweise vom dominanten – häufig dem ältesten – Erwachsenen angeführt werden. Wenn sie auf Jagd sind, verständigen sie sich mit Schreien und Gestik über größere Entfernungen. Die Individuen jagen meist alleine, damit jeder genug findet. Bei besonders großer Beute kann der Anführer aber auch eine gemeinschaftliche Aktion beschließen. Die Beute wird bei Erfolg geteilt, und die besten Teile gehen an Individuen mit Nachwuchs.

Mancher Weise hält Girallone aufgrund ihres merkwürdigen Erscheinungsbilds und ihrer Vorliebe für Ruinen für magisch erschaffene Wächter eines untergegangenen Reiches. Seit dessen Fall vor vielen Jahrtausenden sind die Girallone wild geworden und haben sich in aller Welt verteilt.

Schon viele Kreaturen haben versucht, sie zu zähmen, zu unterwerfen oder mit ihnen zu kooperieren. Beispielsweise gab es Waldbewohner, die sie zu Wächtern ausbilden wollten. Anderen ist ihr friedlicher Umgang untereinander aufgefallen, und sie nähern sich dem jeweiligen Anführer mit Nahrung und anderen Geschenken – in der Hoffnung, so eine Allianz mit diesen Kreaturen schmieden zu können.

Werden Girallone gut behandelt, sind sie manchmal bereit, als Wächter zu dienen. Dabei reicht ihre Intelligenz jedoch nur aus, um Fremde anzugreifen, die ihr Territorium betreten. Nur, wenn sie früh gefangen und ausgebildet werden, kann man sie später bei ungewöhnlichen Diensten wie etwa als Wächter von Diebesgilden in Städten antreffen. Wer einen Girallon halten will, muss sich stets vorsehen, da die Kreatur jederzeit zu ihrer räuberischen Natur zurückkehren kann.

GIRALLON

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Girallon führt einen Bissangriff und vier Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Hiebschaden.

BONUSAKTIONEN

Aggressiv: Der Girallon nutzt seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlich gesinnten Kreatur, die er sehen kann.

GITHYANKI

Githyanki stammen vom gleichen uralten Volk wie die Githzerai ab (ebenfalls in diesem Buch). Sie sind groß und hager, haben potente psionische Kräfte und leben überwiegend auf der Astralebene. Zu den bekanntesten Githyanki gehören die kriegerischen Anhänger der Lich-Königin Vlaakith. Sie terrorisieren die Astralebene und plündern die Wunder und Reichtümer anderer Ebenen im ganzen Multiversum.

GITHYANKI-GISH

Gish runden ihre magischen Fähigkeiten mit ihren Schwertkampfkünsten ab und stellen entsprechend gefährliche Gegner dar. Ihre Spezialisierungen machen sie zu geeigneten Assassinen, Plünderern und Spionen.

GITHYANKI-GISH

Mittelgroßer Humanoider (Gith, Magier), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)

Trefferpunkte 130 (20W8+40)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +6, Int +7, Wei +6

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

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Githyanki führt entweder drei Langschwert- oder Telekinetisches-Geschoss-Angriffe oder einen der Angriffe und einen Zauber aus.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 7 (1W8+3) Hiebschaden oder 8 (1W10+3) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 22 (5W8) psychischen Schaden.

Telekinetisches Geschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 28 (8W6) Energieschaden.

Zauberwirken (Psionik): Der Githyanki wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft*, *Licht*, *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Je 3-mal täglich: *Feuerball*, *Unauffindbarkeit* (nur auf sich selbst),
Unsichtbarkeit

Je 1-mal täglich: *Dimensionstür*, *Ebenenwechsel*, *Telekinese*

BONUSAKTIONEN

Astralschritt (Aufladung 4-6): Der Githyanki teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

GITHYANKI-KITH'RAK

In militärisch geprägten Githyanki-Kulturen haben die Bürger Ränge und Zuständigkeiten. Gruppen zu je zehn Kriegern führen die Befehle der Sarths (Githyanki-Krieger, siehe *Monsterhandbuch*) aus. Zehn Sarths unterstehen ihrerseits einem mächtigen Kith'rak. Diese Champions durchlaufen eine quälende Ausbildung und psionische Tests, bis ihnen der Respekt ihrer Untergebenen sicher ist.

GITHYANKI-OBERBEFEHLSHABER

Oberbefehlshaber befehligen Armeen. Jedem Oberbefehlshaber unterstehen zehn Kith'raks, die ihrerseits den Rest der Armee befehligen. Die meisten Githyanki-Oberbefehlshaber reiten in der Schlacht rote Drachen (siehe *Monsterhandbuch*).

GITHYANKI-KITH'RAK

Mittelgroßer Humanoider (Gith), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 180 (24W8+72)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Int +7, Wei +6

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Githyanki führt drei Zweihandschwertangriffe aus.

Zweihandschwert: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 11 (2W6+4) Hiebschaden plus 17 (5W6) psychischen Schaden.

Zauberwirken (Psionik): Der Githyanki wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Je 3-mal täglich: *Unauffindbarkeit* (nur auf sich selbst),
Verschwinden

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Telekinese*

BONUSAKTIONEN

Astralschritt (Aufladung 4-6): Der Githyanki teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Die Truppe sammeln: Der Githyanki beendet magisch bei sich selbst und jeder Kreatur seiner Wahl innerhalb von neun Metern, die er sehen kann, die Zustände Bezaubert und Verängstigt.

REAKTIONEN

Parieren: Der Githyanki erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 4. Dazu muss der Githyanki den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.



GITHYANKI-OBERBEFEHLSHABER

GITHYANKI-KITH'RAK

GITHYANKI-GISH

GITHYANKI-OBERBEFEHLSHABER

Mittelgroßer Humanoider (Gith), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 187 (22W8+88)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +9, Int +8, Wei +8

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Githyanki den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Githyanki führt zwei Silberzweihandschwert-Angriffe aus.

Silberzweihandschwert: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W6+7) Hiebschaden plus 17 (5W6) psychischen Schaden. Bei einem kritischen Treffer gegen einen Astralkörper (wie beim Zauber *Astrale Projektion*) kann der Githyanki die Silberschnur durchtrennen, die das Ziel mit seinem Körper verbindet, anstatt dem Ziel Schaden zuzufügen.

Zauberwirken (Psionik): Der Githyanki wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Je 3-mal täglich: *Schweben* (nur auf sich selbst), *Unauffindbarkeit* (nur auf sich selbst)

Je 1-mal täglich: *Bigbys Hand*, *Ebenenwechsel*, *Massen-Einflüsterung*, *Telekinese*

BONUSAKTIONEN

Astralschritt: Der Githyanki teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

REAKTIONEN

Parieren: Der Githyanki erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 5. Dazu muss der Githyanki den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Githyanki kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Githyanki am Anfang seines Zugs zurück.

Verbündete befehligen: Der Githyanki zielt auf einen Verbündeten innerhalb von neun Metern, den er sehen kann. Wenn das Ziel den Githyanki sehen oder hören kann, kann es als Reaktion (sofern verfügbar) einen Nahkampfwaffenangriff ausführen ist beim Angriffswurf im Vorteil.

Angriff (2 Aktionen): Der Githyanki führt einen Silberzweihandschwert-Angriff aus.

GITHZERAI

Die Githzerai sind ein außerweltliches Volk mit psionischen Kräften, die gemeinsame Vorfahren mit den Githyanki (ebenfalls in diesem Buch) haben. Die Anhänger des großen Githzerai-Anführers Zaerith Menyar-Ag-Gith sind Asketen, die abgeschieden vom Rest des Kosmos in Festungen leben, die im Chaos des Limbus schweben. Statt anderen ihren Willen aufzuzwingen, konzentrieren sie sich lieber auf die Kontrolle und Manipulation ihrer endlos formbaren Heimat.

GITHZERAI-ANARCH

Anarchen sind Weise und Mystiker, die Githzerai-Gemeinschaften vorstehen und die Adamant-Zitadellen leiten, die im Limbus und andernorts als Posten dienen. Ihre psionischen Fähigkeiten sind bemerkenswert. Sie können die ungeformte Substanz ihrer Wahlheimat mit Gedankenkraft manipulieren.

HORT VON ANARCHEN

Im chaotischen Limbus schaffen Githzerai-Anarchen Oasen der Ruhe. Sie können mit ihren psionischen Kräften formlose Substanz beeinflussen und Berge, Seen und Gebäude als Grundlagen einer Githzerai-Gemeinschaft erschaffen.

Der Herausforderungsgrad des Anarchen beträgt 17 (18.000 EP), wenn er in seinem Hort gestellt wird.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Anarch eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden

Gegenstand bewegen: Der Anarch kann einen Gegenstand innerhalb von 115 Metern, den er sehen kann, magisch bewegen, indem er einen Weisheitswurf mit Vorteil ausführt. Der SG hängt von der Größe des Gegenstands ab: SG 5 bei winzigen, SG 10 bei kleinen, SG 15 bei mittelgroßen, SG 20 bei großen und SG 25 bei riesigen oder noch größeren Gegenständen.

Gegenstand erschaffen: Der Anarch wirkt den Zauber *Erschaffung* (als Zauber des 9. Grades) mit ungeformter Limbus-Substanz statt aus Schattenmaterial. Im Limbus verbleibt der Gegenstand unabhängig von seiner Zusammensetzung erhalten, bis die Konzentration des Anarchen gestört wird. Wenn der Anarch sich mehr als 36 Meter weit vom Gegenstand entfernt, so wird seine Konzentration gestört.

Psionisches Geschoss: Der Anarch wirkt den Zauber *Blitz* (als Zauber 5. Grades), kann jedoch statt der Schadensart Blitz eine der Arten Kälte, Feuer, Psychisch, Gleißend oder Schall auswählen. Wenn der Zauber anderen Schaden als Feuer oder Blitz bewirkt, geraten brennbare Gegenstände nicht in Brand.

REGIONALE EFFEKTE

Regionen, in denen ein Anarch seinen Hort hat, werden von seiner Präsenz entstellt, was mindestens einen der folgenden Effekte hat:

Gegenstand stabilisieren: Der Anarch stabilisiert einen im Limbus erzeugten Gegenstand, der auf die materielle Ebene gebracht wurde, solange sich beide nicht weiter als 1,6 Kilometer voneinander entfernt befinden (keine Aktion erforderlich).

Substanz formen: Im Limbus kann der Anarch zehn Minuten damit verbringen, ein Gebiet um sich mit acht Kilometern Radius zu stabilisieren und jede vom Anarchen gewünschte unbelebte Form annehmen zu lassen. Der Anarch bestimmt Gestalt und Zusammensetzung der erzeugten Formen.

Wenn der Anarch stirbt, enden diese Effekte nach 1W6 Runden. Geformte Substanz wird zu chaotischen Strudeln aus Energie und Materie und schließlich zu ungeformter Substanz, die sich 1W6 Runden später auflöst.

GITHZERAI-ANARCH

Mittelgroßer Humanoider (Gith), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 20 (psychischer Schutz)

Trefferpunkte 144 (17W8+68)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +8, Ges +10, Int +9, Wei +10

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10

Sinne Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Übungsbonus +5

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Githzerai den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Psychische Verteidigung: Wenn der Githzerai keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, wird sein Weisheitsmodifikator zur RK addiert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Githzerai führt drei waffenlose Angriffe aus.

Waffenloser Angriff: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Wuchtschaden plus 18 (4W8) psychischen Schaden.

Zauberwirken (Psionik): Der Githzerai wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Je 3-mal täglich: *Telekinese*, *Unsichtbares sehen*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Energiewand*, *Kugel der Unverwundbarkeit*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Githzerai kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Githzerai am Anfang seines Zugs zurück.

Schlag: Der Githzerai führt einen waffenlosen Angriff aus.

Teleportieren: Der Githzerai teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Schwerkraft ändern (kostet 3 Aktionen): Der Githzerai wirkt den Zauber *Schwerkraft umkehren* mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken. Der Zauber hat den normalen Effekt, wobei der Githzerai den Bereich in alle Richtungen orientieren kann und Kreaturen und Gegenstände zum Ende des Bereichs fallen.

GITHZERAI-ANARCH (MITTE) MIT
ZWEI GITHZERAI-ERLEUCHTETEN.



GITHZERAI-ERLEUCHTETER

Einige spirituelle Githzerai verbringen lange Stunden in Meditation, um die Grenzen ihrer Formen zu überwinden und die Beschaffenheit der Realität zu verstehen. Zerths, welche die nächste Ebene ihrer Ausbildung abschließen, werden als Erleuchtete bezeichnet.

GITHZERAI-ERLEUCHTETER

Mittelgroßer Humanoider (Gith), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (psychischer Schutz)

Trefferpunkte 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	19 (+4)	13 (+1)

Rettungswürfe Str +6, Ges +8, Int +7, Wei +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gith

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Psychische Verteidigung: Wenn der Githzerai keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, wird sein Weisheitsmodifikator zur RK addiert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Githzerai führt drei waffenlose Angriffe aus.

Waffenloser Angriff: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 13 (2W8+4) Wuchtschaden plus 18 (4W8) psychischen Schaden.

Zauberwirken (Psionik): Der Githzerai wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

3-mal täglich: *Unsichtbares sehen*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Teleportieren*

Temporaler Angriff (Aufladung 6): Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. Treffer: Bewirkt 13 (2W8+4) Wuchtschaden plus 52 (8W12) psychischen Schaden. Das Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es gelangt in der Zeit eine Runde in die Zukunft. Es verschwindet, bis es in der nächsten Runde erscheint. Wenn der Effekt endet, erscheint das Ziel am gleichen Ort oder an der nächsten freien Stelle wieder.

REAKTIONEN

Sturz abfedern: Wenn der Githzerai stürzt, wird sein Sturzscha- den um 50 verringert.



GLEITENDER VERFOLGER

Das Streben nach Rache führt manchmal dazu, dass sich stark Gekränkte einem Ritual unterziehen, bei dem ihre Körper in ein halbflüssiges Wesen verwandelt werden, die als Gleitende Verfolger bekannt sind. Gleitende Verfolger sind harmlos und heimtückisch zugleich und fließen an Orte, die keine normale Kreatur erreichen kann. Sie töten ihre Beute auf ihre eigene, wässrige Art.

Das Ritual zur Erschaffung eines Gleitenden Verfolgers ist Vetteln, Lichen und Priestern bekannt, die Rachegötter verehren. Es kann nur an einer willigen Kreatur durchgeführt werden, die nach Rache dürstet. Das Ritual saugt die gesamte Feuchtigkeit aus dem Körper des Subjekts und tötet es. Der Geist des Subjekts sowie sein unstillbares Verlangen nach Vergeltung lebt jedoch in der Pfütze weiter, die den Überresten entspringt.

Ein Gleitender Verfolger schmeckt den Boden, über den er sich bewegt, und sucht nach der Spur seiner Beute. Für den Todesschlag erhebt sich ein Gleitender Verfolger und umhüllt eine Kreatur. Dabei versucht er, die Kreatur zu ertränken und ihr gleichzeitig Blut abzusaugen.

Mit der Rache an seinem Ziel endet weder die Existenz eines Gleitenden Verfolgers noch sein Durst nach Blut. Einige Gleitende Verfolger sind sich ihrer Absicht bewusst und weiten ihr Streben nach Rache auf andere aus, beispielsweise Personen, die dem ursprünglichen Ziel geholfen oder sich mit ihm angefreundet haben. In den meisten Fällen kann der Verstand eines Verfolgers jedoch nicht damit umgehen, in flüssiger Form ohne Kommunikationsmöglichkeit und mit einem Durst nach Blut gefangen zu sein. Nachdem sie ihre Pflicht erfüllt hat, greift die überforderte Kreatur wahllos an, bis sie zerstört wird.

GLEITENDER VERFOLGER

Mittelgroßer Schlick, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +6

Schadensempfindlichkeiten Feuer, Kälte

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Blind, Erschöpfung, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Taub, Versteinert

Sinne Blindsight 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht alle bekannten Sprachen seiner vergangenen Form, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Gleitende Verfolger am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der gleitende Verfolger bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Gleitende Verfolger keine Pfütze ist.

Flüssige Form: Der Gleitende Verfolger kann den Bereich eines Feindes betreten und dort anhalten. Er kann sich zudem durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern: Der Gleitende Verfolger kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 8 (1W10+3) Wuchtschaden.

Leben aussaugen: Eine höchstens große Kreatur innerhalb von 1,5 Metern vom Gleitenden Verfolger, die er sehen kann, muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird gepackt (SG-13-Rettungswurf). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt und kann nicht atmen, es sei denn, es verfügt über Wasseratmung. Zusätzlich erleidet das gepackte Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 16 (3W10) nekrotischen Schaden. Der Gleitende Verfolger kann jeweils nur ein Ziel gleichzeitig packen.

Während er das Ziel gepackt hält, erleidet der Gleitende Verfolger nur den halben Schaden, der ihm zugefügt wird (abgerundet), die andere Hälfte erleidet das Ziel.

BONUSAKTIONEN

Wässrige Heimlichkeit: Unter Wasser führt der Gleitende Verfolger die Verstecken-Aktion aus und ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil.



GLOTZER

Glutzer sind winzige Manifestationen der Träume von Betrachtern. Sie ähneln dem Betrachter, der sie erträumt hat, messen jedoch nur 20 Zentimeter und haben nur vier Augenstiele. Ihrem Schöpfer folgen sie wie aggressive Hündchen, und manchmal machen sich ganze Rudel dieser Kreaturen auf, um Schädlinge im Hort ihres Meisters zu töten und schwächere Kreaturen zu terrorisieren.

Glutzer können eigentlich nicht sprechen. Sie imitieren nur Wörter und Sätze, die sie gehört haben, mit höhnischer hoher Stimme. Betrachter finden Glutzer amüsant und tolerieren ihre Anwesenheit wie die von verzogenen Haustieren. Manche Betrachter mit Magierschergen bestehen auf einem Glutzer als Vertrautem, da sie durch dessen Augen sehen können.

Wilde Glutzer, die von ihrem Schöpfer getrennt leben, sind territorial. Sie fressen Insekten und Kleintiere und spielen gerne mit ihrer Beute. Einzelne lebende Exemplare meiden andere Kreaturen, sobald diese mindestens mittelgroß sind. In Rudeln greifen sie jedoch auch größere Beute an. Es kommt vor, dass Glutzer Fremde verfolgen, wenn sie sein Territorium betreten, sie lautstark imitieren und sich allgemein nervtötend aufführen, bis die Fremden wieder weg sind. Doch werden sie von Kreaturen konfrontiert, die sie nicht töten können, fliehen sie.

VARIANTE: GLOTZER-VERTRAUTER

Zauberwirker, die an ungewöhnlichen Vertrauten interessiert sind, stellen fest, dass Glutzer ganz versessen darauf sind, Personen mit magischer Macht zu dienen. Wenn der Meister des Glutzer-Vertrauten nicht streng genug ist, kann der Glutzer sich aufsässig und aggressiv anderen winzigen Kreaturen gegenüber verhalten. Glutzer, die als Vertraute dienen, haben folgende Eigenschaft:

Vertrauter: Der Glutzer kann einer anderen Kreatur als Vertrauter dienen und ein telepathisches Band mit ihr eingehen, sofern der Meister ein Zauberwirker der mindestens dritten Stufe ist. Solange die Verbindung besteht, kann der Meister spüren, was der Glutzer wahrnimmt, solange sich beide nicht mehr als 1,6 Kilometer voneinander entfernt befinden. Fügt der Meister dem Glutzer Schaden zu, beendet dieser seinen Dienst als Vertrauter und das telepathische Band.

GLOTZER

Winzige Aberration (Betrachter), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 13 (3W4+6)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Stimmen nachahmen: Der Glutzer kann einfache Sprechlaute jeder beliebigen Sprache nachahmen, die er gehört hat. Eine Kreatur, die diese Laute hört, erkennt sie als Imitation, sofern sie einen SG-10-Weisheitswurf (Einsicht) besteht.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 1 Stichschaden.

Augenstrahlen: Der Glutzer verschießt zwei zufällig ausgewählte – wirft zwei W4 und würfle bei Dopplungen erneut – der folgenden magischen Augenstrahlen auf bis zu zwei Kreaturen innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann.

1: Verwirrender Strahl: Das Ziel muss einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Glutzer bezaubert. Wenn das Ziel auf diese Art bezaubert ist, so ist seine Bewegungsrate halbiert, und es ist bei Angriffswürfen im Nachteil.

2: Furchtstrahl: Das Ziel muss einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Glutzer verängstigt.

3: Froststrahl: Das Ziel muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 10 (3W6) Kälteschaden.

4: Telekinesestrahl: Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, muss es einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu neun Meter weit vom Glutzer weggestoßen. Wenn das Ziel ein winziger Gegenstand ist, der nicht getragen oder gehalten wird, bewegt der Glutzer ihn bis zu neun Meter weit in eine beliebige Richtung. Mit diesem Strahl kann der Glutzer Gegenstände sehr genau steuern, auch einfaches Werkzeug bedienen oder einen Behälter öffnen.

BONUSAKTIONEN

Aggressiv: Der Glutzer nutzt seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlich gesinnten Kreatur, die er sehen kann.

Der Lebenszyklus von Yeenoghus Gnollen beginnt und endet mit Fressen. Sie fressen ihre Feinde und einander. Erst im Tod lässt ihr unbändiger Hunger nach.
 – Mordenkainen



GNOLL-DÖRRLING

Mittelgroßer Untoter,
 normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 7

Sprachen Versteht Gnollisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) **Übungsbonus** +2

Ungewöhnliche Natur: Der Dörbling muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Dörbling führt zwei Biss- oder Dornenknüppelangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) nekrotischen Schaden.

Dornenknüppel: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Wüten: Wenn der Dörbling in seinem Zug die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 verringert hat, nutzt er bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate und führt einen Bissangriff aus.

REAKTIONEN

Rachsüchtiger Schlag: Wenn die Trefferpunkte eines Gnolls innerhalb von neun Metern vom Dörbling auf 0 verringert werden, führt der Dörbling einen Biss- oder Dornenknüppelangriff aus.

GNOLL-DÖRRLING

Manchmal wenden sich die Gnolle von Yeenoghu gegeneinander, um zu bestimmen, wer der Anführer eines Kriegstrupps ist, oder weil ihr Hunger einfach zu groß ist. Auch unter normalen Umständen dürfen Gnolle nicht zu lange ohne Beute bleiben, da sie sonst ihren Hunger und ihre Grausamkeit nicht mehr kontrollieren können. Früher oder später kämpfen sie gegeneinander.

Die Überlebenden verschlingen das Fleisch ihrer toten Kameraden, bewahren die Knochen jedoch auf. Dann führen sie die Rituale von Yeenoghu (ebenfalls in diesem Buch) aus, um die Überreste als Gnoll-Dörbling auferstehen zu lassen.

Dörlinge reisen mit ihren Kameraden und versuchen alles zu töten, was ihnen in die Quere kommt. Sie fressen nicht und sind nicht von Hunger getrieben. So bleibt mehr Fleisch für den Kriegstrupp übrig.

GNOLLE

Die ersten Gnolle waren magisch verwandelte Hyänen. Viele von ihnen wurden vom Dämonenfürsten Yeenoghu korumpiert. Ob in Yeenoghus Diensten oder mit dem Überleben der eigenen Leute beschäftigt – Gnoll-Kriegstrupps schwächen ihre Gegner mit Überraschungsangriffen und hinterlassen nur selten Überlebende.

GNOLL-FLEISCHNAGER

Diese Gnolle nutzen keine Fernkampfwaffen, lieber kurze Klängen, die sie flink und effizient führen können. Im Eifer des Gefechts spurten sie fauchend über das Schlachtfeld und erschlagen vereinzelt oder verwundete Gegner.

GNOLL-JÄGER

Die Jäger sind die unauffälligsten Gnolle in einem Kriegstrupp. Sie bilden eine stille Vorhut, die sich um isolierte Gegner kümmert und dem Rest ihrer Streitmacht den Weg bereitet.

Jäger sind vor allem mit dem Langbogen versiert. Sie verschießen Pfeile, die mit üblen Widerhaken versehen sind. Selbst nichttödliche Treffer sind fatal, da die Pfeilspitzen große Schmerzen bewirken und den Opfern dadurch die Flucht unmöglich wird.



GNOLL-JÄGER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (-1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gnollisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Gnoll führt zwei Biss-, Speer- oder Langbogenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden.

Speer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Ende seines nächsten Zugs um drei Meter verringert.

BONUSAKTIONEN

Wüten: Wenn der Gnoll in seinem Zug die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 verringert hat, nutzt er bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate und führt einen Bissangriff aus.

GNOLL-FLEISCHNAGER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (Beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Rettungswürfe Ges +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gnollisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Gnoll führt einen Bissangriff und zwei Kurzschwertangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden.

Kurzschwert: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden.

Plötzlicher Ansturm: Die Bewegungsrate des Gnolls ist bis zum Ende der Runde um 18 Meter erhöht, und seine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

BONUSAKTIONEN

Wüten: Wenn der Gnoll in seinem Zug die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 verringert hat, nutzt er bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate und führt einen Bissangriff aus.



GRAUER REISSER

Graue Reißer werden von merkwürdigen Impulsen getrieben. Trotz ihrer gigantischen Größe und ihres schrecklichen Appetits wollen sie vor allem eine Bindung mit einer intelligenten Kreatur eingehen. Ist dies geschehen, so beschützen sie diese Kreatur mit ihrem Leben. Graue Reißer sind stark und wild und damit vorzügliche, jedoch nicht allzu intelligente Wächter.

Sie vermehren sich, indem sie kleine Knollen am Körper ausbilden, die reifen und sich irgendwann als eigenständige Graue Reißer ablösen. Familiärer Zusammenhalt oder Fürsorge für die Nachkommen sind Grauen Reißern unbekannt. An diese Stelle tritt ihr Bedürfnis nach einer Bindung mit einer intelligenten Kreatur. Ist ein geeigneter Meister gefunden, so singen sie für ihn: Merkwürdige trällernde Rufe, begleitet von Unterwerfungsgesten und Gescharre auf dem Erdboden. Sobald die Bindung besteht, dienen sie ihren Meistern mit großer Ergebenheit.

Graue Reißer sind zwar starke, aber auch unberechenbare Verbündete. Sie kämpfen hervorragend und tun ihrem Meister im Kampf nichts zuleide, doch außerhalb von Kämpfen können sie für erhebliche Schwierigkeiten sorgen. So folgen sie ihren Meistern oft auch dann, wenn ihnen befohlen wurde zu warten. Bisweilen zerstören sie das Haus ihres Meisters, reißen Löcher in Schiffsrümpfe, greifen aus Eifersucht an oder Schlimmeres.

In der Tabelle „Schrullen von Grauen Reißern“ findest du mögliche Schrullen für Graue Reißer, die du gezielt oder zufällig auswählen kannst.

SCHRULLEN VON GRAUEN REISSERN

W12 Schrulle

- 1 Hasst Pferde und andere Reittiere.
- 2 Brüllt laut, wenn seine Bindungskreatur von einer anderen Kreatur berührt wird.
- 3 Kuschelt gerne.
- 4 Reißt Bäume aus und benagt sie.
- 5 Hat grauenhafte Blähungen.
- 6 Bringt seiner Bindungskreatur ständig Fleischopfer.
- 7 Gräbt zwanghaft im Boden.
- 8 Greift Kutschen und Wagen an wie schreckliche Monster.
- 9 Heult, wenn es regnet.
- 10 Jammert erbarmungswürdig im Dunkeln.
- 11 Vergräbt Schätze, die er findet.
- 12 Jagt Vögel und tut alles, um sie zu fangen, egal, was er dabei zerstört.

GRAUER REISSER

Große Monstrosität, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	8 (-1)

Rettungswürfe Str +8, Kon +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen -

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Graue Reißer führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 17 (2W12+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, muss es einen SG-16-Stärkerrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W8+4) Hiebschaden, plus 10 (3W6) Wuchtschaden, wenn das Ziel am Boden liegt.

REAKTIONEN

Blutiger Tobsuchtsanfall: Wenn der Graue Reißer Schaden erleidet, führt er einen Klauenangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur in Reichweite aus, die nicht sein Meister ist.

GRAZ'ZT

Das Erscheinungsbild dieses Dämonenfürsten ist eine Warnung, dass nicht alles gut ist, was schön ist. Graz'zt ist beinahe drei Meter groß. Jeder Zentimeter seines Körpers, jeder seiner brennenden Blicke strahlt eine Mischung von Lust und Schmerz aus. Graz'zt kann sich nach Belieben verwandeln und jede menschenähnliche Form annehmen, die ihm oder seinem Publikum gefällt. Doch in jeder Gestalt ist seine Schönheit subtil gestört, womöglich von der unterschwelligten Grausamkeit seiner Züge, vielleicht aber auch von sechs statt fünf Fingern und Zehen.

Graz'zt umgibt sich mit den schönsten Dingen und den attraktivsten Dienern. Er trägt Gewänder aus Seide und Leder, die so schön wie verstörend sind. Sein Hort und der seiner Kultisten sind Lustschlösser, in denen außer Freundlichkeit und Zurückhaltung alles erlaubt ist.

Seine Kulte sind oft Geheimgesellschaften, die sich der Ausschweifung und der Unterwerfung anderer durch Erpressung, Sucht und Manipulation verschrieben haben. Sie tragen Alabastermasken mit ekstatischen Ausdrücken, üppige Gewänder und Körperschmuck je nach ihren Vorlieben.

Graz'zt zieht zwar Charme und subtile Manipulation vor, ist jedoch im Zweifelsfall zu jeder Grausamkeit fähig. Er führt das Zweihandschwert Angdrelve, auch Welle des Kummers genannt, dessen scharfe gewellte Klinge auf seinen Befehl hin Säure absondert.

GRAZ'ZTS HORT

Graz'zts erster Hort ist sein Silberpalast, ein grandioses Bauwerk in der Stadt Zelatar in der abyssischen Domäne Azzatar. Graz'zt strahlt seine dämonische Macht in einer fast greifbaren Aura ab, durch welche die Realität um ihn herum verzerrt wird. Hält er sich lange genug an einem Ort auf, kann er ihn mit dieser Macht verwandeln.

Graz'zts Hort ist der Inbegriff von Prahlerei und Hedonismus. Seine Pracht ist so dekadent, dass noch der reichste Sterbliche angesichts der Verschwendung erröten würde. Innerhalb von Graz'zts Horten sind seine Anhänger und Diener gezwungen, Graz'zts Prunksucht zu befriedigen.

Graz'zt hat sich als sprudelnde Quelle magischer Energie erwiesen. Er glaubt offenbar, zwischen uns wäre noch mehr. Irgendwann wird er die Wahrheit schon herausfinden.

– Tasha



HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Graz'zt eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden:

Befehl: Graz'zt wirkt den Zauber *Befehl* auf jede Kreatur seiner Wahl in seinem Hort. Er muss die Kreaturen dazu nicht sehen können, sondern nur wissen, dass sie sich in seinem Hort aufhalten. Alle Ziele erhalten dabei denselben Befehl.

Spiegel beschwören: Glatte Oberflächen im Hort werden zu spiegelnden Oberflächen. Bis eine andere Hortaktion eingesetzt wird, sind Kreaturen im Hort bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil, die sie ausführen, um sich zu verstecken.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit dem Hort des Graz'zt ist von seiner Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Aufgestörte Tiere: Wilde Tiere innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort zeigen Kampf- und Balzverhalten wie zur Paarungszeit.

GRAZ'ZT

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 346 (33W10+165)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +12, Wei +12

Fertigkeiten Motiv erkennen +12, Täuschen +15, Überzeugen +15, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 22, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Übungsbonus +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Graz'zt den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Graz'zt ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Graz'zt führt zwei Welle-des-Kummers-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz eines Zaubers ersetzen.

Welle des Kummers (Zweihandschwert): Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 20 (4W6+6) Energieschaden plus 14 (4W6) Säureschaden.

Zauberwirken: Graz'zt wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-23-Zauberrettungswurf):

Betörende Gefilde: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort sind alle Würfe auf Weisheit (Einsicht) im Nachteil und alle Würfe auf Charisma (Einschüchtern) und Charisma (Überzeugen) im Vorteil.

Spiegel überall: Glatte Oberflächen aus Stein oder Metall innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort werden reflektierend, als wären sie poliert. Diese Oberflächen werden auf übernatürliche Art spiegelnd.

Wenn Graz'zt stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

KULTISTEN VON GRAZ'ZT

Graz'zt gewährt seinen Kultisten besondere Fähigkeiten. Seine Kultisten können das Merkmal Freude am Schmerz erhalten, die Anführer das Merkmal Meister der Genüsse.

Freude am Schmerz: Wenn diese Kreatur einen kritischen Treffer erleidet, kann sie als Reaktion einen Nahkampfwaffenangriff ausführen.

Meister der Genüsse: Wenn diese Kreatur Schaden erleidet, kann sie als Reaktion sich selbst und bis zu drei Verbündeten innerhalb von neun Metern von sich magisch 5 temporäre Trefferpunkte verleihen.

Beliebig oft: *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Person bezaubern*
Je 3-mal täglich: *Dunkelheit*, *Person beherrschen*, *Telekinese*,
Teleportieren

Je 1-mal täglich: *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Monster beherrschen*

Teleportieren: Graz'zt teleportiert sich und seine gesamte Ausrüstung bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Graz'zt verwandelt sich in einen mittelgroßen Humanoiden oder wieder in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind abgesehen von seiner Größe in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

REAKTIONEN

Zauber negieren (Aufladung 5-6): Graz'zt versucht, eine Kreatur innerhalb von 18 Metern von sich am Wirken eines Zaubers zu hindern. Wenn es sich um einen Zauber höchstens 3. Grades handelt, schlägt er fehl und hat keine Wirkung. Bei Zaubern am dem 4. Grad führt Graz'zt einen Charismawurf gegen SG 10 + den Grad des Zaubers aus. Bei Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keine Wirkung.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Graz'zt kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Graz'zt am Anfang seines Zugs zurück.

Abyssische Magie: Graz'zt setzt Zauberwirken oder Teleportieren ein.

Angriff: Graz'zt führt einen Welle-des-Kummers-Angriff aus.

Tanz, Marionette! Eine von Graz'zt bezauberte Kreatur, die Graz'zt sehen kann, muss ihre Reaktion verwenden, um ihre Bewegungsrate nach Graz'zts Wünschen zu nutzen.



GRUNGE

Grunge sind froschartige Wesen, die Regenwälder und tropische Dschungel bewohnen. Diese Amphibien halten sich gerne in Bäumen und im Schatten auf. Ihren Nachwuchs lasse sie in wohlbewachten Tümpeln gedeihen. Drei Monate nach dem Schlüpfen nehmen Grungquappen die Form erwachsener Grunge an. Weitere sechs Monate später sind sie ausgewachsen.

Grunge können alle möglichen Farben haben. Die meisten weisen Töne in Grün, Blau, Purpur, Orange und Gold auf. Alle Grunge sondern eine Substanz ab, die für andere Kreaturen giftig ist. Manchmal hat die Substanz einen besonderen Effekt je nach Farbe des Grungs (siehe „Variante: Grung-Gift“): Sie versehen auch ihre Waffen mit diesem Gift.

GRUNG

Im Grung-Wertekasten findest du einen typischen Grung-Krieger oder -Jäger, der entweder in einer Grung-Gemeinschaft lebt oder sich als Söldner, Wildwächter, Wache oder Bandit verdingt.

GRUNG-ELITEKRIEGER

Grung-Elitekrieger führen meist Gruppen von Grungen und anderen Kriegern in die Schlacht. Sie werden oft von Grung-Wildlingen begleitet.

GRUNG-WILDLING

Grung-Wildlinge verfügen über Druidenmagie und fungieren häufig als Ratgeber, Heiler und Erntebesleuniger.

GRUNG

Kleiner Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 11 (2W6+4)

Bewegungsrate 7,5 m, Klettern 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +4

Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Grung

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Gifthaut: Jede Kreatur, die den Grung packt oder anderweitig berührt, muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Eine vergiftete Kreatur, die nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Sprung aus dem Stand: Der Grung kann mit oder ohne Anlauf bis zu 7,5 Meter weit und bis zu 4,5 Meter hoch springen.

Wasserabhängigkeit: Wenn der Grung nicht mindestens eine Stunde täglich im Wasser verbringen kann, erhält er am Ende des Tages eine Erschöpfungstufe. Der Grung kann sich von dieser Erschöpfung nur entweder magisch oder durch Aufenthalt in Wasser für mindestens eine Stunde erholen.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

VARIANTE: GRUNG-GIFT

Grung-Gift kann je nach Farbe des Grungs zusätzliche Effekte haben wie unten beschrieben. Der jeweilige Effekt hält an, bis die Kreatur nicht mehr vom Grung vergiftet ist.

Blauer Grung: Die vergiftete Kreatur muss am Anfang und am Ende ihres Zugs jeweils ein lautes Geräusch machen.

Goldener Grung: Die vergiftete Kreatur ist vom Grung bezaubert und kann dessen Sprache sprechen.

Grüner Grung: Die vergiftete Kreatur kann sich nicht bewegen, nur klettern und Sprünge aus dem Stand ausführen. Wenn es sich um eine flugfähige Kreatur handelt, kann sie keine Aktionen oder Reaktionen ausführen, ehe sie nicht gelandet ist.

GRUNG-ELITEKRIEGER

Kleiner Humanoid, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 49 (9W6+18)

Bewegungsrate 7,5 m, Klettern 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +5

Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Grung

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Gifthaut: Jede Kreatur, die den Grung packt oder anderweitig berührt, muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Eine vergiftete Kreatur, die nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Sprung aus dem Stand: Der Grung kann mit oder ohne Anlauf bis zu 7,5 Meter weit und bis zu 4,5 Meter hoch springen.

Wasserabhängigkeit: Wenn der Grung nicht mindestens eine Stunde täglich im Wasser verbringen kann, erhält er am Ende des Tages eine Erschöpfungsstufe. Der Grung kann sich von dieser Erschöpfung nur entweder magisch oder durch Aufenthalt in Wasser für mindestens eine Stunde erholen.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Kurzbogen: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Betäubendes Zirpen (Aufladung 6): Der Grung macht ein Zirpgeräusch, gegen das andere Grunge immun sind. Alle Humanoiden und Tiere innerhalb von 4,5 Metern vom Grung, die ihn hören können, müssen einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende des nächsten Zugs des Grungs betäubt.

Orangefarbener Grung: Die vergiftete Kreatur ist von ihren Verbündeten verängstigt.

Purpurfarbener Grung: Die vergiftete Kreatur verspürt den unwiderstehlichen Drang, in Flüssigkeit oder Schlamm einzutauchen. Sie kann keine Aktionen ausführen und sich nicht bewegen, außer um diesem Drang nachzugeben beziehungsweise ein Gewässer oder Schlamm zu erreichen.

Roter Grung: Die vergiftete Kreatur muss ihre Aktion verwenden, um zu essen, sofern Nahrung in Reichweite ist.

GRUNG-WILDLING

Kleiner Humanoid, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (5W6+10)

Bewegungsrate 7,5 m, Klettern 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +5

Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Grung

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch: Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Gifthaut: Jede Kreatur, die den Grung packt oder anderweitig berührt, muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Eine vergiftete Kreatur, die nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Sprung aus dem Stand: Der Grung kann mit oder ohne Anlauf bis zu 7,5 Meter weit und bis zu 4,5 Meter hoch springen.

Wasserabhängigkeit: Wenn der Grung nicht mindestens eine Stunde täglich im Wasser verbringen kann, erhält er am Ende des Tages eine Erschöpfungsstufe. Der Grung kann sich von dieser Erschöpfung nur entweder magisch oder durch Aufenthalt in Wasser für mindestens eine Stunde erholen.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Kurzbogen: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Zauberwirken: Der Grung wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Druidenkunst*

Je 3-mal täglich: *Dornenwuchs*, *Wunden heilen*

2-mal täglich: *Pflanzenwachstum*



HAUDEGEN

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Lederrüstung, Gewandte Verteidigung)

Trefferpunkte 66 (12W8+12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +5, Überzeugen +6

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Gewandte Verteidigung: Während der Haudegen keine oder leichte Rüstung und keinen Schild trägt, umfasst seine RK seinen Charismamodifikator.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Haudegen führt einen Dolchgriff und zwei Rapierangriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.
Treffer: Bewirkt 6 (1W4+4) Stichschaden.

Rapier: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Leichtfüßig: Der Haudegen führt die Spurt- oder Rückzug-Aktion aus.

HAUDEGEN

Haudegen sind charmante Tunichtgute, die nach ihrem eigenen Ehrenkodex leben. Sie streben nach Bekanntheit, gönnen sich oft romantische Rendezvous und schlagen sich als Piraten und Korsaren durch, wobei sie selten lange an einem Ort verweilen.

Viele Haudegen haben eine charakteristische Geste, mit der sie ihre Aktionen ausschmücken, um einprägsamer zu sein. Du kannst anhand der Tabelle „Haudegen-Gesten“ würfeln oder eine der Optionen auswählen, um eine passende, dramatische Geste für einen Haudegen zu finden.

HAUDEGEN-GESTEN

W8	Geste
1	Zwinkert und grinst charmant
2	Verbeugt sich theatralisch
3	Wirft ständig einen Dolch
4	Unterstreicht Sätze mit einem lauten „Ha-HA!“
5	Singt einprägsame Seemannslieder
6	Lässt geschickt eine Silbermünze durch die Finger wandern
7	Wirft mit geschmackvollen Beleidigungen um sich
8	Schmückt Hiebe mit dem Rapier angeberisch aus



*Warum singen Heuler?
Sie verscheuchen ihre Beute
damit, doch in einem dröhnenden
Pandämonium jagt es sich mit
Heimlichkeit leichter. Es gibt
nur eine Antwort: Die Kreatur
kann Furcht wittern.*

— Mordenkainen

HEULER

Heuler kündigen sich schon von fern akustisch an. Das Geräusch muss nicht laut sein, damit andere zusammenzucken und beunruhigt feststellen, dass es näherkommt. Wenn Heuler auf Jagd sind, bringt Mut alleine einen nicht weit.

Diese Albtraumkreaturen stammen aus dem Pandämonium, kommen aber auf den meisten Unteren Ebenen vor, wo sie wie Kampfhunde ausgebildet werden. Heuler lassen sich zähmen, reagieren aber nur auf brutales Training, in dem sie den Ausbilder als unangefochtenen Rudelführer anerkennen müssen. Ein ausgebildetes Rudel folgt dem Ausbilder dann ohne Zögern. Heulerrudel sind auf den Schlachtfeldern des Blutkriegs zu finden und dienen bösen Sterblichen, die mächtig und böse genug sind, um sich Heuler zu unterwerfen.

Ihre Stärke besteht in Tempo und Anzahl – und in ihrem betäubenden Heulen, mit dem sie ihre Beute in die Enge treiben. Das Geräusch flutet den Verstand des Opfers und hindert es am Denken. Wer das Heulen hört, kann nicht viel mehr tun, als entsetzt zu starren und auf der Suche nach Sicherheit über das Schlachtfeld zu stolpern. Besonders Unholde wissen Heuler aus diesem Grund zu schätzen: Ihr Geheul kann für wenige, aber entscheidende Augenblicke den Gegner neutralisieren.

HEULER

Großer Unhold, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 90 (12W10+24)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	5 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Abyssisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

Rudeltaktik: Heuler sind bei Angriffswürfen im Vorteil, wenn sich mindestens ein Verbündeter, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern vom Ziel befindet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Heuler führt zwei Zerfetzender-Biss-Angriffe aus.

Zerfetzender Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Stichschaden plus 22 (4W10) psychischen Schaden, wenn das Ziel verängstigt ist. Beim Angriff wird Schadensresistenz ignoriert.

Verstandbrechendes Heulen (Aufladung 4-6): Der Heuler stößt in einem in Kegel von 18 Metern ein klagendes Heulen aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 16 (3W10) psychischen Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Heulers verängstigt. Wenn eine Kreatur auf diese Art verängstigt ist, so ist ihre Bewegungsrate halbiert, und sie ist kampfunfähig. Bei erfolgreichem Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen das verstandbrechende Heulen von Heulern immun.

HEXENMEISTER

Hexenmeister erhalten durch magische Pakte mit mysteriösen Wesen arkane Macht. Während einige ihre Fähigkeiten nutzen, um den Ursprüngen ihrer Macht zu dienen, wollen andere diese Wesen schwächen oder sogar zerstören.

HEXENMEISTER DER ERZFEE

Hexenmeister der Erzfee erlangen ihre Macht durch magische Pakte mit den Fürsten des Feenwild. Diese Hexenmeister verbünden sich meist mit geringeren Feenwesen wie Boggles, Flinklingen und Rotkappen (alle in diesem Buch) oder sogar mit Satyrn und Feengeistern (beide im *Monsterhandbuch*).

HEXENMEISTER DER ERZFEE

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 67 (15d8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Naturkunde +2, Täuschen +6, Überzeugen +6

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Zwei beliebige Sprachen (normalerweise Sylvanisch)

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hexenmeister führt zwei Papierangriffe aus oder verwendet zweimal Verwirrendes Wort.

Rapier: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Energieschaden.

Verwirrendes Wort: Der Hexenmeister murmelt eine magische Verwirrung und zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 9 (2W8) psychischen Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Hexenmeisters bei Angriffswürfen im Nachteil.

Zauberwirken: Der Hexenmeister wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Magierhand, Magierrüstung* (nur auf sich selbst), *Mit Tieren sprechen, Selbstverkleidung, Tanzende Lichter, Taschenspielererei*

Je 1-mal täglich: *Dimensionstür, Monster festhalten, Person bezaubern*

REAKTIONEN

Nebliche Flucht (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Als Reaktion auf Schaden von einer sichtbaren Kreatur innerhalb von 18 Metern wird der Hexenmeister unsichtbar und teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Er bleibt bis zum Beginn seines nächsten Zugs unsichtbar, oder bis er angreift, einen Schadenswurf ausführt oder einen Zauber wirkt.

HEXENMEISTER DES GROSSEN ALTEN

Hexenmeister des Großen Alten erlangen ihre Macht durch magische Pakte mit mystischen Wesen aus seltsamen und fernen Existenzebenen. Einige dieser Hexenmeister schließen sich mit Kultisten zusammen, die diese Wesen anbeten, sowie mit Aberrationen, die ihre Ziele teilen. Andere Hexenmeister des Großen Alten sind Meister darin, Chaos und Frevel von bizarren Wesen jenseits der Sterne auszurollen.

HEXENMEISTER DES GROSSEN ALTEN

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 91 (14W8+28)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +4, Cha +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4

Schadensresistenzen Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Zwei beliebige Sprachen, Telepathie auf 9 m

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Flüsternde Aura: Zu Beginn jedes Zugs des Hexenmeisters muss jede Kreatur seiner Wahl innerhalb von drei Metern um ihn herum einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls erleidet sie 10 (3W6) psychischen Schaden, sofern der Hexenmeister nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hexenmeister führt zwei Dolchangriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 10 (3W6) psychischen Schaden.

Heulende Leere: Der Hexenmeister öffnet kurzzeitig einen Ebenenriss innerhalb von 18 Metern. Der Riss ist ein Würfel voller Schreie mit einer Seitenlänge von sechs Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 9 (2W8) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Hexenmeisters vor dem Hexenmeister verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht verängstigt.

Zauberwirken: Der Hexenmeister wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Göttliche Führung, Magie entdecken, Magierhand, Magierrüstung* (nur auf sich selbst), *Mit Toten sprechen, Schweben, Taschenspielererei*

Je 1-mal täglich: *Arkane Tor, Gedanken wahrnehmen, Wahrer Blick*



HEXENMEISTER DES UNHOLDS

Hexenmeister des Unholds erlangen ihre Macht durch magische Pakte mit Erzunholden der unteren Ebenen. Diese Hexenmeister halten oft Teufelchen oder Quasits

(siehe *Monsterhandbuch*) als Gefährten und neigen zu philosophischen Extremen: Sie verkehren entweder mit teuflischen Kulturen oder widmen ihr Leben der Zerstörung dieser Kulte.

HEXENMEISTER DES UNHOLDS

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 78 (12W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +4, Cha +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Religion +4, Täuschen +7, Überzeugen +7

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Zwei beliebige Sprachen (normalerweise Abyssisch und Infernalisch)

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Schicksal des Dunklen Meisters (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn der Hexenmeister einen Attributswurf oder Rettungswurf ausführt, kann er dem Wurf einen W10 hinzufügen. Er kann dies tun, nachdem der Wurf ausgeführt wurde, aber bevor die Effekte des Wurfs auftreten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hexenmeister führt drei Krummsäbelangriffe aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 6 (1W6+3) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Feuerschaden.

Höllenfeuer: Grüne Flammen explodieren in einer Sphäre mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt im Abstand von 36 Metern vom Hexenmeister. Alle Kreaturen im Bereich müssen einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleiden sie 16 (3W10) Feuerschaden und 11 (2W10) nekrotischen Schaden, anderenfalls halb so viel Schaden.

Zauberwirken: Der Hexenmeister wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Gestalt verändern*, *Magierhand*, *Magierrüstung* (nur auf sich selbst), *Taschenspieler*
Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Einflüsterung*, *Verbannung*

REAKTIONEN

Teuflische Zurechtweisung (3-mal täglich): Als Reaktion auf Schaden von einer sichtbaren Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Hexenmeister zwingt er die Kreatur, einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf auszuführen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 22 (4W10) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.



HOBGOBLIN-EISENSCHATTEN

Eisenschatten sind Hobgoblin-Kampfkünstler, die sich an Höfen von Feen und Sterblichen als Geheimpolizisten, Späher und Assassinen verdingen. Sie sind darauf spezialisiert, Verrat, Rebellion und Betrug aufzuspüren und rücksichtslos damit aufzuräumen. Die Wendigkeit und Ausdauer von Eisenschatten kann sich nur mit ihrer Ergebnisseit ihrem Meister gegenüber messen. Sie setzen eine tödliche Kombination aus unbewaffnetem Kampf und Schattenmagie ein, um ihre Feinde zu täuschen und zu besiegen. Auf ihren geheimen Missionen tragen sie häufig Montermasken, um ihre Identität zu verbergen und ihre Gegner das Fürchten zu lehren.

Meist werden Eisenschatten aus den Rängen der Hobgoblin-Armeen im Feenwild oder aus den Gemeinschaften der Hobgoblins auf der materiellen Ebene rekrutiert.

Die Kandidaten müssen zahlreiche Prüfungen bestehen, damit jedes Potenzial zur Täuschung erkannt wird. Wer nicht besteht, wird getötet. Die anderen erhalten eine geheime Ausbildung in Magie und Tarnung. Die Indoktrination ist ein langsamer und mühseliger Vorgang, den nicht alle Aspiranten überstehen. Es gibt Jahre, in denen die Eisenschatten keine neuen Mitglieder erhalten. Hat ein Rekrut die Ausbildung abgeschlossen, so erhält er Missionen für Assassinen und Spione.

HOBGOBLIN-EISENSCHATTEN

Mittelgroßes Feenwesen (Goblinoider), normalerweise rechtschaffen
neutral

Rüstungsklasse 15 (ungerüstete Verteidigung)

Trefferpunkte 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +4, Heimlichkeit +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Ungerüstete Verteidigung: Wenn der Hobgoblin keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, wird sein Weisheitsmodifikator zur RK addiert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hobgoblin führt vier Angriffe aus, die jeweils waffenlose Angriffe oder Wurfpeilangriffe sein können. Er kann vor oder nach einem der anderen Angriffe auch einmalig Schattenfahrt einsetzen.

Waffenloser Angriff: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Wuchtschaden.

Wurfpeil: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden.

Schattenfahrt: Der Hobgoblin teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Start- sowie Zielbereich der Teleportation müssen sich in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befinden.

Zauberwirken: Der Hobgoblin wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SC-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Taschenspielererei*

Je 1-mal täglich: *Lautloses Trugbild, Person bezaubern, Selbstverkleidung*



HOBGOBLIN-VERWÜSTER

Hobgoblins mit magischem Talent werden oft einer grässlichen Ausbildung unterzogen, um zu Hobgoblin-Verwüstern zu werden. Dabei handelt es sich um Zauberwirker, die zur Verteidigung ihres Hofs im Feenwild oder auf der materiellen Ebene Feuerbälle und andere zerstörerische Magie beschwören. Auf dem Schlachtfeld sind sie für ihre Verbündeten ein großer Vorteil, für alle Gegner eine ernstzunehmende Gefahr.

Hobgoblin-Verwüster sind alles andere als abgeschiedene Theoretiker, vielmehr sind sie Meister auf dem Schlachtfeld. Sie wissen ihre magischen Künste taktisch zu nutzen, sind grundsätzlich auch versiert mit Waffen, zählen jedoch nur Gegnern, die sie magisch besiegt haben. Von anderen Mitgliedern ihrer Gruppe werden sie respektiert, und ihr Wort wird befolgt.

Im Feenwild verstärken viele Erzfeen ihre Armeen mit Hobgoblin-Verwüstern.

GOBLINOIDE AUS DEM FEENWILD

Goblinoide sind Goblins, Hobgoblins und Grottenschräte. Sie lebten Jahrtausende lang im Feenwild, bis der Gott Maglubiyet sie eroberte. Von da an breiteten sie sich im ganzen Multiversum aus. Viele gelangten in Welten auf der materiellen Ebene. Dort gehören sie heute meist zu Familien, deren Mitglieder das Feenwild seit Jahrhunderten nicht gesehen haben und im Lauf der Zeit immer humanoider geworden sind. Goblinoide, welche die Magie des Feenwilds noch in sich tragen, sind auf der materiellen Ebene selten geworden, doch es gibt noch welche. Beispiele sind Hobgoblin-Verwüster, Hobgoblin-Eischatten und Nilbogs (ebenfalls in diesem Buch).

HOBGOBLIN-VERWÜSTER

Mittelgroßes Feenwesen (Goblinoide), normalerweise rechtschaffen
neutral

Rüstungsklasse 13 (Beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 45 (7W8+14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Arkane Armeekunde: Wenn der Hobgoblin einen Zauber wirkt, der anderen Kreaturen Schaden zufügt oder sie zu einem Rettungswurf zwingt, kann er sich und eine beliebige Anzahl Verbündeter gegen den Schaden des Zaubers immun machen und den erforderlichen Rettungswurf gelingen lassen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hobgoblin führt zwei Kampfstab- oder Vernichtendes-Geschoss-Angriffe aus.

Kampfstab: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 4 (1W6+1) Wuchtschaden oder 5 (1W8+1) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt, plus 13 (3W8) Energieschaden.

Vernichtendes Geschoss: *Fernkampf-Zauberangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 21 (4W8+3) Energieschaden, und das Ziel wird umgestoßen.

Zauberwirken: Der Hobgoblin wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand, Taschenspiellerei*

Je 2-mal täglich: *Blitz, Feuerball, Fliegen, Nebelwolke, Windstoß*



HÖHLENFISCHER

Höhlenfischer sind unterirdisch lebende Arachniden mit Spinnrüsen in ihren langen Schnauzen, mit denen sie spinnwebenartige klebrige Fasern produzieren, um ihre Opfer zu fangen.

Sie erbeuten meist kleine Tiere wie Fledermäuse und befestigen ihre Fasern zu diesem Zweck an den einschlägigen Öffnungen. Dann verstecken sie sich und halten den Kontakt zu den Fasern, während sie sich ausruhen und warten. Gerät Beute in die Fasern, so holen die Höhlenfischer ihre Mahlzeit ein. Manchmal kooperieren sie sogar, um größere Bereiche mit Fasern auszukleiden. Doch sobald die erste Beute gemacht ist, konkurrieren die Höhlenfischer um sie. Entkommt einmal ein Opfer, können Höhlenfischer ihm eine Faser hinterherschleusen und es erneut einfangen.

Bei Nahrungsknappheit können Höhlenfischer schon mal in Gruppen an die Oberfläche kommen und sich in schattige Täler oder düstere Wälder vorwagen, wo sie Wildtiere erbeuten, aber auch Forscher oder Reisende, sofern verfügbar.

WERTVOLLE TEILE

Fast alle Teile eines besieigten Höhlenfischers sind nützlich. Aus den Fasern lassen sich stabile, dünne und fast unsichtbare Seile drehen. Der Panzer der Kreatur kann zu Werkzeug, Rüstungen und Schmuck weiterverarbeitet werden. Das Blut ist alkoholisch und schmeckt wie starker Schnaps. Zahlreiche Zwergengetränke enthalten Höhlenfischerblut, und einige Zwerge, vor allem Berserker, trinken das Blut gerne pur. Auch das Fleisch von Höhlenfischern ist essbar. Es erinnert an Hummerfleisch, das in starkem Wein gesotten wurde.

Manche Leute jagen Höhlenfischer, um an ihre Fasern, Panzer und an ihr Blut zu kommen, andere sind auf Höhlenfischer-Eier aus, um die Jungen aufzuziehen und als Wächter oder Kriegstiere auszubilden. Höhlenfischer haben eine natürliche Abneigung gegen Feuer, da ihr Blut brennbar ist. Die Bewohner des Unterreichs machen sich diesen Umstand zunutze, wenn sie Höhlenfischer ausbilden.

HÖHLENFISCHER

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Sinne Blindsight 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen -

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Brennbares Blut: Wenn die Trefferpunkte des Höhlenfischers auf höchstens die Hälfte gesunken sind, ist der Höhlenfischer anfällig gegen Feuerschaden.

Spinnenklettern: Der Höhlenfischer kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Höhlenfischer führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Hiebsschaden.

Faser zurückziehen: Eine große oder kleinere Kreatur, die von der Klebefaser des Höhlenfischers gepackt ist, muss einen SG-13-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert er, wird das Ziel an eine freie Stelle innerhalb von 1,5 Metern vom Höhlenfischer gezogen, und der Höhlenfischer führt einen Klauenangriff gegen es aus. Andere Kreaturen, die an der Faser hängen, werden befreit. Der Höhlenfischer kann diese Klebefaser erst wieder einsetzen, wenn er keine Kreatur mehr damit gepackt hält.

BONUSAKTIONEN

Klebefaser: Der Höhlenfischer sondert eine bis zu 18 Meter lange Klebefaser ab, die an allem klebt, was sie berührt. Eine Kreatur, an der die Faser klebt, wird vom Höhlenfischer gepackt (SG-13-Rettungswurf), und Attributswürfe zum Entkommen sind im Nachteil. Die Faser kann angegriffen werden (RK 15, 5 Trefferpunkte, immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden). Gelingt es mit einer Waffe nicht, die Faser zu durchtrennen, so bleibt die Waffe kleben, und es ist eine Aktion sowie ein erfolgreicher SG-13-Stärkewurf erforderlich, um sie zu lösen. Wird die Faser zerstört, so wird dem Höhlenfischer dadurch kein Schaden zugefügt. Die Faser zerfällt, wenn der Höhlenfischer diese Bonusaktion erneut ausführt.

HÖLLENFEUERTURM

Höllenfeuertürme sind semiautonome Maschinen der Zerstörung. Amnizu (ebenfalls in diesem Buch) und andere teuflische Generäle halten sie vor, bis eine Invasion von Dämonen oder räuberischen Sterblichen zurückgeschlagen werden muss, aber gelegentlich macht sich eine dieser magisch-mechanischen Hybriden selbständig und gibt seinem zerstörerischen Drang nach.

Höllenfeuertürme können verschiedene Formen annehmen, aber alle haben einen Zweck: den Gegner in Massen niederzumachen. Sie sind zwar weder clever noch subtil, aber ihre zerstörerischen Fähigkeiten sind erheblich.

Sterbliche Kreaturen, die von Höllenfeuertürmen getötet werden, sind dazu verdammt, binnen weniger Stunden den höllischen Legionen beizutreten, sofern nicht mächtige Magiekundige eingreifen. Die Erzherzoge der Neun Höllen würden diese Magie liebend gerne so anpassen, dass sie auch gegen Dämonen einsetzbar ist, aber sie schaffen es noch nicht.



HÖLLENFEUERTURM

Riesiges Konstrukt, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 216 (16W12+112)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Rettungswürfe Ges +8, Wei +5, Cha +0

Schadensresistenzen Kälte, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Diabolisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP) **Übungsbonus** +5

Magieresistenz: Der Höllenfeuerturm ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Höllenfeuerturm muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Unveränderliche Form: Der Höllenfeuerturm ist gegen Zauber oder Effekte immun, die seine Form verändern würden.

AKTIONEN

Zermalmender Lauf: Der Höllenfeuerturm nutzt seine Bewegungsrate, um sich in gerader Linie zu bewegen. Dabei kann er in den Bereich von großen oder kleineren Kreaturen geraten. Diese müssen einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf werden sie an die nächste freie Stelle neben dem Pfad des Höllenfeuerturms gedrängt. Scheitert der Rettungswurf, werden die Kreaturen umgestoßen und erleiden 28 (8W6) Wuchtschaden.

Wenn der Höllenfeuerturm im Bereich einer liegenden Kreatur bleibt, so ist die Kreatur außerdem festgesetzt, bis sie sich nicht

mehr im gleichen Bereich wie der Höllenfeuerturm befindet.

Eine solcherart festgesetzte Kreatur sowie andere Kreaturen innerhalb von 1,5 Metern von ihr können einen SG-18-Stärkewurf ausführen. Bei Erfolg wird die Kreatur an eine freie Stelle ihrer Wahl innerhalb von 1,5 Metern vom Höllenfeuerturm geschoben und ist nicht mehr festgesetzt.

