

VOLOS ALMANACH DER MONSTER



IMPRESSUM

Leitender Entwickler: Mike Mearls
Leitender Regeldesigner: Jeremy Crawford
Designer: Adam Lee, Kim Mohan, Christopher Perkins,
Sean K Reynolds, Matt Sernett, Chris Sims, Steve Winter
Zusätzliches Design: Ed Greenwood

Redakteur: Jeremy Crawford
Lektorat: Kim Mohan, Christopher Perkins, Michele Carter
Zusätzliches Lektorat: Chris Dupuis, Ben Petrisor, Stan!

Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Zusätzliche Künstlerische Leitung: Shauna Narciso, Richard Whitters
Grafik-Design: Emi Tanji
Cover-Illustration: Tyler Jacobson

Innenillustrationen: Tom Babbey, John-Paul Balmet, Thomas M. Baxa, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Conceptopolis, Stephen Crowe, Daarken, Eric Deschamps, Dave Dorman, Mike Faille, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Jeremy Jarvis, Jorge Lacera, Daniel Ljunggren, Howard Lyon, Warren Mahy, Brynn Metheney, Scott Murphy, Marco Nelor, Jim Nelson, Marc Sasso, Chris Seaman, Craig J. Spearing, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Eva Widermann, Shawn Wood, Ben Wootten

Kartenmaterial: Jared Blando

Weitere Mitglieder des D&D-Teams: Greg Bilsland, Bart Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Produktion: Heather Fleming
Product Engineer: Cynda Callaway
Imaging Technicians: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Art Administration: David Gershman
Prepress Specialist: Jefferson Dunlap



ISBN: 978-1-94749-426-8
Erstauflage 2019



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

ÜBER DIESES BUCH

Monster sind das Herz dieses Buchs – wo sie leben, wie sie denken, wie man sich mit ihnen anfreundet und wie sie einem weh tun können. Kapitel 1 schildert die Geschichten einiger der Monstergruppen, die wir im *Monster Manual* vorgestellt haben. Kapitel 2 liefert zusätzliche spielbare Völker, welche die aus dem *Player's Handbook* ergänzen, und Kapitel 3 stellt eine neue Auswahl von Monstern samt ihrer Spielwerte vor. Anhang A präsentiert einige neue Tiere, und Anhang B eine Vielzahl von Nichtspielercharakteren, mit denen du deine D&D-Abenteuer bevölkern kannst. Anhang C erlaubt es dir, die in diesem Buch aufgeführten Spielwerte sortiert nach Herausforderungsgrad, Kreaturentyp und Umgebung nachzuschlagen.

Überall in diesem Buch verteilt findest du die Beobachtungen und Überlegungen von zwei Bewohnern der Vergessenen Reiche: dem legendären Volothamp Geddarm (Volo für seine Freunde) und dem Erzmagus von Schattental selbst, Elminster Aumar. Dem geneigten Leser teilen Volo und Elminster ihre Erkenntnisse über einige der Monster in diesem Buch mit, deren Wahrheit unabhängig davon ist, in welcher Welt von D&D man auf diese Kreaturen stößt.

Spieltester: Robert Alaniz, Jay Anderson, Kevin Baumann, Jerry Behrendt, Bill Benham, Stacy Bermes, Matthew Budde, Mik Calow, Anthony Caroselli, Chris Eadie, Frank Foulis, Jason Fransella, Jason Fuller, Jeffrey Fuller, Nick Graves, Richard Green, Gregory Harris, Ken Hart, Sterling Hershey, Eric Hufstetler, Paul Hughes, Mark Knapik, Yan Lacharité, Shane Leahy, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Chris "Kong" McDaniel, Lou Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, William Myers, Kevin Neff, Robert Quillen II, David "Oak" Rice, Sam Robertson, Arthur Severance, Pieter Sleijpen, Phil Tobin, Steve Townshend, Kyle Turner, William Vaughan, Arthur Wright

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Volo's Guide to Monsters
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Daniel Mayer
Lektorat: Nils Schürmann
Korrektur: Mirko Bader
Layout: Michael Mingers, Nadine Hoffmann



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood
Produzent: John-Paul Brisigotti



AUF DEM TITELBILD

Tyler Jacobson illustriert eine schicksalhafte Begegnung zwischen einem misstrauischen Frostriesen und einem einsamen Abenteurer, der mit Volos Monsterhandbuch ausgerüstet ist. Wird der Riese den Helden in Stücke reißen oder wird die Diplomatie siegen?