Höllenfeuerwaffen: Der Höllenfeuerturm nutzt eine der folgenden Optionen – wähle eine aus oder wirf einen W6:

1-2: Knochenschmelze: Der Höllenfeuerturm speit in einem 18 Meter langen Kegel Feuer. Jede Kreatur im Kegel muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 11 (2W10) Feuerschaden sowie 18 (4W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn der Rettungswurf scheitert, ist die Kreatur in brennender Säure getränkt und erleidet am Ende ihres Zugs 5 (1W10) Feuerschaden plus 9 (2W8) Säureschaden. Die betroffene Kreatur sowie andere Kreaturen innerhalb von 1,5 Metern von ihr können eine Aktion ausführen, um die brennende Säure zu entfernen.

3-4: Blitzflegel: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 18 (3W8+5) Wuchtschaden plus 22 (5W8) Blitzschaden. Bis zu drei weitere Kreaturen nach Wahl des Höllenfeuerturms innerhalb von neun Metern vom Ziel, die der Höllenfeuerturm sehen kann, müssen jeweils einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleiden sie 22 (5W8) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

5-6: Donnerkanone: Der Höllenfeuerturm zielt auf einen Punkt innerhalb von 36 Metern von sich, den er sehen kann. Jede Kreatur innerhalb von neun Metern um diesem Punkt muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 27 (5W10) Wuchtschaden plus 19 (3W12) Schallschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn die gewählte Option eine Kreatur tötet, erhebt sich deren Seele in 1W4 Stunden als Lemure aus dem Fluss Styx in Avernus. Wenn die Kreatur nicht zuvor wiederbelebt wird, kann sie nur mit dem Zauber *Wunsch* oder dadurch wiederbelebt werden, dass der Lemure getötet und der Zauber *Wahre Auferstehung* auf die Leiche der Kreatur gewirkt wird. Konstrukte und Teufel sind gegen diesen Effekt immun.



HUTIDSCHIN

Politik ist im Sinne der Neun Höllen eine höchst unberechenbare Angelegenheit. Ständig werden Allianzen gebildet, von denen die meisten durch Verrat beendet werden. Doch gelegentlich sind Teufel auch loyale, entschlossene Diener ihrer Meister. Hutidschin, Herzog von Cania und loyaler Diener von Mephistopheles, ist ein Beispiel dafür.

Sein Name ist bei niederen Teufeln gefürchtet und verhasst, denn der Herzog befehligt zwei Kompanien Höllenschlundteufel (siehe *Monsterhandbuch*). Mit diesen Soldaten kann Hutidschin alle Rivalen aus dem Weg räumen und sogar Mephistopheles gegen Armeen verteidigen, die ihn entmachten sollen. Hutidschin hat genug Macht gesammelt, um den Herrn von Cania herauszufordern, ist in seiner Treue zu seinem Meister jedoch nie wankend geworden – womöglich verfügt Mephistopheles über irgendeine geheime Macht über ihn.

Außerhalb der Neun Höllen ist Hutidschin weitgehend unbekannt und nur den wissendsten Gelehrten ein Begriff.

Er hat keine eigenen Kulte und nur wenige Diener. Dies hat einen schlichten Grund: Hutidschin hasst Sterbliche. Wird er aus den Höllen beschworen, verschafft er dem Herbeirufener einen langsamen, schmerzhaften Tod.

Mephistopheles untersagt Hutidschin längere Streifzüge in die materielle Ebene, da seine derart geschwächte Verteidigung seine Rivalen auf den Plan ruft. Andere Erzteufel wissen, wie sehr Hutidschin Sterbliche hasst, und versuchen, ihn aus den Neun Höllen locken und lange genug ablenken zu können, um Mephistopheles zu vernichten. Hutidschin schickt Teufel auf die materielle Ebene, um jede Erwähnung seines Namens auszulöschen und alle zu vernichten, die von ihm wissen, doch es kommt immer wieder zu Beschwörungen. In diesem Fall verhandelt er, so schnell er kann, und schließt meist einen Pakt mit dem Beschwörer, der diesen wenig kostet. Sobald der Pakt allerdings erfüllt ist, rächt Hutidschin sich mit dem Tod für die Störung.

HUTIDSCHIN

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W10+112)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	15 (+2)	25 (+7)	23 (+6)	19 (+4)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +14, Wei +11

Fertigkeiten Einschüchtern +14, Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 21, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Übungsbonus +7

Infernale Verzweigung: Jede Kreatur innerhalb von neun Metern vom Hutidschin außer Teufeln ist bei Rettungswürfen im Nachteil.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Hutidschin den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Hutidschin ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Hutidschin erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Wenn er gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Hutidschin stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Hutidschin führt einen Bissangriff, einen Klauenangriff, einen Streitkolbenangriff und einen Schwanzangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 15 (2W6+8) Feuerschaden. Das Ziel muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es wird vergiftet. Während es auf diese Art vergiftet ist, kann es keine Trefferpunkte zurückgewinnen und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 10 (3W6) Giftschaden. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 17 (2W8+8) Kälteschaden.

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 19 (2W10+8) Schallschaden.

Streitkolben: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 15 (2W6+8) Energieschaden.

Zauberwirken: Hutidschin wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-22-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Blitz, Einflüsterung, Feuerwand, Gestalt verändern* (mittlere Größe bei Verändern des Erscheinungsbilds möglich), *Magie entdecken, Monster festhalten, Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

3-mal täglich: *Magie bannen*

Teleportieren: Hutidschin teleportiert sich und seine gesamte Ausrüstung bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

REAKTIONEN

Schreckliche Stimme (Aufladung 5-6): Erleidet Hutidschin Schaden, stößt er ein grässliches Wort der Macht aus. Jede Kreatur innerhalb von neun Metern von ihm außer Teufeln muss einen SG-22-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vor ihm verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Gelingt der Rettungswurf, so ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen seine schreckliche Stimme immun.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Hutidschin kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Hutidschin am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Hutidschin führt einen Klauen-, Streitkolben- oder Schwanzangriff aus.

Teleportieren: Hutidschin setzt Teleportieren ein.

Gewittersturm (kostet 2 Aktionen): Hutidschin entfesselt im Radius von neun Metern einen Gewittersturm, gegen den nur eine vollständige Deckung hilft. Alle anderen Kreaturen in diesem Bereich müssen jeweils einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleiden sie 18 (4W8) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.



HYDROLOTH

Wie das gedankenstehlende Flusswasser des Styx, den sie bewohnen, stehlen Hydrolothe die Erinnerungen von Kreaturen, die sie angreifen, um das Diebesgut dann zu ihrem Meister zu bringen. Sie sind auch gut darin, verlorene Gegenstände wiederzufinden, vor allem in großen Wassertiefen.

Bei Kämpfen unter Wasser sind die Hydrolothe unter Yugolothn konkurrenzlos. Manchmal verdingen sie sich auch, um für andere Schiffe zu überfallen oder Siedlungen entlang der Küste zu plündern.

HYDROLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 135 (18W8+54)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	21 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Diabolisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP) **Übungsbonus** +4

Amphibisch: Der Hydroloth kann Luft und Wasser atmen.

Magieresistenz: Der Hydroloth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Sicheres Gedächtnis: Der Hydroloth ist gegen das Wasser des Flusses Styx immun – sowie gegen Effekte, die seine Erinnerungen stehlen oder verändern oder seine Gedanken erkennen würden.

Wässriger Vorteil: Wenn der Hydroloth sich im Wasser befindet, ist er bei Angriffswürfen im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hydroloth führt zwei Biss- oder Klauenangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 16 (2W10+5) Energieschaden plus 9 (2W10) psychischen Schaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W8+5) Energieschaden plus 9 (2W10) psychischen Schaden.

Zauberwirken: Der Hydroloth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

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

Je 3-mal täglich: *Einflüsterung*, *Furcht*, *Krone des Wahnsinns*, *Wasser kontrollieren*

Erinnerung stehlen (1-mal täglich): Der Hydroloth zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel erleidet 14 (4W6) psychischen Schaden und muss einen SG-16-Intelligenzrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist es 24 Stunden lang gegen Erinnerung stehlen des Hydrolothn immun. Scheitert er, verliert das Ziel alle Geübtheiten, kann keine Zauber wirken, keine Sprache verstehen. Hat es Intelligenz- und Charismawerte über 5, so werden die Werte auf 5 verringert. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jeder langen Rast wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Durch die Zauber *Vollständige Genesung* sowie *Fluch brechen* wird der Effekt vorzeitig beendet.

Teleportieren: Der Hydroloth teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

JUIBLEX

Juiblex wird in alten Zauberbüchern auch Gesichtsloser Fürst und Triefender Hunger genannt. Er ist der Dämonenfürst des Schleims und der Schlicke, eine üble Kreatur, die sich nicht um die Pläne von ihresgleichen schert. Er existiert nur, um lebende Materie zu verschlingen, zu verdauen und in mehr von sich selbst zu verwandeln.

Juiblex ist eine schleimige Masse, ein Wirbel aus Schwarz und Grün mit grellroten Augen, die sich schwimmend darin bewegen. Er kann bis zu sechs Meter hoch aufragen, mit triefenden Scheingliedmaßen zuschlagen und seine Opfer in seine Masse hineinziehen. Wen der Juiblex verschlingt, der wird ausgelöscht.

JUIBLEX' HORT

Der erste Hort des Juiblex sind die sogenannten Schleimgruben, die Juiblex mit Zugtmoy (ebenfalls in diesem Buch) teilt. Diese Ebene des Abys, auch als Shedaklah bekannt, ist ein blubbernder, stinkender Morast. Die Landschaft ist bis zum Horizont von ätzendem Schleim bedeckt, und aus den Schlick-Ozeanen erheben sich seltsame organische Formen auf Juiblex' Befehl.

Der Herausforderungsgrad von Juiblex beträgt 24 (62.000 EP), wenn er in seinem Hort gestellt wird.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Juiblex eine der folgenden Hortaaktionen ausführen. Dieselbe Hortaaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Glitschiger Schleim: Juiblex bedeckt ein quadratisches Stück Boden in seinem Hort, das er sehen kann, mit Schleim. Der Bereich kann bis zu drei Meter je Seite messen. Jede Kreatur auf diesem Schleim muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, oder sie wird umgestoßen und rutscht drei Meter in eine zufällig per W8 bestimmte Richtung. Wenn eine Kreatur den Bereich in einem Zug erstmals betritt oder den Zug im Bereich beendet, muss auch sie diesen Rettungswurf ausführen.

Der Schleim bleibt eine Stunde lang bestehen oder bis er verbrannt wird. Wird er in Brand gesetzt, ist er nach einer Runde verschwunden. Jede Kreatur, die ihren Zug im brennenden Schleim beginnt, erleidet 22 (4W10) Feuerschaden.

Grüner Schleim: Grüner Schleim (siehe *Spielleiterhandbuch*) erscheint an einer Stelle an der Decke nach Wahl des Juiblex. Der Schleim löst sich nach einer Stunde auf.

Klebriger Schleim: Juiblex bedeckt ein quadratisches Stück Boden in seinem Hort, das er sehen kann, mit Schleim. Der Bereich kann bis zu drei Meter je Seite messen. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-21-Stärke-rettungswurf bestehen, oder sie ist festgesetzt. Wenn eine Kreatur den Bereich in einem Zug erstmals betritt oder den Zug im Bereich beendet, muss auch sie diesen Rettungswurf ausführen.



Festgesetzte Kreaturen hängen fest, solange sie im Schleim bleiben oder bis sie sich befreien. Sie oder andere Kreaturen in Reichweite können ihre Aktion verwenden, um sich beziehungsweise sie mit einem SG-21-Stärkewurf zu befreien.

Der Schleim bleibt eine Stunde lang bestehen oder bis er verbrannt wird. Wird er in Brand gesetzt, ist er nach einer Runde verschwunden. Jede Kreatur, die ihren Zug im brennenden Schleim beginnt, erleidet 22 (4W10) Feuerschaden.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit dem Hort des Juiblex ist von seiner Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Säurewasser: Kleinere Gewässer wie Teiche oder Brunnen im Umkreis von 1,6 Kilometern um den Hort werden extrem sauer und zerfressen jeden Gegenstand, der mit ihnen in Berührung kommt.

Schleim: Oberflächen innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort sind häufig mit einer dünnen Schleimschicht bedeckt, die rutschig ist und an der alles klebenbleibt.

Verderbte Natur: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort sind alle Würfe auf Weisheit (Heilkunde) und Weisheit (Überlebenskunst) im Nachteil.

Wenn Juiblex stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

JUIBLEX

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 350 (28W12+168)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +13, Wei +12

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 22, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP) **Übungsbonus +7**

Fäulnis: Alle Kreaturen außer Schlickern, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern von Juiblex beginnen, müssen einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Juiblex den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Juiblex ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Juiblex erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Wenn er Feuerschaden oder gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Juiblex stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Spinnenklettern: Juiblex kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

KULTISTEN VON JUIBLEX

Der Gesichtslöse Fürst gewährt seinen Kultisten besondere Fähigkeiten. Niedere Anhänger können das Merkmal Flüssige Bewegung erhalten. Die glühendsten Anhänger des Schicks können außerdem das Merkmal Schleimorgane erhalten.

Flüssige Bewegung: Diese Kreatur kann sich als Aktion bis zu sechs Meter weit durch Bereiche bewegen, die maximal 2,5 Zentimeter breit sind. Die Bewegung muss an einer Stelle enden, die Juiblex' volle Größe fassen. Anderenfalls erleidet er 5 Energieschaden und kehrt zu der Stelle zurück, an der die Bewegung begann.

Schleimorgane: Diese Kreatur ist resistent gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe.

Wenn diese Kreatur einen kritischen Treffer erleidet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken, versprüht sie Säure. Jede Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von ihr erleidet Säureschaden in Höhe der Anzahl ihrer Trefferwürfel.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Juiblex führt drei Säurehieb-Angriffe aus.

Säurehieb: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m oder Reichweite 18/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 21 (4W6+7) Säureschaden. Kreaturen, die durch diesen Angriff getötet werden, werden in Juiblex' Körper gezogen, in welchem die Leiche sich binnen einer Minute auflöst.

Schleim ausstoßen (Aufladung 5-6): Juiblex speit ätzenden Schleim auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 55 (10W10) Säureschaden. Sofern das Ziel nicht vermeiden kann, den gesamten Schaden zu erleiden, erhält etwaige Metallrüstung einen dauerhaften Malus von -1 auf ihre RK, und alle Metallwaffen des Ziels erhalten einen dauerhaften Malus von -1 auf Schadenswürfe. Der Malus verschärft sich mit jedem Mal, das es diesem Effekt ausgesetzt wird. Wenn der Malus eines Gegenstands -5 erreicht, ist der Gegenstand zerstört. Der Malus eines Gegenstands kann nicht mit dem Zauber *Ausbessern* aufgehoben werden.

Zauberwirken: Juiblex wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-20-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie entdecken*

Je 3-mal täglich: *Ansteckung*, *Gasförmige Gestalt*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Juiblex kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Juiblex am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Juiblex führt einen Säurehieb-Angriff aus.

Verderbte Berührung (kostet 2 Aktionen): Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 21 (4W6+7) Giftschaden und das Ziel ist mit Schleim bedeckt. Bis der Schleim mit einer Aktion entfernt wird, ist das Ziel vergiftet, und jede Kreatur außer Schlickern wird vergiftet, wenn sie sich innerhalb von drei Metern vom Ziel befindet.



KAMPFKUNST-ADEPT

Kampfkunst-Adepten sind disziplinierte Mönche mit umfassender Kampfkunsterfahrung. Manche beschützen Klöster, andere reisen auf der Suche nach Erleuchtung oder neuen Kampftechniken durch die Welt. Einige wenige werden auch zu Leibwächtern und tauschen ihre Kampfkünste und ihre Loyalität gegen Nahrung und Unterkunft ein.

Kampfkunst-Adepten schmücken sich oft mit Tätowierungen zur Inspiration, zu Ehren ihres Meisters oder zur Würdigung profunder Lektionen, Triumphe oder Niederlagen. Bestimme anhand der Tabelle „Tätowierungen von Kampfkunst-Adepten“, was für eine Tätowierung ein Adept trägt.

TÄTOWIERUNGEN VON KAMPFKUNST-ADEPTEN

W8 Tätowierung

- 1 Muster auf den Armen, das sie wie aus Marmor oder Granit bestehend wirken lässt
- 2 Bunte Drachenschuppen
- 3 Collage aus verspielten Elementaren oder Feenwesen
- 4 Sternbilder auf den Handflächen
- 5 Passage aus einer Kampfkunstschrift
- 6 Schöne, aber giftige Blüten
- 7 Zwei metallisch wirkende Couatls, die einander umschlingen
- 8 Detailreiche Landschaft voller natürlicher Schönheit

KAMPFKUNST-ADEPT

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (ungerüstete Verteidigung)

Trefferpunkte 60 (11W8+11)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Ungerüstete Verteidigung: Wenn der Adept keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, wird sein Weisheitsmodifikator zur RK addiert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Adept führt drei waffenlose Angriffe oder fünf Wurfpeilangriffe aus.

Waffenloser Angriff: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Wuchtschaden. Einmal pro Zug kann der Adept einen der folgenden zusätzlichen Effekte bewirken (wähle eine aus oder wirf einen W4):

1-2: Niederschlagen: Das Ziel muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

3-4: Stoßen: Das Ziel muss einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu drei Meter in gerader Linie vom Adepten weggestoßen.

Wurfpeil: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden.

REAKTIONEN

Geschoss ablenken: Als Reaktion bei Treffern durch Fernkampfwaffenangriffe lenkt der Adept das Geschoss ab. Sein Schaden durch den Angriff wird um 1W10+3 verringert. Wird der Schaden auf 0 verringert, fängt der Adept das Geschoss auf, sofern es klein genug ist, um in einer Hand gehalten zu werden, und der Adept eine Hand frei hat.

KAMPFOGER

Oger stürzen sich am liebsten blindlings in die Schlacht. Mit etwas Zeit und Geduld können sich manche jedoch in spezielle Aufgaben hineinfinden. Dann erhalten sie Namen wie Rammbock, Bolzenwerfer oder Kettenbestie, in denen sich die jeweilige Funktion wiederfindet. Die Aufgaben nutzen die jeweiligen Stärken des Ogers optimal.

OGER-BOLZENWERFER

Oger-Bolzenwerfer tragen Armbrüste, die so riesig sind, dass man sie eigentlich als ogergeführte Ballisten bezeichnen muss. Dabei bedienen sie ihre Waffen nicht weniger flink als Zwerge ihre normalen Armbrüste. Die Bolzen sind so gigantisch, dass die Oger selten mehr als ein halbes Dutzend davon mit sich führen können. Allerdings ist bekannt, dass Oger-Bolzenwerfer auch improvisieren und Bäume ausreißen oder Pfosten abbrechen und als Munition verwenden können.

OGER-HOUDAH

Oger-Houdahs sind die ungewöhnlichsten spezialisierten Oger. Sie tragen hölzerne Palisadenforts auf dem Rücken. Diese dienen bis zu vier kleinen Kreaturen als Kampfplattform. Meist tragen Oger-Houdahs speertragende Goblins in den Kampf, manchmal auch Kobolde oder Tiefengnome (alle drei siehe *Monsterhandbuch*). Grundsätzlich können sie alle kleinen Kreaturen transportieren.



OGER-HOUDAH

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (Brustplatte, Schild)

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Houdah: Der Oger-Houdah trägt ein kompaktes Fort in den Kampf. Bis zu vier kleine Kreaturen können sich darin aufhalten, ohne sich quetschen zu müssen. Um Nahkampfangriffe gegen Ziele innerhalb von 1,5 Metern vom Oger-Houdah auszuführen, benötigen die Kreaturen Speere oder andere Waffen mit entsprechender Reichweite. Sie haben Dreivierteldeckung gegen Angriffe und Effekte von außerhalb des Forts. Wenn der Oger-Houdah stirbt, gelangen die Kreaturen im Fort an freie Stellen innerhalb von 1,5 Metern von ihm.

AKTIONEN

Faust: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

OGER-BOLZENWERFER

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Faust: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W4+4) Wuchtschaden.

Bolzenwerfer: Fernkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 17 (3W10+1) Stichschaden.



OGER-KETTENBESTIE

Oger-Kettenbestien schwingen mit beiden Händen lange Dornenkettten, lassen sie rotieren und fegen ihre Gegner damit von den Beinen. Alternativ können sie auch vernichtende Überkopfhiebe damit ausführen.

OGER-RAMMBOCK

Oger-Rammböcke tragen gigantische Knüppel, mit denen sich Türen ebenso einschlagen lassen wie gegnerische Schädell. Sie haben zwei schlichte Aufgaben: Ansturm zum Zerlegen gegnerischer Befestigungen, Aufhalten gegnerischer Anstürme mit ihren Waffen.

OGER-KETTENBESTIE

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Faust: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W4+4) Wuchtschaden.

Kettenschlag (Aufladung 6): Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W8+4) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang betäubt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf, wenn es Schaden erleidet, sowie am Ende jedes seiner Züge und beendet bei Erfolg den Effekt.

Kettenfeger: Die Oger-Kettenbestie schwingt die Kette, und jede Kreatur innerhalb von drei Metern muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 8 (1W8+4) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen.

OGER-RAMMBOCK

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 76 (9W10+27)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Belagerungsmonster: Der Oger fügt Objekten und Gebäuden doppelten Schaden zu.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Oger führt zwei Ramme-Angriffe aus.

Ramme: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 15 (2W10+4) Wuchtschaden, und der Oger kann das Ziel 1,5 Meter weit wegstoßen, wenn es eine riesige oder kleinere Kreatur ist.

REAKTIONEN

Den Weg blockieren: Wenn eine Kreatur in den Bereich innerhalb von 1,5 Metern vom Oger gerät, führt der Oger einen Ramme-Angriff gegen diese Kreatur aus. Trifft der Angriff, ist die Bewegungsrate des Ziels bis zum Beginn des nächsten Zugs des Ogers auf 0 verringert.



KATOBLEPAS

Der Katoblepas ist so widerwärtig wie die üblen Sumpflande, in denen er lebt. Er sieht wie eine Mischung aus aufgeblähtem Büffel, Dinosaurier, Warzenschwein und Flusspferd aus. Trotz seiner Unansehnlichkeit wirkt der Katoblepas doch wie ein Wildtier. Er streunt durch seine sumpfige Heimat, frisst Vegetation seiner Wahl und hier und da ein Stück Aas – und suhlt sich im Morast. Viele Katoblepas gehen lebenslange Partnerschaften ein, sodass man sie bisweilen zu dritt mit ihrem Kalb antrifft. Wer zu nahe kommt, wird angegriffen, gerade dann, wenn Nachwuchs in der Nähe ist.

Es ist der Gestank des Katoblepas nach Verwesung, Sumpfgas und Stinktief, der verrät, dass die Kreatur noch viel grässlicher ist, als ihr Erscheinungsbild vermuten lässt. Im Angriff offenbart der Katoblepas das Ausmaß seiner Schrecklichkeit. Sein langer Hals hat zwar Mühe, den massiven Kopf zu heben, doch ein Blick aus den blutunterlaufenen Augen kann Fleisch verwesen lassen. Mit dem Knüppel am Ende des Schwanzes kann der Katoblepas Leib und Seele seines Opfers erschüttern, es handlungsunfähig machen und dann bei lebendigem Leib auffressen.

VERSEUCHTES GEBIET

Die Natur des Katoblepas als kranke, verseuchte Kreatur wirkt auch auf die sumpfige Umgebung ein. Solche Sümpfe werden immer finsterner, verwucherter und fauliger. Vorzüge der Gegend wie Heilkräuter und sauberes Wasser werden schlechter, und die Sumpfgase tragen einen Hauch des Gestanks von Katoblepas in sich. Hier sind sogar die Tiere aggressiver und anfälliger für Krankheiten. Degenerierte Kreaturen halten sich ebenso gerne in der Nähe von Katoblepas auf wie solche, die keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen wollen.

KATOBLEPAS IN LEGENDEN

Gewöhnliche Leute bekommen kaum je einen Katoblepas zu Gesicht, aber die Kreatur ist so berüchtigt, dass sie in den Geschichten der meisten Kulturen vorkommt.

Gerüchte über Katoblepas in der Nähe gelten selbst dann als schlechtes Omen, wenn sie sich als gegenstandslos erweisen. In manchen Landen ist die Silhouette eines Katoblepas mit Schwanz über dem Körper und gesenktem Kopf ein schmähliches Wappenbild, das für Tod und Untergang steht.

Weisen zufolge wurden Katoblepas von Göttern der Pestilenz und des Verfalls als Verkörperungen ihres Einflusses geschaffen. Auch werden sie mit Unglück assoziiert. Einigen Geschichten zufolge halten Sumpf-Vetteln sich Katoblepas wie Rinder, trinken ihre Monstermilch und nutzen sie als Wächter oder Haustiere. Anderen Legenden zufolge können nur Kreaturen bösen Herzens Katoblepas zähmen. Man erzählt sich von üblen Hexenmeistern und bösen Rittern, die sie wie Streitrösser reiten.

KATOBLEPAS

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 84 (8W10+40)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Gestank: Alle Kreaturen außer Katoblepas, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern vom Katoblepas beginnen, müssen einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur eine Stunde lang gegen den Gestank von Katoblepas immun.

AKTIONEN

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 21 (5W6+4) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Katoblepas gelähmt.

Todesstrahl (Aufladung 5-6): Der Katoblepas zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 36 (8W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, erleidet das Ziel stattdessen 64 nekrotischen Schaden. Werden die Trefferpunkte durch den Strahl auf 0 verringert, stirbt das Ziel.



KIND DER TIEFE
IN HYBRIDFORM

KIND DER TIEFE

Kinder der Tiefe wurden einst durch eine Meeresmacht vom Ufer entführt oder von Schiffswracks gerettet, und es wurde ihnen ein schrecklicher Pakt angeboten: Unterwerfung mit Leib und Seele oder Ertrinken. Wer sich unterwarf, wurde einem alten Ritual böser Wasserwesen unterzogen. Die Methode ist schmerzhaft, das Ergebnis unsicher, aber wenn es funktioniert, wird eine luftatmende Person zu einem Gestaltwandler, der eine wasseratmende Form annehmen kann.

Kinder der Tiefe stehen ihrem unterseeischen Meister zur Verfügung, der wahrscheinlich ein Kraken oder ein anderes uraltes Wesen der Tiefsee ist. Sie tragen Körper und Geist der Person, die sie einst waren, wie eine Maske, da sie ihrem Meister völlig unterworfen sind. Manchmal kehren Kinder der Tiefe in ihre alte Heimat zurück und gelten dann als wundersam auferstanden, als längst alle Hoffnung verloren schien. Andere Kinder der Tiefe nehmen eine neue Identität an. In allen Fällen sind sie verpflichtet, die luftatmende Welt zu infiltrieren und an ihren Meister zu berichten. Dazu bahnen sie sich einen Weg in das Leben eines arglosen Ziels und geben sich als Freund, Liebhaber, idealer Arbeitspartner oder anderweitige Person aus, die sie in die Lage versetzt, die Befehle ihres Meisters auszuführen.

Ihre Ausbildung hat sie von jeglichem Mitgefühl befreit, gerade denen gegenüber, die sie ausspähen. Sie können sich verliebt zeigen, über die Scherze von Freunden lachen oder sich über Ungerechtigkeiten echauffieren – stets ist dies nur Maskerade und Mittel zum Zweck. Kinder der Tiefe glauben, ihre wahre Gestalt sei die, mit der sie in den Ozean zurückkehren, den sie als Heimat betrachten. Wenn sie allerdings sterben und die Magie verlieren, die ihnen erlaubt, sich zu verwandeln, so bleibt der Leichnam der Person übrig, die sie einst waren.

KIND DER TIEFE

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 9 m (6 m und Schwimmen 12 m in Hybridform)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +4

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +3, Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +3, Täuschen +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aqual, Diebessprache, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Amphibisch (nur Hybridform): Das Kind der Tiefe kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Kind der Tiefe führt zwei Streittaxtangriffe oder einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Streitaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebsschaden oder 9 (1W10+4) Hiebsschaden, wenn beidhändig geführt.

Biss (nur Hybridform): *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 6 (1W4+4) Stichschaden.

Klauen (nur Hybridform): *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 7 (1W6+4) Hiebsschaden.

Psychischer Schrei (nur Hybridform, wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Das Kind der Tiefe entfesselt einen furchtbaren Schrei, der innerhalb von 90 Metern zu hören ist. Kreaturen innerhalb von neun Metern vom Kind der Tiefe müssen einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende des nächsten Zugs des Kindes der Tiefe betäubt.

Unter Wasser überträgt der Schrei außerdem telepathisch die Erinnerungen der letzten 24 Stunden des Kindes der Tiefe an seinen Meister, und zwar unabhängig von der Distanz, solange sich beide im gleichen Gewässer befinden.

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Das Kind der Tiefe verwandelt sich in eine Hybridform (Humanoider und Fisch) oder zurück in seine wahre Gestalt, die menschlich ist. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe und Bewegungsrate in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die es trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn das Kind der Tiefe stirbt, nimmt es seine wahre Gestalt an.

KI-RIN

Ki-rin sind edle himmlische Kreaturen. Sie dienen auf den äußeren Ebenen guten Gottheiten und spielen im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse eine direkte Rolle. In der sterblichen Welt sind sie weithin als Schicksalsboten, Wächter des Heiligen und Gegengewicht des Bösen gepriesen.

Ki-rin sind eine Verkörperung des Guten, und schon ihr Anblick kann Furcht oder Ehrfurcht hervorrufen. Ein typischer Ki-rin sieht aus wie ein muskulöser Hirsch mit goldenen Schuppen und stellenweise goldenem Fell. Mähne und Schweif sind lang, die gespaltenen Hufe kupferfarben, und über den leuchtend violetten Augen trägt er ein spiralförmiges Horn in der Farbe seiner Hufe. Bei Wind oder im Flug leuchten Mähne, Schweif und Schuppen in einem heiligen goldenen Feuer.

Abgesehen von der Färbung variiert das Erscheinungsbild von Ki-rin je nach Gottheit, der sie dienen, und je nach ihrer Funktion in diesen Diensten. Einige sehen aus wie riesige Einhörner. Sie werden häufig als Wächter eingesetzt. Andere haben drachenhafte Züge und sind eher aggressive Feinde des Bösen. Die meisten Ki-rin haben ein Horn. Besonders wilde Exemplare können aber auch zwei haben – oder sogar ein Geweih wie ein großer Hirsch.

In vielen Landen gelten Ki-rin als Glücksboten. Vorbeifliegende Ki-rin werden als Segen und die Ereignisse des Tages als besonders aussichtsreich betrachtet. Wenn Ki-rin bei einer Zeremonie wie Geburtsverkündigungen oder Krönungen aufleuchten, weiß jeder, dass sie ihre Hoffnung mitteilen, die Ehrenperson möge eine große Macht gegen das Böse werden. Ki-rin sind auch dafür bekannt, in großen Schlachten aufzutauchen, die Seite des Guten zu inspirieren und zu stärken und Helden vor dem sicheren Tod zu retten.

Ki-rin dienen häufig Gottheiten der Tapferkeit, Loyalität, Selbstlosigkeit und Wahrheit sowie Gesellschaften, die sich der Gerechtigkeit verschrieben haben. In den Vergessenen Reichen dienen Ki-rin beispielsweise meistens Torm, manche auch seinen Verbündeten Tyr und Ilmater. Ki-rin, die guten Gottheiten dienen, gehen hin, wo ihre Befehle sie hinführen. Ein Ki-rin von einer oberen Ebene könnte eine Mission auf der materiellen Ebene zu erfüllen haben, vielleicht als Späher, Bote oder Spion. Ki-rin, die auf der materiellen Ebene leben, bewachen jeweils ein Territorium, das jeweils verschiedene Nationen umfassen kann.

HORT DES LUXUS

Auf den himmlischen Ebenen leben Ki-rin in eleganten Horsten voller luxuriöser Gegenstände. Auf der materiellen Ebene wählen sie vergleichbare Orte für ihre Horte auf hohen Gipfeln oder in Wolken, die sie mit ihrer Magie stabilisiert haben. Der gewählte Ort ist stets schwer zu erreichen, und nur die zähesten, waghalsigsten Sterblichen, welche die herausfordernde Reise zum Hort eines Ki-rins überstehen, sind würdig, mit dessen Bewohner zu kommunizieren. Viele von ihnen treten schließlich in die Dienste der Kreatur. Sie studieren unter ihrer Anleitung und dienen als ihre Agenten in der Welt. Solche Anhänger könnten unerkannt reisen, Neuigkeiten zu wachsenden



Übeln in Erfahrung bringen und hinter den Kulissen wirken, oder sie könnten zu Champions der Sache ihres Meisters werden und Bosheit überall dort bekämpfen, wo sie auf sie stoßen.

Von außen betrachtet lässt sich der Hort eines Ki-rins nicht als solcher erkennen. Der Eingang ist für Besucher schwer zu finden und noch schwerer zu erreichen. Innen ist der Hort heiter und komfortabel und wirkt wie eine Mischung aus Tempel und Palast. Stehen Kreaturen in den Diensten des Ki-rins, fungiert der Hort auch als heilige Stätte, wo der Ki-rin nicht nur rastet, sondern auch heilige Mysterien lehrt.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Ki-rin eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann erst nach einer langen Rast wieder ausgeführt werden):

Holz erzeugen: Der Ki-rin beschwört mindestens einen permanenten Gegenstand aus Holz oder ähnlichem hartem Pflanzenmaterial. Die Gegenstände können zusammen höchstens einen Raum von drei Metern Kantenlänge einnehmen. Sie materialisieren sich eine Minute später an freien Stellen nach Wahl des Ki-rins auf dem Boden seines Horts.



Komfort erschaffen: Der Ki-rin beschwört mindestens einen permanenten Gegenstand aus weichem Pflanzenmaterial wie Kissen, Seile, Decken und Kleidung. Die Gegenstände können zusammen höchstens einen Raum von sechs Metern Kantenlänge einnehmen. Sie materialisieren sich eine Minute später an freien Stellen nach Wahl des Ki-rins auf dem Boden seines Horts.

Stein und Metall erschaffen: Der Ki-rin beschwört mindestens einen temporären Gegenstand aus Stein oder Metall. Die Gegenstände können zusammen höchstens einen Raum von 60 Zentimetern Kantenlänge einnehmen. Sie materialisieren sich eine Minute später an freien Stellen nach Wahl des Ki-rins auf dem Boden seines Horts und verschwinden nach einer Stunde.

REGIONALE EFFEKTE

Die himmlische Natur des Ki-rins verändert die Umgebung des Horts. Alle der folgenden magischen Effekte sind in der Nähe des Horts möglich:

Gesegnete Naturkunde: Tiere, Pflanzen und Celestische innerhalb von 4,8 Kilometern um den Hort des Ki-rins werden stärker und nähern sich ihrer idealen Form an. Diese Kreaturen sind selten aggressiv zu anderen, sofern diese keine Beute sind.

Reich der Erholung: Flüche, Krankheiten und Vergiftungen bei Kreaturen werden unterdrückt, wenn die Kreaturen sich innerhalb von 4,8 Kilometern vom Hort befinden und keine Aberrationen, Unholde oder Untoten sind.

Reines Wasser: Das Wasser innerhalb von 4,8 Kilometern vom Hort eines Ki-rins ist besonders klar. Absichtliche Verschmutzungen des Wassers bleiben höchstens drei Minuten lang bestehen.

Sicherer Abstieg: Innerhalb von 4,8 Kilometern vom Hort federn Winde fallende Kreaturen ab. Dazu müssen weder der Ki-rin noch seine Verbündeten eine Aktion ausführen. Fallende Kreaturen nähern sich dem Boden mit 18 Metern pro Runde und erleiden keinen Sturzschaden. Auf Aberrationen, Unholde und Untote wirkt der Vorteil nicht, sie fallen normal.

Wetterkontrolle: Ein Ki-rin kann den Zauber *Wetterkontrolle* wirken, wenn er sich innerhalb von 4,8 Kilometern von seinem Hort befindet. Der Ursprung des Zaubers ist immer der Punkt außen, welcher der Hortmitte am nächsten ist. Der Ki-rin benötigt keine freie Sicht auf den Himmel, um den Zauber zu wirken, und muss sich nicht konzentrieren, damit der Wetterwechsel fortbesteht.

Wenn der Ki-rin stirbt, verschwinden alle diese Effekte sofort, nur der belebende Effekt auf Flora und Fauna bleibt noch drei Jahre erhalten.

KI-RIN

Großes celestisches Wesen, normalerweise rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 153 (18W10+54)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 36 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Fertigkeiten Motiv erkennen +9, Religion +8, Wahrnehmung +9

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 19, Wahrer Blick 9 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Ki-rin den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Ki-rin ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Ki-rin führt zwei Hufangriffe und einen Hornangriff oder aber zwei Heiliges-Feuer-Angriffe aus.

Huf: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 10 (2W4+5) Energieschaden.

Horn: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 14 (2W8+5) gleißenden Schaden.

Heiliges Feuer: Fernkampf-Zauberangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 18 (3W8+5) gleißenden Schaden.

Zauberwirken: Der Ki-rin wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Licht*, *Mächtiges Trugbild* (Version 6. Grades), *Thaumaturgie*

Je 3-mal täglich: *Magie bannen*, *Schwache Genesung*, *Verständigung*, *Wunden heilen*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Gefühle besänftigen*, *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Schutz vor Gut und Böse*, *Verbannung*, *Vollständige Genesung*, *Wiederbeleben*, *Windwandeln*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Ki-rin kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Ki-rin am Anfang seines Zugs zurück.

Bewegung: Der Ki-rin nutzt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Zerschmettern: Der Ki-rin führt einen Hufangriff, einen Hornangriff oder einen Heiliges-Feuer-Angriff aus.

KNOCHENKLAUE

Magier, die zum Lich zu werden versuchen, dabei jedoch scheitern, können stattdessen zu Knochenklauen werden. Diese hässlichen, kichernden Monster weisen zwar einige Eigenschaften von Lichen auf, doch während Liche unsterbliche Meister des Arkanen sind, handelt es sich bei Knochenklauen um nichts als Schergen von Bosheit, Hass und Schmerz.

Der wichtigste Teil des Transformationsrituals besteht darin, die Seele des künftigen Lichs in ein speziell vorbereitetes Seelengefäß zu überführen. Wenn der Magier physisch oder magisch zu schwach ist, um die Seele in ihr neues Zuhause zu verfrachten, sucht die Seele sich stattdessen einen Meister – eine Person in der näheren Umgebung, die ein hasserfülltes Herz hat. An diese Person bindet sich die Seele und wird zum Sklaven ihrer Wünsche. Die Knochenklaue bildet sich in der Nähe ihres Meisters und erscheint manchmal vor ihm, um Befehle entgegenzunehmen oder seine Wünsche zu erfüllen.

Sie kann nur bösen Kreaturen dienen. Wird ihr Meister erlöst oder verlässt den Weg des Bösen, wird die Knochenklaue zerstört. Anders kann eine Knochenklaue nicht zerstört werden, solange ihr Meister lebt. Was ihrem Körper auch zustoßen mag, er bildet sich innerhalb weniger Stunden neu.

In den Diensten ihres Meisters genießt die Knochenklaue es am meisten, Kreaturen grauenhafte Schmerzen zuzufügen. Wie eine Spinne lauert sie in dunklen Nischen darauf, dass ein Opfer in die Reichweite ihrer langen, knöchigen Gliedmaßen gerät. Dieses spießt sie auf, zerrt es zu sich in die Dunkelheit und reißt es in Stücke.



KNOCHENKLAUE

Großer Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 150 (20W10+40)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	9 (-1)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +6, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache und eine Sprache, die der Meister spricht

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Ungewöhnliche Natur: Die Knochenklaue muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Wiederbelebung: Solange ihr Meister lebt, erhält eine zerstörte Knochenklaue nach 1W10 Stunden einen neuen Körper mit vollständigen Trefferpunkten. Der neue Körper erscheint innerhalb von 1,6 Kilometern vom Meister der Knochenklaue.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Knochenklaue führt zwei Klauenstich-Angriffe aus.

Klauenstich: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 20 (3W10+4) Stichschaden plus 11 (2W10) nekrotischen Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann die Knochenklaue es bis zu drei Meter zu sich ziehen, und das Ziel wird gepackt (SG-14-Rettungswurf): Die Knochenklaue hat zwei Klauen. Hat eine davon ein Ziel gepackt, kann die Klaue nur dieses Ziel angreifen.

Schattensprung (Aufladung 5-6): Wenn die Knochenklaue sich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet, muss jede Kreatur ihrer Wahl innerhalb von 4,5 Metern von ihr einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 34 (5W12+2) nekrotischen Schaden.

Die Knochenklaue teleportiert sich dann bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann. Sie kann eine Kreatur packen und an eine freie Stelle innerhalb von 1,5 Metern vom Zielort teleportieren, die sie sehen kann. Der Zielbereich der Teleportation muss sich in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befinden.

BONUSAKTIONEN

Heimlicher Schatten: In dämmrigem Licht oder Dunkelheit führt die Knochenklaue die Verstecken-Aktion aus.

REAKTIONEN

Tödliche Reichweite: Wenn eine Kreatur der Knochenklaue näher als 4,5 Meter kommt, führt die Knochenklaue einen Klauenstich gegen diese Kreatur aus.



Ob man es glaubt oder nicht, ich mag Kobolde. Ich finde es endlos unterhaltend, wie sie zwischen Tapferkeit und Feigheit oszillieren. Tatsächlich würde ich sagen, dass Kobolde der Nachweis der fundamentalsten Lektion des Universums sind: Es gibt immer etwas Größeres als einen selbst.

– Mordenkainen

KOBOLD-DRACHENSCHILD

Kleiner Drache, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung, Schild)

Trefferpunkte 44 (8W6+16)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Schadensresistenzen siehe Drachenresistenzen unten

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Drachenresistenz: Der Kobold ist je nach Farbe des Drachen, der den Kobold mit Macht versehen hat, gegen eine Schadensart resistent (wähle aus oder wirf einen W10): 1-2: Säure (Schwarz oder Kupfer), 3-4: Kälte (Silber oder Weiß), 5-6: Feuer (Messing, Gold oder Rot), 7-8: Blitz (Blau oder Bronze), 9-10: Gift (Grün).

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Herz des Drachen: Wenn der Kobold durch einen Effekt verängstigt oder gelähmt ist, gegen den ein Rettungswurf möglich ist, kann er den Rettungswurf zu Beginn seines Zugs wiederholen und bei Erfolg den Effekt auf sich und alle Kobolde innerhalb von neun Metern von sich beenden. Alle Kobolde, die von diesem Merkmal profitieren (einschließlich Drachenschilde), sind beim nächsten Angriffswurf im Vorteil.

Rudeltaktik: Der Kobold ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kobold führt zwei Speerangriffe aus.

Speer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W6+1) Stichschaden oder 5 (1W8+1) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

KOBOLD-DRACHENSCHILD

Kobold-Drachenschilde sind die Champions ihres Volks. Fast alle Drachenschilde beginnen ihr Leben als normale Kobolde und werden dann von einem Drachen auserwählt, der sie mit den passenden Mächten ausstattet, sein Gelege zu beschützen. Alle paar Jahre verfügt jedoch ein Kobold von vornherein über die Fähigkeiten eines Drachenschilds. Als solcher ist er ein versierter Nahkämpfer mit Schilden aus Drachenschuppen, gezeichnet von vielen erbitterten Kämpfen.

Drachenschilde wissen, dass sie unter Drachenfreunden einen Ehrenplatz einnehmen. Doch als Kobolde fühlen die meisten sich unwürdig und sind daher stets darauf aus, ihren Wert unter Beweis zu stellen. Im Angesicht höchster Gefahr haben sie die Fähigkeit, andere zu sammeln und zu inspirieren, ihnen in den Kampf zu folgen.

KOBOLD-ERFINDER

Kobold-Erfinder sind versiert darin, das Schlachtenglück mit improvisierten Waffen zu wenden. Diese Waffen bleiben nur ein, zwei Angriffe lang bestehen und können meist nur von ihrem Erfinder bedient werden. Unter diesen Bedingungen können sie sich jedoch als höchst effektiv erweisen. Oft sind sie nicht tödlich, sondern dienen dazu, die Gegner abzulenken, zu erschrecken oder zu verwirren, um eine Gelegenheit für den Erfinder zu schaffen, sie selbst zu töten.

KOBOLD-ERFINDER

Kleiner Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 13 (3W6+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

Rudeltaktik: Der Kobold ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

AKTIONEN

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden.

Schleuder: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Waffenerfindung: Der Kobold kann die folgenden Optionen – wähle eine aus oder wirf einen W8 – jeweils maximal einmal täglich nutzen:

- 1: Säure:** Der Kobold schleudert eine Säureflasche. **Fernkampfwaffenangriff:** +4 auf Treffer, Reichweite 1,5/6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (2W6) Säureschaden.
- 2: Alchemistenfeuer:** Der Kobold schleudert eine Flasche mit Alchemistenfeuer. **Fernkampfwaffenangriff:** +4 auf Treffer, Reichweite 1,5/6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 2 (1W4) Feuerschaden zu Beginn jedes Zugs des Ziels. Das Ziel kann den Schaden beenden, indem es mit einer Aktion einen SG-10-Geschicklichkeitswurf besteht und die Flammen löscht.
- 3: Tausendfüßlerkorb:** Der Kobold wirft einen kleinen Korb in einen Bereich von 1,5 Metern Kantenlänge innerhalb von sechs Metern von sich. Ein **Insektenschwarm** (Tausendfüßler, siehe *Monsterhandbuch*) mit 11 Trefferpunkten kommt aus dem Korb und führt seinen Initiativwurf aus. Nach jedem Zug des Schwarms zerstreut dieser sich mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit.
- 4: Grüner Schleimtopf:** Der Kobold schleudert einen Tontopf voll grünem Schleim auf das Ziel. Der Topf zerbricht beim Auftreffen. **Fernkampfwaffenangriff:** +4 auf Treffer, Reichweite 1,5/6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W10) Säureschaden, und das Ziel ist mit Schleim bedeckt, bis eine Kreatur es mit einer Aktion davon befreit. Schleimbedeckte Ziele erleiden zu Beginn jedes ihrer Züge 5 (1W10) Säureschaden.



- 5: Topf mit Fäulnismaden:** Der Kobold schleudert einen Tontopf in einen Bereich von 1,5 Metern Kantenlänge innerhalb von sechs Metern von sich. Der Topf zerbricht beim Auftreffen. Ein **Fäulnismadenschwarm** (ebenfalls in diesem Buch) kommt aus dem Topf und bleibt in diesem Bereich eine Gefahr.
- 6: Skorpion am Stock:** Der Kobold führt einen Nahkampfangriff mit einem **Skorpion** (siehe *Monsterhandbuch*) aus, welcher an einen 1,5 Meter langen Stock gebunden ist. **Nahkampfwaffenangriff:** +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-9-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 4 (1W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.
- 7: Stinktier im Käfig:** Der Kobold setzt an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern von sich ein Stinktier frei. Das Stinktier hat eine Schrittbewegungsrate von sechs Metern, RK 10, 1 Trefferpunkt, keine effektiven Angriffe. Es würfelt auf Initiative und setzt in seinem Zug seine Aktion ein, um eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von sich mit seinem Wehrsekret zu bespritzen. Das Ziel muss einen SG-9-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es muss sich übergeben und ist eine Minute lang kampfunfähig. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Rettungswürfe von Kreaturen, die nicht atmen müssen oder gegen Gift immun sind, sind automatisch erfolgreich. Hat das Stinktier sein Wehrsekret verspritzt, kann es dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.
- 8: Wespenest im Beutel:** Der Kobold wirft einen kleinen Beutel in einen Bereich von 1,5 Metern Kantenlänge innerhalb von sechs Metern von sich. Ein **Insektenschwarm** (Wespen, siehe *Monsterhandbuch*) mit 11 Trefferpunkten kommt aus der Tasche und führt seinen Initiativwurf aus. Nach jedem Zug des Schwarms zerstreut dieser sich mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit.



KOBOLD-SCHUPPENZAUBERER

Kobold-Schuppenzauberer haben ein natürliches Talent zu arkaner Magie, was sie zu besonders wertvollen Mitgliedern ihrer Gemeinschaften macht. Üblicherweise bekleiden sie Beraterposten. Wenn sie bedroht werden, schlagen sie mit farbenfroher Magie zu.

Schuppenzauberer, die in der Nähe von Drachenhorden leben, dienen dem jeweiligen Drachen häufig als Diplomaten und Sprecher. Sie ahnen seine Wünsche, erteilen anderen an seiner Statt Befehle und informieren ihn über alles, was ihn interessieren könnte. Diese Drachendiener tragen häufig künstliche Flügel als Insignien ihrer Dienste. Sie sind ihrem Herrn ebenso respektvoll ergeben wie alle Drachenfreunde, wissen jedoch, dass ihr Dienst ihnen mehr abverlangt als bloße Schmeicheleien. Auch ist ihnen klar, dass ihre ständige Nähe zu ihrem Herrn bedeutet, dass sie die ersten Opfer wären, sollte ihr Meister in Zorn geraten. Sie sind folglich sehr darauf bedacht, ihn ebenso sehr zu fürchten, wie sie ihn verehren.

KOBOLD-SCHUPPENZAUBERER

Kleiner Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (5W6+10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Heilkunde +1

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Rudeltaktik: Der Kobold ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kobold führt zwei Dolchgriffe oder zwei Chromatisches-Geschoss-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden.

Chromatisches Geschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W6+2) Schaden nach Wahl des Kobolds: Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure oder Schall.

Zauberwirken: Der Kobold wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand, Taschenspielerie*

Je 2-mal täglich: *Nebelwolke, Person bezaubern, Schweben*

KORRED

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 93 (11W6+55)

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (-1)

Fertigkeiten Athletik +9, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 36 m, Erschütterungssinn 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Gnomisch, Sylvanisch, Terral, Zwergisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Steintarnung: Der Korred ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil, die er ausführt, um sich in steinigem Gelände zu verstecken.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Korred führt zwei Zweihandknüppel- oder Felsblockangriffe aus.

Zweihandknüppel: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W8+6) Wuchtschaden oder 19 (3W8+6) Wuchtschaden, wenn der Korred sich am Boden befindet.

Felsblock: Fernkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 18/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W8+6) Wuchtschaden oder 19 (3W8+6) Wuchtschaden, wenn der Korred sich am Boden befindet.

Zauberwirken: Der Korred wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einswerden mit der Natur* (als Aktion),

Mit Stein verschmelzen, Stein formen

1-mal täglich: *Ottos unwiderstehlicher Tanz*

BONUSAKTIONEN

Haar befehligen: Der Korred stellt aus seinem Haar ein mindestens 15 Meter langes Seil her. Er kann einem solchen Seil innerhalb von neun Metern von sich befehlen, sich bis zu sechs Meter weit zu bewegen und eine große oder kleinere Kreatur zu verstricken, die der Korred sehen kann. Das Ziel muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird vom Seil gepackt (SG-13-Rettungswurf). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Korred kann das Ziel mit einer Bonusaktion befreien. Außerdem wird das Ziel befreit, wenn der Korred stirbt oder kampfunfähig ist.

Ein Seil aus Korred-Haar hat RK 20 und 20 Trefferpunkte. Es gewinnt zu Beginn jedes Zugs des Korreds 1 Trefferpunkt zurück, solange es noch über mindestens 1 Trefferpunkt verfügt und der Korred noch lebt. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.



KORRED

Korreds sind unberechenbare, abgeschieden lebende Feenwesen mit starker Bindung an Stein und Erde. Ihr magisches Haar und ihr mystisches Verständnis für Mineralien macht sie zu gefragten Schatzsuchern für Leute, die auf unterirdische Reichtümer aus sind.

Korreds bleiben gerne unter sich, tun sich aber auch gelegentlich mit Kreaturen des Erdelements zusammen, beispielsweise mit Galeb Duhr (siehe *Monsterhandbuch*). Oft führen sie rituelle Tänze mit anderen Korreds aus und schlagen dabei mit Hufen und Knüppeln die Rhythmen auf den Stein. In den Tiefen der materiellen Ebene ziehen Korreds sich meist vor anderen Kreaturen zurück. Wenn sie sich jedoch beleidigt oder von Bergbaulärm belästigt fühlen, werden sie aggressiv.

Korreds können nicht nur Felsbrocken erstaunlich weit schleudern, sondern auch Stein formen, als sei es Lehm, und in Fels schwimmen. Außerdem erhalten sie übernatürliche Stärke schon dadurch, dass sie schlicht auf dem Boden stehen.

MAGISCHES HAAR

Korreds tragen ein dichtes Fell. Ihr Kopfhair ist sogar magisch. Wird es geschnitten, so verwandelt es sich in das Material, mit dem es geschnitten wurde. Korreds schneiden ihr magisches Haar mit Eisenscheren und verdrehen die Strähnen dann zu Eisenseilen, die sie manipulieren und dazu bringen können, sich um Kreaturen und Gegenstände zu schlingen. Ihr Haar ist ihr ganzer Stolz. Entsprechend aggressiv werden sie, wenn es ohne Erlaubnis geschnitten wird.

KRAKEN-PRIESTER

Wer je den Zorn eines Kraken erlebt hat, kann durchaus auf die Idee kommen, beim Kraken handle es sich um eine Gottheit. Wer dies tut und den Kraken verehrt, um ihn zu besänftigen, wird bisweilen mit den entsprechenden Kräften versehen, um ihm als Kraken-Priester dienen zu können.

Diese Priester verändern sich in ihrem Erscheinungsbild dem Einfluss des Kraken entsprechend. Sie unterscheiden sich darin, wie sich ihre Anbetung genau äußerlich manifestiert. Mancher Kraken-Priester mag tintenschwarze Augen und ein Saugtentakel statt einer Zunge haben, ein anderer vielleicht ein konturloses Gesicht, einen augenbedeckten Körper und ein Maul, aus dem Seewasser trieft. Diese grauenhaften Manifestationen verstärken sich noch, wenn der Geist des Kraken in den Schergen fährt, um finstere Ankündigungen zu machen.

KRAKEN-PRIESTER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 75 (10W8+30)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Amphibisch: Der Priester kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Priester führt zwei Berührung-des-Donners- oder Donnerkeil-Angriffe aus.

Berührung des Donners: Nahkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 27 (5W10) Schallschaden.

Donnerkeil: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W10) Blitzschaden plus 11 (2W10) Schallschaden, und das Ziel wird umgestoßen.

Zauberwirken: Der Priester wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Befehl, Wasser erschaffen oder zerstören*

Je 3-mal täglich: *Auf Wasser gehen, Dunkelheit, Wasser atmen, Wasser kontrollieren*

1-mal täglich: *Evards Schwarze Tentakel*

Stimme des Kraken (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Ein Krake spricht mit donnernder Stimme durch den Priester, die innerhalb von 90 Metern zu hören ist. Kreaturen nach Wahl des Priesters, welche die Worte des Kraken hören können (die in Abyssisch, Diabolisch oder Urtümlich gesprochen werden), müssen einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind eine Minute lang durch den Priester verängstigt. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.





KRIEGSHERR

Kriegsherren sind legendäre Befehlshaber auf dem Schlachtfeld, deren Namen mit Ehrfurcht ausgesprochen werden. Nach einer Reihe entscheidender Siege kann ein Kriegsherr leicht die Rolle eines Monarchen oder Generals übernehmen und Anhänger sammeln, die bereit sind, unter dem Banner des Kriegsherrn zu sterben.

Kriegsherren treiben ihre Truppen mit Schlachtrufen in den Kampf. Du kannst anhand der Tabelle „Kriegsherren-Schlachtrufe“ würfeln oder einen Schlachtruf auswählen, der zu deiner Kampagne passt.

KRIEGSHERREN-SCHLACHTRUFE

W8 Schlachtruf

- 1 „Denkt daran, warum wir kämpfen!“
- 2 „Der Sieg wartet!“
- 3 „Für die Krone!“
- 4 „Zeigt dem Feind, wer wahre Monster sind!“
- 5 „Kämpft, damit sie uns fürchten!“
- 6 „Waffen bereit! Zauber bereit!“
- 7 „In den Abyss mit ihnen!“
- 8 „Ihr wisst, was zu tun ist!“

KRIEGSHERR

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 229 (27W8+108)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Stä +9, Ges +7, Kon +8

Fertigkeiten Athletik +9, Einschüchtern +8, Überzeugen +8, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Überlebender: Der Kriegsherr gewinnt zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück, wenn er über weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte, aber mindestens über 1 Trefferpunkt verfügt.

Unbeugsamkeit (3-mal täglich): Der Kriegsherr kann einen fehlgeschlagenen Rettungswurf wiederholen. Er muss das Ergebnis dieses zweiten Wurfes nutzen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kriegsherr führt zwei Angriffe mit dem Zweihandschwert oder dem Kurzbogen aus.

Zweihandschwert: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W6+5) Hiebsschaden.

Kurzbogen: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Kriegsherr kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Kriegsherr am Anfang seines Zugs zurück.

Verbündeten befehligen: Der Kriegsherr zielt auf einen Verbündeten innerhalb von neun Metern, den er sehen kann. Wenn das Ziel den Kriegsherrn sehen oder hören kann, kann es als Reaktion einen Waffenangriff ausführen und ist beim Angriffswurf im Vorteil.

Waffenangriff: Der Kriegsherr führt einen Angriff mit dem Zweihandschwert oder dem Kurzbogen aus.

Feind einschüchtern (kostet 2 Aktionen): Der Kriegsherr zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Wenn das Ziel ihn sehen oder hören kann, muss es einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es bis zum Ende des nächsten Zugs des Kriegsherrn verängstigt.





KRIEGSPRIESTER

Mittelgroßer Humanoider (Kleriker), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 117 (18W8+36)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +7
Fertigkeiten Einschüchtern +5, Religion +4
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Zwei beliebige Sprachen
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP) **Übungsbonus +4**

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kriegspriester führt zwei Kriegshammer-Angriffe aus und verwendet Heiliges Feuer.

Kriegshammer: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Wuchtschaden plus 10 (3W6) gleißenden Schaden.

Heiliges Feuer: Der Kriegspriester zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet es 12 (2W8+3) gleißenden Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Kriegspriesters blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel halb so viel Schaden und ist nicht blind.

Zauberwirken: Der Kriegspriester wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):
Beliebig oft: *Licht, Thaumaturgie, Verschonung der Sterbenden*
Je 1-mal täglich: *Befehl, Flammenschlag, Hüter des Glaubens, Magie bannen, Person festhalten, Schwache Genesung, Verbannung, Wiederbelebung*

BONUSAKTIONEN

Heilendes Licht (Aufladung 4-6): Der Kriegspriester oder eine Kreatur seiner Wahl innerhalb von 18 Metern erhält 12 (2W8+3) Trefferpunkte zurück.

KRIEGSPRIESTER

Kriegspriester verehren Gottheiten des Krieges, des Schutzes und der Strategie. Sie sind Taktiker, führen Soldaten in die Schlacht, stellen sich feindlichen Zauberkundigen und kümmern sich um Verletzte. Ein Kriegspriester kann auf dem Schlachtfeld eine Armee befehligen oder als rechte Hand eines Kriegsherrn (ebenfalls in diesem Buch) dienen.

Kriegspriester schmücken sich meist mit einem Symbol ihres Glaubens. Du kannst anhand der Tabelle „Heilige Symbole des Kriegspriesters“ unten würfeln oder eines auswählen, das zu deiner Kampagne passt.

HEILIGE SYMBOLE DES KRIEGSPRIESTERS	
W8	Heiliges Symbol
1	Phiole mit schillernder Flüssigkeit
2	Griff eines zerbrochenen Schwertes
3	Stück einer Glasmalerei aus einem Schrein
4	Tonfigur eines Ki-rin oder einer anderen celestischen Kreatur
5	Eine Fackel, so geschnitzt, als ob eine Hand die Flamme hält
6	Reif aus gewebtem Schilf
7	Scrimshaw-Knochen
8	Ein Gefäß wie eine Tasse, ein Krug, eine Urne oder eine Amphore



Man stelle sich Ameisen in
Pferdegröße vor. Und in Rüstung.
– Mordenkainen



KRUTHIK

Kruthiks sind Reptilien mit Chitinpanzern, die in Gruppen jagen und in ausgedehnten unterirdischen Labyrinthen leben. Sie werden von Wärmequellen wie Zwergenschmieden und Lavatümpeln angezogen und errichten ihre Wohnbauten möglichst in der Nähe. Wenn sie sich durch die Erde graben, hinterlassen sie Tunnel, welche dann häufig den ersten Hinweis auf die Nähe eines Kruthik-Baus darstellen. Sie nutzen auch häufig bereits vorhandene unterirdische Kammern und beziehen sie in ihren Bau mit ein.

Untereinander kommunizieren sie mit verschiedenen Fauch- und Zirplauten. Diese können üblicherweise als Warnung unmittelbar vor einem Kruthik-Angriff dienen. Wird ihr Bau bedroht, geben ihre Wachen über rasches Klopfen mit ihren spitzen Beinen auf den Steinboden Alarm.

Nicht nur ihr Geruchssinn ist besonders gut ausgeprägt, Kruthiks können auch bei Dunkelheit sehen und Vibrationen im Boden um sich spüren. Den Geruch von toten Artgenossen werten sie als Warnung und meiden Bereiche, in denen zahlreiche Kruthiks gestorben sind. Werden genügend Kruthiks in einem Gebiet getötet, beschließen die übrigen wahrscheinlich, anderswo hinzuziehen.

Obwohl sie auch Aas verzehren können, bevorzugen Kruthiks frisches Fleisch. Sie töten ihre Beute, indem sie sie auf ihre Gliedmaßen spießen. Dann zerkleinern sie Fleisch und Knochen mit Kauwerkzeugen, die auch Felsen zermahlen können. Wenn sich genügend Kruthiks gegen einen einzelnen Gegner zusammenschließen, geraten sie in einen Kampfrausch, der sie noch gefährlicher macht.

Kruthiks tolerieren die Gesellschaft von Konstrukten, Elementaren, Schlickern und Untoten und lassen sich von solchen Kreaturen helfen, ihr Nest zu bewachen. Sie sind intelligent genug, manche Tunnel zu verbarrikadieren und andere zu graben, die von ihren Gelegen fortführen.

JUNGER KRUTHIK

Kruthiks schlüpfen aus den Eiern, die von weiblichen Erwachsenen gelegt werden. Ein Ei hat etwa die Größe eines Menschenkopfs. Der Kruthik schlüpft nach vier Wochen. Zunächst ist er harmlos und entfernt sich nicht vom Nest. Er wird gefüttert, die Nestlinge fressen sich außerdem gegenseitig. Nach einem Monat sind die überlebenden Kruthiks groß genug, um selbst zu jagen und sich zu verteidigen.

JUNGER KRUTHIK

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 9 (2W6+2)

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 9 m, Erschütterungssinn 18 m,
Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Kruthik

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Rudeltaktik: Der Kruthik ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Tunnelbauer: Der Kruthik kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit 75 Zentimetern Durchmesser.

AKTIONEN

Zustechen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden.



Es gibt genügend Schwarm-
kreaturen, die einen natürlichen
Zweck erfüllen. Bienen bestäuben
Blumen. Termiten verarbeiten Holz
zu Erde. Kruthiks machen hingegen
anderen Gesellschaften den Garaus.
– Mordenkainen

AUSGEWACHSENER KRUTHIK

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m,

Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Kruthik

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Rudeltaktik: Der Ausgewachsene Kruthik ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Tunnelbauer: Der Ausgewachsene Kruthik kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit 1,5 Metern Durchmesser.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Ausgewachsene Kruthik führt zwei Zustecken- oder Stachelangriffe aus.

Zustecken: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden.

Stachel: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden.

AUSGEWACHSENER KRUTHIK

Ein junger Kruthik muss sechs Monate lang ständig fressen, um seine Endgröße zu erreichen. Die natürliche Lebensspanne eines ausgewachsenen Kruthiks beträgt etwa sieben Jahre.

Er trägt Dornenfortsätze an den Beinen und kann daraus Geschosse in Dolchgröße auf Feinde verschießen, die sich nicht in Reichweite seiner Klauen befinden.

KRUTHIK-SCHWARMFÜRST

Jeder Kruthik-Stamm wird von einem Kruthik-Schwarmfürsten angeführt. Wenn er stirbt, verlassen die Mitglieder des Stamms das Nest und suchen sich ein neues. Ist ein geeigneter Ort gefunden, verpuppt sich der größte Kruthik des Stamms, durchläuft eine Metamorphose und schlüpft einige Wochen später als Schwarmfürst – ein besonders großer und intelligenter Kruthik mit der Fähigkeit, eine Verdauungsflüssigkeit mit Säurewirkung aus seinem Maul zu verspritzen. Er beansprucht die größte Kammer im Bau für sich und lässt sich von mehreren ausgewachsenen Kruthiks bewachen.

KRUTHIK-SCHWARMFÜRST

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 102 (12W10+36)

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m,

Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Kruthik

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Rudeltaktik: Der Kruthik-Schwarmfürst ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Tunnelbauer: Der Kruthik-Schwarmfürst kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit drei Metern Durchmesser.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Kruthik-Schwarmfürst führt zwei Zustecken- oder Stachelangriffe aus.

Zustecken: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 9 (1W10+4) Stichschaden.

Stachel: Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden.

Säure versprühen (Aufladung 5-6): Der Kruthik-Schwarmfürst speit Säure in einem 4,5 Meter langen Kegel. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 22 (4W10) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

KUMMERGESCHWORENER

Die durchdringende Melancholie des Schattenfells führt manchmal zu seltsamen Inkarnationen der trostlosen Natur der Ebene. Kummergeschworene verkörpern die Formen des Leidens, die der schattenhaften Landschaft innewohnen, und verbreiten Grauen bei denen, die in ihre Mitte stolpern. Jeder Kummergeschworene verkörpert einen anderen Aspekt der Verzweiflung oder des Elends.

EINSAMER KUMMERGESCHWORENER

Die Trauer der Vereinsamung befällt viele Kreaturen im Schattenfell, doch das Bedürfnis nach Gesellschaft ist nirgends so dramatisch ausgeprägt wie bei den einsamen Kummergeschworenen – auch Einsame genannt. Wenn diese Kummergeschworenen andere Kreaturen entdecken, verspüren sie das dringende Bedürfnis nach Interaktion und werfen ihre harpunenähnlichen Arme aus, um ihre Opfer heranzuziehen.

ERBÄRMLICHER KUMMERGESCHWORENER

Erbärmliche Kummergeschworene – oder Erbärmliche – sind abscheuliche kleine Monster und suchen das Schattenfell in Rudeln nach Beute ab. Diese verzweifelten Wesen ernähren sich von Lebenskraft. Wenn sie eine Kreatur finden, versenken sie ihre Reißzähne in ihre Opfer und stillen ihren Durst.

HUNGRIGER KUMMERGESCHWORENER

Hungrige Kummergeschworene – auch als Hungrige bekannt – haben Greifklauen und dehnbare Kiefer und schrecken vor nichts zurück, um ihren Appetit zu stillen. Diese gierigen Verschlinger schlagen ihre Bäuche mit Fleisch voll und saugen die Schreie ihrer Opfer auf. Wenn sie fertig sind, taumeln sie davon, während ihre leuchtenden Augen nach einem neuen Opfer zum Verzehren suchen.

VERLORENER KUMMERGESCHWORENER

Das Schattenfell verwirrt Besucher, bis sie in seiner verdrehten Landschaft festsitzen. Verlorene Kummergeschworene – oft als Verlorene bezeichnet – repräsentieren die Sorge und Furcht, die verirrte Personen erleben. Diese Kummergeschworenen wirken verzweifelt und panisch.

Verlorene Kummergeschworene greifen nach allen Kreaturen in ihrer Reichweite. Das Opfer erlebt eine Woge aus Furcht und Panik, während sein Verstand unter der Wucht dieses Angriffs zusammenbricht. Je mehr die Verbündeten eines Opfers kämpfen, um es aus der Umklammerung zu befreien, desto mehr leidet das Opfer.

WÜTENDER KUMMERGESCHWORENER

Wütende Kummergeschworene – manchmal Wütende genannt – sind für ihre Existenz auf Gewalt angewiesen und werden mächtiger, wenn ihre Feinde sich wehren. Entscheidet sich eine Kreatur jedoch dafür, nicht anzugreifen, ist dieser Kummergeschworene verwirrt und seine Angriffe werden schwächer. Er hat zudem zwei Köpfe, die unaufhörlich miteinander streiten.



EINSAMER KUMMERGESCHWORENER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Gedeiht in Gesellschaft: Während sich der Einsame Kummergeschworene innerhalb von neun Metern von mindestens zwei anderen Kreaturen befindet, ist er bei Angriffswürfen im Vorteil. Andernfalls ist er bei Angriffswürfen im Nachteil.

Psychisches Ausaugen: Zu Beginn jedes Zugs des Einsamen Kummergeschworenen muss jede Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um ihn herum einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls erleidet sie 10 (3W6) psychischen Schaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Einsame Kummergeschworene führt einen Harpunenarm-Angriff aus und verwendet kummervolle Umarmung.

Harpunenarm: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 21 (4W8+3) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-15-Rettungswurf), wenn es sich um eine größere oder kleinere Kreatur handelt. Der Einsame Kummergeschworene hat zwei Harpunenarme und kann bis zu zwei Kreaturen gleichzeitig packen.

Kummervolle Umarmung: Jede vom Einsamen Kummergeschworenen gepackte Kreatur muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 18 (4W8) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. In beiden Fällen zieht der Einsame Kummergeschworene jede dieser Kreaturen bis zu neun Meter direkt auf sich zu.



ERBÄRMLICHER KUMMERGESCHWORENER

Kleine Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 10 (4W6-4)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)	5 (-3)	6 (-2)	5 (-3)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Erbärmliche Rudeltaktik: Der Erbärmliche Kummergeschworene ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet. Andernfalls ist er bei Angriffswürfen im Nachteil.

AKTIONEN

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W10+1) Stichschaden und der Erbärmliche Kummergeschworene hängt sich an das Ziel. Während er sich festbeißt, kann der Erbärmliche Kummergeschworene nicht angreifen und zu Beginn jedes Zugs des Erbärmlichen Kummergeschworenen erleidet das Ziel 6 (1W10+1) nekrotischen Schaden.

Der festgebissene Erbärmliche Kummergeschworene bewegt sich mit dem Ziel, wenn sich das Ziel bewegt, ohne seine Bewegungsrate zu verbrauchen. Der Erbärmliche Kummergeschworene kann sich lösen, indem er in seinem Zug 1,5 Meter seiner Bewegungsrate aufwendet. Eine Kreatur einschließlich des Ziels kann ihre Aktion verwenden, um den Erbärmlichen Kummergeschworenen zu entfernen.



HUNGRIGER KUMMERGESCHWORENER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 225 (30W8+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Lebenshunger: Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Hungrigen Kummergeschworenen Trefferpunkte wiedererlangt, erhält er bis zum Ende seines nächsten Zugs zwei Vorteile: Er ist bei Angriffswürfen im Vorteil und sein Biss verursacht bei einem Treffer zusätzlich 22 (4W10) nekrotischen Schaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hungrige Kummergeschworene führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Stichschaden plus 13 (3W8) nekrotischen Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 18 (4W6+4) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (SG-16-Rettungswurf) und ist festgesetzt, bis es befreit wird. Während er eine Kreatur packt, kann der Hungrige Kummergeschworene keinen Klauenangriff ausführen.



VERLORENER KUMMERGESCHWORENER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 78 (12W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	6 (-2)	7 (-2)	5 (-3)

Fertigkeiten Athletik +6

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Verlorene Kummergechworene führt zwei Armstachel-Angriffe aus.

Armstachel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 14 (2W10+3) Stichschaden.

Umarmung (Aufladung 4-6): Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 25 (4W10+3) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-14-Rettungswurf), wenn es sich um eine höchstens mittelgroße Kreatur handelt. Ein gepacktes Ziel ist verängstigt und erleidet am Ende jedes seiner Züge 27 (6W8) psychischen Schaden. Der Verlorene Kummergechworene kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig packen.

REAKTIONEN

Einengende Umarmung: Wenn der Verlorene Kummergechworene Schaden erleidet, erleidet die von der Umarmung gepackte Kreatur 18 (4W8) psychischen Schaden.



WÜTENDER KUMMERGESCHWORENER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 255 (30W8+120)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Wachsender Zorn: Wenn eine andere Kreatur dem Wütenden Kummergechworenen Schaden zufügt, ist der Kummergechworene bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Vorteil. Wenn er bei seinem nächsten Zug zum ersten Mal einen Hakenangriff ausführt, erleidet das Ziel des Angriffs zusätzlich 19 (3W12) psychischen Schaden.

Ist er an der Reihe, ist der Wütende Kummergechworene bei Angriffswürfen im Nachteil, wenn keine andere Kreatur ihm seit dem Ende seines letztes Zugs Schaden zugefügt hat.

Zwei Köpfe: Der Wütende Kummergechworener ist bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub und Verängstigt im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Wütende Kummergechworene führt zwei Hakenangriffe aus.

Haken: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 16 (2W12+3) Stichschaden.

LÄCHELNDER WOLKENRIESE

Riesiger Riese, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 250 (20W12+120)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	12 (+1)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +10, Int +6, Cha +7

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +9, Motiv erkennen +7, Täuschen +11, Wahrnehmung +11

Sinne Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Wetterkontrolle (Zauber 8. Grades): Der Riese kann den Zauber *Wetterkontrolle* wirken. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Hiebangriffe oder zwei Telekinetischer-Schlag-Angriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 21 (3W8+8) Wuchtschaden plus 5 (1W10) psychischen Schaden.

Telekinetischer Schlag: Fernkampf-Zauberangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 72 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 25 (4W10+3) Energieschaden.

Form ändern: Der Riese verwandelt sich magisch in ein Tier oder einen Humanoiden, die er schon einmal gesehen hat, oder zurück in seine wahre Gestalt. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert. Seine Spielwerte ändern sich im Gegensatz zur Größe nicht. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Nebelwolke*
Je 3-mal täglich: *Einflüsterung*, *Lautloses Trugbild*, *Unsichtbarkeit*, *Zungen*

Je 1-mal täglich: *Gasförmige Gestalt*, *Mächtiges Trugbild*

BONUSAKTIONEN

Wolkenschritt (Aufladung 4-6): Der Riese teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.



LÄCHELNDER WOLKENRIESE

Lächelnde Wolkenriesen ehren die Findigkeit und Tücke der Gottheit Memnor über alles und eifern ihr nach. Sie sind fähige Gauner, die Fingerfertigkeit, Täuschung und Magie einsetzen, um zu Wohlstand zu kommen. Außerdem neigen sie zu unvorhersehbaren Handlungen und haben einen boshaften Sinn für Humor. Mit ihrem Verhalten überschreiten sie alle Grenzen des guten Geschmacks und sagen und tun Dinge, die sogar andere zwielichtige Gesellen als unter ihrer Würde betrachten.

Der Name leitet sich von ihrer merkwürdigen doppelgesichtigen Maske ab. Die lächelnde Hälfte der Maske wirkt eher wie ein triumphierendes, jedenfalls unangenehmes Grinsen. Die finstere Hälfte repräsentiert das Missvergnügen der Lächelnden Wolkenriesen über ihren Platz in der Rangordnung – sie sind Sturmriesen nachgeordnet. Die Maske dient als Symbol der Hingabe Lächelnder Wolkenriesen und zum Verdecken ihres tatsächlichen Gesichtsausdrucks.

LEICHENBLUME

Leichenblumen können aus dem Grab eines bösen Nekromanten oder aus den Überresten mächtiger untoter Kreaturen wachsen. Wenn sie nicht als Keimling ausgerissen und verbrannt werden, wachsen sie im Verlaufe weniger Wochen zu enormer Größe heran, befreien sich dann aus der Erde und fallen auf Schlachtfeldern und Friedhöfen über humanoide Leichen her. Mit ihren faserigen Tentakeln verleben sie sich die Überreste ein, um sich zu nähren und zu regenerieren. Die Pflanzen haben eine Neigung zur Bosheit und verachten die Lebenden.

Mit oder ohne absorbierte Leichen stinken Leichenblumen überwältigend nach Verwesung und verursachen Kreaturen in der Nähe Übelkeit. Der Gestank dient als Abwehrmechanismus und klingt 2W4 Tage nach dem Tod einer Leichenblume ab.



LEICHENBLUME

Große Pflanze, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 127 (15W10+45)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	15 (+2)	3 (-4)

Zustandsimmunitäten Blind, Taub, Vergiftet

Sinne Blindsight 36 m (blind außerhalb des Radius),
Passive Wahrnehmung 12

Sprachen -

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

Gestank des Todes: Alle Kreaturen, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern von der Leichenblume oder einem ihrer Zombies beginnen, müssen einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen, sofern sie keine Konstrukte oder Untoten sind. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur bis zum Anfang ihres nächsten Zugs vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie 24 Stunden lang gegen den Gestank von Leichenblumen immun.

Leichen: Beim ersten Vorfinden enthält eine Leichenblume die Leichen von 1W6+3 Humanoiden. Sie kann die Überreste von bis zu neun Humanoiden enthalten. Diese haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb der

Leichenblume. Wenn die Leichenblume stirbt, können die Leichen darin herausgezogen werden.

Spinnenklettern: Die Leichenblume kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Leichenblume führt drei Tentakelangriffe aus.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 9 (2W6+2) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Totenernte: Die Leichenblume verschluckt die ungesicherte Leiche eines Humanoiden samt aller Ausrüstung innerhalb von drei Metern von sich.

BONUSAKTIONEN

Verdauen: Die Leichenblume verdaut einen Leichnam und gewinnt sofort 11 (2W10) Trefferpunkte zurück. Vom verdauten Leichnam bleibt nichts übrig. Etwaige Ausrüstung des Leichnams wird von der Leichenblume in ihrem Bereich ausgestoßen.

Wiederbeleben: Die Leichenblume belebt eine Leiche in sich wieder. Diese wird zu einem **Zombie** (siehe *Monsterhandbuch*). Der Zombie erscheint an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern von der Leichenblume und handelt in der Initiativreihenfolge sofort nach ihr. Der Zombie handelt als Verbündeter der Leichenblume, wird jedoch nicht von ihr kontrolliert, und er trägt ihren Gestank (siehe Gestank des Todes).

LEICHENSAMMLER

Die uralten Kriegsmaschinen, die als Leichensammler bekannt sind, stolpern ziellos durch die zerstörten Ebenen Acherons, wenn sie nicht von Nekromanten in eine Eroberungsarmee auf der materiellen Ebene berufen werden. Diese grässlichen Konstrukte gehorchen ihren Meistern, bis sie wieder nach Acheron entlassen werden. Findet ein Meister ein vorzeitiges Ende, können die Leichensammler allerdings auch Jahrhunderte auf der materiellen Ebene verbringen, wo sie Leichen sammeln und einen Rückweg suchen.

Von Sterblichen lassen sie sich nur beschwören, wenn sie zu einer großen Schlacht gerufen werden. Dabei ist es einerlei, ob diese gerade stattfindet, noch bevorsteht oder sogar schon geschlagen wurde. Sie nehmen sich Waffen und Rüstungen gefallener Krieger und pfählen deren Leichen an Lanzen und sonstigen geeigneten Gegenständen.

Die sterblichen Überreste am Panzer eines Leichensammlers sind mehr als grauenhafte Kampftrophäen. Der Leichensammler kann die Geister dieser Kadaver beschwören und zwingen, an seiner Seite zu kämpfen. Diese Geister sind einzeln zwar schwach, doch der Leichensammler kann praktisch unbegrenzt viele rufen, wenn er genügend Zeit dazu hat.



LEICHENSAMMLER

Großes Konstrukt, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht alle Sprachen, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP) **Übungsbonus** +5

Magieresistenz: Der Sammler ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Sammler muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Sammler führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 18 (3W8+5) Wuchtschaden plus 16 (3W10) nekrotischen Schaden.

Lähmender Odem (Aufladung 5-6): Der Sammler stößt in einem neun Meter langen Kegel lähmendes Gas aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen oder ist eine Minute lang gelähmt. Gelähmte Kreaturen können den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

BONUSAKTIONEN

Geister beschwören (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Sammler beschwört die versklavten Geister derer, die er getötet hat. 1W4 Geister (ohne Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht, siehe *Monsterhandbuch*) erheben sich an freie Stellen innerhalb von 4,5 Metern vom Sammler. Die Geister handeln direkt nach dem Sammler, nutzen dessen Initiativwert und kämpfen, bis sie zerstört werden. Wird der Sammler besiegt, so verschwinden sie.



LEUCROTTA

Ein Leucrotta würde entstehen, wenn man den Kopf eines Riesendachses mit den Beinen eines Hirschs und dem Körper einer großen Hyäne kombinieren, das Ganze mit Dämonensekret wiederbeleben und sich nicht um den Verwesungsgestank kümmern würde.

Die ersten Leucrottas entstanden gemeinsam mit einigen Gnollen während der wilden Streifzüge Yeenoghus (ebenfalls in diesem Buch) durch die materielle Ebene. Viele der Hyänen, die Yeenoghus Opfer fraßen, wurden zu Gnollen. Andere veränderten sich noch bizarrer und wurden überwiegend zu Leucrottas.

Leucrottas sind so intelligent wie grausam. Sie lieben es zu täuschen, zu foltern und zu töten. Die Anhänger Yeenoghus – gerade Gnolle – betrachten Leucrottas mit großem Respekt. Leucrottas beraten häufig die Anführer eines Gnoll-Kriegstrupps. Ein Leucrotta mag sogar zustimmen, einen Gnoll-Anführer auf seinem Rücken in die Schlacht zu tragen. Yeenoghus Anhänger betrachten Leucrottas außerdem als höchst unterhaltsam. Liebend gerne sehen sie ihnen beim blutigen Werk zu, da Leucrottas viel von Grausamkeit verstehen und wissen, wie man einen Tod sportlich in die Länge zieht. Und ist einmal kein Opfer aufzutreiben, können Leucrottas wunderbar die gepeinigten Schreie leidender Kreaturen imitieren.

Leucrottas sind so abstoßend, dass sie eigentlich nur von ihresgleichen ertragen werden. Ihr grässlich ungestalter Körper sondert einen fauligen Gestank ab. Dieser wird nur noch vom Atem der Kreatur übertroffen, der von Verwesung und Verdauungssäften dominiert wird. Anstelle von Reißzähnen haben Leucrottas stahlharte Knochenkämme, mit denen sie Knochen zermahlen und Fleisch zerfetzen können. Selbst Stahlrüstungen schälen sie mit diesen Kauplatten von den Leichen ihrer Gegner.

Der infernalische Gestank von Leucrottas sollte eigentlich alle anderen Kreaturen vor ihnen warnen. Sie haben jedoch zwei Eigenschaften, die ihnen einen Vorteil verschaffen: Erstens ist die Fährte eines Leucrottas praktisch nicht von der eines gewöhnlichen Hirschs zu unterscheiden. Zweitens ist der Leucrotta imstande, praktisch jeden stimmlichen Ausdruck zu imitieren, den er je gehört hat. So lockt er mögliche Opfer an und überfällt sie, noch ehe sie sich über die Gefahr im Klaren sind, in der sie schweben.

LEUCROTTA

Große Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 67 (9W10+18)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

Fertigkeiten Täuschen +2, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gnollisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Gestank: Alle Kreaturen außer Leucrottas oder Gnollen, die ihren Zug im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Leucrotta beginnen, müssen einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur eine Stunde lang gegen den Gestank von Leucrottas immun.

Stimmen nachahmen: Der Leucrotta kann Tierlaute und menschliche Stimmen nachahmen. Eine Kreatur, die diese Laute hört, erkennt sie nur dann als Imitation, wenn sie einen SG-14-Weisheitswurf (Einsicht) besteht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Leucrotta führt einen Bissangriff und einen Hufangriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Stichschaden. Wenn der Leucrotta einen kritischen Treffer landet, kann er den Schadenswürfel dreimal statt zweimal werfen.

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

BONUSAKTIONEN

Tritt beim Rückzug: Sofort nach dem Hufangriff führt der Leucrotta die Rückzugaktion aus.

LEVIATHAN

Ein Leviathan ist eine gigantische Kreatur wie eine Naturgewalt, die Schiffe versenkt und Siedlungen an den Küsten ins Meer reißt. Wird er gerufen, erhebt der Leviathan sich aus tiefen Gewässern und nimmt die Form einer riesigen Schlange an.

Die meisten Leviathane finden sich auf der Elementarebene des Wassers. Manche schwimmen aber auch durch Portale in andere Welten, wo Tritons, Meereselfen und andere Wasserbewohner versuchen, sie einzudämmen. Nihilistische Kulte sind auch dafür berüchtigt, Leviathane durch langwierige Rituale in die Welt zu rufen, um sie an den Küsten wüten zu lassen. Solche Kultisten betrachten es als Segen, sich in den Wassern des Elementars ertränken zu dürfen.

LEVIATHAN

Gigantischer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 17

Trefferpunkte 328 (16W20+160)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	24 (+7)	30 (+10)	2 (-4)	18 (+4)	17 (+3)

Rettungswürfe Wei +10, Cha +9

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Betäubt, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen -

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Übungsbonus +6

Belagerungsmonster: Der Leviathan fügt Objekten und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Leviathan den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Teilweises Einfrieren: Wenn der Leviathan in einer einzigen Runde mindestens 50 Kälteschaden erleidet, gefriert er teilweise. Bis zum Ende seines nächsten Zugs ist seine Bewegungsrate auf sechs Meter verringert, und er ist bei Angriffswürfen im Nachteil.

Wassergestalt: Der Leviathan kann in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Leviathan führt einen Hiebangriff und einen Schwanzangriff aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 21 (2W12+8) Wuchtschaden plus 13 (2W12) Säureschaden.

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 19 (2W10+8) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Säureschaden.

Flutwelle (Aufladung 6): Der Leviathan erzeugt magisch eine Wasserwelle, die sich von einem Punkt aus innerhalb von 36 Metern vom Leviathan ausdehnt, welchen er sehen kann. Die Welle ist bis zu 75 Meter lang, bis zu 75 Meter hoch und bis zu 15 Meter breit. Jede Kreatur in der Welle muss einen SG-24-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 45 (7W12) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen. Das Wasser verteilt sich auf dem Boden und löscht offene Flammen in ihrem Bereich sowie im Radius von 75 Metern, dann verschwindet es.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Leviathan kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Leviathan am Anfang seines Zugs zurück.

Bewegung: Der Leviathan nutzt seine Bewegungsrate.

Hieb (kostet 2 Aktionen): Der Leviathan führt einen Hiebangriff aus.



MAGIER: BANNMAGIER

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 104 (16W8+32)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +8, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Banmagier führt drei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 20 (3W10+4) Energieschaden.

Energiestoß: Jede Kreatur innerhalb von sechs Metern um den Banmagier muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 36 (8W8) Energieschaden und wird bis zu drei Meter weit vom Banmagier weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen.

Zauberwirken: Der Banmagier wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Magierhand, Tanzende Lichter, Taschenspiel*

Je 2-mal täglich: *Blitz, Magie bannen, Magierrüstung*

Je 1-mal täglich: *Arkane Schloss, Energiewand,*

Kugel der Unverwundbarkeit, Unsichtbarkeit, Verbannung

REAKTIONEN

Arkaner Schutz (Aufladung 4-6): Wenn der Banmagier oder eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann, Schaden erleidet, erstellt der Banmagier eine magische Barriere um sich selbst oder um die Kreatur. Die Barriere verringert den Schaden, den die geschützte Kreatur erleidet, um 26 (4W10+4) bis zu einem Minimum von 0 und verschwindet dann.

MAGIER: BESCHWÖRER

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 58 (13W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Beschwörer führt drei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 19 (3W10+3) Energieschaden.

Zauberwirken: Der Beschwörer wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand, Tanzende Lichter, Taschenspielerei*

Je 2-mal täglich: *Feuerball, Magierrüstung, Unsichtbarer Diener*

Je 1-mal täglich: *Fliegen, Spinnennetz, Stinkende Wolke*

BONUSAKTIONEN

Elementar beschwören (1-mal täglich): Der Beschwörer beschwört magisch einen **Erdeelementar**, einen **Feuerelementar**, einen **Luft-elementar** oder einen **Wasserelementar** (alle im *Monsterhandbuch*). Der Elementar erscheint in einem freien Bereich im Umkreis von 18 Metern um den Beschwörer und gehorcht dessen Befehlen. Sein Zug folgt direkt auf den Zug des Beschwörers. Er bleibt eine Stunde lang bestehen, bis der Elementar oder der Beschwörer stirbt, oder bis der Beschwörer ihn als Bonusaktion entlässt.

Gutartiger Transport (Aufladung 4-6): Der Beschwörer teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Wenn er stattdessen einen Bereich in Reichweite auswählt, der von einer willigen kleinen oder mittelgroßen Kreatur besetzt wird, teleportieren beide und tauschen die Plätze.



MAGIER

Magier erlangen magische Kräfte durch das Studium arkaner Texte. Einige reisen um die Welt, um nach esoterischen Folianten zu suchen, andere bilden unerfahrene Magier aus oder arbeiten mit Kollegen zusammen, um neue Zauber zu entwickeln.

MAGIER: BANNMAGIER

Bannmagier spezialisieren sich auf die Erschaffung magischer Schutzzauber. Monarchen, Adlige und andere wohlhabende Personen stellen oft zum Schutz Bannmagier ein.

MAGIER: BESCHWÖRER

Diese Magier beschwören Kreaturen von anderen Existenzebenen und teleportieren sich und andere im Handumdrehen.

MAGIER: HERVORRUFRER

Hervorrufener nutzen arkane Energie zur Zerstörung. Viele Armeen setzen Hervorrufener ein, um Verwüstung auf feindliche Streitkräfte herabregnen zu lassen.

MAGIER: HERVORRUFRER

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 121 (22W8+22)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Hervorrufener führt drei Arkane-Explosionen-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 25 (4W10+3) Energieschaden.

Geformte Explosion (Aufladung 4-6): Der Hervorrufener entfesselt eine magische Explosion einer der folgenden Schadensarten: Blitz, Feuer, Kälte oder Schall. Die Magie explodiert in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt im Abstand von 45 Metern vom Hervorrufener. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG 15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Der Hervorrufener kann bis zu drei Kreaturen in dem Bereich auswählen, die er sehen kann. Er formt die Energie des Zaubers um sie herum, wodurch die Kreaturen den Zauber ignorieren. Scheitert der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 40 (9W8) Schaden der ausgewählten Schadensart und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen.

Zauberwirken: Der Hervorrufener wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Licht, Magierhand, Taschenspielerlei*

Je 2-mal täglich: *Blitz, Eissturm, Magierrüstung*

Je 1-mal täglich: *Eiswand*



MAGIER: ILLUSIONIST

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Int +5, Wei +2

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Illusionist führt zwei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 14 (2W10+3) psychischen Schaden.

Zauberwirken: Der Illusionist wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

Je 2-mal täglich: *Geisterross*, *Macht der Vorstellungskraft*, *Mächtiges Trugbild*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*, *Unsichtbarkeit*

BONUSAKTIONEN

Täuschung (Aufladung 5-6): Der Illusionist projiziert eine Illusion, die ihn an einem Ort erscheinen lässt, der nur wenige Zentimeter von seiner tatsächlichen Position entfernt ist. Jede Kreatur ist bei Angriffswürfen gegen den Illusionisten im Nachteil. Der Effekt hält eine Minute an und endet vorzeitig, wenn der Illusionist Schaden erleidet, kampfunfähig wird oder seine Bewegungsrate auf 0 reduziert wird.



MAGIER: NEKROMANT

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 110 (20W8+20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7

Schadensresistenzen Nekrotisch

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nekromant führt drei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 25 (4W10+3) nekrotischen Schaden.

Zauberwirken: Der Nekromant wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand*, *Tanzende Lichter*, *Taschenspielerei*

Je 2-mal täglich: *Dimensionstür*, *Fluch*, *Magierrüstung*, *Spinnennetz*

Je 1-mal täglich: *Todeskreis*

BONUSAKTIONEN

Untote beschwören (1-mal täglich): Der Nekromant verwendet Magie, um fünf **Skelette** oder **Zombies** zu beschwören (beide im *Monsterhandbuch*). Die beschworenen Kreaturen erscheinen in einem freien Bereich innerhalb von 18 Metern vom Nekromanten und gehorchen seinen Befehlen. Ihre Züge geschehen direkt nach dem des Nekromanten. Jede Kreatur bleibt eine Stunde lang bestehen, bis sie oder der Nekromant stirbt, oder bis der Nekromant sie als Bonusaktion entlässt.

REAKTIONEN

Grausame Ernte: Wenn der Nekromant eine Kreatur mit nekrotischem Schaden tötet, erhält der Nekromant 9 (2W8) Trefferpunkte zurück.



MAGIER: SEHER

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 90 (20W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Seher führt drei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 20 (3W10+4) gleißenden Schaden.

Überwältigende Offenbarung (Aufladung 5-6): Der Seher erschafft eine magische Lichtexplosion in einer Sphäre mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt im Abstand von 36 Metern von ihm. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 45 (10W8) psychischen Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Sehers betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht betäubt.

Zauberwirken: Der Seher wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Licht, Magierhand, Taschenspielerei*

Je 2-mal täglich: *Arkane Auge, Blitz, Fliegen, Gedanken wahrnehmen, Gegenstand aufspüren, Magie entdecken, Magierrüstung, Rarys telepathisches Band*

1-mal täglich: *Wahrer Blick*

REAKTIONEN

Omen (3-mal täglich): Wenn der Seher oder eine Kreatur, die er sehen kann, einen Angriffswurf, einen Rettungswurf oder einen Attributswurf ausführt, würfelt der Seher mit einem W20 und hat die Wahl, diesen Wurf anstelle des W20 des Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurfs zu verwenden.

MAGIER: ILLUSIONIST

Illusionisten verdrehen Licht, Ton und sogar Gedanken, um illusionäre Effekte zu erzeugen. Einige Illusionisten sind herrliche Schausteller, andere teuflische Gauner.

MAGIER: NEKROMANT

Nekromanten studieren das Zusammenspiel von Leben, Tod und Untod. Einige Nekromanten graben Leichen aus oder kaufen sie, um untote Diener zu erschaffen. Einige nutzen ihre Kräfte stattdessen für das Gute und jagen Untote.

MAGIER: SEHER

Seher blicken in die Zukunft. Für sie ist Wissen Macht. Sie verhalten sich oft distanziert und mysteriös und weisen auf Omen und Geheimnisse hin. Manche sind Besserwisser und werfen mit Erkenntnissen um sich, um ihren eigenen Status zu verbessern.

MAGIER: VERWANDLER

Verwandler sind Meister darin, physische Formen zu verwandeln. Sie betrachten Verwandlungsmagie normalerweise als einen Weg zu Reichtum, Erleuchtung oder Vergöttlichung.



MAGIER: VERWANDLER

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 49 (11W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Stein des Verwandlers: Der Verwandler trägt einen von ihm hergestellten magischen Stein. Während er ihn trägt, gewährt ihm der Stein einen der folgenden Vorteile. Der Verwandler wählt den Vorteil am Ende jeder langen Rast:

Bewegungsrate: Die Schrittbewegungsrate des Verwandlers ist um drei Meter erhöht.

Dunkelsicht: Der Verwandler verfügt über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Resistenz: Der Verwandler hat Resistenz gegen Blitz-, Feuer-, Kälte-, Säure- und Schallschaden (nach Wahl des Verwandlers, wenn dieser Vorteil gewählt wird).

Unempfindlichkeit: Der Verwandler ist in Konstitutionsrettungswürfen geübt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Verwandler führt drei Arkane-Explosionen an. Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 19 (3W10+3) Säureschaden.

Zauberwirken: Der Verwandler wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SC-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Licht, Taschenspiellerei*

Je 2-mal täglich: *Feuerball, Klopfen, Magierrüstung,*

Person festhalten, Verlangsamen, Verwandlung

Je 1-mal täglich: *Telekinese*

BONUSAKTIONEN

Verwandeln (Aufladung 4-6): Der Verwandler wirkt *Gestalt verändern* oder ändert den Vorteil des Stein des Verwandlers, wenn er den Stein bei sich trägt.



MAGIER: VERZAUBERER

Verzauberer wissen, wie man den Geist mit Magie beeinflusst. Gutartige Verzauberer verwenden diese Magie, um Gewalt zu entschärfen und für Frieden zu sorgen, während bössartige Verzauberer zu den übelsten aller Zauberwirker gehören.

MAGIER: ZAUBERLEHRLING

Lehrlinge sind unerfahrene arkane Zauberwirker, die erfahreneren Magiern dienen oder zur Schule gehen. Im Austausch gegen eine magische Ausbildung verrichten sie körperliche Arbeiten wie Kochen oder Putzen.

MAGIER: VERZAUBERER

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 49 (11W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Verzauberer führt drei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 19 (3W10+3) psychischen Schaden.

Zauberwirken: Der Verzauberer wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Freundschaft, Magierhand*

Je 2-mal täglich: *Einflüsterung, Magierrüstung, Person bezaubern, Person festhalten, Unsichtbarkeit, Zungen*

REAKTIONEN

Instinktive Bezauberung (Aufladung 4-6): Wenn eine Kreatur innerhalb von neun Metern vom Verzauberer einen Angriffswurf gegen ihn ausführt, zwingt der Verzauberer sie, einen SG-14-Weisheitsrettungswurf auszuführen. Scheitert der Rettungswurf, muss der Angreifer den Angriffswurf auf die Kreatur umleiten, die ihm am nächsten ist (nicht auf den Verzauberer oder auf sich selbst). Wenn ihm mehrere Kreaturen gleich nahe sind, wählt der Angreifer sein Ziel aus.



MAGIER: ZAUBERLEHRLING

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Arkane Explosion: Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:

+4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel.

Treffer: Bewirkt 7 (1W10+2) Energieschaden.

Zauberwirken: Der Lehrling wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand, Taschenspielererei*

Je 1-mal täglich: *Brennende Hände, Magierrüstung, Selbstverkleidung*

MARUT

Großes Konstrukt (Unvermeidlicher), normalerweise rechtschaffen
neutral

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 432 (32W10+256)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	12 (+1)	26 (+8)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +12, Wei +10, Cha +12

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Motiv erkennen +10,
Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Schall; Hieb, Stich und Wucht durch
nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Bezaubert, Gelähmt,
Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Alle, spricht jedoch selten

Herausforderungsgrad 25 (75.000 EP)

Übungsbonus +8

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Maruts scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Marut ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Marut muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Unveränderliche Form: Der Marut ist gegen Zauber oder Effekte immun, die seine Form verändern würden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Marut führt zwei Unfehlbarer-Hieb-Angriffe aus.

Unfehlbarer Hieb: Nahkampfwaffenangriff: automatischer Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 60 Energieschaden, und das Ziel wird bis zu 1,5 Meter vom Marut weggestoßen, sofern es eine riesige oder kleinere Kreatur ist.

Ebenenwechsel (3-mal täglich): Der Marut wirkt *Ebenenwechsel*. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zaubern. Der Marut kann den Zauber normal oder auf eine unwillige Kreatur innerhalb von 18 Metern wirken, die er sehen kann. In diesem Fall muss das Ziel einen SG-20-Charismarettungswurf bestehen, oder es wird in einen Teleportationszirkel in der Halle der Konkordanz in Sigil verbannt.

Loderndes Edikt (Aufladung 5-6): Arkane Energie strahlt dem Marut in einem Kegel von 18 Metern aus der Brust. Alle Kreaturen in diesem Bereich erleiden 45 gleißenden Schaden. Jede Kreatur, die solchen Schaden erleidet, muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Maruts betäubt.



MARUT

Die nahezu unüberwindlichen Unvermeidlichen dienen nur einem Zweck: Sie erzwingen die Einhaltung von Pakten, die in der Halle der Konkordanz in der Stadt Sigil erschaffen wurden. Primus, Anführer der Modronen, erschuf Maruts und andere Unvermeidliche, um eine Ordnung für die Abmachungen der Bewohner der Ebenen herzustellen. Zahlreiche verschiedene Kreaturen, darunter Yugoloths, gehen Pakte mit Unvermeidlichen ein, wenn sie dazu aufgefordert werden.

Die Halle der Konkordanz ist eine Botschaft des Gesetzes in Sigil, der Stadt der Türen. In der Halle werden die Bedingungen vereinbart, und das erforderliche Gold wird an den Kolyarut gezahlt, einen mechanischen Apparat der absoluten Jurisprudenz. Dann wird der Vertrag in einen Goldbogen gestanzt und in der Truhe eines Maruts verwahrt. Bis zu seiner Erfüllung ist der Marut verpflichtet, die Einhaltung der Bedingungen zu erzwingen und Vertragsbrüche zu bestrafen. Zu tödlicher Gewalt greift er nur, wenn der Pakt dies vorsieht, wenn er vollständig gebrochen oder der Marut angegriffen wird.

Unvermeidliche beachten den Gehalt eines Pakts nicht, nur den Wortlaut. Nichts mehr und nichts weniger erzwingen sie. Etwaige Bedeutungen zwischen den Zeilen gehen dabei verloren. Der Kolyarut weist Pakte mit vagen, widersprüchlichen oder unerfüllbaren Bedingungen zurück. Abgesehen davon interessiert es ihn nicht, ob den Vertragsparteien klar ist, welche Verpflichtungen sie eingehen.

MAUREZHI

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 88 (16W8+16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Täuschen +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Elfish, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Gestalt annehmen: Der Maurezhi kann das Erscheinungsbild jedes mittelgroßen Humanoiden annehmen, den er gefressen hat. Er behält die Gestalt 1W6 Tage lang bei, in der sie langsam verwest. Wenn der Effekt endet, fällt die Gestalt vom Dämonenkörper ab.

Magieresistenz: Der Maurezhi ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Maurezhi führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 14 (2W10+3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, wird sein Charismawert um 1W4 verringert. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Das Ziel stirbt, wenn der Charismawert hierdurch auf 0 fällt. Es erhebt sich 24 Stunden später als **Ghul** (siehe *Monsterhandbuch*), sofern es nicht wiederbelebt oder seine Leiche zerstört wurde.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 12 (2W8+3) Hiebsschaden. Wenn das Ziel kein Untoter ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Ghul erwecken (Aufladung 5-6): Der Maurezhi zielt auf einen toten **Ghul** oder **Grul** (siehe *Monsterhandbuch*) innerhalb von neun Metern, den er sehen kann. Das Ziel wird mit allen Trefferpunkten wiedererweckt.



MAUREZHI

Als Doesain, König der Ghule, eine Elfengemeinschaft verdarb, schuf er eine neue Art von Dämon: den Maurezhi. Dieser war geeignet, Trupps von Ghulen und Grulen (beide siehe *Monsterhandbuch*) auf der materiellen Ebene anzuführen.

Wenn ein Maurezhi die Leiche eines Humanoiden verschlingt, den er umgebracht hat – dies dauert etwa zehn Minuten –, nimmt er sofort das Erscheinungsbild der verschlungenen Kreatur an, wie sie zu Lebzeiten war. Das neue Erscheinungsbild fängt nach einigen Tagen an zu verwesen, und die wahre Gestalt des Dämons kommt zum Vorschein.

Ein Maurezhi ist der Inbegriff der Ansteckung. Sein Biss kann dem Opfer seinen Sinn für sich selbst rauben. Wenn dieser Zustand stark genug wird, so ist das Opfer von Gier auf Fleisch getrieben, vergisst darüber alles und verwandelt sich in einen Ghul.

MAZER

Mazer sind böse Einsiedler, einst ins Schattenfell geflohen, um ihrer Sterblichkeit zu entgehen und über ihrem Schicksal zu brüten. Dort wurden sie von den Schatten verwandelt, und ihre Bitterkeit ließ sie verdreht und grausam werden. Nun brennt der Hass in ihren Herzen. Sie verabscheuen jede Störung ihres Leids und lauern Reisenden auf, die sich zu nahe an ihre Horte wagen.

Das Böse, das die Mazer verdorben hat, hat sie auch mit magischen Kräften ausgestattet, mit denen sie sich besonders einfach durch die Schatten bewegen können. Sie können sich von einer Finsternis in die nächste bewegen und dieses Talent nutzen, um Beute zu überfallen. Manchmal fangen sie ihre Opfer mit ihren Würteseilen ein und treten dann beiseite, oder sie bringen sie an einen einsamen Ort und überlassen sie den Schrecken, die dort lauern.

Alle Kreaturen, die von Mazern durch die Schatten gezerrt werden, sind durch die üble Magie der Mazer verflucht. Der Fluch wirkt wie ein Leuchtfener auf Kummergeschworene (ebenfalls in diesem Buch), Untote und andere Monster, welche herbeigeeilt kommen, um das Opfer zu zerreißen.



MAZER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 35 (10W8-10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Garrote: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel von höchstens der Größe des Meisters. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-13-Rettungswurf mit Nachteil). Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes Zugs des Mazers 10 (2W6+3) Wuchtschaden. Der Mazer kann keine Waffenangriffe ausführen, während er eine Kreatur auf diese Art gepackt hält.

Kurzschwert: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden plus 3 (1W6) nekrotischen Schaden.

Schattenteleportation (Aufladung 5-6): Der Mazer, alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, sowie alle Kreaturen, die er gepackt hält, werden an eine freie Stelle innerhalb von 150 Metern vom Mazer teleportiert, sofern Start- und Endpunkt in dämmrigem Licht oder Dunkelheit liegen. Der Zielpunkt muss ein Ort sein, den der Mazer schon einmal gesehen hat, braucht jedoch nicht in seiner Sichtlinie zu liegen. Ist der Zielort besetzt, so führt die Teleportation an die nächste freie Stelle.

Andere Kreaturen, die mit dem Mazer teleportiert werden, sind eine Stunde lang verflucht, sofern der Fluch nicht mit *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* aufgehoben wird. Bis der Fluch endet, spüren alle Untoten und alle Kreaturen aus dem Schattenfell innerhalb von 90 Metern die verfluchte Kreatur. Diese kann sich nicht vor ihnen verstecken.

BONUSAKTIONEN

Heimlicher Schatten: Der Mazer führt in dämmrigem Licht oder Dunkelheit die Verstecken-Aktion aus.

MEENLOCK

Meenlocks sind Feenwesen, die Angst und Schrecken verbreiten und alles Gute, Unschuldige und Schöne zerstören wollen. Diese Zweibeiner haben die Köpfe und Klauen von Krustentieren und leben vorwiegend in Wäldern, wobei sie sich auch gut an städtische und unterirdische Umgebungen anpassen können.

Meenlocks werden durch Furcht erzeugt. Wenn sich eine Kreatur im Feenwild oder einem anderen Ort mit starkem Feenwild-Einfluss extrem fürchtet, kann sich mindestens ein Meenlock in den nahen Schatten oder der Dunkelheit erheben. Entsteht mehr als ein Meenlock, so bildet sich auf magische Art auch ein Hort. Die Erde stöhnt und ächzt, wenn sich schmale, gewundene Tunnel in ihr öffnen. Eine dieser Passagen dient als Haupteingang zum Hort, die große zentrale Kammer als Lager der Meenlocks. Innerhalb des Baus sind alle Oberflächen mit Moos bedeckt, das Geräusche kaum reflektiert.

Meenlocks können auf übernatürliche Art Gebiete der Dunkelheit und des Schattens in der Umgebung erspüren und sich zwischen dunklen Orten teleportieren, sich auf diese Art an Beute anschleichen oder im Notfall flüchten. Sie haben überdies eine übernatürliche Aura, die Kreaturen in der Nähe in Panik versetzt.

TELEPATHISCHE QUAL

Bis zu vier Meenlocks können eine kampfunfähige Kreatur telepathisch peinigen und ihren Geist mit verstörenden Geräuschen und Bildern füllen. Beteiligte Meenlocks können ihre Telepathie währenddessen nicht anderweitig einsetzen. Sie können sich jedoch bewegen und wie üblich Aktionen und Reaktionen ausführen. Die telepathische Qual hat keine Wirkung auf Kreaturen, die gegen den Zustand Verängstigt immun sind. Wenn die Kreatur empfänglich ist und eine Stunde lang kampfunfähig bleibt, muss sie einen SG-14-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 10 (3W6) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Rettungswurf-SG ist 10 + der Anzahl von Meenlocks, die sich an der Qual beteiligen. Dabei werden nur die berücksichtigt, die während der gesamten Stunde in Sichtweite des Ziels bleiben und zu keinem Zeitpunkt kampfunfähig sind. Der Vorgang kann wiederholt werden. Humanoide, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 fallen, verwandeln sich sofort in Meenlocks bei voller Gesundheit und unter der Kontrolle des Spielers. Nur der Zauber *Wunsch* sowie Göttliche Intervention können eine verwandelte Kreatur in ihren vorigen Zustand zurückversetzen.



MEENLOCK

Kleines Feenwesen, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 31 (7W6+7)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +4

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Aura der Furcht: Tiere und Humanoide, die ihren Zug innerhalb von drei Metern vom Meenlock beginnen, müssen einen SG-11-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende ihres nächsten Zugs verängstigt.

Lichtempfindlichkeit: In hellem Licht ist der Meenlock bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die die Sicht erfordern, im Nachteil.

AKTIONEN

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (2W4+2) Hiebsschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

BONUSAKTIONEN

Schattenteleportation (Aufladung 5-6): Der Meenlock teleportiert sich an eine freie Stelle innerhalb von neun Metern von sich, sofern Start- und Endpunkt in dämmerigem Licht oder Dunkelheit liegen. Der Zielpunkt braucht nicht in seiner Sichtlinie zu liegen.



MEISTERDIEB

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 84 (13W8+26)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +7, Int +3

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +3, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Entrinnen: Wenn der Dieb von einem Effekt profitiert, der es ihm ermöglicht, einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit auszuführen, damit er nur den halben Schaden erleidet, erleidet er stattdessen keinen Schaden, wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, und nur den halben Schaden, wenn er fehlschlägt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Dieb führt drei Kurzschrift- oder Kurzbogenangriffe aus.

Kurzschrift: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Kurzbogen: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

BONUSAKTIONEN

Raffinierte Aktion: Der Dieb führt die Spurt-, Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen: Der Dieb halbiert den Schaden, den er durch einen Treffer erleidet. Der Dieb muss den Angreifer sehen können.

MEISTERDIEB

Meisterdiebe sind für ihre waghalsigen Coups bekannt. Was ihren Ruf betrifft, neigen die Leute zur Romantisierung. Meisterdiebe können sich „zur Ruhe setzen“, um Diebesgilden zu betreiben, geheime Unternehmen einzufädeln oder ein stilles Leben im Luxus zu genießen.

Ist einem Meisterdieb ein besonders gewagter Coup geglückt, hinterlässt er gerne ein Markenzeichen, um die Opfer zu verhöhnen. Bestimme anhand der Tabelle „Markenzeichen von Meisterdieben“, welches Markenzeichen ein Meisterdieb hinterlässt.

MARKENZEICHEN VON MEISTERDIEBEN

W10 Markenzeichen

- 1 Kleine Katze aus gefaltetem Papier
- 2 Rote Vogelfeder
- 3 Rosenblütenblatt
- 4 Figur aus Zweigen und Zwirn
- 5 Kleine Notiz „Hat Spaß gemacht!“ in Schönschrift
- 6 Glasperle, die wie ein Auge aussieht
- 7 Pistazienschalen
- 8 Zwei zeltartig aneinandergelehnte Spielkarten
- 9 Wertlose Münze mit Bissspur
- 10 Kreide- und Kohlebild einer Dominomaske



MERREGON

Die Seelen gefallener Soldaten, Söldner und Leibwachen, die uneingeschränkt dem Bösen gedient haben, dienen in den Neun Höllen oft ewig als Merregone. Diese gesichtslosen Fußsoldaten sind die Legionäre der Höllen. Sie sollen die infernalische Ebene und ihre Herrscher vor Eindringlingen schützen.

Merregone haben keine Persönlichkeiten und brauchen daher keine Gesichter. Jedem von ihnen wurde eine Metallmaske mit Bolzen am Kopf befestigt. Nur die Markierungen an dieser Maske schaffen irgendwelche bedeutsamen Unterscheidungsmerkmale – je nach Kommandanten, dem gedient wird, und der Ebene der Neun Höllen, die beschützt wird.

Aufgrund ihrer unerschütterlichen Loyalität stellen Merregone das Rückgrat der Schutzmächte zahlreicher Teufel dar. Sie schrecken vor keiner Aufgabe und keiner Gefahr zurück. Aus Kämpfen ziehen sie sich nur zurück, wenn es ihnen befohlen wird.

MERREGON

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W8+18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Diabolisch, aber kann nicht sprechen, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Magieresistenz: Der Merregon ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Merregons nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Merregon führt drei Hellebardenangriffe aus.

Hellebarde: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (1W10+4) Hiebschaden.

Schwere Armbrust: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W10+2) Stichschaden.

REAKTIONEN

Loyaler Leibwächter: Wenn ein anderer Unhold innerhalb von 1,5 Metern vom Merregon von einem Angriffswurf getroffen wird, kann der Merregon den Schaden auf sich lenken.

MERRENOLOTH

Merrenoloth, die grimmigen Kapitäne der Styx-Fähren, können durch die stärksten Stürme steuern und dabei stets den Kurs halten. Mit ihren feurigen Rudern ängstigen sie jeden, der mit Gewalt an Bord ihrer Fähren kommen will.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) und dem Steuern eines Schiffs kann der Merrenoloth eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Schub: Ein starker Wind treibt das Boot an und erhöht dessen Bewegungsrate bis zum Initiativwert 20 in der nächsten Runde um neun Meter.

Sturm: Ein Sturm erhebt sich innerhalb von 18 Metern um das Boot. Bis zum Initiativwert 20 in der nächsten Runde ist das Gebiet schwieriges Gelände, und wenn eine mittelgroße oder kleinere Kreatur in das Gebiet fliegt oder ihren Zug darin fliegend beginnt, muss sie einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird umgestoßen.

Reparatur: Das Boot gewinnt 22 (4W10) Trefferpunkte zurück.

REGIONALE EFFEKTE

Ein Merrenoloth versieht sein Boot mit Magie, die mindestens einen der folgenden Effekte hervorruft:

Unfehlbar: Das Boot bleibt immer auf Kurs zum Ziel, das der Merrenoloth benennt.

Unsinkbar: Das Boot sinkt auch dann nicht, wenn der Rumpf zerbricht.

Wenn der Merrenoloth stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W6 Stunden ab.



MERRENOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 40 (9W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +5, Int +5

Fertigkeiten Geschichte +5, Naturkunde +5, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Diabolisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Magieresistenz: Der Merrenoloth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Merrenoloth führt einen Ruderangriff aus und setzt Furchtblick ein.

Ruder: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 8 (2W4+3) Feuerschaden.

Furchtblick: Der Merrenoloth zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vom Merrenoloth verängstigt. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Der Merrenoloth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Person bezaubern*, *Windstoß*

3-mal täglich: *Wasser kontrollieren*

BONUSAKTIONEN

Teleportieren: Der Merrenoloth teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.



MOLOCH

Moloch wurde aus den Neun Höllen verbannt und würde alles tun, um seine Position dort zurückzuerobieren zu können. Vor langer Zeit errang er seinen Platz unter den anderen Erzteufeln dadurch, dass er Dämonen aus den Neun Höllen vertrieb. Asmodeus belohnte ihn mit der Herrschaft über Malbolge.

Viele Äonen lang herrschte Moloch über seine Domäne und spann Komplote gegen die anderen Erzteufel, da er nach noch mehr Macht strebte. Dies war Asmodeus nur recht, da er wusste, dass Molochs Komplote die anderen Erzteufel in Schach halten würden. Doch das Arrangement geriet durcheinander, als Moloch die Nachtvettel Malagard zu seiner Beraterin machte. Nach und nach überzeugten ihre giftigen Worte ihn, Asmodeus zu stürzen. Fast wäre das Komplott geglückt, doch im letzten Moment wurde es vereitelt. Moloch wurde zum Tode verurteilt. Nur der rechtzeitige Einsatz eines Ebenenportals erlaubte ihm die Flucht.

Moloch verlor keine Zeit und begann sofort, seine Rückkehr vorzubereiten. Er stellte eine Armee aus Teufeln und Monstern auf und ließ sie die Invasion der Neun Höllen vorbereiten, während er auf der materiellen Ebene nach einem Artefakt suchte, das seinen Erfolg sichern würde. Doch dort geriet er in eine Falle. Seine Armeen waren der Gnade seiner Feinde ausgeliefert. Nicht lange, und sie waren aufgerieben.

Moloch war nach seiner Niederlage praktisch machtlos. Er strebt weiterhin danach, seinen früheren Status zurückzuerobieren, doch sobald er die Neun Höllen betritt, wird er zu einem Teufelchen (siehe *Monsterhandbuch*) degradiert und erhält seine normalen Kräfte erst wieder, wenn er die Neun Höllen verlässt. So führt er eine Doppelexistenz: einerseits in Malbolge und den äußeren Ebenen der Höllen, andererseits als Ebenenwanderer auf der Suche nach magischer Macht und Geheimnissen, die ihm helfen können, seinen Titel zurückzugewinnen.

Gerüchten zufolge hält er sich oft in der Stadt Sigil auf, wo er mit Yugoloths verhandelt, um eine weitere Armee aufzustellen. Mit dieser will er in Malbolge einfallen und Glasys vom Thron stoßen. Doch in seiner bescheidenen Lage hat er nicht viel zu bieten. So paktiert er mit Sterblichen, um mit deren Hilfe an Geld, Juwelen und sonstige Reichtümer zu kommen. Er zahlt mit Wissen über die Neun Höllen und andere Ebenen.

Die meisten Kultisten Molochs sind zu einem der anderen Erzteufel übergelaufen, aber in den Katakomben warten noch seine Idole, juwelenbesetzt und mit den Überresten seiner Macht. Sie locken monströse Anbeter und unkluge Abenteurer an Orte, an denen Molochs böser Einfluss noch besteht.

MOLOCH

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 253 (22W10+132)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	19 (+4)	22 (+6)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +13, Wei +11, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Täuschen +13, Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Übungsbonus +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Moloch den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Moloch ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Moloch erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Wenn er gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Moloch stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Moloch führt einen Bissangriff, einen Klauenangriff und einen Vielschwänzige-Peitsche-Angriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 26 (4W8+8) Feuerschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 17 (2W8+8) Energieschaden.

Vielschwänzige Peitsche: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 13 (2W4+8) Blitzschaden plus 11 (2W10) Schallschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-24-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird in gerader Linie auf Moloch zugezogen.

Odem der Verzweiflung (Aufladung 5-6): Moloch atmet in einen Würfel von neun Metern Kantenlänge aus. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 27 (5W10) psychischen Schaden, lässt alles fallen, was sie hält, und ist eine Minute lang von Moloch verängstigt. In diesem Fall muss sie in jedem ihrer Züge die Spurt-Aktion ausführen und sich auf dem sichersten Weg von Moloch entfernen. Falls das technisch nicht möglich ist, braucht sie die Spurt-Aktion nicht auszuführen. Wenn die Kreatur ihren Zug an einer Stelle beendet, an der Moloch nicht in Sichtlinie liegt, kann sie den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Moloch wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-21-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einflüsterung, Feuerwand, Fliegen, Gestalt verändern* (mittlere Größe bei Verändern des Erscheinungsbilds möglich), *Mächtiges Trugbild, Magie entdecken, Stinkende Wolke, Verwirrung*

Teleportieren: Moloch teleportiert sich und seine gesamte Ausrüstung bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Moloch kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Moloch am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Moloch führt einen Bissangriff, einen Klauenangriff oder einen Vielschwänzige-Peitsche-Angriff aus.

Teleportieren: Moloch setzt Teleportieren ein.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Moloch setzt Zauberwirken ein.



Moloch ist besessen von seiner verlorenen Macht und denkt nicht darüber nach, welche Macht er auf anderen Ebenen erreichen könnte. Eine Schande, sein Potenzial so zu verschwenden.

– Mordenkainen

MOLYDEUS

Der fürchterliche Molydeus ist Sprecher des Dämonenfürsten, dem er dient, und Erzwinger seines meisterlichen Willens. Dieser Dämon misst rund vier Meter, bewegt sich zweibeinig aufrecht und hat nicht nur einen Wolfskopf, sondern dazu noch den Kopf einer Schlange. Sein Dämonenfürst kann durch den Schlangenkopf sprechen und sehen und lässt den Molydeus nicht nur Schätze bewachen, sondern auch Gegner erschlagen und Truppen durch Furcht auf Linie bringen.

Er rüstet den Molydeus mit einer mächtigen Waffe aus, die verschwindet, wenn der Molydeus stirbt. Die Waffenform variiert je nach ihrem Schöpfer, die Fähigkeiten der Waffe bleiben jedoch gleich.

VARIANTE: DÄMONENBESCHWÖRUNG

Du kannst einem Molydeus die Fähigkeit geben, andere Dämonen zu beschwören.

Dämon beschwören (1-mal täglich): Als Aktion kann der Molydeus mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit nach seiner Wahl 1W6 **Babaus** (ebenfalls in diesem Buch), 1W4 **Chasmen** oder einen **Marilithen** (beide siehe *Monsterhandbuch*) beschwören. Beschworene Dämonen erscheinen an einer freien Stelle innerhalb von 18 Metern vom Molydeus, handeln als dessen Verbündete und können selbst keine Dämonen beschwören. Sie bleiben erhalten, bis eine Minute um ist, der Molydeus stirbt oder sie als Aktion entlässt.



MOLYDEUS

Riesiger Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 216 (16W12+112)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	22 (+6)	25 (+7)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Rettungswürfe Str +16, Kon +14, Wei +14, Cha +14

Fertigkeiten Wahrnehmung +21

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Blind, Taub, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 31, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Übungsbonus +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ein Rettungswurf scheitert, kann der Molydeus den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Molydeus ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Molydeus führt einen Dämonische-Waffe-Angriff, einen Schlangenbiss- und einen Wolfsbiss-Angriff aus.

Dämonische Waffe: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 35 (4W12 + 9) Energieschaden. Wenn das Ziel mindestens einen Kopf hat und der Molydeus beim Angriffswurf eine 20 würfelt, wird das Ziel enthaupet und stirbt, sofern es ohne den Kopf nicht leben kann.

Ein Ziel ist gegen diesen Effekt immun, wenn es keinen Schaden erleidet, über legendäre Aktionen verfügt oder mindestens riesig ist. In diesem Fall erleidet es durch den Treffer zusätzlich 27 (6W8) Energieschaden.

Schlangenbiss: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 16 (2W6+9) Giftschaden. Das Ziel muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um die Höhe des erlittenen Schadens verringert. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Das Ziel verwandelt sich in einen **Manen** (siehe *Monsterhandbuch*), wenn sein Trefferpunktemaximum hierdurch auf 0 verringert wird. Diese Verwandlung kann nur durch den Zauber *Wunsch* aufgehoben werden.

Wolfsbiss: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 25 (3W10+9) nekrotischen Schaden.

Zauberwirken: Der Molydeus wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-22-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie bannen*, *Telekinese*, *Teleportieren*, *Verwandlung*
3-mal täglich: *Blitz*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Molydeus kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Molydeus am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Molydeus führt einen Dämonische-Waffe-Angriff oder einen Schlangenbiss-Angriff aus.