Disclaimer: Wizards of the Coast gibt keine Garantien oder Versprechen bezüglich der Informationen, die Volothamp Geddarm in diesem Buch zur Verfügung stellt. Man sollte Volo nicht trauen. Man sollte nicht auf Questen aufbrechen, die Volo anbietet. Man sollte Volo nicht zuhören. Man sollte sich nicht mit ihm sehen lassen, da man allein schon dadurch verdächtigt werden könnte. Wenn Volo in eurer Kampagne in Erscheinung tritt, will er SL eure Charaktere ohne Frage auf eine Weise umbringen, für die man nachher euch selbst verantwortlich macht. Der SL versucht das wahrscheinlich ohnehin, aber wenn Volo auftaucht, dann weißt du es genau. Auch sind wir eher nicht davon überzeugt, dass Elminsters Kommentare vertrauensweckend sind, aber als wir ihn das letzte Mal in einem Disclaimer erwähnt haben, verwandelte er uns in Flumphs.

INHALT

Vorwort	4	Yuan-ti: Schlangenmenschen.....	92	Anhang A: Ausgewählte Tiere	207
Kapitel 1: Monsterwissen	5	Kapitel 2: Charaktervölker	103	Anhang B: Nichtspielercharaktere	209
Betrachter: Wahr gewordene		Aasimar.....	104	Anhang C: Monsterlisten	221
Albträume.....	5	Echsenmenschen.....	106	Karten der Monsterbehausungen	
Gedankenschinder: Geißel		Firbolgs.....	108	Betrachterhorte.....	14
der Welten.....	18	Goliaths.....	110	Gedankenschinder-Kolonie.....	27
Gnolle: Der unersättliche Hunger.....	29	Kenku.....	113	Goblinoiden-Kriegslager.....	48
Goblinoid: Die erobernde Heerschar.....	37	Tabaxi.....	113	Koboldhort.....	55
Kobolde: Kleine Drachen.....	49	Tritonen.....	115	Orkfestung.....	66
Orks: Faust der Götter.....	56	Monsterabenteurer.....	118	Vettelhorte.....	88
Riesen: Weltenerschütterer.....	67	Kapitel 3: Bestiarium	121	Yuan-ti Tempel.....	101
Vetteln: Dunkle Schwesternschaft.....	80				

ÜBERSICHT: WERTE VON MONSTERN

Alhoon.....	143	Gnoll-Fleischnager.....	151	Ork, Klinge von Ilneval.....	174
Ältestengehirn.....	145	Gnoll-Jäger.....	151	Ork, Roter Zahn von Shargaas.....	176
Annis-Vettel.....	195	Grunge.....	153	Pflanzenpygmäe.....	178
Auerochse.....	207	Grunge-Elitekrieger.....	154	Pflanzenpygmäen-Häuptling.....	179
Babau.....	130	Grunge-Wildling.....	154	Quetzalcoatlus.....	133
Banderhobb.....	122	Hadrosaurus.....	133	Quintessenz der Sturmriesen.....	185
Bannmagier.....	209	Haudegen.....	212	Riesenschreiter.....	138
Barde.....	209	Hervorrufener.....	213	Rind.....	208
Barghest.....	123	Hexenmeister der Erzfee.....	213	Rotkappe.....	186
Beschwörer.....	210	Hexenmeister des Großen Alten.....	214	Schädelratte.....	187
Bheur-Vettel.....	196	Hexenmeister des Unholds.....	214	Schattendogge.....	188
Bodak.....	127	Hobgoblin-Eisenschatten.....	156	Schlunddämon.....	131
Bogenschütze.....	210	Hobgoblin-Verwüster.....	155	Schwarm von Fäulnismaden.....	208
Boggel.....	128	Höhlenfischer.....	157	Schwarm von Schädelratten.....	187
Brontosaurus.....	132	Illusionist.....	215	Seegezucht.....	189
Brut von Kyuss.....	129	Kampfkunst-Adept.....	215	Scher.....	219
Champion.....	211	Katoblepas.....	158	Shoosuva.....	131
Choldrith.....	191	Kind der Tiefe.....	159	Spinnennelf.....	190
Deinonychus.....	132	Ki-rin.....	160	Stegosaurus.....	133
Delphin.....	207	Kobold-Drachenschild.....	162	Tanarukk.....	177
Dimetrodon.....	132	Kobold-Erfinder.....	163	Tlincalli.....	192
Dornenhund.....	179	Kobold-Schuppenzauberer.....	164	Todeskuss.....	124
Draegloth.....	134	Korred.....	165	Traumwandler der Steinriesen.....	184
Düsterling.....	135	Krakenpriester.....	216	Ulitharid.....	146
Düsterling-Ältester.....	135	Kriegsherr.....	217	Unerschrockener der Feuerriesen.....	181
Erzdruide.....	211	Kriegspriester.....	217	Vargouille.....	193
Ewiger der Frostriesen.....	182	Lächelnder der Wolkenriesen.....	180	Velociraptor.....	133
Fallensteller.....	136	Leucrotta.....	166	Verschlinger.....	194
Feuermolch, Hexenmeister von Imix.....	138	Meenlock.....	167	Verzauberer.....	219
Feuermolch-Krieger.....	137	Meisterdieb.....	218	Wachdrachling.....	197
Finsterer Streiter.....	212	Morkoth.....	169	Waldwaid.....	198
Flegelschnecke.....	139	Mund von Grolantor.....	183	Wandler.....	220
Flind.....	150	Nekromant.....	218	Xvart.....	200
Flinkling.....	140	Neogi.....	171	Xvart, Hexenmeister von Raxivort.....	200
Froschemoth.....	141	Neogi-Meister.....	171	Yeth-Hund.....	201
Gauth.....	125	Neogi-Schlüpfling.....	170	Yuan-ti-Albtraumsprecherin.....	205
Gedankenzeuge.....	147	Neothelid.....	172	Yuan-ti-Anathema.....	202
Girallon.....	148	Nilbog.....	173	Yuan-ti-Brutwächter.....	203
Gleitender Verfolger.....	149	Ork, Genährter von Yurtrus.....	175	Yuan-ti-Gedankenflüsterer.....	204
Glutzer.....	126	Ork, Hand von Yurtrus.....	175	Yuan-ti-Grubenmeister.....	206
Gnoll-Dörbling.....	152	Ork, Klaue von Luthic.....	174	Zauberlehrling.....	220