Bewegung: Der Molydeus bewegt sich, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Der Molydeus setzt Zauberwirken ein.

MORKOTH

Die uralten, verschlagenen Morkoth sind eifrige Sammler. Jeder von ihnen schwebt auf einer seltsamen Insel durch die Ebenen, sammelt dabei Schätze, Kuriositäten und sonstiges Treibgut des Multiversums und schichtet seine Funde zu einer enormen, stetig wachsenden Sammlung auf.

Die ersten Morkoth entstanden auf der Astralebene, als der versteinerte Körper einer gierigen, streitsüchtigen Gottheit mit den Überresten himmlischer Materie mit lebensspendenden Eigenschaften kollidierte. Dadurch wurde ein Sturm chaotischer Energie entfesselt, und zahllose Inseln drifteten rotierend in die Leere. Auf manchen davon erwachten versteinerte Überreste des Gottes als Morkoth zum Leben – böse, gierige Monstrositäten mit Tentakeln.

Morkoth werden von Habsucht, Streitlust und Egoismus angetrieben. Sie horten große Mengen an Schätzen, Wissen und Gefangenen auf ihren Inseln. Manche dieser Gefangenen sind Nachfahren von Leuten, die Generationen zuvor gefangen wurden. Sie kennen keine Welt außerhalb der Insel.

Mit Morkoth lässt sich um Dinge in ihrem Hort verhandeln, sofern man ihnen etwas zu bieten hat, was ihnen erstrebenswerter erscheint. Wenn man den Handel allerdings nicht einhält oder versucht, sie zu bestehlen, reagieren Morkoth gnadenlos. Ihnen sind alle Objekte und Personen in ihrer Sammlung bekannt.

Die Inseln von Morkoth haben Eigenschaften von Traumlandschaften. Auf ihnen befinden sich die zahlreichen Gegenstände und Kreaturen, die der jeweilige Morkoth gesammelt hat, einige davon aus längst vergessenen Zeiten. Manche Inseln verfügen über natürlich wirkendes Licht, doch die meisten sind in ewige Dämmerung gehüllt, und auf allen Inseln können sich Nebel und Schatten ohne Warnung erheben. Es herrscht warmes, feuchtes Klima, in welchem der Morkoth und seine „Gäste“ sich wohlfühlen.

Die Inseln schweben auf planaren Strömungen und sind vor den meisten schädlichen Einflüssen gefeit – sie können selbst in den Himmeln von Avernus in den Neun Höllen schweben, ohne dass ihnen oder ihren Bewohnern etwas geschieht. Sie können überall existieren, vom Grunde des Ozeans bis zur Leere der Astralebene. Alles, was sich auf den Inseln oder auch nur in gewisser Nähe zu ihnen befindet, wird auf der Reise durch die Ebenen mitgezogen. Daher gibt es in den Domänen der Morkoth immer wieder Leute aus verlorenen Zivilisationen und Gegenstände aus vergangenen Zeitaltern.

Einige Inseln folgen alle paar Jahre wieder einer bestimmten Route. Andere sind an einen bestimmten Ort oder gar an verschiedene gebunden. Wieder andere bewegen sich zufällig durchs Multiversum. Gelegentlich lernen Morkoth, die Bewegung ihrer Insel zu steuern.



DER HORT EINES MORKOTHS

Jeder Morkoth beansprucht die Herrschaft über eine komplette Insel, auf der er eine zentrale Zuflucht eingerichtet hat. Dieser Hort besteht meist aus einem gewundenen Netzwerk aus mit schmalen Tunneln verbundenen unterirdischen Kammern, bisweilen um andere Bauformen ergänzt. Der Morkoth umgibt sich in der geräumigsten zentralen Kammer mit den Kreaturen und Gegenständen, die er am meisten schätzt. Hier befinden sich auch die celestischen Fragmente, die den Kern der Insel darstellen. Die meisten Bereiche des Horts stehen unter Wasser. Es kann trockene Bereiche geben, um die gesammelten Objekte und Kreaturen besser aufbewahren zu können.

Der Herausforderungsgrad eines Morkoths beträgt 12 (8.400 EP), wenn er in seinem Hort gestellt wird.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann ein Morkoth eine der folgenden Hortaktionen ausführen:

Hypnotisieren: Der Morkoth setzt seine Hypnose-Aktion an einem Punkt innerhalb von 36 Metern von sich ein. Er muss den Punkt dabei nicht sehen können.

Zauber wirken: Der Morkoth wirkt *Dunkelheit*, *Magie bannen* oder *Nebelschritt*, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Dabei verwendet er Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken.

REGIONALE EFFEKTE

Die Insel um das Lager eines Morkoths wird von der Gegenwart der Kreatur verzerrt, wodurch es zu folgenden Effekten kommt:

Kreaturen und Objekte finden: Der Morkoth ist sich stets bewusst, wenn neue Gegenstände oder Kreaturen auf seiner Insel oder in seiner Zuflucht auftauchen. Als Aktion kann der Morkoth jede Kreatur und jeden Gegenstand auf der Insel ausfindig machen. Besucher auf der Insel fühlen sich stets beobachtet, auch, wenn das nicht der Fall ist.

Übernatürlicher Köder: Die Eingänge zum Hort des Morkoth haben eine Verzauberung, die der Morkoth nach Wunsch aktivieren oder unterdrücken kann, sofern er sich im Hort befindet und nicht kampfunfähig ist. Jede Kreatur innerhalb von neun Metern von einem solchen Eingang muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, verspürt die Kreatur den Drang, mit ihrer Bewegungsrate den Hort zu betreten und sich auf den Morkoth zuzubewegen – ohne zu bemerken, dass es sich um eine Kreatur handelt. Dabei wählt sie den direktesten Weg auf den Morkoth zu. Sobald die Kreatur den Morkoth sieht, kann sie den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Sie kann den Rettungswurf außerdem am Ende jedes ihrer Züge sowie immer dann wiederholen, wenn sie Schaden erleidet.

Verlorener Besitz: Wenn eine Kreatur, die sich seit höchstens einem Jahr auf der Insel befindet, eine kurze oder lange Rast beendet, muss sie einen SG-10-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so hat die Kreatur einen Gegenstand aus ihrem Besitz verloren – wenn die Kreatur ein Spielercharakter ist, kann der Spieler den Gegenstand auswählen. Der Besitz befindet sich zwar in der Nähe, ist jedoch vorübergehend verdeckt. Er kann mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) wiedergefunden werden. Wird der Gegenstand nicht wiedergefunden, gelangt er eine Stunde später in den Hort des Morkoths. Wenn die Kreatur den Hort später aufsucht, nimmt sie ihren verlorenen Besitz sehr deutlich wahr und findet ihn ohne Weiteres wieder.

Wasser verändern: Der Morkoth kann mit einem Gedanken (keine Aktion erforderlich) eine Veränderung des Wassers in seinem Hort herbeiführen, welche eine Minute später wirksam wird. Das Wasser kann entweder wie klare Luft geatmet werden oder aber normales Wasser sein – von klar bis trübe.

Wenn der Morkoth stirbt, enden diese regionalen Effekte sofort.

MORKOTH

Große Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 165 (22W10+44)

Bewegungsrate 7,5 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +6, Int +9, Wei +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Geschichte +9, Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +10

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Amphibisch: Der Morkoth kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Morkoth führt entweder zwei Bissangriffe und einen Tentakelangriff oder drei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W6+2) Hiebsschaden plus 10 (3W6) psychischen Schaden.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 15 (3W8+2) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-14-Rettungswurf), wenn es sich um eine große oder kleinere Kreatur handelt. Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 15 (3W8+2) Wuchtschaden. Der Morkoth kann seine Tentakel nicht anderweitig einsetzen.

Hypnose: Der Morkoth verschießt magische Energie in einem neun Meter langen Kegel. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur eine Minute lang vom Morkoth bezaubert. Dabei versucht sie, sich dem Morkoth zu nähern, indem sie ihre Aktionen zum Spürten einsetzt, bis sie sich innerhalb von 1,5 Metern vom Morkoth befindet. Ein bezaubertes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge sowie immer dann wiederholen, wenn es Schaden erleidet. Bei Erfolg endet den Effekt. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie in den nächsten 24 Stunden bei Rettungswürfen gegen die Hypnose des Morkoths im Vorteil.

Zauberwirken: Der Morkoth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie entdecken, Magierhand*

Je 3-mal täglich: *Blitz, Dimensionstür, Dunkelheit, Magie bannen, Verständigung*

REAKTIONEN

Zauberreflexion: Wenn der Morkoth erfolgreich einen Rettungswurf gegen einen Zauber ausführt oder ein Zauberangriff gegen ihn fehlschlägt, kann der Morkoth eine andere Kreatur einschließlich des Zauberwirkers innerhalb von 36 Metern auswählen, die er sehen kann. Der Zauber zielt nun auf die ausgewählte Kreatur statt auf den Morkoth. Wenn der Zauber einen Rettungswurf erzwingt, führt die ausgewählte Kreatur diesen aus. Wenn der Zauber ein Angriffszauber war, wird der Angriffswurf gegen die ausgewählte Kreatur erneut ausgeführt.

MUND VON GROLANTOR

Hügelriesen fressen Verdorbenes und infizierte Leichen so begeistert, wie Kinder in Süßigkeiten schwelgen. Nur selten vertragen sie irgendwas nicht. Doch wenn das geschieht, wird der betroffene Hügelriese als Botschafter des Gottes Grolantor betrachtet, welchen die Hügelriesen verehren.

Er wird von der Gemeinschaft isoliert, oft in einen Käfig gesperrt oder an einen Pfahl gebunden. Täglich wird der hungernde Riese von Priestern Grolantors besucht, die sich bemühen, in den Pfützen seiner Auswürfe die Zukunft zu lesen. Wenn die Krankheit rasch abklingt, kehrt der Riese wieder in die Gemeinschaft zurück. Wenn nicht, wird er bis zur Verzweiflung ausgehungert, sodass Grolantors Hunger einen Mund in der Welt erhält.

Ein Mund von Grolantor wird als heilige Verkörperung des unstillbaren Hungers von Grolantor betrachtet. Im Gegensatz zu den trägen Hügelriesen ist er dünn wie ein Windhund, wachsam wie ein Vogel und stets in Bewegung. Er muss fortwährend gefangen oder gefesselt bleiben. Reißt er sich los, tötet er jeden, dessen er habhaft werden kann, bevor er entweder überwältigt wird oder sich entfernt, um weiterzumorden. Nur im Krieg, bei Plünderungen oder als letzte Verteidigung von Grolantors Anhängern werden Mäuler von Grolantor absichtlich freigesetzt. Haben sie genügend Feinde getötet und gefressen, werden sie inmitten der blutigen Überreste ihrer Opfer bewusstlos und sind damit leicht wieder einzufangen.



MUND VON GROLANTOR

Riesiger Riese (Hügelriese), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 105 (10W12+40)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Mund des Chaos: Der Riese ist gegen den Zauber *Verwirrung* immun.

Der Riese wendet in jedem Zug seine gesamte Bewegungsrate auf, um sich auf die nächste Kreatur beziehungsweise die nächste Nahrung zuzubewegen. Wirf zu Beginn jedes Zugs des Riesen einen W10, um die Aktion des Riesen in diesem Zug zu bestimmen:

- 1-3: Der Riese führt drei Faustangriffe gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb seiner Reichweite aus. Wenn keine Kreaturen in Reichweite sind, gerät der Riese in Wut und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bei allen Angriffswürfen im Vorteil.
- 4-5: Der Riese führt gegen jede Kreatur innerhalb seiner Reichweite einen Faustangriff aus. Wenn keine Kreaturen in Reichweite sind, führt der Riese einen Faustangriff gegen sich selbst aus.
- 6-7: Der Riese führt einen Bissangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb seiner Reichweite aus. Wenn keine Kreaturen in Reichweite sind, wird sein Blick glasig, und er ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs betäubt.
- 8-10: Der Riese führt einen Bissangriff und zwei Faustangriffe gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb seiner Reichweite aus. Wenn keine Kreaturen in Reichweite sind, gerät der Riese in Wut und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bei allen Angriffswürfen im Vorteil.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 15 (3W6+5) Stichschaden, und der Riese gewinnt magisch Trefferpunkte in Höhe des bewirkten Schadens zurück.

Faust: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 18 (3W8+5) Wuchtschaden.

NABASSU

Die unersättlichen Nabassus durchstreifen das Multiversum auf der Suche nach Seelen, die sie verschlingen können. Wenn sie eine Kreatur töten und ihre Seele verschlingen können, greifen sie an – auch dann, wenn es sich um einen Dämon oder einen anderen Nabassu handelt.

Die meisten Dämonen meiden Nabassus und zwingen sie, am Rande des Abyss zu leben. Dort halten sich die Nabassus an schwächeren Dämonen schadlos oder schließen sich je nach Situation zusammen, um größere Beute zu erlegen. Einige besonders mächtige Nabassus suchen sogar nach den Amuletten von Dämonenfürsten.

Werden Dämonen magisch aus dem Abyss auf die materielle Ebene beschworen, versuchen Nabassus, diese Gelegenheit zu nutzen, um dort so viele Seelen wie möglich zu fressen. Ein beschworener Nabassu versucht, sich zu befreien und nicht nur die Seele seines Beschwörers, sondern auch aller sonstigen Kreaturen zu verschlingen, derer er habhaft werden kann. Eine Möglichkeit für den Beschwörer, seinen Untergang abzuwenden, besteht darin, den Nabassu fortwährend mit Seelen zu versorgen und damit kooperativ zu machen – sofern die Versorgung nicht abreißt.



NABASSU

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 190 (20W8+100)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Str +11, Ges +7

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Dämonische Schatten: Der Nabassu verdunkelt den Bereich drei Meter um sich herum. Nichtmagisches Licht kann diesen Bereich dämmrigen Lichts nicht erhellen.

Magieresistenz: Der Nabassu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Seele verschlingen: Der Nabassu kann die Seele einer Kreatur verschlingen, welche er in der letzten Stunde getötet hat, sofern es sich weder um ein Konstrukt noch um einen Untoten handelt. Dazu muss der Nabassu sich mindestens zehn Minuten lang

innerhalb von 1,5 Metern von der Leiche aufhalten. Danach gewinnt er eine Anzahl Trefferwürfel (W8) in Höhe der Hälfte der Trefferwürfel der Kreatur dazu. Wirf diese Würfel und erhöhe die Trefferpunkte des Nabassus um die gewürfelte Augenzahl. Für jeweils vier Trefferwürfel, die der Nabassu auf diese Art dazugewinnt, bewirken seine Angriffe zusätzlich 3 (1W6) Schaden je Treffer. Der Nabassu behält diese Vorteile sechs Tage lang. Kreaturen, die von einem Nabassu verschlungen wurden, können nur mit dem Zauber *Wunsch* wiederbelebt werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nabassu führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus und setzt Seelenstehlender Blick ein.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 38 (5W12+6) nekrotischen Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 28 (4W10+6) Energieschaden.

Seelenstehlender Blick: Der Nabassu zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Wenn das Ziel kein Konstrukt oder Untoter ist, muss es einen SG-16-Charismarettungswurf bestehen, oder es erleidet 13 (2W12) nekrotischen Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels ist um den Betrag des bewirkten nekrotischen Schadens verringert, und der Nabassu gewinnt Trefferpunkte in Höhe der Hälfte dieses Betrags. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Das Ziel stirbt, wenn sein Trefferpunktemaximum auf 0 verringert wird. Ist das Ziel ein Humanoider, erhebt es sich sofort als **Ghul** (siehe *Monsterhandbuch*) unter Kontrolle des Nabassus.

NACHTWANDLER

Die Negative Ebene, Ort des Todes, steht im Widerspruch zu allem Lebendigen. Dennoch nutzen manche ihre Kräfte zu ihren eigenen finsternen Zwecken. Die meisten Kreaturen sind dieser Aufgabe allerdings nicht gewachsen. Wer nicht sofort zerstört wird, gerät bisweilen in die Ebene hinein und wird dort zu einem Nachtwandler – einem grässlichen Untoten, der alles Lebendige verschlingt, das er findet.

Man kann die Negative Ebene vom Schattenfell aus erreichen, da die Barriere zwischen den Ebenen dort stellenweise dünn ist. Der Eintritt in die Negative Ebene ist meistens tödlich, da sie Leben und Seelen aus den Kreaturen saugt, wodurch die meisten vernichtet werden. Wer durch Glück oder seltene Formen von Schutzmagie überlebt, findet bald heraus, dass er die Ebene nicht so einfach verlassen kann, wie er hineingelangt ist.

Und für jede Kreatur, die auf die Ebene gelangt, entsteht ein Nachtwandler und nimmt ihre Stelle ein. Damit ist die Kreatur gefangen und kann die Negative Ebene erst wieder verlassen, wenn der Nachtwandler mithilfe von lebendigen Kreaturen als Köder zurück auf die Negative Ebene gelockt werden konnte. Wird der Nachtwandler zerstört, gibt es für die gefangene Kreatur keine Hoffnung mehr auf ein Entkommen.

Nachtwandler werden auf der materiellen Ebene von Elementen angezogen, die mit der für seine Entstehung verantwortlichen Kreatur verbunden sind. Dies kann Aufschluss darüber geben, um wen es sich bei dieser Kreatur handelt. Diese Anziehung bedeutet jedoch keine Bereitschaft, mit der Welt zu interagieren. Nachtwandler existieren, um Leben auszulöschen, und was mit der gefangenen Kreatur verbunden ist, wird zuerst zerstört.



NACHTWANDLER

Riesiger Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 337 (25W12+175)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	19 (+4)	24 (+7)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Rettungswürfe Kon +13

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen -

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Übungsbonus +6

Auslöschende Aura: Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von neun Metern vom Nachtwandler beginnt, muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 21 (6W6) nekrotischen Schaden. Untote sind gegen diese Aura immun.

Lebensfresser: Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch den Nachtwandler auf 0 verringert werden und die nicht durch den Zauber *Wunsch* wiederbelebt werden kann, stirbt.

Ungewöhnliche Natur: Der Nachtwandler muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nachtwandler führt zwei Entkräftender-Fokus-Angriffe aus. Einer kann durch Finger der Verdammnis ersetzt werden, sofern verfügbar.

Entkräftender Fokus: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 28 (5W8+6) nekrotischen Schaden. Das Ziel muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um die Höhe des erlittenen nekrotischen Schadens verringert. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Finger der Verdammnis (Aufladung 6): Der Nachtwandler zielt auf eine Kreatur innerhalb von 90 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 39 (6W12) nekrotischen Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Nachtwandlers verängstigt. Während sie auf diese Art verängstigt ist, ist die Kreatur zudem gelähmt. Wenn ein Ziel seinen Rettungswurf besteht, ist es in den nächsten 24 Stunden gegen die Finger der Verdammnis des Nachtwandlers immun.

NAGPA

Mittelgroße Monstrosität (Magier), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 203 (37W8+37)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	21 (+5)

Rettungswürfe Int +12, Wei +10, Cha +11

Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Geschichte +12,

Motiv erkennen +10, Täuschen +11, Wahrnehmung +10

Sinne Passive Wahrnehmung 20, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Gemeinsprache und bis zu fünf weitere Sprachen

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP) **Übungsbonus +6**

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nagpa führt drei Stab- oder Todesstrahl-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zaubern ersetzen.

Stab: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W6+2) Wuchtschaden plus 24 (7W6) nekrotischen Schaden.

Todesstrahl: Fernkampf-Zauberangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 30 (7W6+6) nekrotischen Schaden.

Zaubern: Der Nagpa wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zaubern (SG-20-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Einfache Illusion, Magie entdecken, Magierhand*

Je 2-mal täglich: *Einflüsterung, Feuerball, Feuerwand, Fliegen, Person festhalten*

Je 1-mal täglich: *Körperlosigkeit, Person beherrschen, Schwachsinn*

BONUSAKTIONEN

Korruption: Der Nagpa zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-20-Charismarettungswurf ausführen. Böse Kreaturen sind beim Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Rettungswurf, so ist das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zugs des Nagpas vom Nagpa bezaubert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist es 24 Stunden lang gegen die Korruption des Nagpas immun.

Paralyse (Aufladung 6): Der Nagpa zwingt jede Kreatur außer Untoten und Konstrukten innerhalb von neun Metern zu einem SG-20-Weisheitsrettungswurf. Scheitert der Rettungswurf, ist das Ziel eine Minute lang gelähmt. Gelähmte Ziele können den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.



NAGPA

Vor langer Zeit verfluchte die Rabenkönigin einen Zirkel mächtiger Magier. Diese hatten ein Ritual vereitelt, mit dem sich ein Krieg zwischen Göttern hätte abwenden lassen. Die Königin verwandelte sie in jene schuppigen Vogelwesen, die als Nagpas bekannt sind. Neues Wissen und magische Kräfte konnten sie nur noch aus den Ruinen versunkener Zivilisationen und an Stätten schrecklicher Ereignisse gewinnen.

Nagpas fürchten die Rabenkönigin heute noch und tun ihr Bestes, ihr und ihren Agenten aus dem Weg zu gehen. Ist das nicht möglich, werden sie äußerst unterwürfig. Sie versuchen, ihren kalten Blick durch Schmeicheleien zu wärmen und weitere Aufmerksamkeit zu vermeiden. Noch heute sind alle dreizehn ursprünglichen Nagpas am Leben. Das haben sie ihrer Intelligenz und ihrer Bereitschaft zu verdanken, alles zu tun, was zum Überleben notwendig ist.

Sie sind trotz des Fluchs der Rabenkönigin auf Macht aus und würden dafür ganze Welten zerstören. Aus den Schatten heraus manipulieren sie den Lauf der Dinge, um Chaos und Zerstörung zu bewirken. Diverse Zauber stehen ihnen zur Verfügung, um subtilen Einfluss auf Entscheidungen auszuüben und andere Kreaturen entweder zu ihren Schergen oder gleich zu Agenten ihres eigenen Untergangs zu machen. Nagpas sind außergewöhnlich geduldig und verfolgen stets mehrere Pläne gleichzeitig. Geht einer davon schief, konzentrieren sie sich auf einen anderen. Üblicherweise erscheinen sie nur dann aus den Schatten, wenn sie einen Gnadenstoß anbringen können. Ist ihnen die angestrebte Zerstörung gelungen, genießen sie ihre Wirkung und plündern Bibliotheken und Schatzkammern, um geheimes Wissen und neue Kräfte an sich zu bringen.

NARZUGON

Paladine, die Pakte mit Teufeln schließen und ihren kranken Sinn für Humor ins Nachleben mitnehmen, sind für die Erzherzoge der Neun Höllen besonders wertvoll. Diese Narzugone agieren als grässliche Perversionen fahrender Ritter nach dem Willen ihrer Meister.

Sie führen höllengeschmiedete Lanzen, die alle Getöteten als Lemure (siehe *Monsterhandbuch*) in den Fluss Styx bannen. Jede Lanze trägt die Insignien des Narzugons und seines Meisters.

NARZUGON

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +8, Cha +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Kälte, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Diabolisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP) **Übungsbonus** +5

Infernales Zaumzeug: Der Narzugon trägt die Sporen des *Infernal Zaumzeugs*, mit denen er als Aktion seinen Nachtmahr-Begleiter beschwören kann.

Magieresistenz: Der Narzugon ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Narzugon führt drei Höllenfeuerlanzen-Angriffe aus. Außerdem setzt er Infernaler Befehl und Entsetzlicher Befehl ein.

Höllenfeuerlanze: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 11 (1W12+5) Stichschaden plus 16 (3W10) Feuerschaden. Wenn dieser Schaden eine Kreatur mit Seele tötet, erhebt die Seele sich nach 1W4 Stunden als **Lemure** (siehe *Monsterhandbuch*) aus dem Fluss Styx in Avernus. Wenn die Kreatur nicht zuvor wiederbelebt wird, kann sie nur mit dem Zauber *Wunsch* oder dadurch wiederbelebt werden, dass der Lemure getötet und der Zauber *Wahre Auferstehung* auf die Leiche der Kreatur gewirkt wird. Konstrukte und Teufel sind gegen diesen Effekt immun.

Entsetzlicher Befehl: Jede Kreatur innerhalb von 18 Metern vom Narzugon, die kein Unhold ist, muss einen SG-17-Charismarettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vor ihm verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Bei erfolgreichem Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen den Entsetzlichen Befehl dieses Narzugons immun.

Infernaler Befehl: Die Verbündeten des Narzugons innerhalb von 18 Metern von ihm können bis zum Ende seines nächsten Zugs nicht bezaubert oder verängstigt werden.

Heilung (1-mal täglich): Der Narzugon oder eine Kreatur, die er berührt, gewinnt 100 Trefferpunkte zurück.



Narzugone nutzen Nachtmahre (siehe *Monsterhandbuch*) als Reittiere. Diese sind durch *Infernales Zaumzeug* (siehe unten) gebunden und müssen den Befehlen des Sporenträgers folgen.

MAGISCHER GEGENSTAND: INFERNALES ZAUMZEUG

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur böser Ausrichtung)

Ein Reiter zwingt einen Nachtmahr mit *Infernalem Zaumzeug* bestehend aus Zaumzeug, Sattel, Steigbügeln sowie Sporen, die der Reiter trägt, in seine Dienste. Nachtmahre mit *Infernalem Zaumzeug* müssen jedem dienen, der die Sporen trägt, bis der Träger stirbt oder das Zaumzeug entfernt wird.

Du kannst mit einer Aktion einen Nachtmahr mit *Infernalem Zaumzeug* rufen, indem du die Sporen zusammenschlägst oder mit Blut in Berührung bringst. Der Nachtmahr erscheint zu Beginn deines nächsten Zugs innerhalb von sechs Metern von dir. Er handelt als dein Verbündeter und ist gemäß deinem Initiativwert am Zug. Er bleibt erhalten, bis ein Tag um ist, er stirbt, du stirbst oder ihn als Aktion entlässt. Stirbt der Nachtmahr, erhebt er innerhalb von 24 Stunden in den Neun Höllen wieder auf, und du kannst ihn wieder beschwören.

Das Zaumzeug beschwört den Nachtmahr nicht. Du musst ihn zuerst unterwerfen und ihm das Zaumzeug anlegen. Kein Nachtmahr akzeptiert diesen Zwangsdienst freiwillig, doch manche bilden starke Loyalitäten zu ihren Meistern aus und werden zu deren Partnern des Bösen.

NEOGI

Neogi sehen aus wie überdimensionierte Spinnen mit den Köpfen und Hälsen von Aalen. Sie können Körper und Geist ihrer Ziele vergiften und sogar physisch überlegene Kreaturen unterwerfen.

Neogi leben in abgelegenen Gegenden auf der materiellen Ebene, der Astralebene und der Ätherebene. Sie haben ihre Heimat vor langer Zeit verlassen und verschlingen Kreaturen in anderen Reichen. Damals machten sie sich Erdkolosse untertan und nutzten sie, um schlanke, spinnenhafte Schiffe zum Durchreisen des Multiversums zu konstruieren.

NEOGI (AUSGEWACHSEN)

Die Mentalität der Neogi ist vielen anderen Kreaturen fremd. Da ausgewachsene Neogi die Macht haben, den Verstand anderer Kreaturen zu kontrollieren, halten sie diesen Vorgang für eine Selbstverständlichkeit. In ihrer Gesellschaft wird nicht zwischen Individuen unterschieden – abgesehen von der Tatsache, dass jedes davon die Fähigkeit hat, andere zu beherrschen. Emotionale Aspekte der Existenz, so wie Menschen und ähnliche Wesen sie erleben, kennen sie nicht. Hass ist ihnen so fremd wie Liebe, und Loyalität in Abwesenheit der Autorität erscheint ihnen närrisch.

Neogi markieren sich und ihre Gefangenen mit Farben, Transformationsmagie und mit anderen Methoden, je nach Rang, Erfolgen und jeweiligem Meister. An diesen Zeichen können sie den jeweiligen Platz in der Hierarchie erkennen. Wer über ihnen steht, dem müssen sie sich fügen, ansonsten riskieren sie harte Strafen.

NEOGI-MEISTER

Neogi-Meister nutzen Magie als Ergebnis eines Pakts zwischen Neogi und Aberrationen, welche sie auf ihrer Reise fort von ihrer Heimatwelt trafen. Diese Aberrationen – bekannt unter Namen wie Acamar, Caiphon, Gibbeth und Hadar – sehen aus wie Sterne und verkörpern die Essenz des Bösen.

NEOGI-SCHLÜPFING

Ein Neogi kann etwa hundert Jahre alt werden. Wird ein Neogi von seinen Artgenossen als altersschwach eingestuft, so überwältigen sie ihn und verabreichen ihm ein spezielles Gift. Dieses verwandelt ihn in eine aufgeblähte Fleischmasse. Jüngere Neogi legen ihre Eier hinein, und die Schlüpflinge fressen die Masse sowie einander auf, bis nur noch die stärksten von ihnen übrig sind. Sie beginnen ihr Leben unter der Aufsicht eines ausgewachsenen Neogis. Sie lernen, wie die Gesellschaft funktioniert, wo ihr Platz darin ist und wie man sich einen Erdkoloss unterwirft.

Mit Neogi geben sich nur boshafte oder verzweifelte Leute ab. Ich rate allgemein von Zusammenarbeit mit Kreaturen ab, die einen als Eigentum oder Beute betrachten.

– Mordenkainen

NEOGI

Kleine Aberration, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W6+12)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Mentale Ausdauer: Der Neogi ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und Verängstigung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Spinnenklettern: Der Neogi kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Neogi führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden und das Ziel muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist es eine Minute lang vergiftet. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W4+3) Hiebsschaden.

BONUSAKTIONEN

Verklaven (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Neogi zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird vom Neogi magisch bezaubert.

Die Bezauberung hält einen Tag an, sofern der Neogi nicht vorher stirbt oder sich mehr als 1,6 Kilometer vom Ziel entfernt. Das bezauberte Ziel gehorcht den Befehlen des Neogi und kann keine Reaktionen ausführen. Neogi und Ziel können bis auf 1,6 Kilometer Entfernung telepathisch kommunizieren. Wenn das bezauberte Ziel Schaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



NEOGI-MEISTER

Mittelgroße Aberration (Hexenmeister), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 71 (11W8+22)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Einschüchtern +6, Täuschen +6, Überzeugen +6, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache, Telepathie auf 9 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Mentale Ausdauer: Der Neogi-Meister ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und Verängstigung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Spinnenklettern: Der Neogi-Meister kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Neogis nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Neogi-Meister führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff oder zwei Tentakel-von-Hadar-Angriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden und das Ziel muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist es eine Minute lang vergiftet. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (2W4+3) Stichschaden.

Tentakel von Hadar: Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (3W6+4) nekrotischen Schaden, und das Ziel kann bis zum Ende des nächsten Zugs des Neogis keine Reaktionen ausführen, da Geistertentakel am Ziel hängen.

Zauberwirken: Der Neogi-Meister wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Göttliche Führung, Magierhand, Taschenspielererei*

Je 1-mal täglich: *Dimensionstür, Hunger von Hadar, Person festhalten*

BONUSAKTIONEN

Verklaven (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Der Neogi-Meister zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird vom Neogi-Meister magisch bezaubert. Die Bezauberung hält einen Tag an, sofern der Neogi-Meister nicht vorher stirbt oder sich mehr als 1,6 Kilometer vom Ziel entfernt. Das bezauberte Ziel gehorcht den Befehlen des Neogi-Meisters und kann keine Reaktionen ausführen. Neogi-Meister und Ziel können bis auf 1,6 Kilometer Entfernung telepathisch kommunizieren. Wenn das bezauberte Ziel Schaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

NEOGI-SCHLÜPFING

Winzige Aberration, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 7 (3W4)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Übungsbonus +2

Mentale Ausdauer: Der Neogi-Schlüpfling ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und Verängstigung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Spinnenklettern: Der Neogi-Schlüpfling kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 3 (1W4+1) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden und das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

NEOTHELID

Gigantische Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 232 (15W20+75)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	12 (+1)

Rettungswürfe Int +1, Wei +8, Cha +6

Sinne Blindsight 36 m (blind außerhalb des Radius),

Passive Wahrnehmung 13

Sprachen -

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Kreaturesinn: Der Neothelid spürt die Anwesenheit von Kreaturen im Umkreis von 1,6 Kilometern, die einen Intelligenzwert von 4 oder höher haben. Distanz, Richtung und der jeweilige Intelligenzwert jeder solchen Kreatur sind ihm bekannt, sonst jedoch nichts. Kreaturen, die von einem der Zauber *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt werden, können nicht auf diese Art bemerkt werden.

Magieresistenz: Der Neothelid ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Tentakel: Nahkampfaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 21 (3W8+8) Wuchtschaden plus 11 (2W10) psychischen Schaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss es einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird vom Neotheliden verschluckt. Verschluckte Kreaturen sind blind und festgesetzt, haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Neotheliden und erleiden zu Beginn jedes Zugs des Neotheliden 21 (6W6) Säureschaden.

Wenn der Neothelid mindestens 30 Schaden in einem einzigen Zug oder durch eine verschluckte Kreatur erleidet, muss er am Ende des Zugs einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt alle verschluckten Kreaturen wieder hoch. Diese befinden sich dann im Bereich von drei Metern um den Neotheliden und sind liegend. Wenn der Neothelid stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus der Leiche entkommen. Sie setzen sechs Meter Bewegung ein und sind dann liegend.

Säureodem (Aufladung 5-6): Der Neothelid speit Säure in einem 18 Meter langen Kegel. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 35 (10W6) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Zauberwirken (Psionik): Der Neothelid wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Schweben*

Je 1-mal täglich: *Schwachsinn*, *Telekinese*, *Verwirrung*



NEOTHELID

Neothelide sind schleimige Würmer von erheblicher Größe und Resultat eines fulminant gescheiterten Reproduktionszyklus von Gedankenschindern. Wenn eine Illithidenkolonie – meist nach einem Angriff – kollabiert und das Ältestengehirn (ebenfalls in diesem Buch) getötet wird, sind die Larven der Kolonie plötzlich ihres Schicksals ledig. Weder dienen sie als Futter, noch werden sie selbst gefüttert. Schließlich fallen sie hungrig übereinander her. Von den Tausenden Larven im Tümpel der Kolonie überlebt nur eine, und diese wird zum Neotheliden.

Neothelide kennen nichts außer ihrer eigenen räuberischen Existenz. Sie treiben in unterirdischen Passagen ihr Unwesen und machen sich ihre rudimentären psionischen Fähigkeiten zunutze, um Gehirne zu finden, handlungsunfähig zu machen und zu fressen. Je älter sie werden, desto böser werden sie. Diese Kreaturen können Enzyme aus den Tentakeln versprühen, die gewebsauflösend wirken, ihre Opfer in Schleimpfützen verwandeln und nur die pulsierenden Gehirne unbeschädigt lassen. Sie wissen nichts von ihrer Verbindung mit Illithiden und fressen Gedankenschinder ebenso wie alle anderen Kreaturen.

Gedankenschinder ihrerseits betrachten Neothelide als gefährliche Ausgeburten. Sie fressen oder zerstören daher Larven, die mehr als ein paar Zentimeter lang sind und in kein Gehirn implantiert wurden, um Gefahren dieser Art zu vermeiden. Neothelide sind nicht intelligent genug, um von Ältestengehirnen erkannt zu werden, daher sind Gedankenschinder stets auf der Hut vor ihnen und organisieren Jagden, sobald sie von einem dieser gefährlichen Würmer hören.



NILBOG

Kleines Feenwesen (Goblinoider),
normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Nilbogismus: Kreaturen, die dem Nilbog Schaden zuzufügen versuchen, müssen zunächst einen SG-12-Charismarettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende ihres nächsten Zugs bezaubert. Auf diese Art bezauberte Kreaturen müssen ihre Aktion verwenden, um den Nilbog zu preisen.

Der Nilbog kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen, auch nicht durch magische Heilung. Einzige Ausnahme ist seine Reaktion Umkehrung des Schicksals.

AKTIONEN

Narrenszepter: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Höhnende Worte: Der Nilbog zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, andernfalls erleidet es 5 (2W4) psychischen Schaden und ist bei seinem nächsten Angriffswurf vor Ende seines nächsten Zugs im Nachteil.

Zauberwirken: Der Nilbog wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand*, *Tashas fürchterlicher Lachanfall*

BONUSAKTIONEN

Behändes Entkommen: Der Nilbog führt die Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.

REAKTIONEN

Umkehr des Schicksals: Fügt eine andere Kreatur dem Nilbog Schaden zu, verringert der Nilbog den Schaden auf 0 und gewinnt 3 (1W6) Trefferpunkte zurück.

NILBOG

Als Maglubiyet die Götter der Goblins unterwarf, wurde eine Narrengottheit dazu bestimmt, zuletzt zu lachen. Maglubiyet zerstörte ihre Essenz, doch die Gottheit bestand zersplittert in Form von Geistern weiter, die Besitz von Kreaturen ergreifen und Unheil stiften, wenn sie nicht besänftigt werden. Goblins haben keinen Namen für diese Gottheit, damit Maglubiyet ihren Namen nicht benutzen kann, um sie zu fassen und zu zerstören, wie er es mit ihren anderen Gottheiten getan hatte. Sie nennen sowohl den besetzenden Geist als auch die besessene Kreatur Nilbog – „Goblin“ rückwärts buchstabiert – und genießen das Chaos, das ein Nilbog stiftet.

Wenn Goblinoide sich zusammentun, wird meist ein Goblin von einem Nilbog besetzt, vor allem, wenn die Goblins von ihren Meistern schlecht behandelt werden. Der besessene Goblin wird zu einer närrischen, koboldartigen Kreatur, die keinerlei Strafen fürchtet. Außerdem erhält er die merkwürdige Fähigkeit, andere das Gegenteil dessen tun zu lassen, was sie beabsichtigt hatten. Angriffe auf den besessenen Goblin sind sinnlos, da der Geist im Zweifelsfalle direkt auf einen anderen Goblin überspringt. Man kann einen Nilbog nur dadurch bezähmen, dass man ihn gut behandelt, respektiert und preist.

An den Höfen von Feenwesen hat es sich etabliert, aufgrund des Nilbog-Risikos mindestens einen Goblin-Narren anzustellen. Dieser Narr darf jeden Ort aufsuchen und alles tun, was ihm gefällt. So hofft man, die Manifestation eines Nilbogs verhindern zu können. Die Position des Narren ist unter den höfischen Goblins sehr gefragt, da der Hof den Narren und sein Chaos erdulden muss, auch wenn es sich offenkundig nicht um einen Nilbog handelt.

NILBOGISMUS

Ein Nilbog ist ein unsichtbarer Geist, der nur von Goblins Besitz ergreift. Ohne Wirtsgoblin hat ein Nilbog eine Flugbewegungsrate von neun Metern, kann nicht angegriffen werden und ist gegen alle Schadensarten und Zustände immun. Er handelt beim Initiativwert von 20 (verliert bei Gleichstand) und kann als einzige Aktion versuchen, von einem Goblin innerhalb von 1,5 Metern von sich Besitz zu ergreifen.

Der Goblin muss einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen, oder er wird besetzt. Ein besessener Goblin nutzt den Wertekasten des Nilbogs. Ist der Rettungswurf erfolgreich, kann der Goblin 24 Stunden lang nicht vom Nilbog besetzt werden.

Wenn der Wirtsgoblin stirbt oder die Besetzung durch einen Zauber wie *Schutzkreis*, *Schutz vor Gut und Böse* oder *Weihen* beendet wird, sucht sich der Geist einen anderen Goblin zum Besetzen. Er kann seinen Wirtsgoblin jederzeit verlassen, tut das aber nicht freiwillig, sofern er nicht weiß, dass ein anderer möglicher Wirt in der Nähe ist. Goblins, die der Nilbog-Geist verlassen hat, weisen wieder ihre normalen Werte auf und verlieren die Eigenschaften, die sie als Besessene hatten.

Ein Lemure steigt ohne Gedächtnis
aus dem Styx, doch die Muster
des Bösen, das er zu Lebzeiten
getan hat, sind seiner Seele
eingeschrieben ...

Wer nicht ehrgeizig genug ist, wird die Leiter
der Höllenhierarchie nie erklimmen.

Vielmehr wird er sie hinabsteigen und zu einem
Nupperibo werden.

– Mordenkainen



NUPPERIBO

Die Neun Höllen weisen keine Seele zurück. Die wertlosesten, deren Untaten zu Lebzeiten der Sorg- und Tatenlosigkeit entsprangen, taugen nur dazu, Nupperibos zu werden.

Diese erbärmlichen Kreaturen treiben sich ziellos herum und werden nur aktiv, wenn die Wolken von Schädlingen, die sie umschwärmen, sie auf Beute aufmerksam machen, oder wenn es ihnen eine größere teuflische Macht befiehlt.

Einzeln sind Nupperibos schwach, aber sie erscheinen meistens in Gruppen und können dann gefährlich sein.

Wolken von Stechinsekten wie Blutmücken (siehe *Monsterhandbuch*) umgeben sie wie ein widerliches stinkendes Tuch und plagen jeden Nicht-Teufel, der in die Nähe kommt.

Ein Nupperibo kennt nichts außer dem Verlangen, alle Kreaturen außer Unholden zu zerstören. Wenn die Insektenwolken von Nupperibos Beute wittern, wird diese von den Nupperibos unablässig verfolgt, bis sie oder die Nupperibos tot sind oder andere Beute dazwischenkommt und die Teufel ablenkt.

Nupperibos führen willenlos jeden Befehl aus, den sie von einem anderen Teufel telepathisch erhalten. Diese blinde Loyalität macht sie zu den einfachsten höllischen Fußtruppen, doch werten sie den Status einer Legion nicht auf.

NUPPERIBO

Mittelgroßer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Schadensresistenzen Kälte, Säure

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Blindsight 6 m (blind außerhalb des Radius),

Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Diabolisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Eifriger Spurenleser: In den Neun Höllen kann ein Nupperibo zielsicher jede Kreatur aufspüren, die in den letzten 24 Stunden Schaden durch die Schädlingwolke eines Nupperibos erlitten hat.

Schädlingwolke: Alle Kreaturen außer Teufeln, die ihren Zug innerhalb von sechs Metern von mindestens einem Nupperibo beginnen, müssen einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 5 (2W4) Säureschaden. Kreaturen in Bereichen mit mindestens zwei Nupperibos sind beim Rettungswurf im Nachteil.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden.

Gedankenschinder führen alle möglichen kranken Experimente auf den Ebenen durch und scheeren sich nicht um die Konsequenzen. Hier vermute ich jedoch einen anderen Einfluss: den von Jublex.

– Mordenkainen



OBLEXE

Bei ihren Experimenten mit Schleimen und Schlickern des Unterreichs schufen Gedankenschinder eine besondere Sorte von Schlickern namens Oblexe, die in der Lage sind, den Verstand anderer Kreaturen anzugreifen. Diese Gallertpfützen sind gerissene Jäger, die sich von Gedanken und Erinnerungen ernähren. Je schärfer der Verstand, desto besser die Mahlzeit, daher jagen Oblexe Ziele, die vermutlich intelligent sind, so wie Magier und andere Zauberwirker. Wenn geeignete Beute in Reichweite ist, zieht der Oblex sich zusammen, um sie zu umschließen. Lässt er sie los, hat er ihren Verstand geplündert: Sie bleiben entweder verwirrt oder tot zurück.

Wenn Oblexe Gedanken fressen, können sie verdrehte Kopien ihrer Beute als Köder verwenden und ihren Gedankenschindermeistern so noch mehr Opfer liefern.

OBLEX-ABKÖMMLING

Oblexe verschlingen Erinnerungen nicht nur, um sich zu ernähren, sondern auch, um neue Oblexe hervorzubringen. Wird das gesamte Gedächtnis einer Kreatur entleert, nimmt der Oblex eine kranke Version ihrer Persönlichkeit an. Je mehr Erinnerungen ein Oblex stiehlt, desto größer wird er, bis er entweder eine absorbierte Persönlichkeit abwirft oder unkontrolliert und erratisch wird. Bei diesem Vorgang entsteht ein neuer Oblex.

Neu geformte Oblexe haben noch nicht die Fähigkeiten ihrer älteren Artgenossen. Sie wollen nur Erinnerungen fressen und wachsen, bis sie ihre Opfer imitieren können.

AUSGEWACHSENE UND ÄLTESTE OBLEXE

Reifere Oblexe, Ausgewachsene und Älteste genannt, haben so viele Erinnerungen gefressen, dass sie aus ihrer Körpersubstanz Duplikate der verschlungenen Kreaturen erzeugen können. Diese setzen sie als Köder ein, welche über lange Schleimfäden mit ihnen verbunden bleiben. Die Duplikate sind bis auf den leichten Schwefelgestank nicht von ihren Originalen zu unterscheiden. Oblexe fangen mit ihnen Beute oder infiltrieren Siedlungen, um sich an besserer Beute laben zu können.

OBLEX-ABKÖMMLING

Winziger Schlick, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 18 (4W4+8)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Int +4, Cha +2

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub

Sinne Blindsight 18 m (blind außerhalb des Radius),

Passive Wahrnehmung 12

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Abneigung gegen Feuer: Wenn der Oblex-Abkömmling Feuerschaden erleidet, ist er bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Amorph: Der Oblex-Abkömmling kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Ungewöhnliche Natur: Der Oblex-Abkömmling braucht keinen Schlaf.

AKTIONEN

Scheinfluß: **Nahkampfwaffenangriff:** +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Wuchtschaden plus 2 (1W4) psychischen Schaden.

Ein Oblex will Erinnerungen. Er hat keine eigenen Ziele. Oblexe gieren nach Erinnerungen und Persönlichkeiten, weil sie ohne diese Nahrung leer sind. Auf diese Art dienen sie ihren Schöpfern, den Illithiden. Ein Oblex in Reichweite der Kräfte eines Altestengehirns bietet alles, was erforderlich ist, damit die Gedankenschinder die besten Opfer finden.

– Mordenkainen



AUSGEWACHSENER OBLEX

Mittelgroßer Schlick, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 75 (10W8+30)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Int +7, Cha +5

Fertigkeiten Täuschen +5, Wahrnehmung +4 sowie eine der folgenden: Arkane Kunde +7, Geschichte +7, Naturkunde +7 oder Religion +7

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub
Sinne Blindsight 18 m (blind außerhalb des Radius),
Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache und zwei weitere Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Abneigung gegen Feuer: Wenn der Ausgewachsene Oblex Feuerschaden erleidet, ist er bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Amorph: Der Ausgewachsene Oblex kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Ungewöhnliche Natur: Der Ausgewachsene Oblex braucht keinen Schlaf.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Ausgewachsene Oblex führt zwei Scheinfuß-Angriffe aus und setzt Erinnerungen fressen ein.

Scheinfuß: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) psychischen Schaden.

Erinnerungen fressen: Der Ausgewachsene Oblex zielt auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 18 (4W8) psychischen Schaden und verliert sein Gedächtnis bis nach einer kurzen oder langen Rast, oder bis *Vollständige Genesung* oder *Heilung* auf es wirkt. Konstrakte, Schlicke, Pflanzen und Untote sind beim Rettungswurf automatisch erfolgreich.

Ohne Gedächtnis muss das Ziel einen W4 werfen und das Ergebnis von seinen Attributs- und Angriffswürfen abziehen. Bei jedem weiteren Erinnerungsverlust wird die Intensität erhöht: Der W4 wird ein W6, dann ein W8 und so weiter, bis zum W20. An diesem Punkt wird das Ziel eine Stunde lang bewusstlos. Dann endet der Effekt.

Der Ausgewachsene Oblex lernt alle Sprachen und übernimmt alle Geübtheiten des Ziels, dessen Gedächtnis er verzehrt hat.

Zauberwirken (Psionik): Der Ausgewachsene Oblex wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Je 3-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen*, *Hypnotisches Muster*, *Person bezaubern* (als Zauber 5. Grades)

BONUSAKTIONEN

Schwebflige Verkörperung: Der Ausgewachsene Oblex scheidet einen Teil von sich aus, der das Erscheinungsbild einer mittelgroßen oder kleineren Kreatur annimmt, deren Gedächtnis der Ausgewachsene Oblex gestohlen hat. Dieses Simulakrum sieht aus, empfindet und klingt genau wie das Original, riecht allerdings leicht nach Schwefel. Der Ausgewachsene Oblex kann 1W4+1 verschiedene Kreaturen kopieren. Jede ist mit einem Schleimfaden mit ihm verbunden, der sich bis zu 36 Meter weit strecken kann. Das Simulakrum ist eine Erweiterung des Ausgewachsenen Oblex, der Ausgewachsene Oblex besetzt also den Platz des Simulakrums und seinen eigenen zugleich. Der Schleimfaden ist gegen Schaden immun, wird jedoch durchtrennt, wenn es keine Öffnung zwischen Ausgewachsenem Oblex und Simulakrum gibt, die mindestens 2,5 Zentimeter groß ist. Wird der Faden durchtrennt, verschwindet das Simulakrum.

OBLEX-ÄLTESTER

Riesiger Schlick, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 115 (10W12+50)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Int +10, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +10, Geschichte +10, Naturkunde +10, Religion +10, Täuschen +8, Wahrnehmung +5

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub
Sinne Blindsight 18 m (blind außerhalb des Radius),
Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache und sechs weitere Sprachen

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Abneigung gegen Feuer: Wenn der Oblex-Älteste Feuerschaden erleidet, ist er bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Amorph: Der Oblex-Älteste kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Ungewöhnliche Natur: Der Oblex-Älteste braucht keinen Schlaf.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Oblex-Älteste führt zwei Scheinfuß-Angriffe aus und setzt Erinnerungen fressen ein.

Scheinfuß: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 17 (4W6+3) Wuchtschaden plus 14 (4W6) psychischen Schaden.

Erinnerungen fressen: Der Oblex-Älteste zielt auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 44 (8W10) psychischen Schaden und verliert sein Gedächtnis bis nach einer kurzen oder langen Rast, oder bis *Vollständige Genesung* oder *Heilung* auf es wirkt. Konstrukte, Schlicke, Pflanzen und Untote sind beim Rettungswurf automatisch erfolgreich.

Ohne Gedächtnis muss das Ziel einen W4 werfen und das Ergebnis von seinen Attributs- und Angriffswürfen abziehen. Bei jedem weiteren Erinnerungsverlust wird die Intensität erhöht: Der W4 wird ein W6, dann ein W8 und so weiter, bis zum W20. An diesem Punkt wird das Ziel eine Stunde lang bewusstlos. Dann endet der Effekt.

Der Oblex-Älteste lernt alle Sprachen und übernimmt alle Geübtheiten des Ziels, dessen Gedächtnis er verzehrt hat.



Zauberwirken (Psionik): Der Oblex-Älteste wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Person bezaubern* (als Zauber 5. Grades)

Je 3-mal täglich: *Dimensionstür*, *Hypnotisches Muster*, *Person beherrschen*, *Telekinese*

BONUSAKTIONEN

Schweifige Verkörperung: Der Oblex-Älteste scheidet einen Teil von sich aus, der das Erscheinungsbild einer mittelgroßen oder kleineren Kreatur annimmt, deren Gedächtnis der Oblex-Älteste gestohlen hat. Dieses Simulakrum sieht aus, empfindet und klingt genau wie das Original, riecht allerdings leicht nach Schwefel. Der Oblex-Älteste kann 2W6+1 verschiedene Kreaturen kopieren. Jede ist mit einem Schleimfaden mit ihm verbunden, der sich bis zu 36 Meter weit strecken kann. Das Simulakrum ist eine Erweiterung des Oblex-Ältesten, der Oblex-Älteste besetzt also den Platz des Simulakrums und seinen eigenen zugleich. Der Schleimfaden ist gegen Schaden immun, wird jedoch durchtrennt, wenn es keine Öffnung zwischen Ältestem Oblex und Simulakrum gibt, die mindestens 2,5 Zentimeter groß ist. Wird der Faden durchtrennt, verschwindet das Simulakrum.



OINOLOTH

Oinoloth sind finstere Geister des Todes, die Seuchen verbreiten, wohin sie kommen. Ganze Armeen lösen sich fluchtartig auf, wenn sie Oinoloth an ihrer grässlichen Gestalt erkennen, um sich vor den grauenhaften Krankheiten zu retten.

Oinoloth lösen Probleme meist dadurch, dass sie alle Beteiligten umbringen. Sie werden üblicherweise als letzter Ausweg eingesetzt, wenn eine Belagerung kein Ende nimmt oder eine Armee sich als zu stark erweist. Sind sie einmal beschworen, stolpern sie über das Schlachtfeld, verseuchen den Boden und stecken alle Kreaturen an, denen sie begegnen. Manchmal werden sie auch eingesetzt, um die Krankheiten zu heilen, die sie selbst verbreiten. Der Preis dafür ist jedoch hoch, und die geheilten Kreaturen sind nur noch schwachsinnige Schatten ihrer selbst.

OINOLOTH

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 119 (14W8+56)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +7

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Täuschen +8, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Diabolisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Oinoloth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Oinoloth führt zwei Klauenangriffe aus und setzt Zauberwirken oder Teleportieren ein.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 14 (3W6+4) Hiebsschaden plus 22 (4W10) nekrotischen Schaden.

Verdorbene Heilung (Aufladung 6): Der Oinoloth berührt eine bereitwillige Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von sich. Das Ziel gewinnt sämtliche Trefferpunkte zurück. Außerdem kann der Oinoloth das Ziel von einer Krankheit oder einem der folgenden Zustände befreien: Blind, Gelähmt, Taub oder Vergiftet.

Das Ziel erhält eine Erschöpfungsstufe, und sein Trefferpunkte-maximum ist um 7 (2W6) verringert. Die Verringerung kann nur durch den Zauber *Wunsch* oder dadurch entfernt werden, dass dreimal innerhalb einer Stunde *Vollständige Genesung* auf das Ziel gewirkt wird. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Zauberwirken: Der Oinoloth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Monster festhalten*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)
Je 1-mal täglich: *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Schwachsinn*

Teleportieren: Der Oinoloth teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

BONUSAKTIONEN

Pestbringer (Aufladung 5-6): Der Oinoloth versucht den Bereich im Radius von neun Metern um sich selbst. Die Plage hält 24 Stunden lang an. Während der Plage verwelken und sterben alle normalen Pflanzen im Bereich.

Wenn sich eine Kreatur in den Bereich begibt oder ihren Zug darin beginnt, muss sie einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 14 (4W6) Giftschaden und ist vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen den Pestbringer des Oinoloths immun.

Die vergiftete Kreatur kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen. Nach jeweils 24 Stunden kann sie den Rettungswurf wiederholen. Scheitert der Rettungswurf, wird das Trefferpunktemaximum der Kreatur um 5 (1W10) verringert. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis die Vergiftung endet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel. Die Vergiftung endet nach drei erfolgreichen Rettungswürfen der Kreatur dagegen.



ORKUS

Orkus ist der Dämonenprinz des Untodes, auch als Blutfürst bekannt. Er genießt zwar das Leid der Lebenden, zieht jedoch die Gesellschaft und die Dienste von Untoten vor. Er will alles Leben ausgelöscht und das Multiversum in eine gigantische Nekropole verwandelt sehen, in der es nur untote Kreaturen unter seinem Befehl gibt.

Orkus belohnt alle, die in seinem Namen den Tod verbreiten, mit Fragmenten seiner Macht. Die Geringsten unter ihnen werden Ghule und Zombies (beide siehe *Monsterhandbuch*) und dienen in seinen Legionen. Seine bevorzugten Diener sind Kultisten und Nekromanten, die wie ihr grässlicher Meister morden und dann die Toten manipulieren.

Orkus ist eine bestialische Kreatur der Krankheit und Fäulnis, der die Verwesung anzusehen ist. Er hat den Unterleib einer Ziege und einen menschenähnlichen Oberkörper. Sein Bauch ist von Verwesung aufgedunsen. Aus den Schultern wachsen ihm riesige Fledermausflügel, und sein Kopf gleicht dem einer Ziege, dessen Fleisch größtenteils weggefault ist. In einer Hand führt er den legendären *Zauberstab von Orkus* (siehe *Spieleleiterhandbuch*).

ORKUS' HORT

Der Hort des Orkus befindet sich in der Festungsstadt Naratyr auf der Thanatos-Ebene des Abyss, die er beherrscht. Die Stadt ist von einem Graben umgeben, der mit dem Fluss Styx verbunden ist. Merkwürdige Stille und Kälte herrschen in ihr, auf ihren Straßen oft über Stunden niemand zu sehen. Das zentrale Knochenschloss hat Wände aus Fleisch und Teppiche aus gewebtem Haar. Untote wandeln durch die Stadt, viele davon bekämpfen einander.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Orkus eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Griff der Toten: Orkus lässt in einem quadratischen Bereich von sechs Metern Kantenlänge, den er sehen kann, Skelettarme sich aus dem Boden erheben. Sie bleiben bis zum nächsten Initiativewert von 20 bestehen. Jede Kreatur im Gebiet der Arme muss einen SG-23-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist festgesetzt, bis die Arme verschwinden oder sie von Orkus freigelassen wird (keine Aktion erforderlich).

Tödliche Äußerung: Orkus' Stimme donnert durch den Hort. Mit ihr wirkt er *Wort der Macht: Tod* auf eine Kreatur seiner Wahl. Er muss die Kreatur dazu nicht sehen können, sondern nur wissen, dass sie sich in seinem Hort aufhält.

Untote Diener: Orkus lässt bis zu sechs Leichen im Hort als **Skelette**, **Zombies** oder **Ghule** (alle siehe *Monsterhandbuch*) auferstehen. Diese Untoten gehorchen seinen telepathischen Befehlen, die im gesamten Hort empfangen werden.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit dem Hort des Orkus ist von seiner Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Beinhaus-Reich: Die Luft ist mit Verwesungsgestank und voller Schmeißfliegen gesättigt.

Untote Tiere: Tote Tiere erheben sich als untote Grotesken ihrer selbst. Skelett- und Zombieversionen verbreiteter Wildtiere sind im Gebiet nicht selten.

Wenn Orkus stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

ORKUS

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung), 20 mit *Zauberstab des Orkus*

Trefferpunkte 405 (30W12+210)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +15, Wei +13

Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 22, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Übungsbonus +8

Besondere Ausrüstung: Orkus führt den *Zauberstab des Orkus*.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Orkus den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Orkus ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Meister des Untodes: Orkus kann *Tote beleben* (beliebig oft) und *Untote erschaffen* (3-mal täglich) wirken. Er wählt den Grad des gewirkten Zaubers aus. Die erschaffenen Kreaturen bleiben dauerhaft unter seiner Kontrolle. Außerdem kann er *Untote erschaffen* auch zu anderen Zeiten als nachts wirken.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Orkus führt drei Angriffe mit dem *Zauberstab des Orkus*, drei Schwanz- oder Nekrotisches-Geschoss-Angriffe aus.

Zauberstab des Orkus: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 24 (3W8+11) Wuchtschaden plus 13 (2W12) nekrotischen Schaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 21 (3W8+8) Energieschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

KULTISTEN VON ORKUS

Orkus gewährt seinen gewöhnlichen Kultisten das Merkmal *Untote Seele* und den Anführern dazu das Merkmal *Aura des Todes*.

Untote Seele (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Wenn die Trefferpunkte dieser Kreatur auf 0 sinken, führt sie sofort einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte stattdessen auf 1 verringert.

Aura des Todes: Diese Kreatur besitzt eine tödliche Aura im Radius von neun Metern um sich, sofern sie nicht kampfunfähig ist. Die Aura wird durch vollständige Deckung blockiert. Innerhalb der Aura sind die Kreatur und ihre verbündeten Untoten gegen den Zustand *Verängstigt* immun und resistent gegen gleißenden Schaden. Gegner innerhalb der Aura sind bei Todesrettungswürfen im Nachteil.

Nekrotisches Geschoss: *Fernkampf-Zauberangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 29 (5W8+7) nekrotischen Schaden.

Untote beschwören (1-mal täglich): Mit dem *Zauberstab des Orkus* beschwört Orkus untote Kreaturen, deren gesamte Trefferpunkte 500 nicht überschreiten können. Diese Kreaturen erheben sich magisch aus dem Boden oder anderweitig an freien Stellen innerhalb von 90 Metern von ihm und gehorchen seinen Befehlen, bis sie zerstört werden oder er sie als Aktion entlässt.

Zauberwirken: Orkus wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-23-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie entdecken*

3-mal täglich: *Magie bannen*

1-mal täglich: *Zeitstopp*

Zauberwirken mit dem Zauberstab: Mit dem *Zauberstab des Orkus* wirkt Orkus einen der folgenden Zauber (SG-18-Zauberrettungswurf). Einige Zauber benötigen Ladungen. Der Zauberstab hat sieben Ladungen für diese Zauber und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W4+3 Ladungen zurück.

Beliebig oft: *Mit Toten sprechen*, *Plage*, *Tote beleben* (als Aktion)

Jeweils eine Ladung: *Finger des Todes*, *Todeskreis*

Zwei Ladungen: *Wort der Macht: Tod*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Orkus kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Orkus am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Orkus führt einen Schwanz- oder einen Nekrotisches-Geschoss-Angriff aus.

Kriechender Tod (kostet 2 Aktionen): Orkus wählt einen Punkt am Boden innerhalb von 30 Metern von sich aus, den er sehen kann. Es erhebt sich ein Zylinder wirbelnder nekrotischer Energie von 18 Metern Höhe und mit drei Metern Radius um den Punkt und bleibt bis zum Ende von Orkus' nächstem Zug bestehen. Kreaturen in diesem Bereich sind anfällig gegen nekrotischen Schaden.



ORTHON

Wenn ein Erzherzog in den Neun Höllen eine Kreatur verfolgen, finden, fangen oder vernichten will, überträgt er diese Aufgabe meist einem Orthon. Diese Teufel sind infernalische Kopfgeldjäger, die ihre Beute unermüdlich quer durchs Multiversum verfolgen.

Besonders berüchtigt sind ihre scharfen Sinne. Da sie sich nach Belieben unsichtbar machen können, erfährt das jeweilige Opfer häufig gar nicht, dass es überhaupt verfolgt wird. Diese Unsichtbarkeit kann jedoch durch Angriffe gestört werden. Daher ist ein starker Konter oft die beste Verteidigung.

Orthone lieben das Jagdfieber und die Aufregung von Zweikämpfen ganz besonders. Ihre Loyalität gilt ihrem jeweiligen Erzherzog, doch wenn sie gerade keine Mission haben, arbeiten sie für jeden, wenn sie sich einen würdigen Kampf gegen einen tödlichen Gegner versprechen. Sie reisen viel und sind daher auch vorzügliche Fremdenführer in den Ebenen der Neun Höllen.

ORTHON

Großer Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)

Trefferpunkte 105 (10W10+50)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +9, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20, Wahrer Blick 9 m

Sprachen Diabolisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Magieresistenz: Der Orthon ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Diabolischer Dolch: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W4+6) Energieschaden, und das Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 22 (4W10) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Bei einem Fehlschlag ist das Ziel außerdem eine Minute lang vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Messingarmbrust: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W10+3) Energieschaden. Das Ziel erleidet außerdem einen der folgenden Effekte nach Wahl des Orthons. Der Orthon kann einen Effekt nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden einsetzen.

Blindheit: Das Ziel erleidet 5 (1W10) gleißenden Schaden.

Außerdem müssen das Ziel und alle Kreaturen innerhalb von sechs Metern um das Ziel einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, anderenfalls sind sie bis zum Ende des nächsten Zugs des Orthons blind.

Erschütterung: Das Ziel und alle Kreaturen innerhalb von sechs Metern um das Ziel müssen einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleiden sie 13 (2W12) Schallschaden, anderenfalls die Hälfte.

Paralyse: Das Ziel erleidet 22 (4W10) Blitzschaden und muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das gelähmte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Säure: Das Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet es 17 (5W6) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Spurenlesen: In den nächsten 24 Stunden kennt der Orthon Richtung und Abstand des Ziels, solange dieses sich auf der gleichen Existenzebene befindet. Wenn das Ziel sich auf einer anderen Ebene befindet, so ist diese dem Orthon bekannt, jedoch nicht der genaue Aufenthaltsort des Ziels darin.

Verstrickung: Das Ziel muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Stunde lang durch klebrige Netzfäden festgesetzt. Das Ziel kann sich mit einer Aktion und einem erfolgreichen SG-17-Stärke- oder Geschicklichkeitswurf befreien.

BONUSAKTIONEN

Feld der Unsichtbarkeit (Aufladung 4-6): Der Orthon wird unsichtbar. Auch alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, wird unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet sofort, wenn er einen Angriffswurf ausführt oder von einem Angriffswurf getroffen wird.

REAKTIONEN

Explosive Vergeltung: Wenn die Trefferpunkte des Orthons auf höchstens 15 fallen, explodiert er. Alle anderen Kreaturen innerhalb von neun Metern von ihm müssen jeweils einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleiden sie 9 (2W8) Feuerschaden plus 9 (2W8) Schallschaden, anderenfalls die Hälfte. Der Orthon, sein infernalischer Dolch und seine Messingarmbrust werden dabei zerstört.



PFLANZENPYGMÄEN

Pflanzenpygmäen sind Pilzwesen, die in kleinen Gruppen leben, nach Nahrung suchen und Sporen verbreiten, mit denen sie sich fortpflanzen. Pflanzenpygmäen werden auch Schimmelvolk oder Schimmlige genannt. Sie leben in dunklen, feuchten Gebieten und sind daher am häufigsten unter der Erde oder in Wäldern mit wenig Sonnenlicht anzutreffen. Pflanzenpygmäen fühlen sich mit anderen Pflanzen- und Pilz Kreaturen verbunden. Daher leben Gruppen aus Pflanzenpygmäen gut mit Kreaturen wie Mykoniden, Kreischern und violetten Pilzen zusammen (alle im *Monsterhandbuch*).

Obwohl sie lieber frisches Fleisch, Knochen und Blut fressen, können Pflanzenpygmäen auch Nährstoffe aus dem Boden und aus verschiedenem organischem Material aufnehmen, sodass sie selten hungern. Pflanzenpygmäen können fauchen und andere Geräusche verursachen, indem sie Luft durch ihren Mund zischen lassen, können jedoch nicht im herkömmlichen Sinne sprechen. Untereinander kommunizieren Pflanzenpygmäen durch Zischen, Gesten und Klopfen. Pflanzenpygmäen bauen und fertigen wenig – ihre Ausrüstung erwerben sie von anderen Kreaturen oder sie bauen einfache Konstruktionen nach, die sie gesehen haben.

DORNIGER PFLANZENPYGMÄE

Wenn ein Tier wie ein Hund oder ein Bär an rostrottem Schimmel stirbt, entsteht daraus statt einem zweibeinigen Pflanzenpygmäen ein tierischer Schimmliger namens Dornenhund. Dornenhunde sind nicht so intelligent wie andere Pflanzenpygmäen. Sie sind jedoch größer und wilder und ihre Köper sind von Dornen übersät.

PFLANZENPYGMÄE

Pflanzenpygmäen stammen normalerweise aus den zurückgebliebenen Überresten, wenn ein Humanoider oder ein Riese von rostrottem Schimmel getötet wird (siehe unten). Einen Tag später treten aus der Leiche ein oder mehrere Pflanzenpygmäen hervor.

PFLANZENPYGMÄEN-HÄUPTLING

Wenn Pflanzenpygmäen altern, werden sie zäher und entwickeln Sporenbüschel an ihren Körpern. Andere Pflanzenpygmäen ordnen sich diesen sogenannten Häuptlingen unter.

DORNIGER PFLANZENPYGMÄE

Mittelgroße Pflanze, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz, Stich

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Dorniger Körper: Der Dornige Pflanzenpygmäe fügt zu Beginn seines Zugs jeder Kreatur, die ihn packt, 2 (1W4) Stichschaden zu.

Pflanzentarnung: Der Dornige Pflanzenpygmäe ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) in Gelände mit dichter Vegetation im Vorteil.

Regeneration: Der Dornige Pflanzenpygmäe erhält zu Beginn seines Zugs 5 Trefferpunkte zurück. Wenn er Kälteschaden, Feuerschaden oder nekrotischen Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Dornige Pflanzenpygmäe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W8+1) Stichschaden.

Ein Häuptling kann seine Sporen blitzartig ausstoßen und Kreaturen in der Nähe infizieren. Wenn eine infizierte Kreatur stirbt, produziert ihre Leiche genau wie rostroter Schimmel Pflanzenpygmäen.

ROSTROTER SCHIMMEL

Nur wenige wissen genau, woher rostroter Schimmel stammt. Ein historischer Bericht erwähnt Abenteurer, die rostroten Schimmel und Pflanzenpygmäen in einem merkwürdigem Metallgewölbe voller seltsamer Lebewesen in einer Bergkette entdeckten. Laut einer anderen Geschichte fanden Forscher rostroten Schimmel in einem Krater einer Sternschnuppe – Pflanzenpygmäen hatten den nahen Wald befallen.

Der Schimmel kommt nur an dunklen, warmen und nassen Orten vor. Rostroter Schimmel, der sich auf ein Metallobjekt ausbreitet, wird oft mit Rost verwechselt. Zur Identifizierung ist ein erfolgreicher SG-15-Intelligenzwurf (Natur) oder SG-15-Weisheitswurf (Überlebenskunst) erforderlich.

AUSWIRKUNGEN DES SCHIMMELS

Eine Kreatur, die sich dem rostroten Schimmel auf bis zu 1,5 Meter nähert, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen, da der Schimmel Sporen ausstößt. Scheitert der Rettungswurf, ist die Kreatur vergiftet. Während sie vergiftet ist, erleidet die Kreatur zu Beginn jedes ihrer Züge 7 (2W6) Giftschaden. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Jegliche Magie, die Gift neutralisiert oder Krankheiten heilt, tötet den Befall ab. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch den Schimmel auf 0 verringert

PFLANZENPYGMÄE

Kleine Pflanze, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 13 (3W6+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Blitz, Stich

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Sprache der Pflanzenpygmäen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) **Übungsbonus** +2

Pflanzenartnung: Der Pflanzenpygmäe ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) in Gelände mit dichter Vegetation im Vorteil.

Regeneration: Der Pflanzenpygmäe erhält zu Beginn seines Zugs 3 Trefferpunkte zurück. Wenn er Feuer-, Kälte- oder nekrotischen Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Pflanzenpygmäe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Hiebsschaden.

Schleuder: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

werden, stirbt. Wenn die tote Kreatur ein Tier, ein Riese oder ein Humanoider ist, treten 24 Stunden später ein oder mehrere Pflanzenpygmäen aus dem Körper hervor: einer aus einem kleinen Körper, zwei aus einem mittelgroßen Körper, vier aus einem großen Körper, acht aus einem riesigen Körper und sechzehn aus einem gigantischen Körper.

DEN SCHIMMEL ZERSTÖREN

Es kann schwierig sein, rostroten Schimmel zu töten, da Waffen und die meisten Schadensarten ihm nichts anhaben. Effekte, die Säureschaden, nekrotischen Schaden oder gleißenden Schaden verursachen, töten pro zugefügtem Schadenspunkt 900 Quadratzentimeter rostroten Schimmels. Ein halbes Kilogramm Salz, vier Liter Alkohol oder Magie, die Krankheiten heilt, tötet rostroten Schimmel in einem quadratischen Bereich mit einer Seitenlänge von drei Metern. Sonnenlicht tötet jeglichen rostroten Schimmel im Bereich des Lichts ab.

PFLANZENPYGMÄEN-HÄUPTLING

Kleine Pflanze, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W6 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Blitz, Stich

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Sprache der Pflanzenpygmäen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Pflanzenartnung: Der Pflanzenpygmäen-Häuptling ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) in Gelände mit dichter Vegetation im Vorteil.

Regeneration: Der Pflanzenpygmäen-Häuptling erhält zu Beginn seines Zugs 5 Trefferpunkte zurück. Wenn er Feuer-, Kälte- oder nekrotischen Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Pflanzenpygmäe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Pflanzenpygmäen-Häuptling führt zwei Klauenangriffe oder zwei Nahkampfangriffe mit dem Speer aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Hiebsschaden.

Speer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Sporen (1-mal täglich): Eine Wolke giftiger Sporen mit einem Radius von 4,5 m breitet sich vom Pflanzenpygmäen-Häuptling aus. Die Sporen breiten sich um Ecken aus. Jede Kreatur in dem Bereich, die keine Pflanze ist, muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie vergiftet. Während es vergiftet ist, erleidet das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 9 (2W8) Giftschaden. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Sich wie ein Phönix aus der Asche erheben, heißt es so schön. Was wissen die Leute schon über den wahren Schrecken einer solchen Wiedergeburt.
– Mordenkainen



PHÖNIX

Wird ein Phönix aus den Inneren Ebenen freigesetzt, kommt es zu einer feurigen Explosion, die sich über den ganzen Himmel ausbreitet. Inmitten von Flammen und Rauch entsteht ein gigantischer Feuervogel – ein Elementar-Ältester, besessen davon, alles und jeden einzuscheren. Der Phönix bleibt selten lange an einem Ort. Er will die Welt in ein Flammeninferno verwandeln.

PHÖNIX

Gigantischer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18

Trefferpunkte 175 (10W20+70)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	26 (+8)	25 (+7)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +10, Cha +9

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Übungsbonus +5

Belagerungsmonster: Der Phönix fügt Objekten und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Beleuchtung: Der Phönix erhellt einen Radius von 18 Metern mit hellem Licht und einen Radius von weiteren 18 Metern mit dämmrigem Licht.

Feuergestalt: Der Phönix kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Jede Kreatur, die den Phönix berührt oder ihn mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden. Außerdem kann der Phönix in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Wenn er erstmals im Zug den Bereich der Kreatur betritt, erleidet die Kreatur 5 (1W10) Feuerschaden.

Der Phönix kann außerdem brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen oder mitgeführt werden, mit einer Berührung entzünden (keine Aktion erforderlich).

Feuriger Tod und Wiedergeburt: Wenn der Phönix stirbt, explodiert er. Jede Kreatur innerhalb von 18 Metern um den Phönix muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 22 (4W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen oder mitgeführt werden.

Die Explosion zerstört den Körper des Phönix und hinterlässt ein eiförmiges Kohlenstück von etwa 2,5 Kilogramm Gewicht. Das Kohlenstück fügt jeder Kreatur, die es berührt, 21 (6W6) Feuerschaden zu, jedoch nicht öfter als einmal pro Runde. Es ist gegen alle Schadensarten immun, und nach 1W6 Tagen schlüpft ein neuer Phönix daraus.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ein Rettungswurf scheitert, kann der Phönix den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Vorbeifliegen: Der Phönix provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er fliegend die Reichweite eines Feindes verlässt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Phönix führt einen Schnabelangriff und einen Feurige-Krallen-Angriff aus.

Feurige Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 17 (2W8+8) Feuerschaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 15 (2W6+8) Feuerschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Phönix kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Phönix am Anfang seines Zugs zurück.

Bewegung: Der Phönix nutzt seine Bewegungsrate.

Herabstoßen (kostet 2 Aktionen): Der Phönix nutzt seine Bewegungsrate und führt einen Feurige-Krallen-Angriff aus.

Picken: Der Phönix führt einen Schnabelangriff aus.



*Ich habe mal aus
Neugier einen
Riesenschreiter
gezähmt. Nach
etlichen Tränken
der Feuerresistenz
schnurrte die
Kreatur auf meinem
Schoß, und ich
spürte nichts.*

– Mordenkainen

*Vielleicht haben wir den Schlüssel zu
Mordenkainens kaltem Herzen entdeckt:
magische Haustiere!*

– Tasha

RIESENSCHREITER

Großer Elementar, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (3W10+6)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Feuerabsorption: Der Riesenschreiter erleidet durch Feuer keinen Schaden, sondern gewinnt die Hälfte des Feuerschadens als Trefferpunkte zurück.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Stichschaden.

Feuerexplosion (Aufladung 5-6): Der Riesenschreiter schleudert einen Flammenstoß auf einen Punkt innerhalb von 18 Metern, den er sehen kann. Jede Kreatur im Umkreis von drei Metern um den Punkt muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 14 (4W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Das Feuer breitet sich auch um Ecken herum aus und entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen oder mitgeführt werden.

RIESENSCHREITER

Diese wilden, majestätischen Monster zeigen Merkmale von Vögeln und Reptilien, sind aber tatsächlich keins von beidem. Riesenschreiter haben eine natürliche Affinität zu Feuer und können Feinde aus der Ferne mit Flammen bespuken. Man findet sie meist in tropischen Gegenden mit vulkanischer Aktivität, in denen sie sowohl Wasser als auch Hitzequellen finden.

Feuermolche schätzen Riesenschreiter und versuchen sie zu zähmen. Sie bieten ihnen Stallungen in ihren Lagern an, und die Riesenschreiter stellen sich als Reittiere für Feuermolch-Krieger (ebenfalls in diesem Buch) zur Verfügung.



AUEROCHSE

RIND

Viele Arten von Rindern leben im Multiversum, einige davon zahm, andere wild. In vielen Kulturen gelten sie denen, die sich um sie kümmern, beinahe als Familienangehörige.

AUEROCHSE

Auerochsen sind große und wilde Rinder mit ausladenden Hörnern. In vielen Ländern gibt es frei umherziehende Herden von Auerochsen. Anderswo werden die meisten Auerochsen von Orks und Menschen ausgebildet, um als Reittiere im Kampf zu dienen.

AUEROCHSE

Großes Tier (Rind), gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 38 (4W10+16)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen -

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Zerfleischen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W8+5) Stichschaden. Wenn ein Auerochse sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit direkt auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden und muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen, sofern es eine Kreatur ist.

OCHSE

Ochsen sind domestizierte Rinder, die zu Milch- und Fleischgewinn sowie zu Transportzwecken eingesetzt werden. Viele Kulturen haben sie in ihre Arbeitsabläufe und Speisepläne integriert.

OCHSE

Großes Tier (Rind), gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 15 (2W10+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Lasttier: Der Ochse gilt hinsichtlich seiner Traglast als eine Größe größer.

AKTIONEN

Zerfleischen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden. Wenn der Ochse sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit direkt auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden.



TIEFENROTHÉ

STINKKUH

Stinkkühe sehen aus wie missratene Bisons. Sie sind auf den Unteren Ebenen heimisch. Ihr Fell ist orange und grün gefärbt, und sie verteidigen sich mit einem Pesthauch, der so widerlich wie giftig ist. Einige boshafte Magier haben Stinkkühe auf die materielle Ebene beschworen, als Ochsen getarnt und auf nichtsahnende Dörfler losgelassen.

STINKKUH

Großer Unhold (Rind), gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 15 (2W10+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Schadensresistenzen Gift, Feuer, Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/2 (50 EP)

Übungsbonus +2

Gestank: Alle Kreaturen außer Stinkkühen, die ihren Zug im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Stinkkuh beginnen, müssen einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur eine Stunde lang gegen den Gestank von Stinkkühen immun.

AKTIONEN

Zerfleischen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden. Wenn die Stinkkuh sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit direkt auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden.

TIEFENROTHÉ

Tiefenrothé oder kurz Rothé sind Rinder des Unterreichs, die über den Zauber *Tanzende Lichter* miteinander kommunizieren. Einige Gelehrte spekulieren, dass sie ursprünglich aus dem Feenwild stammen und diese Zauberfähigkeit von dort mitgebracht haben. Andere meinen, die Jahrhunderte in der Umgebungsmagie des Unterreichs hätten die Rothé allmählich magisch transformiert.

TIEFENROTHÉ

Mittelgroßes Tier (Rind), gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 13 (2W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Lasttier: Das Rothé gilt hinsichtlich seiner Traglast als eine Größe größer.

AKTIONEN

Zerfleischen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden. Wenn das Rothé sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit direkt auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden.

Tanzende Lichter: Das Rothé wirkt *Tanzende Lichter*. Es benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zaubern.

ROTKAPPE

Rotkappen sind bösartige Feenwesen, die aus Blutgier entstehen. Sie sind zwar klein, aber sehr stark und können daher bedenkenlos jagen.

Im Feenwild oder dort, wo es die materielle Welt an einer Feenkreuzung berührt, können Rotkappen entstehen, wenn eine intelligente Kreatur aus starker Blutgier heraus handelt. Sie wachsen aus dem Boden, wo dieser vom Blut des Opfers getränkt wurde. Zuerst sehen Rotkappen aus wie kleine blutfleckige Pilze, die ihre Kappen aus der Erde schieben. Wird so eine Kappe von Mondlicht getroffen, springt eine Kreatur aus dem Boden, die wie ein runzlicher, zu klein geratener Gnom mit Buckel aussieht. Die Kreatur trägt eine spitze Lederkappe, Kleidung aus ähnlichem Material, schwere Eisenstiefel und eine schwere Klingenwaffe. Rotkappen wollen vom ersten Moment an nichts als Mord und Totschlag und gehen dieser Leidenschaft nach, wann immer sie können.

Dabei fehlt ihnen jede Subtilität. Sie leben ganz für die direkte Konfrontation und für das Chaos von Kämpfen auf Leben und Tod. Ein heimliches Vorgehen wäre ohnehin nicht möglich, da die Eisenstiefel von Rotkappen deren Schritte nur so donnern lassen. Wenn eine Rotkappe Beute wittert, kann sie allerdings ein enormes Tempo entwickeln und mit der Waffe zuschlagen, ehe das Ziel reagieren kann.

Der Mordtrieb von Rotkappen ist mit ihrem Überlebenstrieb verbunden. Zur Aufrechterhaltung ihrer unnatürlichen Existenz müssen sie ihre Kappen im frischen Blut ihrer Opfer tränken. Wenn Rotkappen entstehen, sind ihre Kappen noch blutgetränkt. Füllen sie diesen Speicher nicht alle zwei bis drei Tage auf, vergehen sie, als hätte es sie nie gegeben.

Einige Rotkappen können spüren, welche mörderischen Taten zu ihrer Entstehung geführt haben. Diese innere Verbindung nutzen sie, um ihren Schöpfer zu finden und zu ihrem ersten Opfer zu machen, sofern sie nicht die Gesellschaft eines Gleichgesinnten vorziehen. Rotkappen gehen zwar selten in Gruppen vor, doch Kreaturen, die für das Entstehen mehrerer Rotkappen zugleich verantwortlich sind, könnten eine solche Gruppe als Kohorte zum Ausführen ihres blutigen Handwerks einsetzen. Es gibt Vetteln und böse Magier, die wissen, wie man Rotkappen aus dem Feenwild ruft und in Gruppen für sich arbeiten lässt.

Wenn eine Rotkappe sich einem anderen Wesen verdingt, verlangt sie, in Opfern bezahlt zu werden. Schutzherren, welche die natürliche und zwangsläufige Blutgier von Rotkappen nicht verstehen, laufen Gefahr, deren nächstes Opfer zu werden.



ROTKAPPE

Kleines Feenwesen, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W6+24)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Fertigkeiten Athletik +6, **Wahrnehmung** +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, **Passive Wahrnehmung** 13

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Eisenstiefel: Die Rotkappe ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

Große Stärke: Beim Zupacken gilt die Rotkappe als mittelgroß. Außerdem ist sie bei Angriffswürfen nicht im Nachteil, wenn sie eine schwere Waffe führt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Rotkappe führt drei Böse-Sichel-Angriffe aus.

Böse Sichel: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W4+4) Hiebsschaden.

Eiserne Verfolgung: Die Rotkappe bewegt sich bis zur Bewegungsrate auf eine Kreatur zu, die sie sehen kann, und tritt sie mit den Eisenstiefeln. Das Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 20 (3W10+4) Wuchtschaden und wird umgestoßen.

Igitt, Rutterkin! Stinkende Wolke ist ein alter Hut – jetzt kommt der Nachfolger: Stinkende Menge.

(Mordenkainen, mein Lieber, ich weiß, wie Ihr Euch fühlt, wenn Ihr das lest. Küßchen!)

– Tasha

RUTTERKIN

Rutterkin sind verdrehte Dämonen, die den Abyss in Gruppen durchstreifen, stets auf der Suche nach Eindringlingen, die sie umzingeln und verschlingen können. Sie beschützen den Abyss vor Nicht-Dämonen. Wenn sie Eindringlinge bemerken, sammeln sie sich, stürmen gemeinsam voran und schieben eine Welle der Furcht vor sich her, die ihre Opfer vor Schrecken erstarren lässt.

Bisse von Rutterkin übertragen eine schreckliche Krankheit, in welcher der verderbte Einfluss des Abyss steckt. Die Opfer dieser Krankheit leiden schlimme Schmerzen, da ihre Körper sich verändern und sich ihnen das Fleisch um die Knochen dreht, bis sie zu Dämonen namens Manen (siehe *Monsterhandbuch*) geworden sind und der Rutterkin-Meute folgen, die sie angesteckt hat.

RUTTERKIN

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 37 (5W8+15)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Abyssisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Lähmende Furcht: Jede Kreatur außer Dämonen, die ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern von mindestens einem Rutterkin beginnt, muss einen SG-11-Weisheitsrettungswurf ausführen. Handelt es sich um mindestens sechs Rutterkin, ist die Kreatur bei ihrem Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur eine Minute lang von den Rutterkin verängstigt. Während sie auf diese Art verängstigt ist, ist die Kreatur zudem festgesetzt. Die verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen Lähmende Furcht von Rutterkin immun.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (3W6+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf gegen die Krankheit bestehen, oder es ist vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende jeder langen Rast wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Sobald die Trefferpunkte des Ziels während der Vergiftung auf 0 sinken, stirbt das Ziel und verwandelt sich sofort in einen lebenden **Manen** (siehe *Monsterhandbuch*). Die Verwandlung kann nur durch den Zauber *Wunsch* aufgehoben werden.



SCHÄDELFÜRST

Schädelfürsten herrschen über weitläufige Gebiete des Schattenfels. Von diesen verseuchten Landen aus führen sie Krieg gegen ihre Rivalen und befehligen untote Horden, um die Vorherrschaft zu erringen. Schädelfürsten erweisen sich jedoch immer selbst als ihre schlimmsten Feinde – jeder wurde aus drei hasserfüllten Individuen geboren, die sich stets gegeneinander verschwören.

Interne Machtkämpfe und Verrat riefen Schädelfürsten ins Leben. Der erste von ihnen erschien nach Vecnas Versuch, die Welt von Greyhawk zu erobern, nachdem der Vampir Kas Vecna verraten und sein Auge und seine Hand an sich gerissen hatte. In der folgenden Verwirrung wandten sich Vecnas Kriegsfürsten gegeneinander und seine Pläne wurden vereitelt. Voller Wut versammelte Vecna seine Generäle und Hauptmänner, band sie in Dreiergruppen aneinander und verschmolz sie zu verfluchten Ausgeburten, die sich für alle Ewigkeit gegenseitig bekämpfen. Seit der Verbannung der ersten Schädelfürsten in die Schatten sind weitere entstanden – meist aus anderen Anführern, die ihre Herren verraten haben.



SCHÄDELFÜRST

Mittelgroßer Untoter (Zauberer), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Plattenrüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Fertigkeiten Athletik +7, Geschichte +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Erschöpfung, Taub, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Entrinnen: Wenn der Schädelfürst bei einem Effekt einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen kann, um nur den halben Schaden zu erleiden, erleidet er stattdessen bei Erfolg gar keinen Schaden und bei einem Fehlschlag nur den halben Schaden, sofern der Schädelfürst nicht kampfunfähig ist.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Schädelfürsten scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Meister des Grabes: Jeder untote Verbündete innerhalb von neun Metern um den Schädelfürsten ist bei Rettungswürfen im Vorteil. Wenn dieser Verbündete seinen Zug dort beginnt, erhält er 1W6 Trefferpunkte zurück.

Ungewöhnliche Natur: Der Schädelfürst muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schädelfürst führt drei Knochenstab- oder Todesstrahl-Angriffe aus.

Knochenstab: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Wuchtschaden plus 21 (6W6) nekrotischen Schaden.

Todesstrahl: Fernkampf-Zauberangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 27 (5W8+5) nekrotischen Schaden.

Zauberwirken: Der Schädelfürst wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft*, *Magierhand*
Je 2-mal täglich: *Dimensionstür*, *Furcht*
Je 1-mal täglich: *Kältekegel*, *Todeswolke*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Schädelfürst kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Schädelfürst am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Schädelfürst führt einen Knochenstab- oder Todesstrahl-Angriff aus.

Bewegung: Der Schädelfürst nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Untote beschwören (kostet 2 Aktionen): Der Schädelfürst beschwört bis zu fünf **Skelette** oder **Zombies** in nicht besetzten Bereichen innerhalb von neun Metern um ihn herum (beide im *Monsterhandbuch*). Sie bleiben, bis sie zerstört werden. Die Untoten würfeln bei Erscheinen auf Initiative, handeln im nächsten verfügbaren Zug und führen die Befehle des Schädelfürsten aus. Der Schädelfürst kann nicht mehr als fünf Untote gleichzeitig mit dieser Fähigkeit beschwören.

SCHÄDELRATTEN

Gedankenschinder erzeugen Schädelratten, indem sie Ratten mit psionischer Energie bombardieren. Schädelratten sind intelligenter als gewöhnliche Ratten und verhalten sich entsprechend. Wenn genügend Schädelratten für einen Schwarm zusammenkommen, vereinen sie ihren Verstand zu einer einzelnen Intelligenz mit den akkumulierten Erinnerungen aller Mitglieder. Die einzelnen Ratten werden dadurch noch intelligenter, solange der Schwarm besteht. Der Schwarm weckt außerdem latente psionische Fähigkeiten, die jeder Schädelratte von den Gedankenschindern eingegeben wurden, sodass der Schwarm insgesamt psionische Kräfte hat.

Einzelne Schädelratten nutzen ihre natürliche Telepathie, um Hunger, Furcht und weitere grundsätzliche Emotionen zu kommunizieren. Ein Schädelrattenschwarm, der telepathisch kommuniziert, „spricht“ als eine Kreatur und redet meist im Plural als „wir“ von sich.

Einige Gedankenschinder-Kolonien setzen Schädelratten als Spione ein. Die Ratten dringen als Augen und Ohren des Ältestengehirns (ebenfalls in diesem Buch) der Kolonie in Gemeinschaften ein und übertragen ihre Schwarmgedanken an das Ältestengehirn, sofern sie sich in Reichweite von dessen Telepathie befinden.

SCHÄDELRATTE

Winzige Aberration, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Telepathie auf 9 m
Herausforderungsgrad 0 (10 EP) **Übungsbonus** +2

Telepathischer Schleier: Die Schädelratte ist gegen alle Effekte, die Emotionen spüren oder Gedanken lesen, und gegen alle Erkenntniszauber immun.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 1 Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Beleuchtung: Die Schädelratte verbreitet im Radius von 1,5 Metern dämmriges Licht aus dem freiliegenden Gehirn oder gar kein Licht.



SCHÄDELRATTENSCHWARM

Mittelgroßer Schwarm von winzigen Aberrationen, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 76 (17W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteint
Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Telepathie auf 9 m
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Ratte ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Telepathischer Schleier: Der Schwarm ist gegen alle Effekte, die Emotionen spüren oder Gedanken lesen, und gegen alle Erkenntniszauber immun.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 0 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. **Treffer:** Bewirkt 14 (4W6) Stichschaden oder 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat, plus 22 (5W8) psychischen Schaden.

Zauberwirken (Psionik): Solange der Schwarm mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte hat, wirkt er einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):
Beliebig oft: *Befehl*, *Gedanken wahrnehmen*, *Sprachen verstehen*
Je 1-mal täglich: *Monster beherrschen*, *Verwirrung*

BONUSAKTIONEN

Beleuchtung: Der Schwarm verbreitet aus seinen Gehirnen dämmriges Licht im Radius von 1,5 Metern, helles Licht im Radius von 1,5 bis sechs Metern (und zusätzlich dämmriges Licht im gewählten Radius) oder gar kein Licht.



SCHATTENFEEN

Im Zwielficht des Schattenfells leben Schattenfee – Elfen, deren Vorfahren der Rabenkönigin dienten, einer Göttin des Todes und der Erinnerung. Sie wurden vor so langer Zeit in dieses Reich gebracht, dass sie sich körperlich und geistig längst an die freudlose Umgebung angepasst haben.

Die Zeitalter im Einfluss des Schattenfells hat die Schattenfee überwiegend zu trauernden Wesen gemacht, die zu keiner Freude fähig sind. In diesem Reich haben sie mit ihrem fahlen Haar, ihrer faltigen grauen Haut und ihren geschwollenen Gelenken ein leichenartiges Aussehen. Auf anderen Ebenen wirken sie jugendlicher, doch ihre Haut ist immer aschfahl. Befinden sie sich im Schattenfell, so meiden sie Spiegel und alles, was sie an ihr Alter erinnert.

Die Schattenfee der Rabenkönigin suchen im Schattenfell sowie in der materielle Ebene nach besonderen Seelen und Tragödien, die ihre Gottheit erfreuen könnten. Angeblich können sie zur Erbauung ihrer Gottheit die profansten Ereignisse tragische Wendungen nehmen lassen. Die Rabenkönigin gilt auch unter ihren ergebensten Anhängern, deren Bemühungen oft nur mit vagen, mühsam interpretierten Omen belohnt werden, als besonders rätselhaft.

FESTUNG DER ERINNERUNGEN

Die Schattenfee, die der Rabenkönigin am ergebensten sind, dienen ihr in der Festung der Erinnerungen, ihrem verdrehten Schloss im Schattenfell. Diese Festung ist ein Ort des Kammers voll endloser Echos der Vergangenheit. Rabenschwärme fungieren als Augen und Ohren der Rabenkönigin und verdunkeln den Himmel, wenn sie aufsteigen und ihre kryptischen Botschaften und Omen im Multiversum verbreiten.

In der Festung befinden sich zahlreiche Objekte, welche die Rabenkönigin unwiderstehlich findet: Gegenstände, die Gefühle tiefer Trauer, Sehnsucht oder Reue in sich aufgenommen haben. Diese Objekte werden ihr von den Schattenfee gebracht. Möbelstücke, Uhren, Spiegel, Juwelen und Spielzeuge gehören dazu. Auch geisterhafte Visionen von Personen, Orten und Haustieren sind in der Festung möglich. All diese Dinge können jederzeit und überall in ihrem Hort spontan erscheinen und sind jeweils metaphorische Repräsentationen von großen oder kleinen Geschichten, die besonders reich an rohen Emotionen waren.

Schattenfee außerhalb des Schattenfells sind oft auf der Mission, die leidgetränktesten Objekte zu finden und ihrer Königin ins düstere Schloss zu bringen.

DÜSTERNISWEBER

Obwohl sie vorzügliche Krieger sind, begnügen sich Düsternisweber oft damit, sich im Schatten zu verbergen und zuzusehen, wie ihre bloße Anwesenheit ihre Opfer beeinträchtigt. Ihre bleierne Energie wiegt schwer auf dem Herzen, und wer in der Nähe ist, meint den Tod herannahen zu fühlen. Werden sie erkannt, nutzen Düsternisweber ihre Schattenmagie, um aus ihren Feinden grässliche Leichname zu machen.

SCHATTENTÄNZER

Wer schon gegen Schattentänzer gekämpft hat, beschreibt dies wie einen Kampf gegen lebendige Dunkelheit.

SCHATTENFEE-DÜSTERNISWEBER

Mittelgroßer Humanoider (Elf), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (17 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 104 (16W8+32)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +6

Schadensimmunitäten Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Feenblut: Der Schattenfee-Düsternisweber ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Last der Zeit: Tiere und Humanoide (außer Elfen) sind bei Rettungswürfen innerhalb von drei Metern des Schattenfee-Düsterniswebers im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schattenfee-Düsternisweber führt drei Schattenspeerangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zaubern ersetzen.

Schattenspeer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden plus 26 (4W12) nekrotischen Schaden. **Treffer oder Fehlschlag:** Nach einem Fernkampfangriff kehrt der Speer sofort auf magische Art in die Hand Der Schattenfee-Düsterniswebers zurück.

Zauberwirken: Der Schattenfee-Düsternisweber wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf).

Beliebig oft: *Arkane Auge, Einfache Illusion, Magierrüstung, Mit Toten sprechen, Taschenspielererei*

Je 1-mal täglich: *Arkane Tor, Dunkelheit, Furcht, Mächtiges Trugbild, Verderben, Verwirrung, Wahrer Blick*

REAKTIONEN

Neblige Flucht (Aufladung 6): Wenn der Schattenfee-Düsternisweber Schaden erleidet, wird er unsichtbar und teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Er bleibt bis zum Beginn seines nächsten Zugs unsichtbar, oder bis er angreift oder einen Zauber wirkt.

Sie sind schlank und akrobatisch und können urplötzlich aus der schmalsten Nische, dem finstersten Alkoven hervorbrechen. Mit dieser Taktik greifen sie ihre Feinde aus allen Winkeln mit einem Wirbel ihrer Ketten an, die am Fleisch haften bleiben und es verfaulen lassen. Ist ihre Beute außer Gefecht, töten und plündern sie sie, um vielleicht etwas Bunt, Heiteres zu finden, das sie nach ihrer Rückkehr ins Schattenfell betrachten können.

SEELENKRÄMER

Seelenkrämer sind verzweifelt über den Verlust ihrer Erinnerungen an freudigere Zeiten und neiden anderen ihre Vitalität. Ihre grässliche innere Leere strahlt nach außen und manifestiert sich als untragbares Gewicht, das allen Kreaturen in ihrer Gegenwart die Lebenskraft entzieht. Wer einem Angriff von Seelenkrämer entkommen ist, wird oft noch lange von ihren Lauten verfolgt – den Schreien gepeinigter Seelen, verloren im bodenlosen Brunnen der Tragödie.

SCHATTENFEE-SCHATTENTÄNZER

Mittelgroßer Humanoider (Elf), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 71 (13W8+13)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +6, Cha +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Schadensresistenzen Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Feenblut: Der Schattenfee-Schattentänzer ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schattenfee-Schattentänzer führt drei Dornenkette-Angriffe aus. Nach einem dieser Angriffe kann er Schattensprung einsetzen.

Dornenkette: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Stichschaden. Das Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet einen der folgenden Effekte (würfle mit W6):

1-2: Verwesung: Das Ziel erleidet 22 (4W10) nekrotischen Schaden.

3-4: Ringen: Das Ziel wird gepackt (SG-14-Rettungswurf), wenn es sich um eine mittelgroße oder kleinere Kreatur handelt. Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Schattenfee-Schattentänzer kann kein anderes Ziel packen.

5-6: Umstoßen: Das Ziel wird umgestoßen.

BONUSAKTIONEN

Schattensprung: Der Schattenfee-Schattentänzer teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Start- sowie Zielbereich der Teleportation müssen sich in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befinden.



SCHATTENFEE-SEELENKRÄMER

Mittelgroßer Humanoider (Elf), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 136 (21W8+42)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+3)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +7, Wei +7, Cha +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Nekrotisch, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Feenblut: Der Schattenfee-Seelenkrämer ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Gewicht der Zeitalter: Die Bewegungsrate aller Tiere und Humanoiden (außer Elfen), welche ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern des Schattenfee-Seelenkrämers beginnen, ist bis zum Beginn des nächsten Zugs der Kreatur um sechs Meter verringert.

Magieresistenz: Der Schattenfee-Seelenkrämer ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Seelendurst: Wenn er die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 verringert, erhält der Schattenfee-Seelenkrämer temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des Trefferpunktemaximums der Kreatur. Solange der Schattenfee-Seelenkrämer über temporäre Trefferpunkte durch dieses Merkmal verfügt, ist er bei Angriffswürfen im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schattenfee-Seelenkrämer führt zwei Schattendolchgriffe aus.

Schattendolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (4W4+3) Stichschaden plus 19 (3W12) nekrotischen Schaden, und das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Schattenfee-Seelenkrämers bei Rettungswürfen im Nachteil. **Treffer oder Fehlschlag:** Nach einem Fernkampfangriff kehrt der Dolch sofort auf magische Art in die Hand des Schattenfee-Seelenkrämers zurück.

Zauberwirken: Der Schattenfee-Seelenkrämer wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf).

Je 1-mal täglich: *Äußerlichkeiten*, *Gasförmige Gestalt*, *Finger des Todes*, *Fluch*

Woge der Müdigkeit (Aufladung 4-6): Der Schattenfee-Seelenkrämer strahlt Müdigkeit in einen Würfel von 18 Metern Kantenlänge aus. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 45 (10W8) psychischen Schaden und erhält eine Erschöpfungsstufe. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und erhält keine Erschöpfungsstufe.



SCHATTENDOGGE

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Ätherische Wahrnehmung: Die Schattendogge kann ätherische Kreaturen und Objekte sehen.

Sonnenlichtschwäche: Bei hellem Sonnenlicht ist die Schattendogge bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

BONUSAKTIONEN

Schattenverschmelzung: Bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit wird die Schattendogge unsichtbar, ebenso alles, was er trägt oder bei sich führt. Die Unsichtbarkeit dauert an, bis die Schattendogge sie mit einer Bonusaktion beendet, er angreift, sich in hellem Licht befindet oder kampfunfähig wird.

SCHATTENDOGGEN

Schattendoggen – Hunde des Schattenfells – bewegen sich unsichtbar durch die Schatten und sind stets auf der Jagd.

SCHATTENDOGGE

Diese Hunde meiden das Sonnenlicht und sind meist im Rudel unterwegs. Einige Glaubensrichtungen wie die von Shar in den Vergessenen Reichen, die Gottheiten der Finsternis und der Nacht gewidmet sind, führen unheilige Riten durch, um Schattendoggen als Tempelwächter und Leibwachen zu beschwören.

SCHATTENDOGGEN-ALPHA

Jedes Schattendogge-Rudel wird von einem Alphamännchen angeführt, dem intelligentesten der Gruppe. Das Geheul eines Alphas lässt dem, der es hört, das Blut in den Adern gefrieren und ist ein sicheres Zeichen dafür, dass ein Rudel auf der Jagd ist.

SCHATTENDOGGEN-ALPHA

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	5 (-3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Ätherische Wahrnehmung: Der Schattendoggen-Alpha kann ätherische Kreaturen und Objekte sehen.

Sonnenlichtschwäche: Bei hellem Sonnenlicht ist der Schattendoggen-Alpha bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (2W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Furchteinflößendes Geheul (Aufladung 6): Der Schattendoggen-Alpha heult. Jeder Humanoider und jedes Tier innerhalb von 90 Metern muss einen SG-11-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist er beziehungsweise es eine Minute lang verängstigt. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn das Ziel seinen Rettungswurf besteht oder der Effekt auf es endet, ist es 24 Stunden gegen das Furchteinflößende Geheul des Schattendoggen-Alphas immun.

BONUSAKTIONEN

Schattenverschmelzung: Bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit wird der Schattendoggen-Alpha unsichtbar, ebenso alles, was er trägt oder bei sich führt. Die Unsichtbarkeit dauert an, bis der Schattendoggen-Alpha sie mit einer Bonusaktion beendet, er angreift, sich in hellem Licht befindet oder kampfunfähig wird.



Manche Kinder haben imaginäre Freunde, die ihre Eltern nicht sehen können. Manchmal sind diese unsichtbaren Freunde nicht imaginär.

– Mordenkainen

SCHLEICHER

Schleicher sind die seelenlosen Hüllen von Reisenden, die sich im Schattenfell verirrt haben und durch das graue Ödland wanderten, bis sie sich selbst verloren hatten. Sie sind derart identitätslos, dass sie für immer unsichtbar geworden sind. Nur Kinder können einen Schleicher ohne die Hilfe eines Spiegels oder einer besonderen Kerze sehen. In den seltenen Fällen, in denen ein Schleicher sichtbar ist, erscheint er als grauer, gesichtsloser, haarloser Zweibeiner.

Durch ein Ritual kann ein Schleicher aus dem Schattenfell beschworen werden und untersteht 30 Tage lang dem Gebot des Beschwörers. Ein scharfsinniger Beobachter kann während dieser Zeit darauf schließen, wer ihn beschworen hat, da der Schleicher ein vages Abbild seines Meisters annimmt.

Schleicher sind grausam und chaotisch und führen ihre Befehle auf die brutalstmögliche Weise aus. Ein beschworener Schleicher kann erst nach seinem Tod ins Schattenfell zurückkehren. Daher stürzen sich viele ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben in Blutvergießen und Chaos.

Nachdem sie eine Person auf der materiellen Ebene getötet haben, ahmen einige Schleicher still das Leben dieser Person nach. In extremen Fällen sind Schleicher in Dörfer eingefallen, haben alle Bewohner getötet und die Orte in scheinbare Geisterstädte verwandelt. Dort wird jeden Tag geschmackloses Essen zubereitet, blasse Kleidung zum Trocknen aufgehängt und Vieh von einem Pferch zum nächsten gebracht, bis es verhungert.

SCHLEICHER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 18 (4W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)	1 (-5)

Rettungswürfe Kon +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +8

Zustandsimmunitäten Blind

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Fährtenlos: Der Schleicher hinterlässt keine Spuren, die zeigen, wo er war oder wohin er geht.

Fehlbare Unsichtbarkeit: Der Schleicher ist unsichtbar. Diese Unsichtbarkeit kann durch drei Dinge umgangen werden:

Beinhaus-Kerzen: Im Licht einer Kerze, die aus dem Talg eines unbekannten Leichnams gefertigt wurde, erscheint der Schleicher in einer dunklen, durchscheinenden Form.

Kinder: Humanoide Kinder unter zehn Jahren können diese Unsichtbarkeit durchschauen.

Reflektierende Oberflächen: Der Schleicher erscheint als grauer, glatthäutiger Zweibeiner, wenn seine Reflexion in einem Spiegel oder auf einer anderen Oberfläche zu sehen ist.

AKTIONEN

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W4+4) Hiebsschaden plus 3 (1W6) nekrotischen Schaden.

Ich zog einst eine unversehrte Flasche feinen
Erdbeergeists aus dem Bauch eines Schlunddämons.
Keine Ahnung, wo er diese Beute aufgetrieben
hatte, aber ich will mich nicht beschweren.

– Tasha

SCHLUNDDÄMON

Schlunddämonen teilen die unstillbare Gier auf Blutvergießen und sterbliches Fleisch mit ihrem Meister Yeenoghu (ebenfalls in diesem Buch). Hat ein Schlunddämon acht Stunden lang gerastet, gelangt alles, was er verschlungen hat, direkt in den Hals des Herrn des Gemetzels.

Schlunddämonen erscheinen bei Gnoll-Kriegstrupps, die Yeenoghu verehren. Meist werden sie im Rahmen ritueller Opferungen von Humanoiden für den Meister beschworen. Die Gnolle befehlen die Dämonen nicht, sondern diese begleiten die Trupps einfach und fallen alles an, was die Gnolle angreifen.

Da Schlunddämonen in ihrem Hunger unterschiedslos sind, enthalten ihre Mägen nicht nur ihre letzte Beute, sondern auch alle möglichen Merkwürdigkeiten. Bestimme passend zur Kampagne oder per Würfel einen oder mehrere Mageninhalte anhand der Tabelle „Mageninhalte von Schlunddämonen“ aus.

MAGENINHALTE VON SCHLUNDDÄMONEN

W8 Mageninhalt

- 1 Intakter gefüllter Weinschlauch
- 2 Eisenpfanne
- 3 Überreste eines Seidenbanners mit Mond-und-Sterne-Motiv
- 4 Rostiger Kelch in Skeletthand
- 5 Schlüsselbund
- 6 Alter Lederstiefel
- 7 Bienenstock
- 8 Humanoide Zähne



SCHLUNDDÄMON

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht Abyssisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W8+2) Stichschaden.

Speien (Aufladung 6): Der Dämon erbricht sich in einem Würfel von 4,5 Metern Kantenlänge. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 11 (2W10) Säureschaden und fällt ins Erbrochene.

SCHWERTTODESALBEN

Wenn ruhmbesessene Krieger ehrenlos im Kampf sterben, können sie den Ort als Schwerttodesalben heimsuchen.

SCHWERTTODESALBEN-BEFEHLSHABER

Schwerttodesalben-Befehlshaber spuken auf Schlachtfeldern und greifen jeden an, der ihren Heldenmut in Frage stellt, sind jedoch denen freundlich gesinnt, die ihren Ruhm besingen.

SCHWERTTODESALBEN-KRIEGER

Schwerttodesalben-Krieger finden sich am häufigsten auf uralten Schlachtfeldern, wo Soldaten umzingelt und ohne Gnade abgeschlachtet wurden.

SCHWERTTODESALBEN-BEFEHLSHABER

Mittelgroßer Untoter, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Brustplatte, Schild)

Trefferpunkte 127 (15W8+60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Trutz gegen Vertreibung: Der Befehlshaber und alle anderen Schwerttodesalben innerhalb von neun Metern um ihn herum sind bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben, im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Befehlshaber muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Befehlshaber führt zwei Angriffe mit dem Langschwert oder dem Langbogen aus.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden.

Ruf zur Ehre (1-mal täglich): Wenn der Befehlshaber in diesem Kampf Schaden erlitten hat, gibt er sich selbst bis zum Ende seines nächsten Zugs einen Vorteil bei Angriffswürfen und 1W4+1 Schwerttodesalben-Krieger erscheinen in freien Bereichen innerhalb von neun Metern um ihn herum. Die Krieger bleiben, bis ihre Trefferpunkte auf 0 sinken, und ihre Züge finden direkt nach dem Zug des Befehlshabers mit demselben Initiativwert statt.

BONUSAKTIONEN

Kämpferischer Zorn: Der Befehlshaber führt einen Langschwert- oder Langbogenangriff aus, der bei einem Treffer zusätzlich 9 (2W8) nekrotischen Schaden verursacht. Angriffswürfe gegen ihn sind bis zum Beginn seines nächsten Zugs im Vorteil.



SCHWERTTODESALBEN-KRIEGER

Mittelgroßer Untoter, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)

Trefferpunkte 45 (6W8+18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Ungewöhnliche Natur: Der Krieger muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Streitaxt: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Langbogen: Fernkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W8+1) Stichschaden.

BONUSAKTIONEN

Kämpferischer Zorn: Der Krieger führt einen Streitaxt- oder Langbogenangriff aus. Angriffswürfe gegen ihn sind bis zum Beginn seines nächsten Zugs im Vorteil.

SEEGEZÜCHT

Viele der Geschichten, die in Hafentavernen zum Besten gegeben oder als Seemannslieder vorgetragen werden, handeln von Leuten, die auf See geblieben sind – doch nicht alle davon sind ertrunken und fort. Einige Unglückliche leben als Seegezücht weiter und spuken wie gepeinigte Spiegelbilder ihres früheren Selbst in den Wellen. Auf ihnen wachsen Korallen. Seepocken überwuchern sie. Ihre Lungen können nicht nur Luft atmen, sondern auch Wasser.

Die Geschichten nennen unzählige Gründe für diese merkwürdigen Verwandlungen. Sie warnen davor, sich in Meereselfen oder sonstige Meeresleute zu verlieben, sich in der Hoffnung auf guten Fang in Stürme zu wagen oder sein Herz einem Meeresgott zu versprechen. Hinter diesen Warnungen liegt eine tiefere Wahrheit: Was in den Wellen lauert, giert nach den Herzen und dem Verstand von Landbewohnern.

Kraken, Morkoth, Seevetteln, Maride, Sturmriesen und Drachenschildkröten (Morkoth ebenfalls in diesem Buch, alle anderen siehe *Monsterhandbuch*) sind nur einige der Kreaturen, die Sterbliche als Beute oder Diener betrachten.

SEEGEZÜCHT

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Aqual und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Begrenzt amphibisch: Das Seegezücht kann Luft und Wasser atmen, muss sich aber mindestens einmal täglich eine Minute lang ganz im Wasser befinden, um nicht zu ersticken.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Seegezücht führt zwei waffenlose Angriffe und einen Fischanatomie-Angriff aus.

Waffenloser Angriff: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Fischanatomie: Das Seegezücht nutzt eine der folgenden Optionen (wähle eine aus oder wirf einen W6):

1-2: Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden.

3-4: Giftstacheln: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 3 (1W6) Giftschaden und das Ziel muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

5-6: Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-12-Rettungswurf), wenn es sich um eine mittelgroße oder kleinere Kreatur handelt. Solange es gepackt bleibt, kann das Seegezücht dieses Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen.



Mancher Pechvogel findet sich durch einen finsternen Pakt oder einen Fluch in den Diensten eines solchen Meisters wieder. Hat ein Seegezücht einmal seine fischhafte Form angenommen, kann es das Wasser nicht mehr lange verlassen, ohne den Tod herauszufordern.

Seegezüchte gibt es in vielen verschiedenen Formen. Sie können Tentakel statt Arme haben, das Revolvergebiss eines Hais, die Stacheln eines Seeigels, die Flossen eines Wals, die Augen eines Oktopus, Haar wie Seegras oder eine Mischung solcher Merkmale. Einige der fischartigen Körperteile verleihen den Seegezüchten Spezialfähigkeiten.

SEEGEZÜCHTE DER PURPURFELSEN

Den Besuchern der Purpurfelsen, einer Inselkette in den Vergessenen Reichen, fällt häufig auf, dass unter den menschlichen Bewohnern der Inseln weder kleine Kinder noch alte Menschen zu finden sind. Dies liegt daran, dass der Nachwuchs der Felsländer von einem Kraken (siehe *Monsterhandbuch*) namens Slarkrethel eingefordert wird. Er macht die Kinder zu seinen Fanatikern, die ihm völlig ergeben sind. So kehren sie zwar als Menschen aus dem Meer zurück, doch wenn sie alt werden, verwandeln sie sich in Seegezücht und kehren zu ihrem Meister in der Tiefe zurück. Einige kommen auch teilweise verwandelt zurück und müssen sich dann vor Fremden verbergen, bis ihre Verwandlung vollständig ist, um das Geheimnis der Purpurfelsen zu bewahren.

Sie werden von Kraken-Priestern (ebenfalls in diesem Buch) betreut. Die meisten Priester stammen von der Insel, aber einige sind auch Kreaturen aus dem Wasser um die Purpurfelsen, beispielsweise Meervolk oder Seeooger (beide siehe *Monsterhandbuch*) oder sogar Meereselfen.

Was? Erwartet
Ihr von mir einen
Kommentar zu
diesen Kreaturen?
Nun gut, wie wäre
es damit: Ein treues
Haustier verdient
ein treues Haustier.
– Mordenkainen

Nur Mordenkainen kann auf jegliche
Art von Kameradschaft hinabblicken –
selbst auf eine mit einem geifernden,
giftigen Dämonenwelpen.

– Tasha



SHOOSUVA

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W10+48)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +6, Wei +5

Schadensresistenzen Blitz, Gift, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gnollisch, Telepathie auf 36 Meter

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Shoosuva führt einen Bissangriff und einen Schwanzstachelangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 26 (4W10+4) Stichschaden.

Schwanzstachel: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W8+4) Stichschaden und das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist vergiftet. Während es auf diese Art vergiftet ist, ist das Ziel zudem gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

BONUSAKTIONEN

Wüten: Wenn er die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 verringert, kann sich der Shoosuva bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate bewegen und einen Bissangriff ausführen.

SHOOSUVA

Ein Shoosuva ist ein Hyänen-Dämon, der von Yeenoghu (ebenfalls in diesem Buch) einem besonders mächtigen Anhänger gewährt wird – normalerweise einem Fang von Yeenoghu, siehe *Monsterhandbuch*. Ein Shoosuva manifestiert sich kurz nachdem ein Kriegstrupp von Yeenoghus Anhängern einen großen Sieg errungen hat. Er erscheint aus einer wogenden, stinkenden Rauchwolke aus dem Abyss. Im Kampf hält der Dämon ein Opfer mit seinem geifernden Kiefer fest, während er mit dem giftigen Stachel an seinem Schwanz auf ein anderes einsticht. Eine durch das Gift bewegungsunfähige Kreatur wird zur leichten Beute des nahen Kriegstrupps.

Jeder Shoosuva ist an einen bestimmten Anhänger von Yeenoghu gebunden und kämpft an der Seite seines Meisters. Ein Gnoll, dem ein Shoosuva gewährt wurde, steht in einem Yeenoghu gewidmeten Kampftrupp an zweiter Stelle nach einem Flind (ebenfalls in diesem Buch).

SIBRIEX

Sibirex gelten als so alt wie der Abyss selbst und suchen abgelegene Teile dieser Ebene heim, wo sie ihre bösen Fähigkeiten einsetzen, um neue Schrecken zu erschaffen und uralte Überlieferungen zu suchen. Rinnsale aus Blut und Eiter strömen aus dem Körper eines Sibriex und verschmutzen die Umgebung.

Sibriex haben Äonen damit verbracht, Wissen aus allen Ebenen anzuhäufen und zu horten – man weiß nie, wann es nützlich sein könnte. Aufgrund ihres unglaublichen Intellekts und ihrem Hort an Informationen werden sie von vielen aufgesucht, darunter auch von Dämonenfürsten.

SIBRIEX

Riesiger Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 150 (12W12+72)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 6 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Rettungswürfe Int +13, Cha +13

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Geschichte +13, Wahrnehmung +13

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 23, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Übungsbonus +6

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Sibriex scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Sibriex ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Verunreinigung: Der Sibriex strahlt eine neun Meter große Aura der Verdorbenheit in jede Richtung aus. Vegetation innerhalb der Aura verdorrt und der Boden in der Aura ist für andere Kreaturen schwieriges Gelände. Jede Kreatur, die ihren Zug in der Aura beginnt, muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erleidet sie 14 (4W6) Giftschaden. Bei erfolgreichem Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die Verunreinigung des Sibriex immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Sibriex führt drei Kettenangriffe aus und setzt Galle spritzen ein.

Kette: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 20 (2W12+7) Energieschaden.

Galle spritzen: Der Sibriex zielt auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 31 (9W6) Säureschaden.

Zauberwirken: Der Sibriex wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-21-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Befehl*, *Magie bannen*, *Monster festhalten*
1-mal täglich: *Schwachsinn*



Kreatur entstellen: Der Sibriex zielt auf bis zu drei Kreaturen innerhalb von 36 Metern, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie gegen Kreatur entstellen des Sibriex immun. Scheitert dieser, wird das Ziel vergiftet, wodurch es zudem eine Erschöpfungsstufe erhält. Während es auf diese Art vergiftet ist, muss das Ziel den Rettungswurf zu Beginn jedes seiner Züge wiederholen. Nach drei erfolgreichen Rettungswürfen endet das Gift, wodurch sämtliche dadurch verursachten Erschöpfungsstufen entfernt werden. Jeder gescheiterte Rettungswurf führt dazu, dass das Ziel eine weitere Erschöpfungsstufe erhält. Sobald das Ziel sechs Erschöpfungsstufen erreicht, stirbt es und verwandelt sich sofort in einen lebenden **Manen** (siehe *Monsterhandbuch*) unter der Kontrolle des Sibriex. Die körperliche Verwandlung kann nur durch den Zauber *Wunsch* aufgehoben werden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Sibriex kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Sibriex am Anfang seines Zugs zurück.

Entstellen (kostet 2 Aktionen): Der Sibriex setzt Kreatur entstellen ein.

Galle spritzen: Der Sibriex setzt Galle spritzen ein.

Zauber wirken: Der Sibriex setzt Zauberwirken ein.

Einige Sibriex fungieren als Berater und Orakel und manipulieren Dämonen, damit diese ihren Zwecken dienen. Andere verbreiten nur dann ihr Wissen, wenn das ihre Pläne vorantreibt.

Sibriex können die Macht des Abyss kanalisieren, um neue Dämonen aus anderen Kreaturen zu erschaffen. Einige Dämonen bitten Sibriex um physische Gaben, da Sibriex neue Körperteile transplantieren können, um Dämonen mehr Stärke, Sicht oder Ausdauer zu verleihen. Die Hilfe eines Sibriex ist jedoch niemals kostenlos – sie verlangen einen Dienst oder einen Schatz als Gegenleistung für ihre Fleischveränderung.

VARIANTE: FLEISCHVERÄNDERUNG

Kreaturen, die einem Sibriex begegnen, können bis zur Unkenntlichkeit verformt werden. Wenn der Rettungswurf gegen den Effekt Kreatur entstellen des Sibriex scheitert, würfle anhand der Tabelle „Fleischveränderung“ einen zusätzlichen Effekt aus. Dieser Effekt verschwindet, wenn von Kreatur entstellen endet. Wenn sich die Kreatur in einen Manen verwandelt, wird der Effekt zu einem festen Bestandteil des Körpers.

Eine Kreatur kann sich freiwillig der Fleischveränderung unterwerfen, einem qualvollen Vorgang, der mindestens eine Stunde lang andauert, während die Kreatur innerhalb von neun Metern um den Sibriex verbleibt. Würfle am Ende des Vorgangs einmal anhand der Tabelle – oder wähle einen Effekt aus –, um zu bestimmen, wie die Kreatur dauerhaft verwandelt wird.

FLEISCHVERÄNDERUNG

W100 Effekt

- 1–5 Die Haar-, Augen- und Hautfarbe des Ziels wird blau, rot, gelb oder gemustert.
- 6–10 Die Augen des Ziels ragen am Ende von Stielen aus seinem Kopf.

W100 Effekt

- 11–15 Aus den Händen des Ziels wachsen Klauen, die als Dolche verwendet werden können.
- 16–20 Eines der Beine des Ziels wird länger als das andere, wodurch seine Bewegungsrate um drei Meter verringert wird.
- 21–25 Die Augen des Ziels werden zu Leuchtfleuern, die einen Kegel von 4,5 Metern mit schwachem Licht füllen, wenn sie geöffnet sind.
- 26–30 Ein Paar gefiederte oder ledrige Flügel wachsen aus dem Rücken des Ziels und verleihen ihm eine Flugbewegungsrate von neun Metern.
- 31–35 Die Ohren des Ziels reißen sich vom Kopf los und huschen davon. Das Ziel ist taub.
- 36–40 Zwei Zähne des Ziels verwandeln sich in kurze Stoßzähne.
- 41–45 Die Haut des Ziels entwickelt rindenartige Schuppen, die ihm einen Bonus von +1 auf die RK verleihen, aber seinen Charisma-Wert um 2 auf bis zu 1 reduzieren.
- 46–50 Die Arme und Beine des Ziels werden vertauscht. Das Ziel kann sich nur kriechend fortbewegen.
- 51–55 Die Arme des Ziels werden zu Tentakeln mit Fingern an den Enden, wodurch seine Reichweite um 1,5 Meter erhöht wird.
- 56–60 Die Beine des Ziels werden unglaublich lang und federnd, wodurch seine Schrittbewegungsrate um drei Meter erhöht wird.
- 61–65 Dem Ziel wächst ein langer, dünner Schwanz, den es als Peitsche verwenden kann.
- 66–70 Die Augen des Ziels werden schwarz und es erhält Dunkelsicht auf eine Entfernung von bis zu 36 Metern.
- 71–75 Das Ziel schwillt an, wodurch sein Gewicht verdreifacht wird.
- 76–80 Das Ziel wird dünn und skelettartig, wodurch sein Gewicht halbiert wird.
- 81–85 Der Kopf des Ziels schwillt auf die dreifache Größe an.
- 86–90 Die Ohren des Ziels werden zu Flügeln, was ihm eine Flugbewegungsrate von 1,5 Metern verleiht.
- 91–95 Der Körper des Ziels wird ungewöhnlich zerbrechlich, wodurch das Ziel anfällig für Hieb-, Stich- und Wuchtschaden wird.
- 96–100 Dem Ziel wächst ein zweiter Kopf, wodurch es bei Rettungswürfen auf die Zustände Betäubt, Bezaubert und Verängstigt im Vorteil ist.