VORWORT

Sei begrüßt, Abenteurer. Du scheinst mir neugierig zu sein und die guten Dinge im Leben zu genießen. Erlaube mir, dir mein neuestes Meisterwerk zu überreichen, an dem ich Jahre gearbeitet habe. Ich denke, es wird deine Zeit und dein Geld wert sein.

Zunächst eine Warnung: Hier gibt es Monster!

Niemand Geringeres als der unübertroffene Quell der Weisheit Elminster von Schattental¹ hat mir bestätigt, dass mehr als diese Welt voller Monster ist. Als Folge findet sich der Satz „Hier gibt es Monster“ auf Karten vieler Welten, die weit fernab von dieser liegen und vor dem Blick deines bescheidenen Schreibers² verborgen bleiben.

Und wer ich bin, möchtest du wissen?

Volothamp Geddarm, zu deinen Diensten, um Wahrheiten darzulegen wie jene tiefen und uralten Geheimnisse, welche die Wächtergeister der verborgenen Gruften von längst zu Staub zerfallenen Erzmagiern mir in die Ohren flüsteren. Ja, in diesem Buch präsentiere ich verschiedene Details, die niemals zuvor mit solcher Kohärenz³ an einem Ort gesammelt wurden, über die verschiedenen und seltsamen Kreaturen, die Menschen und andere zivilisierte Völker gern „Monster“ nennen.

Ich kann das in diesem Buch gesammelte essenzielle Wissen nicht nachdrücklich genug anempfehlen⁴ und sehe es als lebensrettende Notwendigkeit für jeden Abenteurer und Wanderer in der Wildnis und dem Unterreich – sei er Goldsucher, Bergmann oder einfach auf der Suche nach einer Zuflucht vor umherziehenden Bestien oder den Klauen des Winters. Für jeden also, in jeder nur denkbaren Welt⁵. Und solltest du die unbegründete Befürchtung hegen, dass es diesem oder jenem Eintrag an Wahrhaftigkeit oder Vollständigkeit mangelt⁶, so wisse, dass ich, Volo, keine Abkürzungen nahm, bei der Gründlichkeit meiner Sondierungen niemals nachlässig war⁷ und viele Mühen auf mich nahm, um die umfangreichste und zuverlässigste Sammlung von Wissen zusammenzutragen, die mir möglich war. Unter großen persönlichen Risiken, möchte ich hinzufügen!

Beizeiten nutzte ich meine nicht unbeträchtlichen magischen Fähigkeiten, um mich als Baum, Stein oder sogar Pfütze zu tarnen und so das beste Handbuch zu erstellen, das zu erschaffen in meinen Möglichkeiten stand. Dabei sah ich die wunderseinsten Dinge, von frostigen hohen Berggipfeln, an denen Riesenburgen vorbeitrieben, bis zu eisigen Seen in den Tiefen der Erde, in denen sich namenlose, tentakelbewehrte Dinge regen und winden. Jedes Mal wurde ich auf ein Neues von der Schönheit jener Welt in Erstaunen versetzt, die wir alle, ob Monster oder nicht, miteinander teilen⁸.