SPINNENELF

Spinnenelfen sind mehrarmige Zweibeiner mit Spinnenmerkmalen. Sie verehren Lolth. Die meisten leben in Kolonien im Unterreich und kämpfen gegen die Feinde der Dämonenkönigin der Spinnen. Vor langer Zeit unterzog der Kult von Lolth gefangene Elfen grässlichen Ritualen, durch die sie sich in Elfen-Spinnen-Mischwesen verwandelten. Man nannte sie Spinnenelfen. So wollte man brauchbare Krieger schaffen, die vor allem dem Kult ergeben waren und nur indirekt Lolth. Dies fand die Göttin nicht akzeptabel.

Zur Strafe manipulierte sie die Rituale ihrer Anhänger. Meist entstanden dabei die erwarteten dürrten Kreaturen, aber gelegentlich wurde auch ein Elf zu einem Choldrith (ebenfalls in diesem Buch), einer spinnenhaften Monstrosität, die selbst Spinnenelfen erzeugen und befehligen kann. Diese Choldrith führten die Spinnenelfen bald in die Rebellion gegen ihre Schöpfer, und sie gründeten anderswo im Unterreich freie Kolonien. Solche finden sich manchmal in abgelegenen, düsteren Gegenden der Oberflächenwelt als kriegerische Enklaven gegen die Feinde Lolths.

Der Kult von Lolth erzeugt heute noch nach Bedarf Spinnenelfen. Wenn kein Choldrith zugegen ist, sind Spinnenelfen hervorragende Arbeiter und können auch nützlich sein, wenn der Kult eine der unabhängigen Spinnenelfen-Kolonien infiltrieren will. Wenn allerdings unbeabsichtigt ein Choldrith entsteht, wird diese Kreatur vom Kult zerstört.

Als Diener Lolths lieben Spinnenelfen Spinnen. Sie züchten Spinnen und sonstige Arachniden wie Höhlenfischer (ebenfalls in diesem Buch). Spinnenelfen-Kolonien stellen Lolth-Schreine auf, die Spinnen und andere Diener Lolths anziehen wie Leuchtfener. Wo Spinnenelfen eine Kolonie gründen, wird die Umgebung rasch zu einem finsternen, tückischen Ort voller Spinnennetze.

Spinnenelfen sehen aus wie Spinnen, verhalten sich jedoch wie soziale Insekten, beispielsweise Ameisen. Sie unterteilen sich in Arbeiter- und Kriegerkasten. Sind Choldrith anwesend, stehen sie an der Spitze der Koloniehierarchie. Jeder Spinnenelf hat eine soziale Position, mit der Pflichten verbunden sind, und von jedem wird erwartet, dass er sich zu opfern bereit ist, um die Choldrith der Kolonie zu beschützen. Spinnenelfen sind mit Spinndrüsen ausgestattet und können mit ihren Fäden Fußböden, Wände, Gebäude, Gegenstände und Fallen für die Kolonie erzeugen. Krieger können Rüstungen aus diesen Fäden herstellen, die etwa mit Lederrüstungen vergleichbar sind. Arbeitergruppen könnten die Aufgabe haben, Fallgruben auszuheben und mit zarten Netzen zu bedecken, getarnt als erdige Oberfläche.

SPINNENELF

Kleine Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 18 (4W6+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Fertigkeiten Athletik +4, Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Spinnenmensch bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Spinnenelf ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Netzsin: Bei Kontakt mit einem Netz kennt der Spinnenelf den genauen Standort jeder anderen Kreatur im Kontakt mit demselben Netz.

Netzwandler: Der Spinnenelf ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Spinnenelf führt drei Dolchgriffe aus.

Dolch: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Stichschaden.

SPINNROSSE

Spinnrosse sind riesige Jagdspinnen, die durch die Tiefen des Unterreichs streifen. Weibliche Spinnrosse werden größer und stärker als männliche. Das Weibchen verschlingt das Männchen oft nach der Paarung. Zahlreiche Kreaturen des Unterreichs domestizieren Spinnrosse, insbesondere die Duergar (ebenfalls in diesem Buch). Die Weibchen dienen meist als Reittiere im Kampf, während die Männchen als Zugtiere eingesetzt werden.

Spinnrosse versuchen, vermeintliche Bedrohungen zu zerreißen – und sind sogar anderen Spinnrossen feindlich gesinnt. Als Nutztiere müssen ihre Betreuer sie getrennt voneinander unterbringen und ihnen Scheuklappen verpassen, damit sie sich nicht gegenseitig angreifen.

Spinnrosse sind intelligent genug, um einfache Handzeichen und Sprachbefehle zu lernen, aber selbst ein domestiziertes Spinnross kann sich gegen seine Betreuer wenden. Bei der Ausbildung eines Spinnrosses muss der Reiter eine Verbindung mit ihm eingehen. Dieser Vorgang beginnt meist kurz nach dem Schlüpfen des Spinnrosses. Während es wächst, arbeitet sein Reiter mit ihm daran, seine Jagdinstinkte zu kontrollieren.

Anstatt Netze zu spinnen, scheiden Spinnrosse eine zähflüssige Substanz aus ihren Beinen aus. Diese Masse ermöglicht es ihnen, an Wänden und Decken entlangzukriechen und ihre Beute zu packen.

Spinnrosse ähneln Spinnen so sehr, wie Worgs Wölfen ähneln. Die Kreaturen mögen ähnlich scheinen, Spinnrosse sind jedoch mehr als einfaches Ungeziefer.
– Mordenkainen



MÄNNLICHES SPINNROSS

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 13 (2W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Übungsbonus +2

Außergewöhnlicher Sprung: Die Sprungreichweite des Spinnrosses wird verdreifacht. Pro 0,3 Meter seiner Bewegungsrate, die es für den Sprung aufwendet, kann es einen Meter weit springen.

Spinnenklettern: Das Spinnross kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Klebriges Bein: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine kleine oder winzige Kreatur. **Treffer:** Das Ziel klebt am Bein des Spinnrosses und ist gepackt (SG-12-Rettungswurf). Das Spinnross kann nur jeweils eine Kreatur packen.

WEIBLICHES SPINNROSS

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 30 (4W10+8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen -

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Außergewöhnlicher Sprung: Die Sprungreichweite des Spinnrosses wird verdreifacht. Pro 0,3 Meter seiner Bewegungsrate, die es für den Sprung aufwendet, kann es einen Meter weit springen.

Spinnenklettern: Das Spinnross kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Klebriges Bein: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine mittelgroße oder kleine Kreatur. **Treffer:** Das Ziel klebt am Bein des Spinnrosses und ist gepackt (SG-12-Rettungswurf). Das Spinnross kann nur jeweils eine Kreatur packen.

STAHLPRÄDATOR

Ein Stahlprädatoren ist eine gnadenlose Maschine mit nur einem Zweck: sein Ziel unabhängig von Entfernung und Hindernissen zu lokalisieren und zu töten.

Stahlprädatoren werden von einem einzigartigen Modron mit einer Maschine in der Stadt Sigil hergestellt. Sein Hauptquartier befand sich jedoch nicht immer in der Stadt der Türen. In seiner ursprünglichen Heimat, der Ebene von Mechanus, wurde der geniale Modron für seine Erfindung hoch gelobt – bis er diese Schöpfungen gegen seine Vorgesetzten einsetzte. Stahlprädatoren richteten verheerende Schäden an der Modron-Hierarchie an, bis der abtrünnige Modron gefangen und ins Exil geschickt wurde. Jetzt betreibt er einen Laden in Sigil, in dem jeder zu einem hohen Preis einen Stahlprädatoren in Auftrag geben kann.

Um einen Stahlprädatoren zu erschaffen, muss die Maschine des Modron mit etwas gefüttert werden, um das Ziel des Prädatoren zu identifizieren, beispielsweise mit einer Haarsträhne, einem abgenutzten Handschuh oder einer viel benutzten Waffe. Sobald der neu erschaffene Stahlprädatoren aus der Maschine kommt, macht er sich auf die Suche nach seiner Beute. Er spürt die Position seines Ziels über Ebenengrenzen hinweg. Diese Zielerfassung ist jedoch nur bis auf einen Kilometer genau. Für die verbleibende Distanz nutzt der Stahlprädatoren sein Sehvermögen und seinen Geruchssinn, um seine Beute zu finden.

Sobald er sich im Kampf befindet, ignoriert der Stahlprädatoren jede andere Bedrohung, um sein Ziel anzugreifen, es sei denn, andere Kreaturen hindern ihn daran. In diesem Fall tut er, was nötig ist, um seine Mission zu erfüllen.



Wenn alles nach Plan verläuft, tötet ein Stahlprädatoren sein Ziel und kehrt dann freiwillig nach Sigil zurück. Dort wird er in Teile zerlegt, die für einen anderen Stahlprädatoren verwendet werden können. Kampfschaden kann jedoch dazu führen, dass dieser Instinkt versagt. In diesem Fall bleibt der Stahlprädatoren in dem Gebiet und macht Jagd auf andere Kreaturen, die seinem Ziel ähneln oder einfach in der Gegend leben. Derartige abtrünnigen Stahlprädatoren stellen eine Gefahr für jeden in der Nähe dar.

STAHLPRÄDATOR

Großes Konstrukt, normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 207 (18W10+108)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	17 (+3)	22 (+6)	4 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Kälte, Blitz, Nekrotisch, Schall

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 18 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Versteht Modron und die Sprache seines Besitzers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Übungsbonus +5

Magieresistenz: Der Stahlprädatoren ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Stahlprädatoren muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Stahlprädatoren führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 18 (2W10+7) Blitzschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 16 (2W8+7) Energieschaden.

Betäubendes Brüllen (Aufladung 5-6): Der Stahlprädatoren stößt ein Brüllen in einem in Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet eine Kreatur 33 (6W10) Schallschaden, lässt alles fallen, was sie hält und ist eine Minute lang betäubt. Die betäubte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht betäubt.

Zauberwirken: Der Stahlprädatoren wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken:

Je 3-mal täglich: *Dimensionstür* (nur auf sich selbst), *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst)

Traumwandler werden durch Isolation, Scham und ihre unendlich fremde Umgebung von der Realität getrennt. Dieses Delirium sickert in die Welt um sie herum und beeinflusst andere Kreaturen, die ihnen zu nahe kommen. In dem Glauben, dass sie in einem Traum leben und ihre Handlungen keine echten Konsequenzen haben, handeln Traumwandler nach Belieben und werden zu Kräften des Chaos. Auf ihren Reisen um die Welt sammeln sie Gegenstände und Kreaturen, die ihnen besonders wichtig erscheinen. Im Laufe der Zeit lagern sich die gesammelten Dinge an ihren Körpern an und werden in Stein gehüllt.

STEINRIESEN-TRAUMWANDLER

Riesiger Riese, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 161 (14W12+70)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +9, Wei +3

Fertigkeiten Athletik +14, Wahrnehmung +3

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Bezauberung des Traumwandlers: Ein Feind, der seinen Zug innerhalb von neun Metern vom Steinriesen-Traumwandler beginnt, muss einen SG-13-Charismarettungswurf ausführen, sofern der Traumwandler nicht kampfunfähig ist. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur vom Traumwandler bezaubert. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Sobald ihr der Rettungswurf gelingt, ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die Bezauberung des Traumwandlers immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Steinriesen-Traumwandler führt zwei Zweihandknüppel- oder Felsblock-Angriffe aus.

Zweihandknüppel: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 24 (4W8+6) Wuchtschaden.

Felsblock: Fernkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 22 (3W10+6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-17-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Versteinernde Berührung: Der Steinriesen-Traumwandler berührt eine höchstens mittelgroße Kreatur im Umkreis von drei Metern, die von ihm bezaubert ist. Das Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, wird das Ziel versteinert und der Traumwandler kann das Ziel an seinen Steinkörper anheften. Der Zauberspruch *Vollständige Genesung* und andere Magie, die Versteinerung aufheben kann, hat keinen Effekt auf eine versteinerte Kreatur, die an den Traumwandler angeheftet ist, es sei denn, er ist tot. In diesem Fall funktioniert die Magie wie gewöhnlich, befreit die versteinerte Kreatur und beendet den Zustandseffekt.



STEINRIESEN-TRAUMWANDLER

Die Oberfläche der Welt ist für Steinriesen ein fremdes Reich: veränderlich, temporär, Windböen und plötzlichem Regen ausgesetzt. Es ist so wild und wandelbar wie ein Traum – daher sehen sie sie als Traum. Nichts dort ist dauerhaft, also ist dort nichts real. Was an der Oberfläche passiert, spielt keine Rolle. Dort gemachte Versprechen und Pakte müssen nicht eingehalten werden. Das Leben und sogar die Kunst haben dort weniger Wert.

Steinriesen begeben sich manchmal auf Traumsuche an die Oberflächenwelt, um Inspiration für ihre Kunst zu suchen, eine Pause von jahrzehntelanger Langeweile einzulegen oder einfach um ihre Neugierde zu befriedigen. Manche, die sich auf diese Suche begeben, verlieren sich in diesem Traum. Andere Steinriesen werden zur Strafe an die Oberfläche verbannt. Der Grund, warum sie auf der Oberfläche gelandet sind, spielt keine Rolle – wenn derartige Steinriesen nicht unter Steinen Schutz suchen, können sie zu Traumwandlern werden.

Traumwandler nehmen in der sozialen Struktur der Steinriesen einen respektierten Platz ein. Sie gelten als Ausgestoßene, aber ihre Vertrautheit mit der Oberflächenwelt macht sie zu wertvollen Führern und ihre Erkenntnisse helfen anderen Steinriesen dabei, die Gefahren eines Lebens in einem Traum zu erkennen.



STEINVERFLUCHTER

Mittelgroßes Konstrukt,
normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)	8 (-1)	7 (-2)

Schadensempfindlichkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Steinverfluchte am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativwurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der Steinverfluchte bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Steinverfluchte keine Statue ist.

Schlauer Opportunist: Der Steinverfluchte ist bei Angriffswürfen von Gelegenheitsangriffen im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Steinverfluchte muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Versteinernde Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W8+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird es langsam versteinert und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs festgesetzt. Dann muss es den Rettungswurf wiederholen. Der Effekt endet, wenn der zweite Rettungswurf erfolgreich ist – anderenfalls ist das Ziel 24 Stunden lang versteinert.

STEINVERFLUCHTER

Steinverfluchte werden durch ein übles alchemistisches Ritual an einem versteinerten Humanoiden erschaffen. Für das Ritual wird ein Gemisch aus Basiliskenblut und Asche der verbrannten Federn eines Schreckhahns benötigt. Es erweckt ein schwaches Echo des Geists des versteinerten Opfers, belebt die Statue und verwandelt sie in einen nützlichen Wächter.

Steinverfluchte haben den böswilligen Drang, die Lebenden zu töten. Sie sind jedoch dem Wesen völlig loyal ergeben, das das Ritual zu ihrer Belebung durchgeführt hat, und gehorchen dessen Befehlen nach besten Kräften.

Im Kampf wachsen steinerne Klauen aus den Fingern eines Steinverfluchten, die von dickem, grauen Schlamm triefen. Dieser alchemistische Schlamm verwandelt Ziele, die von den Klauen getroffen werden, in Statuen.

Als Teil des Rituals zur Erschaffung eines Steinverfluchten formiert sich ein faustgroßer Obsidianschädel im Torso der Kreatur. Während der Steinverfluchte aktiv ist, ist der Schädel unsichtbar. Sobald er jedoch getötet wird, zerbricht die Statue und der Schädel fällt zu Boden. Da er den Zentralkpunkt für die Alchemie darstellt, die für die Erschaffung dieser Schrecken verwendet wurde, hallt ein schwaches Echo der Erinnerungen des ursprünglichen Opfers im Schädel wider. Jemand mit magischen Kenntnissen kann versuchen, Erinnerungen aus ihm zu extrahieren, um Einblicke in die Vergangenheit des Opfers oder Überlieferungen zu gewinnen, die sonst verloren wären.

KRYPTISCHES FLÜSTERN

Obwohl eine Kreatur, die in einen Steinverfluchten verwandelt wurde, längst tot ist, lebt ein vages Flüstern ihrer Erinnerungen im Obsidianschädel weiter, der sich im Körper des Steinverfluchten befindet. Am Ende einer kurzen Rast kann ein Charakter einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen, um zu versuchen, eine Erinnerung aus dem Schädel zu extrahieren. Dabei muss es sich um eine Antwort auf eine verbale Frage des Charakters an den Schädel handeln. Egal, ob der Wurf Erfolg hat oder fehlschlägt: Der Schädel kann kein zweites Mal auf diese Weise verwendet werden.

Diese Kreaturen stammen nicht aus den Sternen.

Derart schöne Lichter sollten nicht für eine solche Abscheulichkeit verantwortlich gemacht werden.

— Mordenkainen

STERNENGEZÜCHT

Die materielle Ebene stellt nur einen kleinen Teil des Multiversums dar. Jenseits der bekannten Existenzebenen liegen Reiche, die sterblichem Leben fremd sind. Einige sind so feindselig, dass selbst ein kurzer Kontakt ausreicht, um den Verstand eines Sterblichen zu brechen. Einige Wesen stammen jedoch aus diesen Reichen – sie hungern, suchen, kämpfen und manchmal träumen sie. Diese Uralten Übel sind viel älter als die meisten sterblichen Völker und sind dem Verstand dieser Kreaturen stets feindlich gesinnt.

So sehr die Uralten Übel auch danach streben, die materielle Ebene zu betreten und sie zu beherrschen, sie können oder wollen ihre Reiche nicht verlassen. Einige sind durch äußere Kräfte in ihren Dimensionen gefangen, einige sind untrennbar mit ihren Realitäten verbunden und andere finden einfach keinen Ausweg.

Die als Sternengezücht bekannten Kreaturen sind die Boten, Diener und Soldaten der Uralten Übel. Sie sind in der Lage, Formen anzunehmen, die in die materielle Ebene reisen können. Sie erscheinen meist mit einem Kometen – oder vielleicht bedeutet dieses Phänomen nur, dass sich Sternengezücht in der Nähe befindet und zur Kommunikation bereit ist. Wenn die Zeichen stimmen, versammeln sich Kultisten, lesen ihre blasphemischen Texte vor und führen die verstandesversengenden Rituale durch, die das Sternengezücht in die Welt leiten.

SEGEN DER URALTEN ÜBEL

Jünger bestimmter uralter Übel können den Dienern dieses Kults übernatürliche Gaben verleihen, darunter auch das Sternengezücht. Die folgenden Gaben stehen nur bestimmten Kulten zur Verfügung. Normalerweise besitzt eine Kreatur nur eine davon.

KULT VON ATROPUS, DER TOTGEBORENEN WELT

Blick der Verderbnis (Wiederaufladung 6): Der Kultist zielt auf eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 16 (3W10) nekrotischen Schaden und ist eine Minute lang vergiftet. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

KULT VON BOREM, VOM SEE DES KOCHENDEN SCHLAMMS

Borems Umarmung (1-mal täglich): Der Kultist berührt eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von sich. Das Ziel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder ist es von klebrigem, dampfendem Schlamm überzogen. Während es auf diese Art vom Schlamm verkrustet ist, ist seine Bewegungsrate halbiert, es kann keine Reaktionen ausführen und erleidet zu

Beginn jedes seiner Züge 10 (3W6) Feuerschaden. Der Effekt hält eine Minute lang an, bis der Kultist kampfunfähig ist oder stirbt, oder bis das Ziel in Wasser eintaucht.

KULT VON HAASK, DER STIMME VON HARGUT

Haasks Anwesenheit (1-mal täglich): Der Kultist verwandelt sich in ein winziges, schneckenähnliches Wesen und teleportiert sich auf die Schulter eines Humanoiden innerhalb von neun Metern, den er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen, oder ist es vom Kultisten bezaubert. Solange das Ziel verzaubert ist, übernimmt der Kultist im nächsten Zug des Ziels die Kontrolle über das Ziel. Am Ende dieses Zugs teleportiert der Kultist sich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann, und verwandelt sich in seine ursprüngliche Form zurück. In seiner schneckenähnlichen Form kann der Kultist nicht direkt das Ziel von Angriffen oder anderen Effekten sein, unterliegt jedoch Flächeneffekten.

KULT VON THARIZDUN, DEM ANGEKETTETEN GOTT

Tharizduns Funke (Wiederaufladung 6): Als Bonusaktion berührt der Kultist eine einfache Waffe, eine Kriegswaffe oder eine natürliche Waffe, falls vorhanden. Die nächste Kreatur, die von der berührten Waffe getroffen wird, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder ist sie bei allen Attributswürfen im Nachteil. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jeder Minute wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

KULT VON TYRANTHRAXUS, DEM GEFLAMMTEN

Gleißende Flammen (1-mal täglich): Mehrfarbige Flammen umgeben den Kultisten eine Minute lang, bis er kampfunfähig ist oder stirbt, oder bis der Kultist die Flamme löscht (erfordert keine Aktion). Während er in Flammen steht, verfügt der Kultist über Telepathie auf mit einer Reichweite von neun Metern und kann sich als Bonusaktion bis zu neun Meter an eine freie Stelle teleportieren, die er sehen kann. Zudem muss jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern um den Kultisten beginnt, einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 16 (3W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

STERNENGEZÜCHT-GRUE

Der stets grinsende, unheimlich starrende Grue hat statt Lippen Fangzähne und bewegt sich auf spindeldürren Beinen und langen Armen umher. Aus seltsamen Flecken seiner gräulichen Haut ragen Borsten und Stacheln heraus, und seine langen Finger enden in abgebrochenen, schmutzigen Nägeln. Grues sind das schwächste Sternengezücht. Eine Gruppe sich windender, krabbelnder Grues begleitet meist stärkeres Sternengezücht. Ihr ständiges Schnattern und Kreischen erzeugt unharmonische psychische Energie, die die Gedankenmuster anderer Kreaturen stört. Sie erleben blinkende Farben, Halluzinationen, Desorientierung und Wellen der Hoffnungslosigkeit.

STERNENGEZÜCHT-KOLOSS

Der Koloss ist eines der größten bekannten Sternengezüchte und hat glitzernde, durchscheinende Haut. Blasse und scheinbar lidlose Augen blicken unheilvoll aus einem Gesicht, das von zu vielen Zähnen und zu wenig Nase verzerrt wird.

Kolosse trifft man selten ohne einen befehlshabenden Sternengezücht-Seher (ebenfalls in diesem Buch) in der Nähe an. Ein Koloss scheint wenig Eigenwillen zu haben und beschützt seinen Meister um jeden Preis.



STERNENGEZÜCHT-GRUE

Kleine Aberration, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 17 (5W6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Psychisch
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Tiefensprache
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) **Übungsbonus** +2

Aura der Schreie: Kreaturen innerhalb von sechs Metern um den Grue, die keine Aberrationen sind, sind bei Rettungswürfen und bei Angriffswürfen gegen andere Kreaturen als den Sternengezücht-Grue im Nachteil.

AKTIONEN

Verwirrender Biss: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (2W4+1) Stichschaden und das Ziel muss einen SG-10-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls sind Angriffswürfe gegen das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zugs des Grue im Vorteil.



STERNENGEZÜCHT-KOLOSS

Große Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (13W10+65)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	8 (-1)	21 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Rettungswürfe Ges +3, Wei +5
Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Tiefensprache
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Psychischer Spiegel: Wenn der Koloss psychischen Schaden erleidet, erleidet stattdessen jede Kreatur innerhalb von drei Metern von ihm diesen Schaden – der Koloss erleidet keinen Schaden. Zudem können die Gedanken und der Standort des Kolosses nicht mit Magie wahrgenommen werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Koloss führt zwei Hiebangriffe aus. Wenn beide Angriffe dasselbe Ziel treffen, erleidet das Ziel zudem 9 (2W8) psychischen Schaden und muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es bis zum Ende des nächsten Zugs des Ziels betäubt.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W8+5) Wuchtschaden.

Mähende Arme (Aufladung 5-6): Der Koloss führt einen separaten Hiebangriff gegen jede Kreatur innerhalb von drei Metern von ihm aus. Jede getroffene Kreatur muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird sie umgestoßen.

STERNENGEZÜCHT-LARVENMAGUS

Ein Larvenmagus stellt eine alptraumhafte Kombination aus einem sterblichen Körper mit außerweltlicher Substanz dar. Wenn ein mächtiger Kultist – meist ein Hexenmeister oder ein anderer Zauberkultist – einer wurmartigen Gottheit wie Kyuss oder Kezef Kontakt mit dem kometengetragenen Abgesandten eines Uraltens Übels aufnimmt, kann der Abgesandte mit einem sterblichen Bewusstsein verschmelzen, um einen Larvenmagus zu erschaffen. Die Persönlichkeit des ursprünglichen Kultisten überlebt die Verwandlung nicht. Was daraus entsteht, ist völlig fremdartig.

STERNENGEZÜCHT-LARVENMAGUS

Mittelgroße Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W8+96)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +6, Cha +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Tiefensprache

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Übungsbonus +5

Zurück zu den Würmern: Wenn die Trefferpunkte des Magus auf 0 sinken, zerfällt er in einen **Insektenschwarm** (siehe *Monsterhandbuch*) im gleichen Bereich. Sofern der Schwarm nicht zerstört wird, formiert sich der Magus daraus 24 Stunden später erneut.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Magus führt drei Hieb- oder Mystischer-Blitz-Angriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W8+3) Wuchtschaden und das Ziel muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es bis zum Ende seines nächsten Zugs vergiftet.

Mystischer Blitz: Fernkampf-Zauberangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 19 (3W10+3) Energieschaden.

Würmerplage (Aufladung 6): Jede Kreatur außer einem Sternengezücht innerhalb von drei Metern um den Magus muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, anderenfalls erleidet sie 22 (5W8) nekrotischen Schaden und ist von Würmern geblendet und festgesetzt. Die betroffene Kreatur erleidet zu Beginn jedes Zugs des Magus 22 (5W8) nekrotischen Schaden. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.



Zauberwirken: Der Magus wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Einfache Illusion, Magierhand*
1-mal täglich: *Monster beherrschen*

REAKTIONEN

An Schwäche nähren: Wenn der Rettungswurf einer Kreatur innerhalb von sechs Metern um den Magus scheitert, erhält der Magus 10 temporäre Trefferpunkte.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Magus kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Magus am Anfang seines Zugs zurück.

Hieb: Der Magus führt einen Hiebangriff aus.

Mystischer Blitz (kostet 2 Aktionen): Der Magus führt einen Mystischer-Blitz-Angriff aus.

Nähren (kostet 3 Aktionen): Jede Kreatur, die von der Würmerplage des Magus festgesetzt ist, erleidet 13 (3W8) nekrotischen Schaden und der Magus erhält 6 temporäre Trefferpunkte.



STERNENGEZÜCHT-SEHER

Ein Sternengezücht-Seher ist oftmals der Anführer eines Kults, der eines oder mehrere Uralte Übel anbetet. Meist ist der Seher das einzige Mitglied, welches das volle Ausmaß der Schrecken begreift, die der Kult verehrt. Das Ziel des Sehers besteht darin, riesige Energiequellen anzuzapfen und schreckliche Riten durchzuführen, die eine Brücke zwischen der materiellen Ebene und dem sich windenden Chaos des Reichs eines Uralten Übels schaffen.

Ein Wesen, das als Sternengezücht-Seher in der materiellen Ebene erscheint, ist meist körperlos. Wenn ein Hexenmeister oder ein anderer Zaubermagier eine Verbindung mit ihm aufnimmt, übernimmt der Seher die Kontrolle über den Sterblichen und verwandelt ihn in einen Sternengezücht-Seher. Jede Spur des Sterblichen verschwindet unter einer Masse tumoröser Haut, die sich in seltsamen Wirbeln am ganzen Körper des Sehers aufbaut. Die Hände des Sterblichen werden zu dicken, flossenartigen Gliedmaßen, die den merkwürdigen Stab des Sehers greifen können. Dieser besteht aus Fleisch, Knochen und Sternenmaterial.

Ein Sternengezücht-Seher wird fast immer von mindestens einem Sternengezücht-Koloss begleitet (ebenfalls in diesem Buch). Ein Koloss ist nicht nur ein mächtiger Kämpfer: Wenn ein Seher dem Koloss psychischen Schaden zufügt, wird der Koloss nicht verletzt. Stattdessen prallt der Effekt ab und trifft andere Kreaturen.

STERNENGEZÜCHT-SEHER

Mittelgroße Aberration, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 153 (18W8+72)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Int +11, Wei +9, Cha +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Phasenverschobene Bewegung: Der Seher kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Seine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Jede Kreatur, durch die er sich bewegt, erleidet 5 (1W10) psychischen Schaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden. Der Seher erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Seher führt zwei Kometenstab- oder Psychische-Kugel-Angriffe aus.

Kometenstab: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 10 (1W8+6) Wuchtschaden plus 18 (4W8) psychischen Schaden und falls das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig.

Psychische Kugel: Fernkampf-Zauberangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. Treffer: Bewirkt 27 (5W10) psychischen Schaden.

Entfernung falten (Aufladung 6): Der Seher verzerrt den Raum um eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Diese Kreatur muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, wird das Ziel und alle Ausrüstung, die es trägt oder mit sich führt, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle teleportiert, die der Seher sehen kann. Anschließend erleidet jede Kreatur innerhalb von drei Metern um den ursprünglichen Bereich des Ziels 39 (6W12) psychischen Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel 19 (3W12) Schaden und wird nicht teleportiert.

REAKTIONEN

Raum biegen: Wenn der Seher von einem Angriffswurf getroffen werden würde, teleportiert er sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, und tauscht Plätze mit einem anderen Sternengezücht innerhalb von 18 Metern, das er sehen kann. Das andere Sternengezücht wird stattdessen vom Angriff getroffen.



Kultisten, die der Realität lästern, indem sie Uralte Übel anrufen, sprechen oft von einem fernen Reich, aus dem diese Wesen stammen.

In Wahrheit gibt es keinen einzelnen Ort oder Raum, aus dem sie stammen. Es gibt das Multiversum der Dinge, die sind, und es gibt das Multiversum der Dinge, die nicht sein sollten.

– Mordenkainen

STERNENGEZÜCHT-VERSTÜMMLER

Mittelgroße Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 71 (13W8+13)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Liegend, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Tiefensprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Lauerjäger: Der Verstümmler ist bei Initiativwürfen im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Verstümmler führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden. Wenn der Angriffswurf einen Vorteil hat, erleidet das Ziel außerdem 7 (2W6) psychischen Schaden.

Klauenwirbel (Aufladung 5-6): Der Verstümmler führt sechs Klauenangriffe aus. Vor oder nach diesen Angriffen kann er seine Bewegungsrate nutzen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

BONUSAKTIONEN

Heimlicher Schatten: Bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit führt der Verstümmler die Verstecken-Aktion aus.

STERNENGEZÜCHT-VERSTÜMMLER

Ein Verstümmler ist ein flacher, schleichender Alptraum mit mehreren schlaksigen Armen. Er kann zwischen vier und acht Armen haben, meist sind es jedoch sechs. Verstümmler kriechen über den Boden oder die Wände, bleiben in den Schatten und verstecken sich an Stellen, die zu flach oder zu hell scheinen. Dank ihrer gebeugten Haltung und abgemagerten Form wirken sie kleiner, als sie tatsächlich sind. Kultisten beschwören diese Kreaturen als Wächter und Assassinen – zwei Rollen, für die sie sich perfekt eignen.



STURMRIESEN- QUINTESSENT

Um das Unvermeidliche hinauszuzögern, suchen einige Sturmriesen am Ende ihrer natürlichen Lebensdauer nach einem Ausweg vor dem Tod. Sie loten die Tiefen ihrer mächtigen Verbindung zu den Elementen aus und gehen in die Natur auf, wodurch sie zu halbbewussten Stürmen werden. Der Schneesturm, der endlos um einen Berggipfel wütet, der Wirbel, der um eine abgelegene Insel tobt, oder das Gewitter, das unaufhörlich an einer zerklüfteten Küste heult, könnten die unsterbliche Form eines Sturmriesen sein, der an seiner Existenz festhält.

Ein Sturmriesen-Quintessent legt seine Waffen und Rüstung ab, erlangt jedoch die Macht, aus der Luft behelfsmäßige Waffen zu formen. Wenn der Riese keine Verwendung mehr für diese Elementarwaffen hat oder wenn der Riese stirbt, verschwinden die Waffen.

Ein Sturmriesen-Quintessent kann sich vorübergehend in seine wahre Riesenform zurückverwandeln und diese Form lange genug beibehalten, um mit einem Sterblichen zu kommunizieren, eine kurze Aufgabe zu erledigen oder seine Heimat gegen Angreifer zu verteidigen.

STURMRIESEN-QUINTESSENT

Riesiger Riese, normalerweise chaotisch gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 230 (20W12+100)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (Schweben), Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

Rettungswürfe Str +14, Kon +10, Wei +10, Cha +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Passive Wahrnehmung 20, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Übungsbonus +5

Amphibisch: Der Sturmriesen-Quintessent kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (1-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Quintessent den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Quintessent führt zwei Blitzschwert-Angriffe aus oder verwendet zweimal Windspeer.

Blitzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 40 (9W6+9) Blitzschaden.

Windspeer: Der Sturmriesen-Quintessent formt Wind in einen Wurfspieß und wirft ihn auf eine Kreatur innerhalb von 180 Metern, die er sehen kann. Der Wurfspieß fügt dem Ziel 19 (3W6+9) Energieschaden zu und trifft zielsicher. Danach verschwindet der Wurfspieß.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Quintessent kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Quintessent am Anfang seines Zugs zurück.

Windstoß: Der Quintessent zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann, und erschafft einen magischen Windstoß um das Ziel herum. Das Ziel muss einen SG-18-Stärkeerrettungswurf bestehen, anderenfalls wird es bis zu sechs Meter in eine vom Quintessent ausgewählte waagrechte Richtung bewegt.

Donnerkeil (kostet 2 Aktionen): Der Quintessent wirft einen Donnerkeil auf eine Kreatur innerhalb von 180 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet das Ziel 22 (4W10) Schallschaden, anderenfalls die Hälfte.

Eins mit dem Sturm (kostet 3 Aktionen): Der Quintessent verschwindet und löst sich im Sturm auf, der seinen Hort umgibt. Er kann diesen Effekt zu Beginn jedes seiner Züge beenden, wodurch er wieder ein Riese wird und an einem beliebigen Ort in seinem Hort erscheint. Während er aufgelöst ist, kann der Quintessent nur Hortaktionen ausführen und kann nicht das Ziel von Angriffen, Zaubersprüchen oder anderen Effekten werden. Der Quintessent kann diese Fähigkeit nur in seinem Hort ausführen. Er kann diese Fähigkeit zudem nicht einsetzen, wenn eine andere Kreatur den Zauber *Wetterkontrolle* oder ähnliche Magie verwendet, um den Sturm zu bändigen.



DER HORT EINES QUINTESSENTEN

Ein Sturmriesen-Quintessent braucht keine Burgen oder Gewölbe. Sein Hort ist meist eine abgelegene Region oder ein markantes geografisches Merkmal wie ein Berggipfel, ein großer Wasserfall, eine abgelegene Insel, ein nebelverhangener See, ein wunderschönes Korallenriff oder eine windgepeitschte Wüstenklippe. Der Sturm, in dem der Riese lebt, kann je nach Umgebung ein Schneesturm, ein Taifun, ein Gewitter oder ein Sandsturm sein.

HORTAKTIONEN

Ein Sturmriesen-Quintessent kann Hortaktionen in Riesenform und in einen Sturm verwandelt ausführen. Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Riese eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden):

Nebel: Der Riese erzeugt eine Sphäre aus Nebel – oder aus schlammigem Wasser, wenn er sich im Wasser befindet – mit einem Radius von sechs Metern, die auf einen beliebigen Punkt in seinem Hort zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Der Nebel hält an, bis ihn der Riese aufhebt (erfordert keine Aktion) und kann nicht von Wind aufgelöst werden.

Ohrenbetäubendes Dröhnen: Der Riese erzeugt einen Donnerschlag, der auf einem beliebigen Punkt in seinem Hort zentriert ist. Jede Kreatur innerhalb von sechs Metern um diesen Punkt muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zugs taub.

Sturm: Der Riese erzeugt eine 18 Meter lange, drei Meter breite Linie aus starkem Wind – oder starker Strömung, wenn er sich im Wasser befindet –, die von einem beliebigen Punkt in seinem Hort ausgeht. Jede Kreatur auf der Linie muss einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird sie 4,5 Meter in die Windrichtung gestoßen. Der Sturm löst Gas oder Dampf auf, und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in seinem Bereich. Geschützte Flammen wie die von Laternen haben eine 50-prozentige Chance, gelöscht zu werden.

REGIONALE EFFEKTE

Regionen, in denen ein Sturmriesen-Quintessent seinen Hort hat, werden von der Präsenz des Riesen entsteht, was zu mindestens einem der folgenden Effekte führt:

Blitze: Acht Kilometer um den Hort gibt es Tag und Nacht ununterbrochen Blitz und Donner.

Platzregen: 1,6 Kilometer um den Hort herum herrscht stets Regen, Schnee oder aufgewirbelter Staub oder Sand – je nachdem, was passender ist. Regen führt dazu, dass Flüsse und Bäche ihre Ufer füllen oder überlaufen – Schnee, Staub oder Sand bilden tiefe Verwehungen oder Dünen.

Winde: 1,6 Kilometer um den Hort herum weht ein starker Wind, durch den es unmöglich ist, ein Feuer zu entzünden, sofern der Ort nicht vom Wind geschützt ist.

Wenn der Riese stirbt, enden die regionalen Effekte von Blitz, Donner und starkem Wind sofort. Regen, Schnee und aufgewirbelter Staub lassen innerhalb von 1W8 Tagen allmählich nach.

STURMWIND-ÄLTESTER

Im Körper der Sturmwind-Ältesten manifestieren sich schreckliche Stürme. Sturmwind-Älteste sind Wesen aus Wolken, Wind, Regen und Blitzen. Sie nehmen die Form von Schlangen an und winden sich durch den Himmel. Das Land unter sich ertränken sie in Regenfluten und durchbohren es mit Lanzen aus Blitzen. Im Flug werden sie von wilden Winden umbraust, die ihr Chaos noch verstärken.

STURMWIND-ÄLTESTER

Gigantischer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 19

Trefferpunkte 264 (16W20+96)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 36 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	28 (+9)	23 (+6)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +12, Cha +11

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Gift, Schall

Zustandsimmunitäten Betäubt, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Der Sturmwind-Älteste fügt Gegenständen und Strukturen doppelten Schaden zu.

Lebender Sturm: Der Sturmwind-Älteste befindet sich stets in der Mitte eines Sturms von 1W6+6 Kilometern Durchmesser. Heftige Niederschläge in Form von Regen oder Schnee ereignen sich, wo der Sturmwind-Älteste sich aufhält, sodass der Bereich stets leicht verschleiert ist. Außerdem löschen die Niederschläge offenes Feuer und bedeuten einen Nachteil bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Gehör erfordern. Im Bereich des Sturmwind-Ältesten toben zudem stets schwere Stürme. Diese bedeuten einen Nachteil bei Fernkampfangriffswürfen. Sie löschen offenes Feuer und vertreiben Nebel.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Sturmwind-Älteste den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Luftgestalt: Der Sturmwind-Älteste kann in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Vorbeifliegen: Der Sturmwind-Älteste provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Reichweite eines Feindes verlässt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Sturmwind-Älteste führt zwei Donnernder-Hieb-Angriffe aus.

Donnernder Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 23 (4W6+9) Schallschaden.

Gewittersturm (Aufladung 6): Jede Kreatur innerhalb von 36 Metern vom Sturmwind-Ältesten muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 27 (6W8) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, ist die Kreatur außerdem bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt.



LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Sturmwind-Älteste kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbraucht legendäre Aktionen erhält der Sturmwind-Älteste am Anfang seines Zugs zurück.

Bewegung: Der Sturmwind-Älteste nutzt seine Bewegungsrate.

Blitzschlag (kostet 2 Aktionen): Der Sturmwind-Älteste kann jeden Punkt auf dem Boden unter sich mit einem Blitzschlag treffen. Jede Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um diesem Punkt muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 16 (3W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Heulendes Sturmgebräus (kostet 3 Aktionen): Der Sturmwind-Älteste entfesselt Donner und Wind in einer 90 Meter langen und sechs Meter breiten Linie. Gegenstände in diesem Bereich erleiden 22 (4W10) Schallschaden. Jede Kreatur im Bereich muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 22 (4W10) Schallschaden und wird bis zu 18 Meter weit in eine Richtung fort vom Bereich geschleudert. Wenn ein geschleudertes Ziel mit einem unbeweglichen Gegenstand wie Wände oder Böden oder einer anderen Kreatur kollidiert, erleidet das Ziel 3 (1W6) Wuchtschaden je drei Meter, die es vor dem Aufprall geschleudert wurde. Wenn das Ziel mit einer anderen Kreatur kollidiert, muss diese einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet den gleichen Aufprallschaden und wird umgestoßen.

Ich finde, Boshaftigkeit kann äußerst motivierend sein. Aber ungezügelter Raserei? Das führt meist nur zu Chaos.

– Tasha



TANARUKK

Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 95 (10W8+50)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Fertigkeiten Einschüchtern +2, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Feuer, Gift

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, sowie eine beliebige Sprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Magieresistenz: Der Tanarukk ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Tanarukk führt einen Bissangriff und einen Zweihandschwertangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Stichschaden.

Zweihandschwert: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Hiebschaden.

BONUSAKTIONEN

Aggressiv: Der Tanarukk nutzt seine Bewegungsrate in Richtung eines Gegners, den er sehen kann.

REAKTIONEN

Ungezügelter Raserei: Als Reaktion auf einen Nahkampfangriff kann der Tanarukk einen Biss- oder Zweihandschwertangriff gegen den Angreifer ausführen und ist dabei im Vorteil.

TANARUKK

Wenn dämonischer Einfluss die Herrscher eines Volkes oder einer Organisation korrumpiert, nutzen die Anführer manchmal abyssische Magie, um Tanarukks zu erschaffen, und nutzen diese wilden Krieger, um die Stärke ihrer Anhänger zu stärken.

Der Dämonenfürst Baphomet (ebenfalls in diesem Buch) teilt gerne das Geheimnis der Erschaffung von Tanarukks mit denen, die ihn um Macht bitten – auch der Kult von Groomsh hat hierzu ein Ritual gemeistert und verleiht es denen, die er für würdig befindet. Der Vorgang verdirbt das Subjekt und verwandelt es in einen bössartigen Unhold.

Obwohl Tanarukks als furchterregende Kämpfer geschätzt werden, stellen sie eine Bedrohung für ihre Verbündeten abseits des Schlachtfelds dar. Außerhalb des Kampfes sind Tanarukks zerstörerisch und unberechenbar. Sie werden meist von ihren Verbündeten gefangen gehalten. Ein unkontrollierter, freier Tanarukk wütet nach Belieben und versucht, gewaltsam die Macht zu übernehmen. Die meisten dieser Versuche scheitern, sind jedoch kostspielig. Wenn ein Tanarukk die Führung einer Gruppe übernimmt, wählt sie unweigerlich rücksichtslose Überfälle oder sogar den Krieg.



TITIVILUS

Dispater, der düstere Fürst von Dis, herrscht von seinem eisernen Palast aus und scheint sich hinter labyrinthartigen Gängen, eisernen Wänden, teuflischen Fallen und monströsen Dienern zu verstecken. Im Wissen, dass überall Feinde warten, befürchtet er, wie Moloch, Geryon und viele andere vertrieben zu werden. Er reist fast nie weiter als zur weitläufigen Stadt vor seinem Palast.

Dispater fürchtet sich zurecht, aber die wahre Bedrohung kommt nicht von außen. Der große Fehler des Fürsten bestand darin, sich von Titivilus verführen zu lassen, der sich durch Täuschung zum obersten Berater in Dispaters Hausstand erhob.

Obwohl Titivilus anderen Erzteufeln in physischer Stärke und Macht unterlegen ist, mangelt es ihm nicht an Hinterlist. Als gewitzter Politiker kämpfte er sich durch die Ränge zum zweitmächtigsten Teufel in Dis hoch, indem er zur richtigen Zeit das Richtige sagte, um zu bekommen, was er wollte. Er ist charmant und sympathisch, ein meisterhafter Verhandler und kann seine Opfer mit Worten derart verwirren, dass sie glauben, er stünde auf ihrer Seite. Mit diesem Talent hat Titivilus alle auf seinem Weg zur Macht manipuliert, um sie entweder für seine Sache zu gewinnen oder als Bedrohung zu beseitigen.

Seit dem Aufstieg in seinen Rang hat Titivilus Dispater davon überzeugt, dass es unzählige Verschwörungen gegen ihn gibt und dass Asmodeus selbst versucht, Dispater zu entmachten. Als Antwort darauf hat sich Dispater in seinen Palast zurückgezogen und alltägliche Entscheidungen Titivilus überlassen. Er hat ihn sogar autorisiert, Sterblichen zu antworten und mit ihnen Verhandlungen zu führen, die Dispater beschwören wollen. Titivilus repräsentiert nun seinen Meister und spricht für ihn. Aufgrund dieser Entwicklung flüstern einige, dass sich Dispater als Titivilus tarnt oder dass Titivilus den Erzfürsten beseitigt und ersetzt hat.

Titivilus weiß um die Unsicherheit seiner Position. Schließlich kann Dispaters Akzeptanz seiner Pläne und Ratschläge nur so lange andauern, bis ein anderer Verschwörer eingreift und die Wahrheit enthüllt. Als Absicherung hat Titivilus begonnen, Außenstehende zu rekrutieren, um sich mit problematischen Teufeln zu befassen, ihn gegen Kritik zu isolieren und vor allem Probleme zu schaffen, die er lösen kann, um seinem Meister seinen Wert zu beweisen. Titivilus findet Abenteurer, die für diese Aufgaben gut geeignet sind, und rekrutiert sie direkt oder über Vermittler, um sie später nach seinen Plänen einzusetzen.

TITIVILUS

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 150 (20W8+60)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	22 (+6)	17 (+3)	24 (+7)	22 (+6)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +8, Wei +11, Cha +13

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Motiv erkennen +11, Täuschen +13, Überzeugen +13

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Übungsbonus +5

Bauchrednerei: Immer wenn Titivilus spricht, kann er einen Punkt innerhalb von 18 Metern um ihn herum wählen – seine Stimme ertönt von diesem Punkt aus.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Titivilus den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Titivilus ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Titivilus erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn er Kälteschaden oder gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Titivilus stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Titivilus führt einen Silberschwertangriff aus und verwendet Furchterregendes Wort.

Silberschwert: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 8 (1W8+4) Energieschaden oder 9 (1W10+4) Energieschaden, wenn beidhändig geführt, plus 16 (3W10) nekrotischen Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird außerdem sein Trefferpunktemaximum um die Hälfte des erlittenen nekrotischen Schadens verringert.

Furchterregendes Wort: Titivilus zielt auf eine Kreatur innerhalb von drei Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es eine Minute lang vor ihm verängstigt. Ein auf diese Weise verängstigtes Ziel muss in jedem seiner Züge die Spurt-Aktion ausführen und sich auf dem sichersten Weg von Titivilus entfernen. Kann es sich nicht bewegen, muss es die Spurt-Aktion nicht ausführen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken: Titivilus wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-21-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einflüsterung, Gestalt verändern, Mächtiges Trugbild, Unauffindbarkeit, Verständigung*

Je 3-mal täglich: *Ablenkung, Erinnerung verändern*

Teleportieren: Titivilus teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Verdrehte Worte: Titivilus zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-21-Charismarettungswurf bestehen, anderenfalls ist es eine Minute lang von Titivilus bezaubert. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf wiederholen, wenn Titivilus ihm Schaden zufügt. Eine Kreatur, der der Rettungswurf gelingt, ist 24 Stunden lang gegen Titivilus verdrehte Worte immun.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Titivilus kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Titivilus am Anfang seines Zugs zurück.

Teleportieren: Titivilus verwendet Teleportieren.

Verderbte Führung: Titivilus verwendet verdrehte Worte.

Alternativ zielt er auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die von ihm bezaubert ist. Das bezauberte Ziel muss einen SG-21-Charismarettungswurf bestehen, anderenfalls entscheidet Titivilus über die Aktion des Ziels beim nächsten Zug des Ziels.

Angriff (kostet 2 Aktionen): Titivilus führt einen Silberschwertangriff aus und verwendet Furchterregendes Wort.



TLINCALLI

Tlincalli, auch Skorpionvolk genannt, sind mit Chitin bedeckte Kreaturen mit einem menschenähnlichen Oberkörper und dem Unterkörper eines riesigen Skorpions, inklusive einem Stachel am Ende eines langen Schwanzes. Diese Wüstenkreaturen ziehen durch trockene Länder und jagen in der Morgen- und Abenddämmerung. Dazwischen warten sie die Hitze des Tages oder die Kälte der Nacht ab, indem sie sich in lockerem Sand oder Erde vergraben. Bei unbeugsamem Gelände lauern sie in Ruinen oder niedrigen Höhlen.

Tlincalli bleiben nur so lange an einem Ort, solange die Jagd in der unmittelbaren Umgebung lukrativ ist. Auf ihren Wanderungen kommen sie jedoch möglicherweise immer wieder an den gleichen Orten vorbei. Sie lassen sich auch vorübergehend nieder, wenn es Zeit ist, Eier zu legen und eine neue Brut schlüpfen zu lassen.

Dieses Skorpionvolk legt seine Eier an warmen Orten ohne direkte Sonneneinstrahlung, oftmals mitten zwischen Kakteen in der Nähe des derzeitigen Lagers. Die Eier werden durch harte Schalen geschützt, die mit einem lähmenden Gift überzogen sind, das dem ihrer Stacheln ähnelt. Dieses Gift macht die meisten Möchtegernjäger wehrlos, die es wagen, ein Ei zu zerbrechen, wenn die Tlincalli-Eltern erscheinen, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Tlincalli fressen, was sie töten, egal ob ihre Jagdnetze Wüstentiere oder Karawanen fangen. Wenn sie jedoch neue Mäuler zu stopfen haben, lassen sie einen Teil ihrer Beute am Leben. Tlincalli verwenden ihre Stacheln und Dornenketten, um Opfer zu lähmen und zu fesseln. Danach bringen sie diese Gefangenen zu ihrem Lager und binden sie an Kakteen oder Felsformationen. Bei Sonnenuntergang kommen die frisch geschlüpften Jungen aus dem Hort, um die Gefangenen lebendig zu fressen.

Diese Raubtiere sehen sich als großartige Jäger und respektieren andere mit gleichen Fähigkeiten. Wenn ein Tlincalli auf einen mächtigeren Jäger wie einen blauen Drachen trifft, wägt er sorgfältig ab, ob er dem überlegenen Jäger dienen, weiterziehen oder bis zum Tod kämpfen soll, um ihn als Konkurrenz auszuschalten.

Tlincalli bauen selten Städte, stellen Kleidung her oder bauen Metalle ab. Stattdessen plündern sie den größten Teil von dem, was sie brauchen oder wollen. Sie schmelzen jedoch geplündertes Metall ein, um primitive Waffen, Rüstungen und Werkzeuge zu schmieden.

TLINCALLI

Große Monstrosität, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (10W10+30)

Bewegungsrate 12 m

STR	CES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Tlincalli

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Tlincalli führt einen Langschwert- oder Dornenkettengriff sowie einen Stachelangriff aus.

Dornenkette: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden und das Ziel wird gepackt (SG-11-Rettungswurf), wenn es sich um eine große oder kleinere Kreatur handelt. Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Tlincalli kann die Dornenkette nicht gegen andere Ziele einsetzen.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 7 (1W8+3) Hiebschaden oder 8 (1W10+3) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden und das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, ist das Ziel außerdem gelähmt, solange es vergiftet ist. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



TODESKUSS

Ein Todeskuss ist ein niederer Betrachter, der entstehen kann, wenn ein echter Betrachter lebhaft davon träumt, Blut zu verlieren. Form und Farbgebung ähneln den des Träumers, er ist jedoch blasser und hat statt magischer Augenstrahlen zehn lange Tentakel, die jeweils in einem Maul voller Zähne enden. Durch diese Tentakelmäuler kann er mit hoher Fistelstimme sprechen.

Todesküsse fürchten echte Betrachter, von welchen sie umstandslos getötet oder unterworfen werden können. Sie sind nicht so selbstherrlich wie die stärkeren Betrachter und unterwerfen sich ihrem Schöpfer oder anderen Betrachtern, denen sie begegnen. Sobald diese jedoch abgelenkt sind, versuchen die Todesküsse zu flüchten.

Todesküsse ernähren sich von Blut, heilen sich damit und generieren elektrische Spannung im Körper. Nichts fürchten sie so sehr wie zu verhungern. Daher hinterlassen sie eine stete Spur blutleerer Kadaver, auch von kleinen Wesen wie Ratten. Unterirdisch nutzen sie ihre Tentakel als Fühler, mit denen sie die Umgebung in alle Richtungen abtasten. Oberirdisch bleiben die Tentakel eingezogen, sodass sie beim Jagen urplötzlich damit zuschlagen können.

Ein Todeskuss hat weder die Intelligenz noch die Kampffähigkeiten eines echten Betrachters. Meist hängt er sich einfach mit den Tentakeln an seine Beute und saugt ihr das Blut aus, bis keins mehr übrig ist. Aus überlegener Position heraus, wenn die Beute keine Gefahr darstellt, spielt der Todeskuss gerne mit ihr und zögert ihren Tod hinaus.

Todesküsse jagen meist einzeln. Begegnen sich mehrere Todesküsse, kann es je nach Zustand und Stolz zum Kampf oder zur Flucht kommen, aber auch zum Zusammenschluss.

TODESKUSS

Große Aberration (Betrachter), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 142 (15W10+60)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Blitz

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Blitzblut: Kreaturen innerhalb von 1,5 Metern vom Todeskuss erleiden 5 (1W10) Blitzschaden, wenn sie den Todeskuss mit einem Nahkampfangriff treffen, der Stich- oder Hiebschaden bewirkt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Todeskuss führt drei Tentakelangriffe aus. Bis zu drei davon können durch Blutabsaugung ersetzt werden: je einer pro Tentakel, mit dem der Todeskuss eine Kreatur gepackt hält.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-14-Rettungswurf), wenn es sich um eine riesige oder kleinere Kreatur handelt. Solange es gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Todeskuss kann diesen Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen. Der Todeskuss hat zehn Tentakel.

Blutabsaugung: Eine Kreatur, die vom Tentakel eines Todeskusses gepackt wurde, muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 22 (4W10) Blitzschaden, und der Todeskuss gewinnt halb so viele Trefferpunkte zurück.

TORTEL

TORTEL

Tortel sind allesfressende, schildkrötenartige Zweibeiner. Ein Panzer bedeckt den größten Teil ihres Körpers. Da sie ihr Zuhause auf dem Rücken tragen, haben Tortel kein Bedürfnis, lange an einem Ort zu verbleiben.

Die meisten Tortel sehen gerne, wie andere Völker leben. Tortel können ohne Heimweh viele Jahrzehnte von ihrem Heimatland entfernt verbringen. Sie betrachten oft ihre derzeitigen Gefährten als ihre Familie.

TORTEL

Der allgemeine Wertekasten für Tortel repräsentiert einen Krieger, insbesondere einen, der in die Ferne reist.

TORTEL-DRUIDE

Viele Tortel sehen die Welt als einen wundersamen Ort an. Sie leben dafür, eine Brise durch Bäume wehen zu hören, einen Frosch auf einem Seerosenblatt quaken zu sehen oder auf einem überfüllten Markt zu stehen. Tortel-Druiden genießen diese Dinge mehr als andere und kanalisieren die natürliche Magie der Welt um sie herum.

TORTEL

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Athletik +4, Überlebenskunst +3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) **Übungsbonus** +2

Atem anhalten: Der Tortel-Druide kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

AKTIONEN

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Hiebsschaden.

Speer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden, wenn beidhändig im Nahkampf geführt.

Leichte Armbrust: Fernkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W8) Stichschaden.

Panzerverteidigung: Der Tortel zieht sich in seinen Panzer zurück. Bis er wieder hervorkommt, hat er einen Bonus von +4 auf seine RK und ist bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil. Im Panzer ist der Tortel liegend, seine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden, er ist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil, kann keine Aktionen ausführen, und seine einzige Aktion besteht darin, aus dem Panzer hervorzukommen.



TORTEL-DRUIDE

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +4, Naturkunde +2, Überlebenskunst +4

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Atem anhalten: Der Tortel-Druide kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Tortel-Druide führt zwei Klauenangriffe und zwei Angriffe mit Zorn der Natur aus.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Hiebsschaden.

Zorn der Natur: Fernkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 27 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W6+2) eines vom Tortel-Druiden bestimmten Schadens: Blitz, Feuer, Kälte oder Schall.

Panzerverteidigung: Der Tortel-Druide zieht sich in seinen Panzer zurück. Bis er wieder hervorkommt, hat er einen Bonus von +4 auf seine RK und ist bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil. Im Panzer ist der Tortel-Druide liegend, seine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden, er ist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil, kann keine Aktionen ausführen, und seine einzige Aktion besteht darin, aus dem Panzer hervorzukommen.

Zauberwirken: Der Tortel-Druide wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Druidenkunst, Göttliche Führung*

Je 2-mal täglich: *Donnerwoge, Mit Tieren sprechen, Person festhalten, Wunden heilen*

TOTENMEISTER

Ein Pakt zwischen einem Hexenmeister und einem Schutzherrn ist keine Kleinigkeit – jedenfalls nicht aus Sicht des Hexenmeisters. Die Konsequenzen des Bruchs eines Pakts können gravierend sein, sogar tödlich.

Ein Hexenmeister, der stirbt, bevor er einen Pakt mit einem bösen Schutzherrn geschlossen hat, läuft in Gefahr, als Totenmeister aufzuerstehen. Dies sind üble Untote, die ihrem andersweltlichen Schutzherrn dienen wollen.

Mächtige Nekromanten wissen, wie man sich einen Totenmeister erschafft und dienstbar macht, indem man als sein Schutzherr fungiert.



TOTENMEISTER

Mittelgroßer Untoter (Hexenmeister), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 36 (8W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +4, Cha +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Resistenz gegen Wandeln: Der Totenmeister ist bei Rettungswürfen gegen Effekte im Vorteil, die untot machen.

Ungewöhnliche Natur: Der Totenmeister muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Totenmeister führt zwei Todesklauen- oder Grabgeschoss-Angriffe aus.

Todesklauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (2W6+2) nekrotischen Schaden.

Grabgeschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W10+3) nekrotischen Schaden.

Zauberwirken: Der Totenmeister wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*

Je 1-mal täglich: *Hunger von Hadar*, *Magie bannen*, *Spinnenklettern*, *Unsichtbarkeit*

TOTENMEISTER

Neu erweckte Totenmeister sind vom Bedürfnis durchdrungen, ihrem Meister zu dienen. Die Ziele und Wünsche aus ihren Lebzeiten entfallen, wenn sie ihrem Schutzherrn nicht gefallen, und dessen Wünsche werden zum gesamten Inhalt. Der Totenmeister beginnt sofort mit der Arbeit für seinen Schutzherrn.

Worum es auch geht, stets stehen die Interessen des Schutzherrn im Mittelpunkt, seien es Bagatellen oder Angelegenheiten kosmischen Ausmaßes. Ein Totenmeister im Gefolge eines Unholds könnte daran arbeiten, den Tempel eines bestimmten Gottes zu zerstören. Ein Totenmeister, der einem Großen Alten dient, könnte das Material beschaffen, um eine grauenhafte Wesenheit zu beschwören. Bei schwierigen Zielen kann der Totenmeister gezwungen sein, einer anderen mächtigen Kreatur zu dienen oder sich selbst Sklaven zu suchen.

TOTENMEISTER-GRUFTSCHRECKEN

Totenmeister-Gruftschrecken wurden zur Strafe eines Großteils ihrer Magie beraubt. Sie sind eine Mischung aus den Hexenmeistern, die sie einst waren, und jenen jämmerlichen Kreaturen namens Gruftschrecken.

TOTENMEISTER-STRATEGE

Totenmeister existieren zwar, um ihren Schutzherrn zu dienen, doch sie behalten auch eine gewisse Freiheit beim Planen und Ausführen. Mächtige Totenmeister rekrutieren niedere Kreaturen, um ihre Missionen voranzubringen, und werden zu Strategen hinter großen Verschwörungen und Intrigen, welche in Akten höchster Bosheit kulminieren.

TOTENMEISTER-GRUFTSCHRECKEN

Mittelgroßer Untoter (Hexenmeister), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 37 (5W8+15)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Totenmeister bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Totenmeister muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Totenmeister führt zwei Lebensentzug- oder Grabgeschoss-Angriffe aus.

Lebensentzug: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W8+2) nekrotischen Schaden. Das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um die Höhe des erlittenen Schadens verringert. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Humanoide, die durch diesen Angriff getötet werden, erheben sich 24 Stunden später als **Zombies** (siehe *Monsterhandbuch*) unter Kontrolle des Totenmeisters, sofern sie nicht zuvor wiederbelebt oder ihre Leichen zerstört werden. Der Totenmeister kann höchstens zwölf Zombies zugleich unter seiner Kontrolle haben.

Grabgeschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 12 (2W8+3) nekrotischen Schaden.

Zauberwirken: Der Totenmeister wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*
Je 1-mal täglich: *Furcht*, *Person festhalten*

TOTENMEISTER-STRATEGE

Mittelgroßer Untoter (Hexenmeister), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 110 (20W8+20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Int +5, Cha +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

Resistenz gegen Wandeln: Der Totenmeister ist bei Rettungswürfen gegen Effekte im Vorteil, die untot machen.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Totenmeisters nicht.

Ungewöhnliche Natur: Der Totenmeister muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Totenmeister führt zwei Todesklauen- oder Grabgeschoss-Angriffe aus.

Todesklauen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (3W6+3) nekrotischen Schaden):

Grabgeschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (3W8) nekrotischen Schaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss es einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird durch dunkle Tentakel eine Minute lang festgesetzt. Festgesetzte Ziele können eine Aktion verwenden, um den Rettungswurf zu wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg zu beenden.

Zauberwirken: Der Totenmeister wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*

Je 1-mal täglich: *Dimensionstür*, *Dunkelheit*, *Fliegen*, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit*

TROLLE

Trolle, die fast vernichtet werden, aber überleben und sich aus Hautfetzen regenerieren, weisen bizarre Merkmale auf. Die daraus hervorgehenden, radikal veränderten Trolle wie Fäulnistrolle, Geistertrolle und Gifttrolle tauchen besonders dann auf, wenn sich Trolle in der Gegenwart von starker Magie, Ebenenenergie, Krankheiten oder Tod regenerieren, oder wenn ihre Körper von elementaren Kräften beschädigt wurden. Die ungewöhnlichen Formen können auch von der Ritualmagie böser Zauberwirker oder durch eigene Praktiken der Trolle erschaffen werden, wie es bei Schreckenstrollen der Fall ist.

VAPRAK DER ZERSTÖRER

Obwohl Trolle selten gläubig sind oder spirituellen Fragen nachgehen, fürchten und verehren einige ein Wesen namens Vaprak der Zerstörer. Vapraks wahre Natur ist ein Mysterium, aber Vaprak wird immer als eine schreckliche, missgestaltete, grünliche Kreatur dargestellt, die stark einem Troll ähnelt. Vaprak leidet an Anfällen sinnloser Zerstörung und fürchtet unkontrolliert die Pläne und Ambitionen anderer Gottheiten.

Vapraks Trollanbeter glauben, dass dieser Gott die Seelen derjenigen verschlingt, die gekocht oder verdaut wurden – also ein Tod durch Feuer oder Säure. Andernfalls spuckt der Gott die Seele zurück in die Welt, um einen neuen Körper zu regenerieren.

FÄULNISTROLL

Ein Troll, der bei der Regeneration mit Wellen nekrotischer Energie durchdrungen wird, kann eine Symbiose mit dieser tödlichen Macht entwickeln. Der Körper des Trolls verwelkt und das Fleisch fällt so schnell vom Körper ab, wie es sich bildet. Irgendwann kann sich ein Fäulnistroll nicht mehr regenerieren, obwohl er immer noch normal heilt. Die Kreatur wird von nekrotischer Energie durchströmt – allein die Nähe zu einem Fäulnistroll setzt andere Kreaturen tödlicher Strahlung aus.

GEISTERTROLL

Ein mit psychischer Energie bestrahlter Troll kann bei der Regeneration eine körperlose Form annehmen. Die Psyche des Trolls überlebt, aber der Körper ist so substanzlos wie ein Schatten. Der Troll ist sich der Verwandlung vielleicht nicht bewusst – die Kreatur bewegt sich immer noch und greift mit Zähnen und klauen an –, aber jetzt zielt der Troll auf den Geist seiner Opfer.



SCHRECKENSTROLL

GIFTTROLL

Ein Troll, der hohe Dosen Gift überlebt, kann sich in einen Gifttroll verwandeln. Bleibendes Gift durchdringt Blut und Gewebe des Trolls. Gift sickert zudem aus den Poren und bedeckt die Reißzähne und Klauen des Trolls. Diese Kreaturen sind im Nahkampf besonders gefährlich, da Gift von ihrem Fleisch tropft und aus jeder ihrer Wunden spritzt.

SCHRECKENSTROLL

Trolle töten und fressen fast alles – in seltenen Fällen auch andere Trolle. Dieser Kannibalismus bewirkt, dass ein Troll ungewöhnlich groß wird. Die daraus hervorgehenden Schreckenstrolle gieren nach immer mehr Trollfleisch, um weiter zu wachsen.

Schreckenstrolle werden zudem größer, indem sie sich selbst Fleisch transplantieren. Wenn ein Stück zuckendes Trollfleisch an eine frische Wunde eines Schreckenstrolls gebunden wird, integriert seine Regenerationsfähigkeit die neue Masse in die eigene Muskulatur des Trolls. Noch furchterregender sind die vielen Arme, Augen, Klauen und Organe, die Terrortrolle ihren Opfern entreißen und auf ihre Körper transplantieren.



FÄULNISTROLL

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W10+72)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	22 (+6)	5 (-3)	8 (-1)	4 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Ranzige Degeneration: Am Ende jedes Zugs des Fäulnistrolls erleidet jede Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um ihn 11 (2W10) nekrotischen Schaden, es sei denn, der Troll hat seit dem Ende seines letzten Zugs Säure- oder Feuerschaden erlitten.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Geistertroll führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (1W10+4) Stichschaden plus 16 (3W10) nekrotischen Schaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden.



GEISTERTROLL

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 130 (20W10+20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpfung, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Körperlose Bewegung: Der Geistertroll kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet.

Regeneration: Der Geistertroll erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll psychischen oder Energieschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Troll stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Geistertroll führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 19 (3W10+3) psychischen Schaden und das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es eine Minute lang betäubt. Das betäubte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 19 (3W10+3) psychischen Schaden.

GIFTTROLL



GIFTTROLL

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 94 (9W10+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Giftspritzer: Wenn der Gifftroll jeglichen Schaden außer psychischen Schaden erleidet, erleidet jede Kreatur innerhalb von 1,5 Metern 9 (2W8) Giftschaden.

Regeneration: Der Gifftroll erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Feuer- oder Säureschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Troll stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Geistertroll führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W6+4) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Gifttrolls vergiftet.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Hiebsschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Sprühgift (Aufladung 6): Der Gifftroll schneidet sich selbst mit einer Klaue und versprüht Gift in einem Würfel mit 4,5 Meter Kantenlänge. Der Troll erleidet 7 (2W6) Hiebsschaden, der nicht reduziert werden kann. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 18 (4W8) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht vergiftet. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

SCHRECKENTROLL

Riesiger Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 172 (15W12+75)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	9 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Rettungswürfe Wei +5, Cha +2

Fertigkeiten Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Regeneration: Der Schreckenstroll erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Säure- oder Feuerschaden erleidet, erhält er zu Beginn seines Zugs nur 5 Trefferpunkte zurück. Der Troll stirbt nur, während er 0 Trefferpunkte hat und von einem Angriff getroffen wird, der mindestens 10 Säure- oder Feuerschaden verursacht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schreckenstroll führt einen Bissangriff und vier Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 10 (1W8+6) Stichschaden plus 5 (1W10) Giftschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 16 (3W6+6) Hiebsschaden.

Wirbelwind aus Klauen (Aufladung 5-6): Jede Kreatur innerhalb von drei Metern vom Schreckenstroll muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 44 (8W10) Hiebsschaden, anderenfalls die Hälfte.

UHRWERKE

Gnome hantieren viel mit Magie und Mechanik. Dabei entstehen viele nutzlose Konstrukte, aber auch einige echte Fortschritte, beispielsweise Uhrwerke. Das Geheimnis ihrer Herstellung wird von den Gnomen seit zahlreichen Generationen vererbt.

BRONZESPÄHER

Bronzespäher tauchen nur selten aus dem Boden auf. Ihre Teleskopaugen beobachten Gegner ganz aus der Nähe, während der segmentierte Körper eingegraben bleibt. Wenn sie erkannt werden, schicken sie elektrische Schläge durch den Boden auf ihre Verfolger zu, während sie sich zurückziehen.

EICHENLÄUFER

Ein Eichenläufer ist keine gewöhnliche Balliste, sondern ein Konstrukt, mit dem sich über große Distanzen zuschlagen lässt. Seine Bolzen können Fleisch zerreißen, Rüstungen durchschlagen, Feinde auf Fallen oder Nahkampf-Uhrwerke zuziehen und auf kurze Distanz sogar explodieren.

EISENKOBRA

Eine Eisenkobra ist, wie der Name schon sagt, eine Metallschlange mit giftigem Biss. Gnome laden dieses Uhrwerk mit alchemistischen Gebräuen auf, sodass es Kreaturen lähmen und ihnen den Verstand vernebeln kann.

STEINVERTEIDIGER

Die dicken Felsschilde des Steinverteidigers schützen ihn vorzüglich. Er eignet sich besonders gut als Leibwache.

INDIVIDUELLE ENTWÜRFE

Gnomenkünstler ziehen einzigartige Uhrwerke vor, egal, wie gut Kopien von vorhandenen Kreationen funktionieren. Uhrwerke können angepasst werden, indem ihrem Wertekasten eine der folgenden Verbesserungen und eine mögliche Fehlfunktion hinzugefügt wird. Du kannst beides zufällig bestimmen oder passend zum Temperament des Uhrwerkmachers auswählen.

UHRWERK-VERBESSERUNGEN

W10 Verbesserung

- 1 **Tarnung:** Das Uhrwerk ist in Heimlichkeit geübt, sofern nicht ohnehin der Fall. Wenn es sich nicht bewegt, ist es nicht von einer gestoppten Maschine zu unterscheiden.
- 2 **Sensoren:** Die Reichweite der Dunkelsicht des Uhrwerks ist um 18 Meter erhöht, und es ist in Wahrnehmung geübt, sofern nicht ohnehin der Fall.
- 3 **Verstärkung:** Die RK des Uhrwerks ist um 2 erhöht.
- 4 **Erhöhte Bewegungsrate:** Die Bewegungsrate des Uhrwerks ist um drei Meter erhöht.

W10 Verbesserung

- 5 **Verstärkte Konstruktion:** Das Uhrwerk hat Resistenz gegen Energie-, Blitz- und Schallschaden.
- 6 **Selbstreparatur:** Wenn das Uhrwerk seinen Zug mit weniger als der Hälfte seiner Trefferpunkte, jedoch mindestens einem Trefferpunkt beginnt, gewinnt es fünf Trefferpunkte zurück. Wenn es Blitzschaden erleidet, wirkt dieses Attribut zu Beginn seines nächsten Zugs nicht.
- 7 **Stabile Konstruktion:** Das Trefferpunktemaximum des Uhrwerks wird entsprechend der Anzahl seiner Trefferwürfel erhöht.
- 8 **Sog:** Das Uhrwerk hat eine Kletterbewegungsrate von neun Metern.
- 9 **Stimmresonator:** Das Uhrwerk kann rudimentär Gemeinsprache oder Gnomisch sprechen.
- 10 **Wasserantrieb:** Das Uhrwerk hat eine Schwimmbewegungsrate von neun Metern.

UHRWERK-FEHLFUNKTIONEN

W8 Fehlfunktion

- 1 **Sensorenfehler:** Wirf zu Beginn des Zugs des Uhrwerks einen W6. Wenn du eine 1 würfelst, ist das Uhrwerk bis zum Ende seines Zugs blind.
- 2 **Zielsuchfehler:** Wirf zu Beginn des Zugs des Uhrwerks einen W6. Wenn du eine 1 würfelst, sind die Angriffswürfe des Uhrwerks bis zum Ende seines Zugs im Nachteil.
- 3 **Erdungsfehler:** Das Uhrwerk ist anfällig für Blitzschaden.
- 4 **Prägefehler:** Wirf zu Beginn des Zugs des Uhrwerks einen W6. Wenn du eine 1 würfelst, hält das Uhrwerk eine Kreatur innerhalb von neun Metern, die es sehen kann, für seinen Schöpfer. Das Uhrwerk fügt der Kreatur eine Minute lang keinen Schaden zu, sofern es nicht von der Kreatur angegriffen oder geschädigt wird.
- 5 **Steuerungsfehler:** Das Uhrwerk kann sich nur geradlinig bewegen. Es kann sich um bis zu 90 Grad drehen, bevor es sich bewegt, und dann noch einmal mitten in der Bewegung. Es kann sich frei drehen, wenn es in seinem Zug keine Bewegung verbraucht.
- 6 **Selbstschutzfehler:** Wirf einen W6, wenn das Uhrwerk im Kampf zu Beginn seines Zugs höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat. Wenn du eine 1 würfelst, zieht es sich aus dem Kampf zurück, sofern möglich. Anderenfalls kämpft es weiter.
- 7 **Überhitzung:** Wirf zu Beginn des Zugs des Uhrwerks einen W6. Wenn du eine 1 würfelst, ist das Uhrwerk bis zum Ende seines Zugs kampfunfähig.
- 8 **Rostige Zahnräder:** Das Uhrwerk ist bei Initiativwürfen im Nachteil, und seine Bewegungsrate ist um drei Meter verringert.

Ich habe schon den Fehler gemacht, alle Gnomerfindungen in Bausch und Bogen zu verwerfen. Dabei sind einige überaus nützlich. Allerdings würde ich mein Wohlergehen keinem Wirbelkessel anvertrauen.

– Mordenkainen



UHRWERK-BRONZESPÄHER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 36 (8W8)
Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteint
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Versteht eine Sprache ihres Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP) **Übungsbonus** +2

Erdrüstung: Das Uhrwerk provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn es gräbt.

Magieresistenz: Das Uhrwerk ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Das Uhrwerk muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Blitzflackern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Jede Kreatur innerhalb von 4,5 Metern vom Uhrwerk, die in Kontakt mit dem Boden ist, muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 14 (4W6) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.



UHRWERK-EICHENLÄUFER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 117 (18W8+36)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteint
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht eine Sprache ihres Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Magieresistenz: Das Uhrwerk ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Das Uhrwerk muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Uhrwerk führt zwei Schneidebolzen- oder einen Schneidebolzen- und einen Harpunenangriff aus.

Schneidebolzen: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 30/120 m., ein Ziel.
Treffer: Bewirkt 15 (2W10+4) Stichschaden.

Harpune: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 15/60 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 9 (1W10+4) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (SG-12-Rettungswurf): Die Bewegungsrate auf diese Art gepackter Kreaturen ist nicht verringert, doch die Kreaturen können sich nur auf das Uhrwerk zubewegen. Kreaturen erleiden 5 (1W10) Hiebsschaden, wenn sie sich aus dem Griff befreien oder beim Versuch scheitern. Das Uhrwerk kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig mit der Harpune gepackt halten.

Explosiver Bolzen (Aufladung 5-6): Das Uhrwerk verschießt eine Sprengladung auf einen Punkt innerhalb von 36 Metern. Jede Kreatur im Umkreis von sechs Metern um den Punkt muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 17 (5W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

BONUSAKTIONEN

Ranholen: Das Uhrwerk zieht die gepackte Kreatur mit der Harpune um bis zu sechs Meter zu sich.



UHRWERK-EISENKOBRA

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 91 (14W8+28)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht eine Sprache ihres Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Magieresistenz: Das Uhrwerk ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Das Uhrwerk muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 6 (1W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet einen zufälligen Effekt (würfle mit W6).

1-2: Verwirrung: Das Ziel muss im nächsten Zug seine Aktion einsetzen, um einen Waffenangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb von neun Metern auszuführen, die es sehen kann. Dabei nutzt es die Waffe, die es in der Hand trägt, und setzt erforderlichenfalls Bewegung ein, um in Reichweite zu kommen. Wenn es keine Waffe hält, führt es einen waffenlosen Angriff aus. Wenn keine Kreatur innerhalb von neun Metern sichtbar ist, führt das Ziel die Spurt-Aktion aus, um sich auf die nächste Kreatur zuzubewegen.

3-4: Paralyse: Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs gelähmt.

5-6: Gift: Das Ziel erleidet 13 (3W8) Giftschaden.



UHRWERK-STEINVERTEIDIGER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 105 (14W8+42)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht eine Sprache ihres Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Magieresistenz: Das Uhrwerk ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Das Uhrwerk muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Wuchtschaden, und wenn das Ziel groß oder kleiner ist, wird es umgestoßen.

REAKTIONEN

Angriff abfangen: Wenn eine andere Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um das Uhrwerk von einem Angriffswurf getroffen wird, gibt das Uhrwerk dieser Kreatur einen Bonus von +5 auf die RK gegen den Angriff, sodass dieser möglicherweise scheitert. Dazu muss das Uhrwerk die Kreatur und den Angreifer sehen können.



ULITHARID

Wenn eine Larve aus dem Hirnbad eines Ältestengehirns (ebenfalls in diesem Buch) in eine Kreatur implantiert wird, verwandelt sich diese Kreatur äußerst selten in einen Ulithariden, einen größeren und stärkeren Gedankenschinder mit sechs Tentakeln. Illithiden erkennen von Natur aus, dass das Überleben eines Ulithariden wichtiger ist als ihr eigenes. Die Reaktion eines Ältestengehirns auf den Aufstieg eines Ulithariden variiert. In den meisten Kolonien wird der Ulitharid zum bevorzugten Diener des Ältestengehirns und erhält Macht und Autorität. In anderen sieht das Ältestengehirn einen Ulithariden als potenziellen Rivalen und manipuliert oder vereitelt die Ambitionen des Ulithariden entsprechend.

Wenn ein Ulitharid es als unerträglich empfindet, gemeinsam mit einem Ältestengehirn zu herrschen, entfernt er sich von der Kolonie, nimmt eine Gruppe Gedankenschinder mit und gründet an einen anderen Ort eine neue Kolonie. Nach dem Tod des Körpers des Ulithariden verwandelt ein spezieller Vorgang sein Gehirn in ein neues Ältestengehirn für die Kolonie.

Dieser Vorgang funktioniert nicht beim Gehirn eines Ulithariden, der eines natürlichen Todes stirbt, da solche Gehirne zu stark verbraucht sind. Stattdessen trägt jeder Ulitharid einen psionisch verstärkten Stab: Wenn der Ulitharid bereit ist, sein Leben aufzugeben, befestigt er den Stab an seinem Hinterkopf. Der Stab bricht dann seinen Schädel auf, damit sein Gehirn extrahiert werden kann. Das Gehirn und der Stab werden anschließend in den Leichnam des Ulithariden eingepflanzt, wodurch er sich in Sekret auflöst. Dieser psionisch starke Schleim hilft, das Gebiet in ein Hirnbad für das embryonale Ältestengehirn zu verwandeln.

ULITHARID

Große Aberration (Gedankenschinder), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (Brustplatte)

Trefferpunkte 127 (17W10+34)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Rettungswürfe Int +9, Wei +8, Cha +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache, Telepathie auf 3 km

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Kreaturesinn: Der Ulitharid spürt die Anwesenheit von Kreaturen im Umkreis von 3,2 Kilometern, die einen Intelligenzwert von 4 oder höher haben. Distanz, Richtung und der jeweilige Intelligenzwert jeder solchen Kreatur sind ihm bekannt, sonst jedoch nichts. Kreaturen, die von einem der Zauber *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt werden, können nicht auf diese Art bemerkt werden.

Magieresistenz: Der Ulitharid ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Psionische Zentrale: Wenn ein Ältestengehirn eine psychische Verbindung mit dem Ulithariden herstellt, kann das Ältestengehirn eine psychische Verbindung mit jeder anderen Kreatur eingehen, die der Ulitharid mit seinem Kreaturesinn aufspürt. Eine derartige Verbindung endet, wenn die Kreatur außerhalb der Telepathiereichweite des Ulithariden und des Ältestengehirns liegt. Der Ulitharid kann seine psychische Verbindung mit dem Ältestengehirn unabhängig von der Entfernung zwischen ihnen aufrechterhalten, solange sich beide auf derselben Existenzebene befinden. Wenn der Ulitharid mehr als acht Kilometer vom Ältestengehirn entfernt ist, kann er die psychische Verbindung jederzeit beenden (benötigt keine Aktion).

AKTIONEN

Gehirn extrahieren: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein kampfunfähiger Humanoider, der vom Ulitharid gepackt wird. *Treffer:* Bewirkt 55 (10W10) Stichschaden. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Schaden auf 0 verringert werden, tötet der Ulitharid das Ziel, indem er sein Gehirn extrahiert und verschlingt.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 27 (4W10+5) psychischen Schaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt (SG-14-Rettungswurf) und muss einen SG-17-Intelligenzrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es betäubt, solange es gepackt bleibt.

Gedankenstoß (Aufladung 5-6): Der Ulitharid stößt auf magische Art in einem 18 Meter langen Kegel psychische Energie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Intelligenzrettungswurf bestehen, anderenfalls erleidet sie 31 (4W12+5) psychischen Schaden und ist eine Minute lang betäubt. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Zauberwirken (Psionik): Der Ulitharid wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Schweben*

Je 1-mal täglich: *Ausspähung*, *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst),

Massen-Einflüsterung, *Monster beherrschen*, *Schwachsinn*,

Telekinese, *Trugbild projizieren*

VAMPIRISCHER NEBEL

In wogenden Nebelschwaden lauern vampirische Nebel, die erbärmlichen Überreste von Vampiren, die keine Ruhe finden konnten. Sie sind nicht von den Nebeln zu unterscheiden, in denen sie lauern, und schlagen ungesehen zu, um ihre Opfer auszubluten.

Vampirische Nebel, manchmal auch rote Nebel genannt, sind alles, was von Vampiren übrigbleibt, die nach einer Niederlage oder einem Missgeschick nicht zu ihren Begräbnisstätten zurückkehren konnten. Ohne die restaurative Macht dieser Orte lösen sich die Körper der Vampire in Nebel auf. Die Verwandlung entzieht ihnen Intelligenz und Persönlichkeit, bis nur noch ein unheiliger, unstillbarer Blutdurst übrigbleibt.

Vampirischer Nebel ist nur durch seinen Grabesgestank von normalem Nebel zu unterscheiden. Er senkt sich auf eine Kreatur herab und lässt das Blut in ihrem Körper durch ihre Poren sickern oder aus Augen, Nase und Mund hervorquellen. Das Blut wabert wie roter Rauch aus dem Opfer, den der Nebel dann verzehrt. Das Fressen verursacht beim Opfer keine Schmerzen oder Beschwerden, so dass vampirische Nebel sich von Schlafenden ernähren können, ohne sie zu wecken. Je mehr ein Nebel frisst, desto röter wird er, so dass er zuerst rosa, dann rot und schließlich dunkelrot wird. Ein satter Nebel lässt Blutstropfen regnen.

Wie Haie im Wasser können vampirische Nebel Blut aus einer Entfernung von bis zu 1,6 Kilometern riechen. Jede noch so kleine Verletzung kann ihre Aufmerksamkeit erregen und sie zu ihren Opfern führen. Im Kampf konzentriert ein Nebel seine Angriffe auf verletzte Ziele, da offene Wunden eine gute Blutquelle darstellen.



VAMPIRISCHER NEBEL

Mittelgroßer Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 30 (4W8+12)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Rettungswürfe Wei +3

Schadensresistenzen Blitz, Kälte, Nekrotisch, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen -

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Der Nebel erleidet 10 glühenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Im Sonnenlicht ist der Nebel bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Lebensgefühl: Der Nebel kann die Position jeder Kreatur innerhalb von 18 Metern spüren, es sei denn, die Kreatur ist ein Konstrukt oder untot.

Nebelige Gestalt: Der Nebel kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Sofern Luft durch einen Bereich strömen kann, kann der Nebel diesen Bereich ebenfalls passieren, ohne sich zu quetschen. Eine Bewegung von 0,3 Metern im Wasser kostet 0,6 Meter zusätzlich – statt 0,3 Meter zusätzlich. Der Nebel kann Objekte in keiner Weise manipulieren, die Finger oder handwerkliches Geschick erfordert.

Ungewöhnliche Natur: Der Nebel muss nicht atmen oder schlafen.

Zutritt verwehren: Der Nebel kann ohne die Einladung eines der Bewohner keine Wohnstätte betreten.

AKTIONEN

Lebensentzug: Der Nebel berührt eine Kreatur in seinem Bereich. Das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen (Untote und Konstrukte bestehen ihn automatisch), oder es erleidet 10 (2W6+3) nekrotischen Schaden, der Nebel stellt 10 Trefferpunkte wieder her, und das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um die Höhe des erlittenen nekrotischen Schadens reduziert. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.



VARGOUILLE

Vargouillen kreischen, flattern und sind scheußlich anzusehen: Ihr Körper besteht aus einem abgetrennten Kopf mit Flügeln anstelle von Ohren. Sie quellen aus dem Abyss, um andere Ebenen der Existenz zu befallen, beispielsweise Carceri, wo sie eine Bedrohung darstellen. Jede Vargouille überträgt eine Krankheit, die weitere ihrer Art hervorbringt – ein fliegender Schwarm Vargouillen ist eine chaotische, böse Plage.

Vargouillenschwärme flattern durch die Höhlen und den Himmel des Abyss. Mächtige und intelligente Dämonen beachten sie kaum, da Vargouillen ihnen keinen Schaden zufügen können. Selbst die schwächsten Dämonen wie ein Mane oder ein Dretch fürchten sich nur vor einer großen Anzahl von Vargouillen. In den unteren Ebenen haben Vargouillen selten die Chance, etwas anderes als Ungeziefer lebend zu fressen. Sie lecken häufig das Sekret auf, das zurückbleibt, wenn ein Unhold einen anderen tötet.

Aufgrund ihres Hungers nach lebender Beute sind Vargouillen begierig darauf, den unteren Ebenen zu entkommen. In seltenen Fällen kann die Beschwörung eines Dämons in eine andere Ebene einen Vargouillen wie eine festgesetzte Zecke mitnehmen. Die Vorkehrungen von Sterblichen, einen beschworenen Dämon zu kontrollieren, umfassen selten einen blinden Passagier, spricht: ein Vargouille, der in die Welt entkommen kann.

Vargouillen, die auf der materiellen Ebene frei herumfliegen, stelle eine Bedrohung für alle Kreaturen dar. Ihr schreckliches Gekreische kann andere Kreaturen vor Furcht lähmen, wodurch sie anfällig für den Fluch des Vargouillen werden. Wenn der Fluch nicht gebrochen wird, dringt ein abyssischer Geist in den Körper der Person ein und verursacht eine grauenhafte Verwandlung. Über mehrere Stunden nimmt der Kopf des Opfers teuflische Merkmale wie Reißzähne, Tentakel und Hörner an. Gleichzeitig vergrößern sich die Ohren der Person und werden zu flügelartigen Anhängseln. In den letzten Augenblicken reißt der Kopf des Opfers in einer Blutfontäne vom Körper und wird zu einem weiteren Vargouillen, der oft eifrig das Blut aus seinem früheren Körper aufschleckt. Sonnenlicht oder die Helligkeit des Zaubers *Tageslicht* kann diese Verwandlung herauszögern – anderenfalls kann nur Magie den Fluch brechen.

VARGOUILLE

Winziger Unhold, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 18 (4W4+8)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

Schadensresistenzen Blitz, Gift, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Abyssisch, Diabolisch und alle zuvor bekannten Sprachen, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Biss: *Nahkampfwaffenangriff*: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Abyssischer Fluch: Der Vargouille zielt auf einen kampfunfähigen Humanoiden innerhalb von 1,5 Metern. Das Ziel muss einen SG-12-Charismarettungswurf bestehen, anderenfalls wird es verflucht. Das verfluchte Ziel verliert jede Stunde 1 Charismapunkt, während sein Kopf teuflische Aspekte annimmt. Der Fluch schreitet nicht voran, während sich das Ziel in Sonnenlicht oder im Bereich des Zaubers *Tageslicht* befindet – zähle diese Zeit nicht mit. Wenn der Charismawert des verfluchten Ziels auf 2 sinkt, stirbt es – sein Kopf reißt von seinem Körper und wird zu einem neuen Vargouille. Das Wirken von *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder eines ähnlichen Zaubers auf das Ziel, bevor die Verwandlung abgeschlossen ist, bricht den Fluch. Dadurch werden die durch den Fluch am Ziel vorgenommenen Veränderungen rückgängig gemacht.

Betäubendes Kreischen (Aufladung 5-6): Der Vargouille kreischt. Jeder Humanoider und jedes Tier innerhalb von neun Metern um den Vargouille, das ihn hören kann, muss einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen. Andernfalls ist er beziehungsweise es bis zum Ende des nächsten Zugs des Vargouillen verängstigt. Während es auf diese Weise verängstigt ist, ist das Ziel betäubt. Wenn der Rettungswurf des Ziels gelingt oder der Effekt endet, ist das Ziel für die nächste Stunde gegen das betäubende Kreischen aller Vargouillen immun.

VERSCHLINGER

Von allen Ausgeburten, die Orkus (ebenfalls in diesem Buch) schon entfesselt hat, gehören Verschlinger zu den am meisten gefürchteten. Diese großen mumienartigen Untoten durchwandern die Ebenen, verschlingen Seelen und verbreiten Orkus' Lehre, alles Leben durch ewig währenden Tod zu ersetzen.

Niedere Dämonen, die sich Orkus beweisen, erhalten vielleicht das Privileg, ein Verschlinger zu werden. Der Prinz des Untodes verwandelt sie in 2,5 Meter große vertrocknete Zweibeiner mit hohlem Brustkorb, die er mit unstillbarer Gier nach Seelen ausstattet. Orkus lässt jeden neuen Verschlinger die Essenz eines weniger glücklichen Dämons fressen, um ihn für die ersten Plünderungen auf den Ebenen zu stärken. Die meisten Verschlinger bleiben im Abyss oder

auf der Astral- oder Ätherebene, wo sie Orkus' Pläne und Interessen durchsetzen. Wenn Orkus Verschlinger auf die materielle Ebene schickt, dann häufig zu dem Zweck, eine Pest von Untoten zu schaffen, zu lenken und anzuführen. Skelette, Zombies, Ghule, Grule und Schatten (alle siehe *Monsterhandbuch*) fühlen sich besonders von der Präsenz eines Verschlingers angezogen.

Verschlinger jagen Humanoide, um deren Körper und Seelen zu fressen. Wenn ein Verschlinger sein Opfer an die Schwelle des Todes gebracht hat, zieht er es in seinen Körper und sperrt es in seinen Brustkasten. Wenn das Opfer sich wehrt (meist erfolglos), foltert der Verschlinger es mit telepathischem Lärm. Stirbt es endlich, durchläuft es eine scheußliche Verwandlung und entsteigt dem Körper des Verschlingers dann als dessen untoter Diener.

VERSCHLINGER

Großer Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Ungewöhnliche Natur: Der Verschlinger muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Verschlinger führt zwei Klauenangriffe aus und kann entweder Seele einkern oder Seelen zerreißen einsetzen, sofern verfügbar.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 12 (2W6+5) Hiebsschaden plus 21 (6W6) nekrotischen Schaden.

Seele einkern: Der Verschlinger wählt einen lebendigen Humanoiden mit 0 Trefferpunkten innerhalb von neun Metern aus, den er sehen kann. Diese Kreatur wird in den Brustkasten des Verschlingers teleportiert und dort eingesperrt. Im Brustkorb ist die Kreatur festgesetzt und bei Todesrettungswürfen im Nachteil. Wenn sie dort stirbt, gewinnt der Verschlinger 25 Trefferpunkte zurück und kann Seelen zerreißen sofort aufladen. Außerdem würgt der Verschlinger zum Beginn seines nächsten Zugs als Bonusaktion die tote Kreatur hervor, und diese wird ein Untoter. Wenn das Opfer höchstens zwei Trefferwürfel hatte, wird es ein **Zombie**. Wenn es drei bis fünf Trefferwürfel hatte, wird es ein **Ghul**. Anderenfalls wird es ein **Gruftschrecken**. (Alle drei: siehe *Monsterhandbuch*.) Der Verschlinger kann nur jeweils eine Kreatur in seinen Brustkorb sperren.

Seelen zerreißen (Aufladung 6): Der Verschlinger erzeugt einen Wirbel lebensabsaugender Energie in einem Radius von sechs Metern um sich. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 44 (8W10) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.





WACHDRACHLING

Wachdrachlinge sind Reptilienkreaturen, die in einem bizarren Ritual erzeugt werden. Wenn sie entsprechend ausgebildet werden, sind sie gehorsam und territorial und damit vorzügliche Wachtiere, die einfache Befehle ausführen können.

Tiamats Kult sowie andere Gruppen, die in arkaner Kunde und im Umgang mit Drachen versiert sind, führen das Ritual zum Erzeugen von Wachdrachlingen aus. Beim Ritual ist die Hilfe eines chromatischen Drachen erforderlich, welcher seine Verbündeten oder Anhänger mit einem wertvollen Diener ausrüsten will.

Das Ritual nimmt mehrere Tage in Anspruch. Es werden fünf Kilo Drachenschuppen – eine Spende des verbündeten Drachen –, eine große Menge frischen Fleisches und ein Eisenkessel benötigt. Ist der Vorgang abgeschlossen, bleibt im Kessel ein kleines Ei zurück, das innerhalb weniger Stunden schlüpft.

Ein geschlüpfter Wachdrachling wird auf die erste Kreatur geprägt, die ihn füttert – meist sein Ausbilder. Mit dieser Kreatur stellt es eine aggressive, aber vertrauensvolle Bindung her. Innerhalb von zwei bis drei Wochen ist er ausgewachsen und kann in dieser Zeit auch vollständig ausgebildet werden. In seinen Möglichkeiten entspricht er ungefähr einem Wachhund.

Wachdrachlinge sehen den Drachen ähnlich, aus deren Schuppen sie erzeugt wurden. Sie sind allerdings flügellos, gedrungener und muskulöser. Sie können sich nicht fortpflanzen, und aus ihren Schuppen können keine Wachdrachlinge erzeugt werden.

VARIANTE: CHROMATISCHE DRACHLINGS

Jeder Typ von chromatischen Drachen erzeugt einen Wachdrachling als flügellose, kleinere Version von sich mit Eigenschaften, die seinem Typ entsprechen. Die jeweiligen Eigenschaften sind unten beschrieben.

Blauer Wachdrachling: Der Drachling hat eine Grabbewegungsrate von sechs Metern und Resistenz gegen Blitzschaden.

Grüner Wachdrachling: Der Drachling kann Luft und Wasser atmen, hat eine Schwimmbewegungsrate von neun Metern und Resistenz gegen Giftschaden.

Roter Wachdrachling: Der Drachling hat eine Kletterbewegungsrate von neun Metern und Resistenz gegen Feuerschaden.

Schwarzer Wachdrachling: Der Drachling kann Luft und Wasser atmen, hat eine Schwimmbewegungsrate von neun Metern und Resistenz gegen Säureschaden.

Weißer Wachdrachling: Der Drachling hat eine Grabbewegungsrate von sechs Metern, eine Kletterbewegungsrate von neun Metern und Resistenz gegen Kälteschaden.

WACHDRACHLING

Mittelgroßer Drache, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht Drakonisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Wachdrachling führt einen Bissangriff und einen Schwanzangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 7 (1W8+3) Stichschaden.

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 6 (1W6+3) Wuchtschaden.



WALDWAID

Mittelgroße Pflanze, normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung, Schild)

Trefferpunkte 75 (10W8+30)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensresistenzen Stichschaden, Wuchtschaden

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Sylvanisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Hölzerner Weg: Einmal in jedem seiner Züge kann der Waldwaid drei Meter seiner Bewegungsrate nutzen, um auf magische Weise in einen lebenden Baum innerhalb von 1,5 Metern von ihm zu treten und aus einem zweiten lebenden Baum innerhalb von 18 Metern hervorzukommen, den er sehen kann. Er erscheint dabei an einer freien Stelle innerhalb von 1,5 Metern vom zweiten Baum. Beide Bäume müssen mindestens groß sein.

Pflanzentarnung: Der Waldwaid ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) in Gelände mit dichter Vegetation im Vorteil.

Regeneration: Der Waldwaid erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er Kontakt zum Boden hat. Wenn der Waldwaid Feuerschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Waldwaid stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Waldwaid führt zwei Knüppelangriffe aus.

Knüppel: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (4W4+4) Energieschaden.

WALDWAID

Ein Waldwaid ist eine mächtige zweibeinige Pflanze, in der eine Seele eingesetzt wurde, die ihr Leben aufgab, um zu einem ewigen Wächter zu werden.

Das Ritual zur Erschaffung eines Waldwaides ist ein uraltes Geheimnis, das über Generationen von Waldbewohnern und Druidenzirkeln weitergegeben wurde. Die Durchführung des Rituals ist nicht unbedingt eine böse Tat, wenn das vermeintliche Opfer willig ist.

Bei dem Ritual wird die Brust einer lebenden Person durchbohrt und das Herz entfernt. Ein Samen wird in das Herz geschoben, das dann in einen Baum gelegt wird. Dazu reicht eine beliebige Vertiefung oder Mulde, aber oft wird ein spezieller Hohlraum in den Stamm geschnitzt. Der Baum wird mit dem Blut des Opfers übergossen und bewässert und der Körper wird zwischen den Wurzeln des Baumes begraben. Nach drei Tagen erscheint ein Sprössling aus dem Boden am Fuß des Baumes und wächst schnell zu einer zweibeinigen Form heran.

Dieser neue Körper hat eine Rüstung aus harter Rinde und trägt einen Knüppel und einen Schild. Er ist sofort bereit, seine Pflicht zu erfüllen. Die Person, die das Ritual durchführte, gibt dem Waldwaid seine Aufgabe. Die Kreatur befolgt deren Befehle unablässig.

Ein Waldwaid hat ein Loch anstelle seines Herzens, genau wie sein ehemaliger in der Erde begrabener Körper. Wer zum Waldwaid wird, tauscht seinen freien Willen und sämtliche Emotionen gegen übernatürliche Stärke und eine ewige Pflicht ein. Sie existieren nur, um die Wälder und ihre Hüter zu beschützen. Das Gesicht eines Waldwaides ist leer und ausdruckslos, bis auf das Licht, das in seinen Augenhöhlen flackert. Waldwaide sprechen kaum und wenn sie keine dringenden Befehle haben, schlagen sie in der Erde Wurzeln und ernähren sich schweigend von ihr.

Genau wie Bäume brauchen Waldwaide zum Überleben nur Sonnenlicht, Luft und Nährstoffe aus der Erde. Da sie unsterblich sind, überdauern einige Waldwaide ihre ursprüngliche Bestimmung. Die von einem Waldwaid bewachte Stätte verliert im Laufe der Zeit oftmals an Macht oder Bedeutung, oder ihre Hüter sterben. Wenn er von seinen besonderen Pflichten befreit wird, streift ein Waldwaid oft umher, um einen anderen Ort von natürlicher Schönheit oder feenhaftem Einfluss zu finden, über den er wachen kann.

Waldwaide werden von Kreaturen angezogen, die eine enge Bindung zur Natur haben und das Land schützen und respektieren, beispielsweise Druiden und Baumhirten (beide im *Monsterhandbuch*). Einige Baumhirten haben aufgrund uralter Pakte mit Druiden oder Feenwesen, die die Rituale durchführten, Waldwaide als Diener. Andere erwerben die Dienste befreiter Waldwaide, die einen neuen Zweck darin finden, einem gleichgesinnten Wächter zu dienen.

WASTRILITH

Wastrilithen leben in den Gewässern des Abyss und anderen Gewässern, die von dem tödlichen Einfluss dieser Ebene verdorben wurden. Sie etablieren sich als Fürsten der Tiefe und herrschen grausam über ihre Machtgebiete.

Ein Wastrilith verschmutzt die Gewässer um ihn herum. Seine giftige Präsenz wirkt sich sogar auf nahegelegene Wasserquellen aus, wenn sich der Dämon an Land bewegt. Das verderbte Wasser, das etwas der Essenz des Dämons enthält, reagiert auf die Befehle des Wastriliths. Es kann sich verhärten, um Feinde an der Flucht zu hindern, oder zu einer Woge werden, die Opfer in seine Reichweite zieht.

Kreaturen, die von einem Wastrilith verdorbenes Wasser trinken, riskieren ihre Seele. Wenn sie die giftige Flüssigkeit trinken, verkümmern sie entweder, bis sie sterben, oder sie bleiben am Leben, um zu Sklaven des Chaos und des Bösen zu werden. Um diese Verunreinigung darzustellen, kannst du die optionale Regel zu „Abyssische Verderbtheit“ in Kapitel 2 des *Spieleiterhandbuchs* verwenden, wodurch die vergiftete Kreatur verdorben wird.



WASTRILITH

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 157 (15W10+75)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +9, Kon +10

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP) **Übungsbonus** +5

Amphibisch: Der Wastrilith kann Luft und Wasser atmen.

Magieresistenz: Der Wastrilith ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Verderbtes Wasser: Zu Beginn jedes Zugs des Wastriliths wird freiliegendes Wasser innerhalb von neun Metern verunreinigt. Unter Wasser verdunkelt dieser Effekt den Bereich leicht, bis eine Strömung ihn beseitigt. Wasser in Behältern bleibt verdorben, bis es verdunstet.

Eine Kreatur, die dieses schmutzige Wasser trinkt oder darin schwimmt, muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen das schmutzige Wasser immun. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 14 (4W6) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Nach einer Minute muss die vergiftete Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 18 (4W8) Giftschaden und ist vergiftet, bis sie eine lange Rast beendet.

Wenn ein anderer Dämon als Aktion das schmutzige Wasser trinkt, erhält er 11 (2W10) temporäre Trefferpunkte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Wastrilith führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus und verwendet Greifende Fontäne.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 30 (4W12+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 18 (4W6+4) Hiebschaden.

Greifende Fontäne: Der Wastrilith nutzt Magie, um eine Wasserfontäne auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern zu richten, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-17-Stärkerettungswurf ausführen und ist im Nachteil, wenn es unter Wasser ist. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf erleidet es 22 (4W8+4) Säureschaden und wird bis zu 18 Meter in Richtung des Wastriliths gezogen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet es halb so viel Schaden und wird nicht gezogen.

BONUSAKTIONEN

Sog: Befindet sich der Wastrilith unter Wasser, ist das gesamte Wasser innerhalb von 18 Metern für andere Kreaturen bis zum Beginn seines nächsten Zugs schwieriges Terrain.



WÜRGER

Der Würger ist ein unterirdisch lebendes Raubwesen und deutlich gefährlicher, als der dürre Körper und die gummiartigen Gliedmaßen vermuten lassen.

Würger haben ein knorpeliges Skelett. Dessen Flexibilität ermöglicht ihnen, sich durch die schmalen Nischen ihrer Wohnhöhlen zu zwängen. Dort lauern sie still und ungesehen, bis Beute in Reichweite kommt.

Die übliche Lockmethode des Würgers besteht darin, sein letztes Opfer vor seinem Versteck zu platzieren. Wenn ihn der Hunger packt, reißt er sich ein paar Brocken heraus und vertilgt sie. Ansonsten dient die Leiche dazu, Neugierige anzulocken – Entdecker von der Oberflächenwelt, Drow, Duergar oder Goblins, die Lieblingsbeute des Würgers – und in Reichweite zu bringen.

Ist dies der Fall, schnellst die seesternartige Hand des Würgers aus dem Versteck, packt das Opfer bei der Kehle und drückt es gegen die Höhlenwand. Da seine Arme lang genug sind, kann der Würger dabei einfach in seinem Versteck und außerhalb der Reichweite üblicher Waffen bleiben.

Würger sind zwar Einzelgänger, wenn sie jagen, doch ist es wahrscheinlich, dass weitere Würger in einer Gegend sind, in der sich schon einer gefunden hat. Sie kommunizieren über gruselige Klagelaute, die in Tunnel- und Höhlensystemen über weite Strecken zu hören, in Höhlen mit Echos allerdings schwierig zu lokalisieren sind.

WÜRGER

Kleine Aberration, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 13 (3W6+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Tiefensprache

Herausforderungsgrad 1 (100 EP)

Übungsbonus +2

Aberrante Schnelligkeit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Würger kann in seinem Zug eine Extraaktion ausführen.

Knochenloser: Der Würger kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur zehn Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern: Der Würger kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Würger führt zwei Tentakelangriffe aus.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (SG-15-Rettungswurf). Solange es gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Würger kann dieses Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen. Der Würger hat zwei Tentakel. Wenn dieser Angriff ein kritischer Treffer ist, kann das Ziel außerdem weder atmen noch sprechen, solange es gepackt ist.

XVART

Xvart sind feige, gierige Kreaturen, die von dem abtrünnigen Halbgott Raxivort erschaffen wurden. Sie haben blaue Haut, orangefarbene Augen und Geheimratsecken und spiegeln das Aussehen ihres Schöpfers wider. Sie sind etwa einen Meter groß.

Raxivort verbrachte Jahrhunderte damit, die Schatzkammer von Graz'zt (ebenfalls in diesem Buch) zu bewachen. Mit der Zeit plünderte Raxivort das Gewölbe seines Herrn. Einer der gestohlenen Schätze war die *Unendlichkeitsspindel*, eine kristalline Scherbe, die sogar eine so niedrige Kreatur wie Raxivort in einen Halbgott verwandeln konnte. Nach seiner Vergöttlichung schmiedete Raxivort die schwarze Kanalisation, ein Reich im Pandämonium, das er mit seinen geliebten Kreaturen füllte: Ratten und Fledermäusen, mit denen die Xvart bis heute befreundet sind. Er genoss seine Herrschaft nur kurz, bevor Graz'zt seine Rache entfesselte. Der Dämonenprinz forderte Bösewichte weit und breit auf, die *Unendlichkeitsspindel* für sich selbst zu beschaffen und Raxivort zu vernichten.

XVART

Auf der Flucht vor seinen Verfolgern wanderte Raxivort durch das Multiversum und erschuf die Xvart. Sie sehen nicht nur aus wie er, sondern sorgen auch dafür, dass jede Magie, die seinen Standort verraten könnte, stattdessen den nächsten Xvart anzeigt.

XVART-HEXENMEISTER DES RAXIVORT

Einige Xvart werden mit einem Hauch von Raxivorts göttlicher Energie erschaffen. Diese Xvart gehen normalerweise einen Pakt mit ihm ein und dienen ihm als magische Hexenmeister.

XVART

Kleine Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	7 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Abyssisch

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP) **Übungsbonus** +2

Raxivorts Zunge: Der Xvart kann mit gewöhnlichen Fledermäusen und Ratten sowie mit Riesenfledermäusen und Riesenratten kommunizieren.

AKTIONEN

Kurzschwert: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden. Wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Xvart innerhalb von 1,5 Metern um das Ziel befindet, kann der Xvart das Ziel 1,5 Meter weit wegstoßen, sofern das Ziel eine maximal mittelgroße Kreatur ist.

Schleuder: Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

BONUSAKTIONEN

Geringe Schläue: Der Xvart führt die Rückzugaktion aus.



XVART-HEXENMEISTER DES RAXIVORT

Kleine Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 22 (5W6+5)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Raxivorts Segen: Wenn der Xvart die Trefferpunkte eines Gegners auf 0 verringert, erhält der Xvart 4 temporäre Trefferpunkte.

Raxivorts Zunge: Der Xvart kann mit gewöhnlichen Fledermäusen und Ratten sowie mit Riesenfledermäusen und Riesenratten kommunizieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Xvart führt zwei Krummsäbel- oder Raxivorts-Biss-Angriffe aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W6+2) Hiebsschaden.

Raxivorts Biss: Fernkampf-Zauberangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 9 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 7 (1W10+2) Giftschaden.

Zauberwirken: Der Xvart wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-11-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magierrüstung* (nur auf sich selbst), *Taschenspielerlei*
Je 1-mal täglich: *Brennende Hände*, *Unsichtbarkeit*

BONUSAKTIONEN

Geringe Schläue: Der Xvart führt die Rückzugaktion aus.



YAGLOTH

Jeder, der mit einem Yagloth einen Vertrag abschließt, hat es schließlich mit einem Yagloth zu tun. Diese seltsamen Unholde sind gerissene Vermittler und schreiben Verträge für ihre Yagloth-Kollegen. Sobald ein Yagloth angeheuert wird, teilt er die Wünsche seines Arbeitgebers den Yaglothen unter seinem Befehl mit.

Obwohl sie mit der Führung der niederen Yaglothen betraut sind, erhalten Yaglothen ihre Befehle von Arkana-lothen und Ultrolothen. Abgesehen von ihren Vorgesetzten haben Yaglothen die volle Autorität über die Yaglothen unter ihrem Kommando und erwarten absoluten Gehorsam. Yaglothen folgen dem Diktat der von ihnen ausgehandelten Verträge, schließen jedoch immer ein Schlupfloch ein, um ihren Verpflichtungen bei Bedarf zu entkommen.

Ein Yagloth hat einen Arm menschlicher Größe und einen riesigen Arm. Während der Verhandlungen nutzt der Yagloth seinen menschengroßen Arm, um Verträge zu entwerfen und zu unterzeichnen. Wenn eine Machtdemonstration erforderlich ist oder er sich im Kampf befindet, greift er mit seinem mächtigen Riesenarm an.

YAGLOTH

Großer Unhold (Yagloth), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 147 (14W10+70)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +6, Int +7, Wei +6, Cha +8

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +8, Überzeugen +8, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Yagloth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Yagloth führt einen Angriff mit elektrifizierter Berührung und einen massiven Armangriff aus, oder er führt einen massiven Armangriff aus und verwendet Schlachtfeldlist, falls verfügbar, oder Teleportieren.

Elektrifizierte Berührung: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 27 (6W8) Blitzschaden.

Massiver Arm: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 23 (3W12+4) Energieschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Yagloth betäubt.

Leben aussaugen: Der Yagloth berührt eine kampfunfähige Kreatur innerhalb von 4,5 Metern. Das Ziel erleidet 36 (7W8+4) nekrotischen Schaden und der Yagloth erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des verursachten Schadens. Das Ziel muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird sein Trefferpunktemaximum um die Hälfte des erlittenen nekrotischen Schadens reduziert. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Schlachtfeldlist (Aufladung 4-6): Bis zu zwei verbündete Yaglothen innerhalb von 18 Metern vom Yagloth, die ihn hören können, können ihre Reaktionen einsetzen, um jeweils einen Nahkampfangriff auszuführen.

Teleportieren: Der Yagloth teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Zauberwirken: Der Yagloth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Einflüsterung*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)
3-mal täglich: *Blitz*



YEENOGHU

Die Schlächterbestie erscheint als riesiger, vernarbter Gnoll mit einer Größe von vier Metern. Yeenoghu ist der Herr der Gnolle, und seine Schöpfungen entsprechen seinem verdrehten Abbild. Als der Dämonenfürst über die materielle Ebene jagte, folgten ihm Hyänenrudel, und alle, die von der Beute des großen Yeenoghu fraßen, wurden zu Gnollen. Nur wenige andere verehren die Schlächterbestie. Sie nehmen meist mit einer gekrümmten Haltung und spitz abgefeilten Zähnen ein gnollähnliches Aussehen an.

Yeenoghu will nichts lieber als Gemetzel und sinnlose Zerstörung. Er bevorzugt dafür Gnolle und treibt seine Gnoll-Anhänger in seinem Namen zu immer größeren Gräueltaten an. Einigen ihrer Kommandanten verleiht er sogar seine Kräfte, wodurch sie zu einem Flind werden (ebenfalls in diesem Buch). Yeenoghu hat Freude daran, vor einem Mord Angst zu schüren. Er sät Kummer und Verzweiflung, indem er geliebte Dinge zerstört. Er handelt nicht: Ihn zu treffen bedeutet, mit ihm zu kämpfen – es sei denn, er langweilt sich und verschwindet. Die Schlächterbestie hat eine lange Rivalität mit Baphomet, dem gehörnten König (ebenfalls in diesem Buch). Die beiden Dämonenfürsten und ihre Anhänger greifen an, sobald sie sich sehen.

Der Herr der Gnolle hat verfilztes Fell und ledrige Haut und sein Gesicht ähnelt dem Schädel eines grinsenden Raubtiers. Er führt einen dreiköpfigen Flegel namens Schlächter, den er nach Belieben beschwören kann, obwohl er seine Beute genauso gut mit seinen Zähnen zerfleischt.

YEENOGHUS HORT

Yeenoghus Hort im Abyss nennt sich die Täler des Todes. Die kargen Hügel und Schluchten dienen als Jagdrevier, wo er gefangene Sterbliche in einem grausamen Spiel hetzt. Yeenoghus Hort ist ein Ort des Blutes und des Todes, der von Gnollen, Hyänen und Ghulen (siehe *Monsterhandbuch*) bevölkert wird. In seiner Ebene des Abyss gibt es nur wenige Strukturen oder Anzeichen von Zivilisation.

Der Herausforderungsgrad von Yeenoghu ist 25 (75.000 EP), wenn er in seinem Hort gestellt wird.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann Yeenoghu eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Das Rudel anstiften: Bis zum nächsten Initiativewert von 20 sind alle Gnolle und Hyänen in der Höhle wütend. Sie sind bei Nahkampfwaffenangriffswürfen im Vorteil und Angriffswürfe gegen sie sind ebenfalls im Vorteil.

Eisenstachel: Yeenoghu lässt aus einem Bereich am Boden innerhalb von 30 Metern, den er sehen kann, einen Eisenstachel hervorschießen. Der Stachel ist 1,5 Meter hoch und 2,5 Zentimeter breit. Jede Kreatur in dem Bereich, an dem der Stachel erscheint, muss einen SG-24-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 27 (6W8) Stichschaden und ist festgesetzt, da sie vom Stachel aufgespießt wird.

Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um sich selbst – oder eine Kreatur, die sie erreichen kann – vom Stachel zu entfernen, wodurch sie nicht länger festgesetzt ist.

Rudelansturm: Jeder Gnoll oder jede Hyäne, die Yeenoghu sehen kann, kann ihre Reaktion verwenden, um ihre Bewegungsrate zu nutzen.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit Yeenoghushs Hort ist von seiner Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Stacheliges Gelände: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort wachsen große Eisenstacheln aus dem Boden und aus den Steinoberflächen. Yeenoghu speißt die Leichen seiner Opfer auf diesen Stacheln auf.

Wilde Raubtiere: Raubtiere im Umkreis von 9,6 Kilometern um den Hort werden ungewöhnlich wild und töten weit mehr, als sie an Nahrung brauchen. Beutekadaver verrotten in einer unnatürlichen Darstellung verschwenderischen Schlachtens.

Wenn Yeenoghu stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

YEENOGHU

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 333 (23W12+184)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +15, Wei +14

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Gift, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 24, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Übungsbonus +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Yeenoghu den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Yeenoghu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Yeenoghu führt drei Flegelangriffe aus.

Flegel: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 22 (2W12+9) Energieschaden. Während seines Zugs kann Yeenoghu das Ziel einen der folgenden zusätzlichen Effekte erleiden lassen, die er jeweils nur einmal pro Zug anwenden kann:

Energie: Das Ziel erleidet zusätzlich 13 (2W12) Energieschaden.

KULTISTEN VON YEENOGHU

Yeenoghu gewährt seinen Kultisten besondere Fähigkeiten. Seine treuesten Anhänger erhalten die Aktion Knirschende Kiefer und die Bonusaktion Wüten, während Kultistenanführer das Merkmal Blutdurst-Aura erhalten.

Knirschende Kiefer: *Nahkampfwaffenangriff:* Bonus auf Treffer entspricht dem Übungsbonus der Kreatur plus ihrem Stärkemodifikator, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 1W4 plus dem Stärkemodifikator-Stichschaden der Kreatur.

Wüten: Wenn diese Kreatur während ihres Zugs eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann sie eine Bonusaktion ausführen, um die Hälfte ihrer Bewegungsrate zu nutzen und einen Angriff mit Knirschende Kiefer auszuführen.

Blutdurst-Aura: Solange diese Kreatur nicht kampfunfähig ist, kann jede Kreatur mit Wüten einen Angriff mit Knirschende Kiefer als Bonusaktion ausführen, wenn sie sich innerhalb von drei Metern von dieser Kreatur befindet.

Paralyse: Das Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es bis zum Beginn von Yeenoghushs nächstem Zug gelähmt.

Verwirrung: Das Ziel muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls steht es bis zum Beginn von Yeenoghushs nächstem Zug unter dem Zauber *Verwirrung*.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 20 (2W10+9) Säureschaden.

Zauberwirken: Yeenoghu wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie entdecken*

Je 3-mal täglich: *Furcht*, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit*

1-mal täglich: *Teleportieren*

BONUSAKTIONEN

Wüten: Wenn er eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, bewegt sich Yeenoghu bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate und führt einen Bissangriff aus.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Yeenoghu kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Yeenoghu am Anfang seines Zugs zurück.

Sturmangriff: Yeenoghu nutzt seine Bewegungsrate.

Wegschlagen: Yeenoghu führt einen Flegelangriff aus. Wenn der Angriff trifft, muss das Ziel einen SG-24-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es bis zu 4,5 Meter in gerader Linie von Yeenoghu weggestoßen. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, wird das Ziel außerdem umgestoßen.

Wild (kostet 2 Aktionen): Yeenoghu führt einen separaten Bissangriff gegen jede Kreatur innerhalb von drei Metern von ihm aus.

YETH-HUND

Großes Feenwesen, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 51 (6W10+18)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe von Waffen ohne Silber

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Gemeinsprache, Elfish und Sylvanisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Sonnenlicht-Verbannung: Wenn der Yeth-Hund seinen Zug im Sonnenlicht beginnt, wird er auf die Ätherebene transportiert. Während das Sonnenlicht auf den Bereich scheint, am dem er verwundet ist, muss der Hund im Tiefenäther bleiben. Nach Sonnenuntergang kehrt er an der gleichen Stelle zur Äthergrenze zurück. Dann macht er sich normalerweise auf, sein Rudel oder seinen Meister zu finden. Der Hund ist auf der materiellen Ebene sichtbar, während er sich an der Äthergrenze befindet und umgekehrt, aber er kann nichts auf der anderen Ebene beeinflussen oder davon beeinflusst werden. Sobald er sich neben seinem Meister oder einem Hund aus seinem Rudel in der materiellen Ebene befindet, kann ein Yeth-Hund in der Äthergrenze als Aktion auf die materielle Ebene zurückkehren.

Telepathische Bindung: Während sich der Yeth-Hund auf derselben Existenzebene wie sein Meister befindet, kann er seine Wahrnehmung seinem Meister auf magische Weise übermitteln und die beiden können telepathisch miteinander kommunizieren.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 11 (2W6+4) Stichschaden plus 14 (4W6) psychischer Schaden, wenn das Ziel verängstigt ist.

Böses Bellen: Der Yeth-Hund bellt magisch. Jeder Gegner innerhalb von 90 Metern um den Yeth-Hund, der ihn hören kann, muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen. Andernfalls ist er bis zum Ende des nächsten Zugs des Hundes verängstigt, oder bis der Hund kampfunfähig ist. Ein verängstigtes Ziel, das seinen Zug innerhalb von neun Metern um den Hund beginnt, muss seine gesamte Bewegungsrate in diesem Zug verwenden, um sich so weit wie möglich vom Hund zu entfernen, muss die Bewegung beenden, bevor es eine Aktion ausführt, und muss den direktesten Weg nehmen, selbst wenn er durch Gefahren führt. Ein Ziel, das den Rettungswurf erfolgreich besteht, ist für die nächsten 24 Stunden gegen das Bellen aller Yeth-Hunde immun.



YETH-HUND

Yeth-Hunde werden Individuen von mächtigen Feenwesen überreicht, die ihnen gefallen. Sie dienen ihren Herren wie Jagdhunde: Sie jagen ihrer Beute so lange hinterher, bis sie zu erschöpft ist, um sich zu wehren. Nur mit der drohenden Morgendämmerung versteckt sich das Rudel wieder.

Ein Rudel von Yeth-Hunden kann von mächtigen Feenwesen wie der Königin der Luft und der Dunkelheit erschaffen werden. Der Herr jedes Rudels kann telepathisch mit seinen Yeth-Hunden kommunizieren, um dem Rudel aus der Ferne Befehle zu erteilen. Wenn der Herr eines Rudels getötet wird, suchen die Hunde einen neuen Meister, normalerweise einen bösen Vampir, einen Nekromanten oder eine Hexe (alle im *Monsterhandbuch*).

Ein Yeth-Hund hat eine Schulterhöhe von etwa 1,5 Metern und wiegt etwa 180 Kilogramm. Er hat ein menschenähnliches Gesicht und leuchtend rote Augen. Die Kreatur verströmt einen rauchigen Geruch.

Yeth-Hunde stoßen ein entsetzliches Bellen aus, vor dem die meisten Kreaturen angsterfüllt davonlaufen. Die Hunde jagen denen hinterher, die fortlaufen, und quälen sie, bevor sie ihnen den Gnadenstoß verpassen. Normale Waffen gleiten teilweise durch Yeth-Hunde hindurch, als ob sie aus Nebel wären. Magische Waffen und versilberte Waffen können sie treffen.

Yeth-Hunde vertragen kein Sonnenlicht. Ein Rudel jagt nachts und versucht, vor Sonnenaufgang in seine dunkle Höhle zurückzukehren. Wenn ein Yeth-Hund natürlichem Sonnenlicht ausgesetzt ist, verblasst er und verschwindet in die Ätherebene. Sein Meister kann ihn erst nach Sonnenuntergang zurückholen.



YUAN-TI- ALBTRAUMSPRECHERIN

Alpträumsprecherinnen sind halbblütige Yuan-Ti-Priesterinnen, die einen Pakt mit Dendar, der Nachtschlange, schließen, um ihre Gottheit mit den Ängsten und Alpträumen ihrer Opfer zu nähren. Im Austausch erhalten sie Macht in der Welt der Sterblichen. Diese Priesterinnen erhalten alpträumhafte Visionen von Dendar, die sie als Prophezeiungen interpretieren, und nutzen dann ihre Magie und ihren Einfluss, um diese Visionen wahr werden zu lassen.

Alpträumsprecherinnen genießen es, andere zu foltern und ihre Opfer in einem ständigen Zustand von Angst und Schrecken zu halten. Sie ziehen es vor, ihre Gegner in Angst zu versetzen, anstatt sie zu töten. Sie manipulieren Gemeinschaften, um mehr Opfer zu bekommen, und genießen die Gesellschaft von Untoten.

YUAN-TI-ALBTRAUMSPRECHERIN

Mittelgroße Monstrosität (Hexenmeister), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 71 (13W8+13)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Magieresistenz: Die Alpträumsprecherin ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Gedankenflüsterers nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Alpträumsprecherin führt einen Umschlingen-Angriff und einen Krummsäbelangriff oder stattdessen zwei Geisterhafte-Reißzähne-Angriffe aus.

Umschlingen: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 10 (2W6+3) Wuchtschaden und das Ziel wird gepackt (SG-14-Rettungswurf), wenn es sich um eine maximal große Kreatur handelt. Bis das Ziel sich befreit hat, ist es festgesetzt. Die Alpträumsprecherin kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig umschlingen.

Krummsäbel (nur Alpträumsprecherin-Form):

Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Geisterhafte Reißzähne: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 16 (3W8+3) nekrotischen Schaden.

Albtraum beschwören (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Die Alpträumsprecherin zapft die Alpträume einer Kreatur innerhalb von 18 Metern an, die sie sehen kann, und erschafft eine illusionäre, unbewegliche Manifestation der tiefsten Ängste der Kreatur, die nur für diese Kreatur sichtbar ist.

Das Ziel muss einen SG-13-Intelligenzrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet das Ziel 22 (4W10) psychischen Schaden und ist vor der Manifestation verängstigt, da es glaubt, dass sie real ist. Die Alpträumsprecherin muss sich konzentrieren, um die Illusion aufrechtzuerhalten – wie bei der Konzentration auf einen Zauber –, die bis zu eine Minute lang andauert und nicht verletzt werden kann. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg die Illusion beenden. Scheitert er erneut, erleidet das Ziel 11 (2W10) psychischen Schaden.

Zauberwirken (nur Alpträumsprecherin-Form): Die Alpträumsprecherin wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Magierhand, Taschenspielerlei,*

Tierfreundschaft (nur Schlangen)

Je 3-mal täglich: *Einflüsterung*

Je 2-mal täglich: *Dunkelheit, Furcht*

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Die Alpträumsprecherin verwandelt sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in ihre wahre Gestalt. Ihre Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, verbleibt sie in ihrer aktuellen Gestalt.



YUAN-TI-ANATHEMA

Als Teil ihres Strebens nach Göttlichkeit führt ein Yuan-ti-Scheusal manchmal ein Ritual durch, das es bei Erfolg in eine noch mächtigere Form verwandelt: ein Yuan-ti-Anathema. Dieses Ritual verlangt das Opfer von Hunderten von Schlangen und erfordert, dass das Scheusal im Blut seiner Feinde badet. Die Verwandlung ist schnell, aber schmerzhaft.

Anathemata betrachten sich als Halbgötter auf dem Weg zu höherer Göttlichkeit. Sie verlangen von schwächeren Kreaturen Ehrerbietung und nutzen jede verfügbare Ressource, um gegen ihre Nachbarn zu kämpfen. Sie sind dabei auf der Suche nach Gefangenen, Opfern, Ruhm und Reichtümern, die sie ihrem Glauben nach zu wahrer Göttlichkeit führen.

Anathemata altern nicht, wodurch sie ihre Ziele bis zum Ende ihrer Tage verfolgen können. Wirklich mächtige Anathemata regieren mehrere Yuan-ti-Städte und bringen ganze Regionen unter ihre Kontrolle.

YUAN-TI-ANATHEMA

Riesige Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W12+72)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 18 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Das Anathema ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ophidiophobie-Aura: Alle Kreaturen nach Wahl des Anathemas außer Schlangen oder Yuan-ti, die ihren Zug innerhalb von neun Metern von dem Anathema beginnen, müssen einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls sind sie verängstigt von Schlangen und Yuan-ti. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Wenn ein Ziel seinen Rettungswurf besteht oder der Effekt endet, ist es in den nächsten 24 Stunden gegen die Aura dieses Anathemas immun.

Sechs Köpfe: Das Anathema ist bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub und Verängstigt im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Anathema-Form): Das Anathema führt zwei Klauenangriffe und einen Bisshagel-Angriff aus.

Klauen (nur Anathema-Form): Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W6+6) Hiebsschaden.

Bisshagel (nur Anathema-Form): Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 27 (6W6+6) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Umschlingen (nur Schlangenform): Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine maximal große Kreatur. **Treffer:** Bewirkt 16 (3W6+6) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Säureschaden und das Ziel ist gepackt (SG-16-Rettungswurf). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 16 (3W6+6) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Säureschaden. Das Anathema kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig umschlingen.

Zauberwirken (nur Anathema-Form): Das Anathema wirkt einen der folgenden Zauber. Es benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

Je 3-mal täglich: *Dunkelheit*, *Einflüsterung*, *Furcht*, *Gestaltwechsel*, *Verstricken*

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Das Anathema verwandelt sich in eine riesige WürGESchlange oder zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die es trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Tasha verglich Histachii einst mit Bienen, die sich in Bienenstöcken um die Larven kümmern. Eine fantasievolle Art, einen schrecklichen Prozess zu beschreiben.

– Mordenkainen

YUAN-TI-BRUTWÄCHTER

Brutwächter waren einst Humanoide, wurden jedoch von Yuan-ti in einfältige, schuppige Monstrositäten verwandelt, die den Befehlen ihrer schlangenartigen Meister gehorchen. Die Verwandlung verzerrt nicht nur den Körper eines Subjekts, sondern auch seinen Geist, wodurch es instinktiv jedem Yuan-ti gehorcht und beim Anblick von nichtreptiloiden Kreaturen in einen Kampfirauch verfällt.

Brutwächter können nicht mehr so klar denken wie vor ihrer Verwandlung. Sie sind jedoch in der Lage, einfache, aber wichtige Aufgaben in der Gemeinschaft zu erfüllen, wie zum Beispiel Eier zu bewachen oder auf Patrouille zu gehen. Yuan-ti bezeichnen Brutwächter als Histachii, was so viel wie Eierwächter bedeutet.

Die meisten Brutwächter waren einst humanoide Gefangene, die gezwungen wurden, ein magisches Gebräu zu sich zu nehmen. Dadurch werden sie hilflos und unfähig, sich gegen die unvermeidliche Verwandlung zu wehren. Ein in eine Brutwache verwandelter Mensch verliert jeglichen Anschein dessen, wer er einmal war. Ein Brutwächter ist haarlos, abgemagert und hat schuppige Haut. Sie haben eine gesplittene Zunge und riechen leicht nach verfaultem Fleisch. Brutwächter können sprechen, tun dies jedoch selten. Sie bevorzugen es, über schlangenartiges Zischen und gutturale Geräusche zu kommunizieren.

EINEN BRUTWÄCHTER ERSCHAFFEN

Yuan-ti erschaffen Brutwächter aus gefangenen Humanoiden. Jedes Subjekt muss einen speziellen Trank zu sich nehmen, der es sofort handlungsunfähig macht und es in den nächsten 1W6+6 Tagen in einen Brutwächter verwandelt. Ein Subjekt, das gezwungen ist, das Gebräu zu trinken, kann einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf durchführen – bei einem Erfolg erleidet es 14 (4W6) Giftschaden und ist oder nicht betroffen.

Zauber wie *Schwache Genesung* oder *Fluch brechen* können die Verwandlung jederzeit unterbrechen, bevor sie vollständig ist. Nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist, kann nur der Zauber *Wunsch* den Effekt umkehren.



YUAN-TI-BRUTWÄCHTER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (7W8+14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Rettungswürfe Stä +4, Ges +4, Wei +2

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

Unvorsichtig: Zu Beginn seines Zugs ist der Brutwächter bei allen Nahkampfwaffen-Angriffswürfen im Vorteil, doch Angriffswürfe gegen ihn sind ebenfalls im Vorteil. Dies gilt bis zum Beginn seines nächsten Zugs.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Brutwächter führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 6 (1W8+2) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 5 (1W6+2) Hiebschaden.



YUAN-TI- GEDANKENFLÜSTERER

Gedankenflüsterer sind halbbblütige Yuan-ti-Zauberwirker, die einen Pakt mit dem Schlangengott Sseth, dem zischenden Tod, eingehen. Sie nutzen ihre Fähigkeiten, um andere zu ihrem Glauben zu bekehren, ihre Macht zu steigern und den Geist ihrer Feinde zu verwirren.

Gedankenflüsterer sind schwer zu fassen, manipulativ, unberechenbar und bereit, Verbündete und Rivalen gleichermaßen zu betrügen oder zu töten, wenn dies für sie von Vorteil ist. Die Anhänger von Sseth haben ihre Finger in vielen Plänen, oft als Bobachter in der Mitte zwischen zwei Fraktionen. Sie wenden viel Energie auf, um sicherzustellen, dass keiner ihrer Verbündeten von ihren widersprüchlichen Verbindungen erfährt. Selbst in Gemeinschaften von Sseth-Anbetern sind Gedankenflüsterer dafür bekannt, selbstgefällig und hinterhältig zu sein, um beim ersten Anzeichen von Ärger zu fliehen.

YUAN-TI-GEDANKENFLÜSTERER

Mittelgroße Monstrosität (Hexenmeister), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 71 (13W8+13)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

Magieresistenz: Der Gedankenflüsterer ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Sseths Segen: Wenn der Gedankenflüsterer die Trefferpunkte eines Gegners auf 0 verringert, erhält er 9 temporäre Trefferpunkte.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Gedankenflüsterers nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Gedankenflüsterer führt zwei Bissangriffe und einen Krummsäbelangriff oder stattdessen zwei Geisterhafte-Reißzähne-Angriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftscha-

Krummsäbel (nur Gedankenflüsterer-Form): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Geisterhafte Reißzähne: *Fernkampf-Zauberangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 16 (3W8+3) psychischen Schaden.

Zauberwirken (nur Gedankenflüsterer-Form): Der Gedankenflüsterer wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft, Einfache Illusion, Taschenspielerlei, Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

Je 3-mal täglich: *Einflüsterung*

Je 2-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster*

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Der Gedankenflüsterer verwandelt sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, verbleibt er in seiner aktuellen Gestalt.



YUAN-TI-GRUBENMEISTER

Grubenmeister haben Schlangen als Arme und sind halbblütige Yuan-ti-Priester, die einen Pakt mit dem Gott Merrshaulk eingegangen sind. Sie wollen ihn aus seinem Schlaf erwecken, indem sie ihm Humanoide opfern. Sie sind die traditionellsten Yuan-Ti und glauben, dass sie am besten dazu geeignet sind, die Ziele ihres Volkes zu erreichen.

Grubenmeister sind stark in den langfristigen Plan der Yuan-ti zur Übernahme humanoider Regierungen eingebunden, sowie in die laufenden Bemühungen, ihre Städte vor Entdeckung oder Angriffen durch Feinde zu schützen. Sie lehnen rücksichtsloses Verhalten ab und plädieren für ein langsames, vorsichtiges Vorgehen in allen Belangen.

YUAN-TI-GRUBENMEISTER

Mittelgroße Monstrosität (Hexenmeister), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 88 (16W8+16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4, Cha +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Täuschen +6

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Magieresistenz: Der Grubenmeister ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Grubenmeisters nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Grubenmeister führt zwei Bissangriffe oder zwei Geisterhafte-Reißzähne-Angriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Geisterhafte Reißzähne: Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 16 (3W8+3) Giftschaden.

Merrshaulks Schlummer (1-mal täglich): Der Grubenmeister zielt auf bis zu fünf Kreaturen innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls fällt es in einen magischen Schlaf und ist zehn Minuten lang bewusstlos. Ein schlafendes Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder wenn jemand eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln. Dieser magische Schlaf hat keine Wirkung auf eine Kreatur, die gegen Bezauberungseffekte immun ist.

Zauberwirken (nur Grubenmeister-Form): Der Grubenmeister wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Botschaft*, *Göttliche Führung*, *Magierhand*, *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

Je 3-mal täglich: *Einflüsterung*

Je 2-mal täglich: *Person festhalten*, *Unsichtbarkeit*

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Der Grubenmeister verwandelt sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, ändert er seine Gestalt nicht.

YUAN-TI-TEMPEL

EBENE 5: TEMPELSPITZE



EBENE 3: EBENE DER AUSGEBURTEN



EBENE 2: EBENE DER YUAN-TI-JÜNGER



EBENE 4: EBENE DER VERWÜNDUNG



SEITENANSICHT



EBENE 1: KULTISTENERBE

□ = 3 METER



ZARATAN

Gigantischer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 307 (15W20+150)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +12, Cha +11

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen -

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Der Elementar fügt Gegenständen und Strukturen doppelten Schaden zu (in Erdschütternde Bewegung eingerechnet).

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Zaratan scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Zaratan führt einen Bissangriff und einen Stampfangriff aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 28 (4W8+10) Energieschaden.

Stampfen: Nahkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 26 (3W10+10) Schallschaden.

Felsen spucken: Fernkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 36/72 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 31 (6W8+10) Energieschaden.

Trümmer spucken (Aufladung 5-6): Der Zaratan spuckt in einem 27 Meter langen Kegel Trümmer. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 33 (6W10) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. Verfehlt das Ziel den Rettungswurf um mindestens fünf Punkte, wird es umgestoßen.

ZARATAN

Wenn ein Zaratan aus der Elementarebene der Erde beschworen wird, erhebt sich der Boden und nimmt die Gestalt eines riesigen, gepanzerten Reptils an. Die Schritte eines Zaratan lösen Schockwellen aus, die stark genug sind, um Strukturen zu zerstören. Im Kampfrausch lässt er trompetenartige Rufe ertönen und spuckt gelegentlich einen Felsbrocken oder Trümmer aus seinem höhlenartigen Schlund. Wenn ein Zaratan ernsthaft verletzt wird, zieht er seine Gliedmaßen zum Schutz in seinen undurchdringlichen Panzer zurück. Dann wartet er, bis er sich erholt hat seinen Marsch fortsetzen kann.

BONUSAKTIONEN

Erdschütternde Bewegung: Nachdem er sich mindestens drei Meter über dem Boden bewegt hat, sendet der Zaratan in einem um sich selbst zentrierten Kreis mit einem Radius von 36 Metern eine Schockwelle durch den Boden. Der Bereich wird eine Minute lang zu schwierigem Gelände. Jede Kreatur auf dem Boden, die Konzentration aufrechterhält, muss einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls lässt ihre Konzentration nach.

Die Schockwelle verursacht 100 Schallschaden an allen Strukturen im Bereich, die Kontakt mit dem Boden haben. Wenn sich eine Kreatur in der Nähe eines einstürzenden Gebäudes befindet, kann die Kreatur darunter begraben werden. Eine Kreatur innerhalb der halben Entfernung der Höhe des Gebäudes muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 17 (5W6) Wuchtschaden, wird umgestoßen und ist in den Trümmern gefangen. Eine gefangene Kreatur ist festgesetzt und muss als Aktionen einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) bestehen, um sich zu befreien. Eine andere Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um die begrabene Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um die Trümmer beiseitezuräumen und einen Vorteil auf den Wurf gewähren. Wenn drei Kreaturen ihre Aktionen auf diese Art einsetzen, ist der Wurf automatisch erfolgreich. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen oder begraben.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Zaratan kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Zaratan am Anfang seines Zugs zurück.

Stampfen: Der Zaratan führt einen Stampfangriff aus.

Bewegung: Der Zaratan nutzt seine Bewegungsrate.

Spucken (kostet 2 Aktionen): Der Zaratan führt einen Angriff mit Felsen spucken aus.

Zurückziehen (kostet 2 Aktionen): Der Zaratan zieht sich in seinen Panzer zurück. Bis er die Hervorkommen-Aktion ausführt, hat er Resistenz gegen alle Schadensarten und ist festgesetzt. Wenn er das nächste Mal eine legendäre Aktion ausführt, muss er die Revitalisieren-Aktion oder die Hervorkommen-Aktion ausführen.

Revitalisieren (kostet 2 Aktionen): Der Zaratan kann diese Option nur verwenden, wenn er sich in seinen Panzer zurückgezogen hat. Er stellt 52 (5W20) Trefferpunkte wieder her. Wenn er das nächste Mal eine legendäre Aktion ausführt, muss er die Hervorkommen-Aktion ausführen.

Hervorkommen (kostet 2 Aktionen): Der Zaratan kommt aus seinem Panzer hervor und führt einen Angriff mit Felsen spucken aus. Er kann diese Option nur verwenden, wenn er sich in seinen Panzer zurückgezogen hat.



ZARIEL

Zariel war einst ein mächtiger Engel mit dem Auftrag, die Wogen des Blutkriegs zu beobachten. Sie unterlag jedoch dem korrumpierenden Einfluss der Neun Höllen und fiel in Ungnade. Asmodeus bewunderte Zariels Leidenschaft für den Krieg und bot ihr die Herrschaft über Avernus an. Sie nahm sein Angebot an und er verwandelte sie in eine Erzteufelin.

Zariels Aufstieg kam auf Kosten von Bel, ihrem Höllenschlundteufel-Vorgänger. Zariel und Bel hassen sich. Um Bel beschäftigt und außer Sichtweite zu halten, beauftragt ihn Zariel mit dem Schmieden von Waffen, Rüstungen und grausamen Maschinen zum Töten von Dämonen.

Als Nachschub für ihre Legionen braucht Zariel die Seelen von Sterblichen, um Lemure zu erschaffen, die sie dann zu höheren Teufeln befördert. Sie ist sehr daran interessiert, Seelen der mächtigsten Krieger der materiellen Ebene zu sammeln. Sie verhandelt hart und es gibt wenig Hoffnung, aus einem Pakt auszusteigen. Sie erwartet jedoch das Beste von ihren Dienern, daher lässt sie ihre sterblichen Anhänger ihre Leben leben, solange sie ihre Talente verfeinern, um ihren Wert zu steigern. Dadurch sind Zariels Diener allseits effektiv, diszipliniert und gefährlich.

ZARIELS HORT

Zariels Hort befindet sich in einer Basaltzitadelle in Avernus. Aus fast zwei Kilometern Entfernung kann man die Schreie von verbrannten Opfern hören, die an die Mauer der Festung gekettet sind – die sterbenden Überreste aller, die die Erzteufelin nicht beeindrucken konnten. Die Festung umfasst 13 Quadratkilometer und ist von Mauern umgeben, die mit hohen Türmen verstärkt sind. Teufel aller Art kriechen über die Struktur und stellen sicher, dass keine Eindringlinge ihre Verteidigung durchbrechen.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann Zariel eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Feuerball: Zariel wirkt den Zauber *Feuerball*.

Infernale Illusionen: Zariel wirkt viermal den Zauber *Mächtiges Trugbild* auf jeweils andere Bereiche. Zariel erschafft bevorzugt Bilder der Lieben der Eindringlinge, die bei lebendigem Leibe verbrannt werden. Zariel muss sich nicht auf die Zauber konzentrieren, die bei einem Initiativewert von 20 in der nächsten Runde enden. Jede Kreatur, die diese Illusionen sieht, muss einen SG-26 Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie eine Minute lang von der Illusion verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Was in Ungnade fällt, kann sich
erneut erheben. Wie herrlich wären
die Geschichten, wenn Zariel wieder
zu ihrem celestischen Selbst würde!

– Mordenhainen

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit Zariels Hort ist von Zariels Magie verzerrt, wodurch mindestens einer der folgenden Effekte erzeugt wird:

Höllische Landschaft: Das Gebiet innerhalb von 14,4 Kilometern um den Hort ist von Schreien und dem Gestank brennenden Fleisches erfüllt.

Rauch: Das Gebiet innerhalb von 3,2 Kilometern um den Hort, aber nicht näher als 150 Meter, ist mit Rauch gefüllt. Dadurch ist der Bereich komplett verschleiert. Der Rauch lässt sich nicht entfernen.

ZARIEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 420 (29W10+261)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 45 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Rettungswürfe Int +16, Wei +16, Cha +18

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Wahrnehmung +16

Schadensresistenzen Feuer, Gleißend, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 26

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP) **Übungsbonus** +8

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ihr Rettungswurf scheitert, kann Zariel den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Zariel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Zariel erhält zu Beginn ihres Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Wenn sie gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn ihres nächsten Zugs nicht. Zariel stirbt nur, wenn sie ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit behindert Zariels Dunkelsicht nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Zariel führt drei Flegel- oder Langschwertangriffe aus. Sie kann einen Angriff durch einen Einsatz von Grauensvolle Berührung ersetzen, falls verfügbar.

Flegel: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 17 (2W8+8) Energieschaden plus 36 (8W8) Feuerschaden.

Scheiterhaufen: Alle 18 Meter innerhalb von 1,6 Kilometer um den Hort erheben sich drei Meter hohe Flammenzungen. Jede Kreatur oder jeder Gegenstand, der die Flamme berührt, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden, kann diesen Schaden jedoch nur einmal pro Zug erleiden.

Wenn Zariel stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

KULTISTEN VON ZARIEL

Zariel gewährt ihren treuesten Kultisten besondere Fähigkeiten. Sie können das Merkmal Wilder Treffer erhalten. Anführer ihres Kultes können zudem das Merkmal Infernale Taktik erhalten.

Wilder Treffer (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen):

Wenn diese Kreatur mit einem Angriffswurf trifft, der kein kritischer Treffer ist, kann sie den Treffer in einen kritischen Treffer verwandeln.

Infernale Taktik: Direkt nach dem Initiativwurf kann diese Kreatur sich selbst und bis zu drei Verbündete auswählen, die sie sehen kann, sofern sie nicht kampfunfähig ist. Sie kann die Initiativwürfe der ausgewählten Kreaturen untereinander austauschen.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 17 (2W8+8) gleißender Schaden oder 19 (2W10+8) gleißender Schaden, wenn beidhändig geführt, plus 36 (8W8) Feuerschaden.

Grauensvolle Berührung (Aufladung 5-6): Zariel berührt eine Kreatur innerhalb von drei Metern von ihr. Das Ziel muss einen SG-26-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder erleidet es 44 (8W10) nekrotischen Schaden und ist eine Minute lang vergiftet. Während es auf diese Art vergiftet ist, ist das Ziel blind und taub. Das gelähmte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

Teleportieren: Zariel teleportiert sich und alle Ausrüstung, die sie trägt oder mit sich führt, bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.

Zauberwirken: Zariel wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-26-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Feuerball*, *Feuerwand*, *Gestalt verändern* (mittlere Größe bei Verändern des Erscheinungsbilds möglich), *Gutes und Böses entdecken*, *Mächtiges Trugbild*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

Je 3-mal täglich: *Finger des Todes*, *Gutes und Böses bannen*, *Klingenbarriere*

LEGENDÄRE AKTIONEN

Zariel kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Zariel am Anfang ihres Zugs zurück.

Teleportieren: Zariel setzt Teleportieren ein.

Brandopfer-Starren (kostet 2 Aktionen): Zariel richtet ihren magischen Blick auf eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, die sie sehen kann, und befiehlt ihr zu brennen. Das Ziel muss einen SG-26-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 22 (4W10) Feuerschaden.



ZUGGTMOY

Zuggtmoy, Dämonenkönigin der Pilze, Herrin der Fäulnis und des Verfalls, ist eine fremdartige Kreatur. Ihr einziges Verlangen besteht darin, die Lebenden mit Sporen zu infizieren, sie in ihre geistlosen Diener und schließlich in zersetzende Wirte für die Pilze und Schimmel zu verwandeln, die sie hervorbringt.

Zuggtmoy ist absolut unmenschlich, aber sie kann ihre Pilzgestalt in eine annähernd zweibeinige Form verwandeln, ähnlich der skelettdünnen, mit Myzelien und Flechten drapierten und verschleierte Figur, die in alten Büchern und Kunstwerken dargestellt wird. Vieles an ihrer Erscheinungsweise und ihrer Art – sowie der ihrer Diener – höhnt dem sterblichen Leben und seinen Facetten.

Die Kultisten von Zuggtmoy folgen ihr oft unwissentlich. Die meisten sind bis zu einem gewissen Grad mit Pilzen infiziert, entweder durch das Einatmen ihrer gedankenkontrollierenden Sporen oder durch Verwandlung bis zu einem Punkt, an dem Fleisch und Pilz eins werden. Derartige Kultisten sind pilzartige Erweiterungen des Willens der Dämonenkönigin. Ihre Hingabe mag mit den scheinbar harmlosen Versprechungen exotischer Sporen und Pilze beginnen, aber sie verzehrt sie schnell mit Leib und Seele.

ZUGGTMOYS HORT

Zuggtmoys erster Hort ist ihr Palast auf Schedaklah. Er besteht aus zwei Dutzend riesigen Pilzen in blassem Gelb und ranzigem Braun. Diese massiven Pilze gehören zu den größten überhaupt. Sie sind von einem Feld aus säurehaltigen Bovisten und giftigen Dämpfen umgeben. Die Pilze sind durch Brücken aus Baumpilzen miteinander verbunden. Unzählige Kammern wurden in ihren gummiartigen Stielen ausgehöhlt.

HORTAKTIONEN

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann Zuggtmoy eine der folgenden Hortaktionen ausführen. Dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden.

Pflanzen-Schlachtruf: Bis zu vier Pflanzenkreaturen, die Zuggtmoy freundlich gesinnt sind und die Zuggtmoy sehen kann, können ihre Reaktionen nutzen, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate zu bewegen und einen Waffenangriff auszuführen.

Pilze beschwören: Zuggtmoy lässt vier **Gassporen** oder **violette Pilze** (beide im *Monsterhandbuch*) in freien Bereichen ihrer Wahl innerhalb des Horts erscheinen. Sie verschwinden nach einer Stunde.

Sporen freisetzen: Zuggtmoy verwendet entweder ihre Befallssporen oder ihre Gedankenkontrollsporen, die von einem Pilz in ihrem Hort ausgehen anstatt von ihr.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet mit Zuggtmoys Hort ist von ihrer Magie verzerrt und erzeugt mindestens einen der folgenden Effekte:

Mutierende Vegetation: Die Vegetation innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort wird von parasitären Pilzen überwältigt, wodurch sie langsam mutiert.

Pilzbefall: Schimmel und Pilze wachsen auf Oberflächen im Umkreis von 9,6 Kilometern um den Hort, selbst dort, wo sie normalerweise keinen Halt finden würden.

Verderbte Natur: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort sind alle Würfe auf Weisheit (Heilkunde) und Weisheit (Überlebenskunst) im Nachteil.

Wenn Zuggtmoy stirbt, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

ZUGGTMOY

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 304 (32W10+128)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +11, Wei +11

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Blitz, Gift, Kälte

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP) **Übungsbonus +7**

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ihr Rettungswurf scheitert, kann Zuggtmoy den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Zuggtmoy ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Zuggtmoy führt drei Scheinfuß-Angriffe aus.

Scheinfuß: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 15 (2W8+6) Energieschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Zauberwirken: Zuggtmoy wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-22-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie entdecken, Tiere oder Pflanze aufspüren*

Je 3-mal täglich: *Magie bannen, Pflanzenwachstum, Verstricken*

Je 1-mal täglich: *Körperlosigkeit, Teleportieren*

BONUSAKTIONEN

Befallsporen (3-mal täglich): Zuggtmoy setzt Sporen frei, die in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um sie herum zentriert ausbrechen und eine Minute lang verweilen. Jede Kreatur,

KULTISTEN VON ZUGGTMOY

Zuggtmoys Kultisten sind willenlose Opfer der seltsamen Sporen ihrer Kinder. Die Sporen graben sich in das Gehirn eines Opfers und verwandeln es in einen fanatischen Diener. Jedes Opfer erhält das Merkmal Sporengeküsst.

Sporengeküsst: Diese Kreatur ist gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt immun. Wenn die Trefferpunkte dieser Kreatur zudem auf 0 sinken, erleidet jede Kreatur innerhalb von drei Metern von ihr Giftschaden in Höhe der Anzahl ihrer Trefferwürfel.

die bei deren Erscheinen in der Sphäre steht oder sich später hineinbewegt, muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann sie 24 Stunden lang nicht von den Sporen infiziert werden. Scheitert der Rettungswurf, wird die Kreatur von einer Krankheit namens Sporen von Zuggtmoy infiziert, die anhält, bis die Kreatur von der Krankheit geheilt wird oder stirbt. Wenn sie auf diese Art infiziert ist, kann die Kreatur nicht erneut infiziert werden. Sie muss den Rettungswurf alle 24 Stunden wiederholen und bei Erfolg die Infektion beenden. Scheitert der Rettungswurf, wird der Körper der infizierten Kreatur langsam von Pilzen bewachsen. Nach drei gescheiterten Rettungswürfen stirbt die Kreatur und wird als Sporendiener wiederbelebt, sofern das möglich ist (siehe Abschnitt „Mykoniden“ im *Monsterhandbuch*).

Gedankenkontrollsporen (Aufladung 5-6): Zuggtmoy setzt Sporen frei, die in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um sie herum zentriert ausbrechen und eine Minute lang verweilen. Humanoiden und Tiere, die bei deren Erscheinen in der Sphäre stehen oder sich später hineinbewegen, müssen einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann eine Kreatur 24 Stunden lang nicht von den Sporen infiziert werden. Scheitert der Rettungswurf, wird die Kreatur 24 Stunden lang von einer Krankheit namens Einfluss von Zuggtmoy infiziert. Wenn sie auf diese Art infiziert ist, ist die Kreatur von Zuggtmoy bezaubert und kann nicht erneut von diesen Sporen infiziert werden.

REAKTIONEN

Schützender Leibeigener: Wenn Zuggtmoy von einem Angriffswurf getroffen wird, wird stattdessen eine von ihr bezauberte Kreatur innerhalb von drei Metern von ihr von dem Angriff getroffen.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Zuggtmoy kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Zuggtmoy am Anfang ihres Zugs zurück.

Angriff: Zuggtmoy führt einen Scheinfuß-Angriff aus.

Willen ausüben: Eine von Zuggtmoy bezauberte Kreatur, die Zuggtmoy sehen kann, muss ihre Reaktion sofern verfügbar verwenden, um ihre Bewegungsrate nach Zuggtmoys Wünschen zu nutzen oder einen Waffenangriff gegen ein von Zuggtmoy ausgewähltes Ziel auszuführen.

ANHANG MONSTERLISTEN

WERTEKÄSTEN NACH KREATURENTYP

ABERRATIONEN

Ältestengehirn, 48
Balhannoth, 56
Berbalang, 62
Derro, 76
Derro-Wissender, 77
Gauth, 118
Gedankenzeuge, 119
Glotzer, 129
Morkoth, 193
Neogi, 199
Neogi-Meister, 200
Neogi-Schlüpfling, 200
Neothelid, 201
Schädelratte, 220
Schädelrattenschwarm, 220
Sternengezücht-Grue, 238
Sternengezücht-Koloss, 238
Sternengezücht-Larvenmagus, 239
Sternengezücht-Seher, 240
Sternengezücht-Verstümmler, 241
Todeskuss, 249
Ulitharid, 259
Würger, 266

CELESTISCHE

Ki-rin, 156

DRACHEN

Kobold-Drachenschild, 158
Wachdrachling, 263

ELEMENTARE

Erdelementar-Myrmidon, 102
Feuelementar-Myrmidon, 102
Feuermolch-Hexenmeister von Imix, 107
Feuermolch-Krieger, 107
Flegelschnecke, 110
Frostsalamander, 117
Leviathan, 174
Luftelementar-Myrmidon, 103
Phönix, 213
Sturmwind-Ältester, 244
Wasserelementar-Myrmidon, 103
Zaratan, 278

FEENWESEN

Annis-Vettel, 50
Bheur-Vettel, 63
Boggel, 66

Delfin-Erfreuer, 73
Düsterling, 96
Düsterling-Ältester, 96
Flinkling, 112
Frühlings-Eladrin, 99
Herbst-Eladrin, 100
Hobgoblin-Eisenschatten, 141
Hobgoblin-Verwüster, 142
Korred, 161
Meenlock, 185
Nilbog, 202
Rotkappe, 217
Sommer-Eladrin, 100
Winter-Eladrin, 101
Yeth-Hund, 271

HUMANOIDE

Barde, 60
Bogenschütze, 65
Champion, 70
Drow-Arachnomant, 82
Drow-Hauptmann des Hauses, 83
Drow-Inquisitor, 84
Drow-Matronenmutter, 86
Drow-Schattenklinge, 87
Drow-Vorzugsgemahl, 88
Duergar-Despot, 89
Duergar-Gedankenmeister, 90
Duergar-Kavalrachni, 91
Duergar-Kriegsherr, 91
Duergar-Seelenklinge, 92
Duergar-Steinwache, 93
Duergar-Xarrorn, 94
Erzdruide, 104
Finsterer Streiter, 109
Giff, 122
Githyanki-Gish, 124
Githyanki-Kith'rak, 124
Githyanki-Oberbefehlshaber, 125
Githzerai-Anarch, 126
Githzerai-Erleuchteter, 127
Grung, 135
Grung-Elitekrieger, 136
Grung-Wildling, 136
Haudegen, 137
Hexenmeister der Erzfee, 139
Hexenmeister des Großen Alten, 139
Hexenmeister des Unholds, 140

Kampfkunst-Adept, 150
Kobold-Erfinder, 159
Kobold-Schuppenzauberer, 160
Kriegsherr, 163
Kriegspriester, 164
Magier: Bannmagier, 175
Magier: Beschwörer, 175
Magier: Hervorrufener, 176
Magier: Illusionist, 177
Magier: Nekromant, 178
Magier: Seher, 179
Magier: Verwandler, 180
Magier: Verzauberer, 181
Magier: Zaubrerlehrling, 181
Meisterdieb, 186
Schattenfee-Düsternisweber, 222
Schattenfee-Schattentänzer, 222
Schattenfee-Seelenkrämer, 223
Tortel, 250
Tortel-Druide, 250

KONSTRUKTE

Dämonischer Nimrod, 72
Duergar-Hämmerer, 95
Duergar-Schreier, 95
Höllenuuerturm, 144
Leichensammler, 172
Marut, 182
Stahlprädator, 234
Steinverfluchter, 236
Uhrwerk-Bronzespäher, 257
Uhrwerk-Eichenläufer, 257
Uhrwerk-Eisenkobra, 258
Uhrwerk-Steinverteidiger, 258

MONSTROSITÄTEN

Astralschlächter, 52
Ausgewachsener Kruthik, 166
Banderhobb, 57
Choldrith, 71
Einsamer Kummerge-schworener, 167
Erbärmlicher Kummerge-schworener, 168
Fallensteller, 105
Froschemoth, 115
Girallon, 123
Gnoll-Fleischnager, 131
Gnoll-Jäger, 131
Grauer Reißer, 132
Höhlenfischer, 143

Hungriger Kummerge-schworener, 168
Junger Kruthik, 165
Katoblepas, 153
Kind der Tiefe, 154
Kraken-Priester, 162
Kruthik-Schwarmfürst, 166
Leucrotta, 173
Männliches Spinnross, 233
Mazer, 184
Nagpa, 197
Riesenschreiter, 214
Schattendogge, 224
Schattendoggen-Alpha, 224
Schleicher, 225
Seegezücht, 228
Spinnenelf, 232
Tlincalli, 248
Verlorener Kummerge-schworener, 169
Weibliches Spinnross, 233
Wütender Kummerge-schworener, 169
Xvart, 267
Xvart-Hexenmeister des Raxivort, 267
Yuan-ti-Alptrauumsprecherin, 272
Yuan-ti-Anathema, 273
Yuan-ti-Brutwächter, 274
Yuan-ti-Gedankenflüsterer, 275
Yuan-ti-Grubenmeister, 276

PFLANZEN

Dorniger Pflanzenpygmäe, 211
Leichenblume, 171
Pflanzenpygmäe, 212
Pflanzenpygmäen-Häuptling, 212
Waldwaid, 264

RIESEN

Fäulnistroll, 254
Feuerriesen-Schlächter, 108
Frostriesen-Ewiger, 116
Geistertroll, 254
Gifftroll, 255
Lächelnder Wolkenriese, 170
Mund von Grolantor, 194
Oger-Bolzenwerfer, 151
Oger-Houdah, 151
Oger-Kettenbestie, 152
Oger-Rammbock, 152

Schreckenstroll, 255
Steinriesen-Traumwandler, 235
Sturmriesen-Quintessent, 242

SCHLICHE

Ausgewachsener Oblex, 205
Gleitender Verfolger, 128
Oblex-Abkömmling, 204
Oblex-Ältester, 206

TIERE

Auerochse, 215
Brontosaurus, 79
Deinonychus, 79
Delfin, 73
Dimetrodon, 79
Fäulnismadenschwarm, 106
Hadrosaurus, 80
Ochse, 215
Quetzalcoatlus, 80
Stegosaurus, 80
Tiefenrothé, 216
Velociraptor, 80

UNHOLDE

Alkith, 44
Amnizu, 49
Armanit, 51
Babau, 53
Bael, 55
Baphomet, 59
Barghest, 61
Blauer Abishai, 38
Bulezau, 68
Canoloth, 69
Demogorgon, 75
Dhergoloth, 78
Draegloth, 81
Dybbuk, 97
Flind, 111
Fraz-Urb'luu, 114
Geryon, 121
Graz'zt, 134
Grüner Abishai, 39
Heuler, 138
Hu'idschin, 146
Hydroloth, 147
Juiblex, 149

Maurezhi, 183
Merregon, 187
Merrenoloth, 188
Moloch, 190
Molydeus, 191
Nabassu, 195
Narzugon, 198
Nupperibo, 203
Oinoloth, 207
Orkus, 209
Orthon, 210
Roter Abishai, 40
Rutterkin, 218
Schlunddämon, 226
Schwarzer Abishai, 40
Shoosuva, 229
Sibriex, 230
Stinkkuh, 216
Tanarukk, 245
Titivilus, 247
Vargouille, 261
Wastrilith, 265
Weißer Abishai, 41
Yagnoloth, 268

Yeenoghu, 270
Zariel, 280
Zuggtmoy, 282

UNTOTER

Alhoon, 43
Allip, 45
Bodak, 64
Brut von Kyuss, 67
Eidolon, 98
Gnoll-Dörrling, 130
Knochenklaue, 157
Nachtwandler, 196
Schädelfürst, 219
Schwerttodesalben-
Befehlshaber, 227
Schwerttodesalben-
Krieger, 227
Totenmeister, 251
Totenmeister-
Gruftschrecken, 252
Totenmeister-Strategie, 252
Vampirischer Nebel, 260
Verschlinger, 262

WERTEKÄSTEN NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 0

Schädelratte, 220

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 1/8

Boggel, 66
Delfin, 73
Junger Kruthik, 165
Neogi-Schlüpfling, 200
Xvart, 267

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 1/4

Derro, 76
Dimetrodon, 79
Erbärmlicher Kummerge-
schworener, 168
Gnoll-Dörrling, 130
Grung, 135
Hadrosaurus, 80
Kobold-Erfinder, 159
Magier: Zaubrerlehrling, 181
Männliches Spinnross, 233
Oblex-Abkömmling, 204
Ochse, 215
Pflanzenpygmäe, 212
Sternengezücht-Grue, 238
Tiefenrothé, 216
Tortel, 250
Velociraptor, 80

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 1/2

Düsterling, 96
Fäulnismadenschwarm, 106
Feuermolch-Krieger, 107
Glotzer, 129
Gnoll-Jäger, 131
Nupperibo, 203
Schleicher, 225
Spinnenelf, 232
Stinkkuh, 216

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 1

Deinonychus, 79
Dorniger Pflanzenpygmäe, 211
Duergar-Seelenklinge, 92
Feuermolch-Hexenmeister
von Imix, 107
Flinkling, 112
Gnoll-Fleischnager, 131
Grung-Wildling, 136
Kobold-Drachenschild, 158
Kobold-Schuppenzauberer, 160
Mazer, 184
Nilbog, 202
Riesenschreiter, 214
Schlunddämon, 226
Seegezucht, 228
Steinverfluchter, 236

Uhrwerk-Bronzespäher, 257
Vargouille, 261
Weibliches Spinnross, 233
Würger, 266
Xvart-Hexenmeister des
Raxivort, 267

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 2

Auerochse, 215
Ausgewachsener Kruthik, 166
Barde, 60
Berbalang, 62
Duergar-Gedankenmeister, 90
Duergar-Hämmerer, 95
Duergar-Kavalrachni, 91
Duergar-Steinwache, 93
Duergar-Xarrorn, 94
Düsterling-Ältester, 96
Grung-Elitekrieger, 136
Hobgoblin-Eisenschatten, 141
Meenlock, 185
Oger-Bolzenwerfer, 151
Oger-Houdah, 151
Pflanzenpygmäen-
Häuptling, 212
Quetzalcoatlus, 80
Rutterkin, 218
Schattendogge, 224
Tortel-Druide, 250
Wachdrachling, 263
Yuan-ti-Brutwächter, 274

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 3

Bogenschütze, 65
Bulezau, 68
Choldrith, 71
Delfin-Erfreuer, 73
Derro-Wissender, 77
Duergar-Schreier, 95
Fallensteller, 105
Flegelschnecke, 110
Giff, 122
Gleitender Verfolger, 128
Haudeggen, 137
Höhlenfischer, 143
Kampfkunst-Adept, 150
Kind der Tiefe, 154
Leucrotta, 173
Magier: Illusionist, 177
Merrenoloth, 188
Neogi, 199
Oger-Kettenbestie, 152
Rotkappe, 217
Schattendoggen-Alpha, 224
Schwerttodesalben-Krieger, 227
Totenmeister-
Gruftschrecken, 252
Vampirischer Nebel, 260

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 4

Babau, 53
Barghest, 61
Dybbuk, 97
Girallon, 123
Hexenmeister der Erzfee, 139
Hobgoblin-Verwüster, 142
Merregon, 187
Neogi-Meister, 200
Oger-Rammbock, 152
Stegosaurus, 80
Totenmeister, 251
Uhrwerk-Eisenkobra, 258
Uhrwerk-Steinverteidiger, 258
Yeth-Hund, 271
Yuan-ti-Alpträumsprecherin, 272
Yuan-ti-Gedankenflüsterer, 275

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 5

Allip, 45
Ausgewachsener Oblex, 205
Banderhobb, 57
Brontosaurus, 79
Brut von Kyuss, 67
Gedankenzeuge, 119
Katablepas, 153
Kraken-Priester, 162
Kruthik-Schwarmfürst, 166
Magier: Verwandler, 180
Magier: Verzauberer, 181
Meisterdieb, 186
Schädelrattenschwarm, 220
Sternengezücht-Verstümmeler, 241
Tanarukk, 245
Tlincalli, 248
Uhrwerk-Eichenläufer, 257
Waldwaid, 264
Yuan-ti-Grubenmeister, 276

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 6

Annis-Vettel, 50
Bodak, 64
Duergar-Kriegsherr, 91
Gauth, 118
Hexenmeister des Großen Alten, 139
Magier: Beschwörer, 175
Mund von Grolantor, 194
Weißer Abishai, 41

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 7

Armanit, 51
Bheur-Vettel, 63
Dhergoloth, 78
Draegloth, 81

Erdelementar-Myrmidon, 107
Feurelementar-Myrmidon, 102
Gifttroll, 255
Hexenmeister des Unholds, 140
Korred, 161
Luftelementar-Myrmidon, 103
Maurezhi, 183
Schattenfee-Schat-tentänzer, 222
Schwarzer Abishai, 40
Verlorener Kummerge-schworener, 169
Wasserelementar-Myrmidon, 103

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 8

Canoloth, 69
Finsterer Streiter, 109
Heuler, 138
Leichenblume, 171
Magier: Seher, 179
Schwerttodesalben-Befehlshaber, 227
Shoosuva, 229
Totenmeister-Strategie, 252

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 9

Champion, 70
Drow-Hauptmann des Hauses, 83
Einsamer Kummerge-schworener, 167
Fäulnistroll, 254
Flind, 111
Frostsalamander, 117
Hydroloth, 147
Kriegspriester, 164
Magier: Bannmagier, 175
Magier: Hervorrufener, 176
Magier: Nekromant, 178
Schattenfee-Düsternisweber, 222
Ulitharid, 259

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 10

Alhoon, 43
Froschemoth, 115
Frühlings-Eladrin, 99
Githyanki-Gish, 124
Githzerai-Erleuchteter, 127
Herbst-Eladrin, 100
Oblex-Ältester, 206
Orthon, 210
Sommer-Eladrin, 100
Steinriesen-Traumwandler, 235
Sternengezücht-Koloss, 238
Todeskuss, 249
Winter-Eladrin, 101

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 11

Alkilith, 44
Balhannoth, 56
Drow-Schattenklinge, 87
Geistertroll, 254
Hungrier Kummerge-schworener, 168
Lächelnder Wolkenriese, 170
Morkoth, 193
Schattenfee-Seelenkrämer, 223
Yagnoloth, 268

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 12

Duergar-Despot, 89
Eidolon, 98
Erzdruide, 104
Frostriesen-Ewiger, 116
Githyanki-Kith'rak, 124
Grauer Reißer, 132
Ki-rin, 156
Knochenklaue, 157
Kriegsherr, 163
Oinoloth, 207
Yuan-ti-Anathema, 273

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 13

Drow-Arachnomant, 82
Narzugon, 198
Neothelid, 201
Schreckenstroll, 255
Sternengezücht-Seher, 240
Verschlinder, 262
Wastrilith, 265
Wütender Kummerge-schworener, 169

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 14

Ältestengehirn, 48
Dämonischer Nimrod, 72
Drow-Inquisitor, 84
Feuerriesen-Schlächter, 108
Githyanki-Oberbefehlshaber, 125
Leichensammler, 172

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 15

Grüner Abishai, 39
Nabassu, 195
Schädelfürst, 219

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 16

Githzerai-Anarch, 126
Höllenfeuerturm, 144
Phönix, 213
Stahlprädatör, 234

Sternengezücht-Larvenmagus, 239
Sturmriesen-Quintessenz, 242
Titivilus, 247

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 17

Blauer Abishai, 38
Nagpa, 197

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 18

Amnizu, 49
Drow-Vorzugsgemahl, 88
Sibriex, 230

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 19

Bael, 55
Roter Abishai, 40

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 20

Drow-Matronenmutter, 86
Leviathan, 174
Nachtwandler, 196

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 21

Astralschlächter, 52
Hutidschin, 146
Moloch, 190
Molydeus, 191

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 22

Geryon, 121
Zaratan, 278

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 23

Baphomet, 59
Fraz-Urb'luu, 114
Juiblex, 149
Sturmwind-Ältester, 244
Zugtmoy, 282

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 24

Graz'zt, 134
Yeenoghu, 270

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 25

Marut, 182

HERAUSFORDERUNGS- GRAD 26

Demogorgon, 75
Orkus, 209
Zariel, 280

WERTEKÄSTEN NACH UMGEBUNG

ARKTISCHE KREATUREN

HG Kreaturen

1/4	Gnoll-Dörrling
1/2	Gnoll-Jäger
1	Gnoll-Fleischnager
2	Wachdrachling
3	Vampirischer Nebel
4	Hexenmeister der Erzfee
6	Hexenmeister des Großen Alten
7	Bheur-Vettel, Hexenmeister des Unholds, Verlorener Kummergeschworener
9	Frostsalamander
10	Winter-Eladrin
12	Knochenklaue
13	Schreckenstroll
20	Nachtwandler
23	Sturmwind-Ältester

MEERESKREATUREN

HG Kreaturen

1/8	Delfin
1/4	Dimetrodon, Tortel
1/2	Schleicher
1	Seegezucht
2	Quetzalcoatlus, Schildkrötendruide
3	Delfin-Erfreuer, Haudegen, Kind der Tiefe, Merrenoloth, Vampirischer Nebel
5	Kraken-Priester
8	Canoloth, Shoosuva
9	Einsamer Kummergeschworener, Flind
10	Steinriesen-Traumwandler
11	Balhannoth, Geistertroll, Morkoth
12	Eidolon, Frostriesen-Ewiger, Ki-rin
13	Wastrilith
16	Sturmriesen-Quintessent
17	Blauer Abishai, Nagpa
20	Leviathan
23	Sturmwind-Ältester

WÜSTENKREATUREN

HG Kreaturen

1/8	Junger Kruthik
1/2	Feuermolch-Krieger
1	Mazer, Steinverfluchter, Vargouille
2	Ausgewachsener Kruthik, Berbalang, Wachdrachling, Yuan-ti-Brutwächter
3	Leucrotta
4	Dybbuk, Yuan-ti-Albtraumsprecherin, Yuan-ti-Gedankenflüsterer
5	Brut von Kyuss, Kruthik-Schwarmfürst, Tlincalli, Yuan-ti-Grubenmeister

HG Kreaturen

7	Hexenmeister des Unholds, Verlorener Kummergeschworener
8	Heuler
9	Champion, Einsamer Kummergeschworener, Fäulnistroll, Kriegspriester, Nekromant
10	Githyanki-Gish, Githzerai-Erleuchteter, Orthon, Sommer-Eladrin
12	Eidolon, Githyanki-Kith'rak, Ki-rin, Knochenklaue, Oinoloth, Yuan-ti-Anathema
14	Dämonischer Nimrod, Githyanki-Oberbefehlshaber
15	Schädelfürst
16	Phönix, Sturmriesen-Quintessent
17	Nagpa
20	Nachtwandler
22	Zaratan

WALDKREATUREN

HG Kreaturen

1/8	Boggel
1/4	Gnoll-Dörrling, Grung, Kobold-Erfinder, Pflanzenpygmäe, Velociraptor
1/2	Düsterling, Gnoll-Jäger, Schleicher
1	Deinonychus, Dorniger Pflanzenpygmäe, Flinkling, Gnoll-Fleischnager, Grung-Wildling, Kobold-Drachenschild, Kobold-Schuppenzauberer, Mazer, Nilbog, Uhrwerk-Bronzespäher, Würger
2	Düsterling-Ältester, Grung-Elitekrieger, Hobgoblin-Eisenschatten, Meenlock, Pflanzenpygmäen-Häuptling, Schattendogge, Wachdrachling, Yuan-ti-Brutwächter
3	Alpha, Bogenschütze, Flegelschnecke, Rotkappe, Schattendogge, Vampirischer Nebel
4	Barghest, Girallon, Hexenmeister der Erzfee, Hobgoblin-Verwüster, Stegosaurus, Uhrwerk-Eisenkobra, Uhrwerk-Steinverteidiger, Yeth-Hund, Yuan-ti-Albtraumsprecherin, Yuan-ti-Gedankenflüsterer
5	Brontosaurus, Uhrwerk-Eichenläufer, Waldwaid, Yuan-ti-Grubenmeister
7	Gifftroll, Korred, Schattenfee-Schattentänzer, Verlorener Kummergeschworener
8	Leichenblume, Shoosuva
9	Fäulnistroll, Flind
10	Frühlings-Eladrin, Herbst-Eladrin, Sommer-Eladrin, Winter-Eladrin
11	Geistertroll, Hungriger Kummergeschworener
12	Eidolon, Erzdruide, Grauer Reißer, Yuan-ti-Anathema
13	Schreckenstroll
14	Dämonischer Nimrod
17	Nagpa
22	Zaratan

GRASLANDKREATUREN

HG	Kreaturen
1/4	Gnoll-Dörbling, Hadrosaurus, Ochse, Velociraptor
1/2	Gnoll-Jäger, Stinkkuh
1	Deinonychus, Gnoll-Fleischnager, Mazer, Uhrwerk-Bronzespäher
2	Auerochse, Hobgoblin-Eisenschatten, Oger-Bolzenwerfer, Oger-Houdah
3	Leucrotta, Oger-Kettenbestie, Schwerttodesalben-Krieger, Vampirischer Nebel
4	Barghest, Hobgoblin-Verwüster, Oger-Rammbock, Stegosaurus, Uhrwerk-Eisenkobra, Uhrwerk-Steinverteidiger, Yeth-Hund
5	Brontosaurus, Uhrwerk-Eichenläufer
6	Mund von Grolantor
8	Heuler, Schwerttodesalben-Befehlshaber, Shoosuva
9	Flind
10	Frühlings-Eladrin
12	Eidolon, Ki-rin
14	Leichensammler
22	Zaratan
23	Sturmwind-Ältester

HÜGELKREATUREN

HG	Kreaturen
1/8	Boggel, Neogi-Schlüpfing, Xvart
1/4	Gnoll-Dörbling, Kobold-Erfinder
1/2	Feuermolch-Krieger, Gnoll-Jäger
1	Deinonychus, Feuermolch-Hexenmeister von Imix, Gnoll-Fleischnager, Kobold-Drachenschild, Kobold-Schuppenzauberer, Mazer, Nilbog, Riesenschreiter, Uhrwerk-Bronzespäher, Xvart-Hexenmeister von Raxivort
2	Auerochse, Hobgoblin-Eisenschatten, Oger-Bolzenwerfer, Oger-Houdah, Quetzalcoatlus, Schattendogge
3	Neogi, Oger-Kettenbestie, Rotkappe, Schattendoggen-Alpha
4	Barghest, Hobgoblin-Verwüster, Neogi-Meister, Oger-Rammbock, Uhrwerk-Eisenkobra, Uhrwerk-Steinverteidiger, Yeth-Hund
5	Tanarukk, Uhrwerk-Eichenläufer
6	Annis-Vettel, Hexenmeister des Großen Alten, Mund von Grolantor
8	Heuler, Shoosuva
9	Flind
10	Steinriesen-Traumwandler
12	Grauer Reißer
13	Schreckenstroll
22	Zaratan
23	Sturmwind-Ältester

BERGKREATUREN

HG	Kreaturen
1/8	Junger Kruthik
1/4	Derro, Kobold-Erfinder, Sternengezücht-Grue
1/2	Feuermolch-Krieger

HG Kreaturen

1	Duergar-Seelenklinge, Feuermolch-Hexenmeister von Imix, Kobold-Drachenschild, Kobold-Schuppenzauberer, Mazer, Riesenschreiter, Steinverfluchter, Uhrwerk-Bronzespäher, Würger
2	Auerochse, Ausgewachsener Kruthik, Duergar-Gedankenmeister, Duergar-Hämmerer, Duergar-Kavalrachni, Duergar-Steinwache, Duergar-Xarrorn, Oger-Bolzenwerfer, Oger-Houdah, Quetzalcoatlus, Wachdrachling
3	Duergar-Schreier, Oger-Kettenbestie, Vampirischer Nebel
4	Barghest, Hexenmeister der Erzfee, Oger-Rammbock, Uhrwerk-Eisenkobra, Uhrwerk-Steinverteidiger
5	Kruthik-Schwarmfürst, Tanarukk, Uhrwerk-Eichenläufer
6	Annis-Vettel, Duergar-Kriegsherr, Hexenmeister des Großen Alten
7	Verlorener Kummergechworener
9	Einsamer Kummergechworener
10	Githyanki-Gish, Githzerai-Erleuchteter, Steinriesen-Traumwandler
11	Balhannoth, Lächelnder Wolkenriese
12	Duergar-Despot, Eidolon, Erzdruide, Githyanki-Kith'rak, Ki-rin
13	Schreckenstroll, Sternengezücht-Seher
14	Feuerriesen-Unerschrockener, Githyanki-Oberbefehlshaber
16	Phönix, Sternengezücht-Larvenmagus, Sturmriesen-Quintessent
19	Roter Abishai
22	Zaratan
23	Sturmwind-Ältester

SUMPFKREATUREN

HG	Kreaturen
1/4	Dimetrodon, Erbärmlicher Kummergechworener, Hadrosaurus, Oblex-Abkömmling, Pflanzenpygmäe, Sternengezücht-Grue
1/2	Düsterling, Schleicher, Fäulnismadenschwarm
1	Dorniger Pflanzenpygmäe, Mazer, Vargouille
2	Düsterling-Ältester, Meenlock, Pflanzenpygmäen-Häuptling, Schattendogge, Wachdrachling
3	Flegelschnecke, Rotkappe, Schattendoggen-Alpha, Schwerttodesalben-Krieger, Vampirischer Nebel
4	Hexenmeister der Erzfee
5	Allip, Ausgewachsener Oblex, Katoblepas
6	Bodak
7	Gifftroll, Maurezhi, Verlorener Kummergechworener
8	Leichenblume
9	Fäulnistroll
10	Oblex-Ältester, Froschemoth, Schwerttodesalben-Befehlshaber
11	Geistertroll
12	Erzdruide
13	Sternengezücht-Seher, Wastrilith

HG	Kreaturen
15	Nabassu, Schädelfürst
17	Nagpa
20	Nachtwandler

KREATUREN DES UNTERREICHS

HG	Kreaturen
0	Schädelratte
1/8	Boggel, Junger Kruthik, Neogi-Schlüpfling, Xvart
1/4	Derro, Erbärmlicher Kummergeschworener, Kobold-Erfinder, Männliches Spinnross, Oblex-Abkömmling, Rothé
1/2	Düsterling, Feuermolch-Krieger, Glotzer, Schleicher, Fäulnismadenschwarm, Spinnenelf
1	Duergar-Seelenklinge, Feuermolch-Hexenmeister von Imix, Kobold-Drachenschild, Kobold-Schuppenzauberer, Mazer, Nilbog, Riesenschreiter, Schlunddämon, Vargouille, Weibliches Spinnross, Würger, Xvart-Hexenmeister von Raxivort
2	Ausgewachsener Kruthik, Duergar-Gedankenmeister, Duergar-Hämmerer, Duergar-Kavalrachni, Duergar-Steinwache, Duergar-Xarrorn, Düsterling-Ältester, Wachdrachling, Yuan-ti-Brutwächter
3	Choldrith, Derro-Wissender, Duergar-Schreier, Fallensteller, Flegelschnecke, Gleitender Verfolger, Höhlenfischer, Neogi, Vampirischer Nebel
4	Babau, Barghest, Neogi-Meister, Yuan-ti-Albtraumsprecherin, Yuan-ti-Gedankenflüsterer
5	Ausgewachsener Oblex, Brut von Kyuss, Gedankenzeuge, Kruthik-Schwarmfürst, Schädelrattenschwarm, Tanarukk, Yuan-ti-Grubenmeister
6	Bodak, Duergar-Kriegsherr, Gauth, Hexenmeister des Großen Alten
7	Armanit, Dhergoloth, Draegloth, Giftpoll, Hexenmeister des Unholds, Schattentänzer, Verlorener Kummergeschworener
8	Canoloth, Finsterer Streiter, Heuler
9	Drow-Hauptmann des Hauses, Einsamer Kummergeschworener, Fäulnistroll, Schattenfee-Düsternisweber, Ulitharid
10	Alhoon, Froschemoth, Oblex-Ältester, Orthon, Todeskuss
11	Alkilith, Balhannoth, Drow-Schattenklinge, Geister troll, Hungriger Kummergeschworener, Schattenfee-Seelenkrämer
12	Duergar-Despot, Oinoloth, Yuan-ti-Anathema
13	Drow-Arachnomant, Neothelid, Schreckenstroll, Verschlinger, Wastrilith, Wütender Kummergeschworener
14	Ältestengehirn, Dämonischer Nimrod, Drow-Inquisitor, Feuerriesen-Unerschrockener
15	Nabassu, Schädelfürst
17	Nagpa
18	Drow-Vorzugsgemahl, Sibriex
20	Drow-Matronenmutter, Nachtwandler
22	Zaratan

UNTERWASSERKREATUREN

HG	Kreaturen
1/8	Delfin
1	Seegezücht
3	Delfin-Erfreuer, Kind der Tiefe
5	Kraken-Priester
11	Morkoth
12	Erzdruide
13	Wastrilith
16	Sturmriesen-Quintessent
20	Leviathan

STÄDTISCHE KREATUREN

HG	Kreaturen
0	Schädelratte
1/8	Boggel
1/4	Erbärmlicher Kummergeschworener, Kobold-Erfinder, Oblex-Abkömmling, Ochse, Zauberlehrling
1/2	Düsterling, Schleicher, Stinkkuh
1	Kobold-Schuppenzauberer, Mazer, Steinverfluchter
2	Barde, Düsterling-Ältester, Meenlock, Wachdrachling
3	Bogenschütze, Gleitender Verfolger, Giff, Haudegen, Illusionist, Kampfkunst-Adept, Vampirischer Nebel
4	Babau, Dybbuk, Hexenmeister der Erzfee, Totenmeister
5	Allip, Ausgewachsener Oblex, Banderhobb, Meisterdieb, Schädelrattenschwarm, Verwandler, Verzauberer
6	Beschwörer, Bodak, Hexenmeister des Großen Alten, Weißer Abishai
7	Hexenmeister des Unholds, Maurezhi, Schattenfee-Schattentänzer, Schwarzer Abishai, Verlorener Kummergeschworener
8	Canoloth, Finsterer Streiter, Leichenblume, Seher, Totenmeister-Strategie
9	Bannmagier, Champion, Einsamer Kummergeschworener, Hervorrufener, Kriegspriester, Nekromant, Schattenfee-Düsternisweber
10	Githyanki-Gish, Githzerai-Erleuchteter, Oblex-Ältester, Orthon
11	Alkilith, Hungriger Kummergeschworener, Schattenfee-Seelenkrämer, Yagnoloth
12	Eidolon, Githyanki-Kith'rak, Knochenklaue, Kriegsherr
13	Sternengezücht-Seher, Wütender Kummergeschworener
14	Githyanki-Oberbefehlshaber
15	Grüner Abishai, Nabassu
16	Stahlprädator
17	Blauer Abishai, Nagpa
19	Roter Abishai