Wenn du dieses Buch nützlich findest, gib dies bitte deinen Freunden und Geschäftspartnern weiter, und allen Bekannten, die du auf der Straße triffst. Dann eröffnet sich mir vielleicht die Gelegenheit, in der Zukunft einen noch nützlicheren Ratgeber⁹ zu verfassen.

Und was auch immer dir oder mir im Leben widerfährt, so verbleibe ich als dein bescheidener Schreiber und gehorsamer Diener, wie ich es jetzt bin (und, wenn die Götter es mir bescheiden, auf ewig in bleibendem Ruhm).

Volothamp Geddarm¹²



ANMERKUNGEN VON ELMINSTER AUMAR, ERZMAGIER VON SCHATTELTAL, HOHER RATGEBER DES OFFENEN FÜRSTEN VON WATERDEEP:

1. WIE WÄRE ES, WENN DU NOCH DICKER AUFTRÄGST?
2. WENN DAS BESCHIEDEN IST, DANN WILL ICH MIR GAR NICHT VORSTELLEN, WIE ANGERBERISCH AUSSEHT.
3. KOHÄRENZ, IN DER TAT.¹ VOLO, DEINE KLARHEIT IST WIE DIE BRODELNDE OBERFLÄCHE DER JAUCHEGRUBE EINER GROßEN STADT – KURT BEVOR TENTAKEL DURCH DIE OBERFLÄCHE BRECHEN.¹
4. DEINE BESCHIEDENHEIT BLENDET.¹ WELCH MUSTERHAFTER VERFECHTER DER AUFKLÄRUNG, DER SELBSTLOS ALLEN DIENT, OFT AUF EINEM TELLER, MIT EINEM APFEL IN JEDEM MUND.
5. OHRENSTÖPSEL NICHT IM KAUFPREIS ENTHALTEN.
6. DA KOMMT ES. SEID DIE ERSTEN.¹ AB MIT DEM KOPF JEDES LEGITIMEN KRITIKERS.¹
7. DIE VERNUNFT JENER, DIE VON SONDIERUNGEN BRABBELN, WIRD SELTEN HOCH GESCHÄTZT.
8. DAS KANNST DU, DOCH BIST DU DIR OFFENSICHTLICH NICHT BEWUSST, JUNGER VOLO, WIE OFT UND LANGE ICH SCHON DRACHEN, GEDANKENSCHINDERN UND Sogar GOBLINS ERZÄHLT HABE, WIE ABSOLUT FÜRCHTERLICH VOLOTHAMPS SCHMECKEN, GLEICHGÜLTIG OB ROH ODER GEKOCHT. GERN GESCHEHEN.
9. GELEGENTLICH MISSDEUTET VOLO DIE BEDEUTUNG VON WORTEN. HIER BEISPIELSGEWEISE MEINT ER „NICHT EXISTENT“.
10. BIS WIR UNS UMBRINGEN, MIT HILFE VON VOLOS PRAKTISCHEN TIPPS, DIE HIER GESAMMELT SIND.
11. VOLOS HANDBUCH FÜR DIE FLUCHT VOR WÜTENDEN MOBS. ICH SEHE EIN KURZES WERK, ABER EINEN KLASSIKER.
12. ICH MÖCHTE NICHT UNGERECHT SEIN. DER KNABE MEINT ES GUT UND HAT GUTE ARBEIT GELEISTET. BESSER, ALS ICH ERWARTET HABE. EINIGES VON DEM, WAS IN DIESEM BUCH ZU FINDEN IST, IST WAHR, UND MAN KANN MANCHEN SACHEN TRAUEN.

KAPITEL 1: MONSTERWISSEN



ULO IST IN SEINEM LEBEN VIELEN MONSTERN begegnet, und wenige waren so übellaunig wie die, die in diesem Buch beschrieben sind. Dieses Kapitel nimmt mehrere ikonische Monster aus D&D in den Blick und bietet zusätzliche Informationen zu ihrer Herkunft, ihren Einstellungen und Verhaltensweisen sowie ihren Horden – über das hinausgehend, was du im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) findest. Sich mit jedem Monster auf diese Weise zu beschäftigen, würde mehr Seiten erfordern, als man zählen kann. Also haben wir uns auf neun Gruppen von Kreaturen beschränkt, mit denen man auf vielfältige Art interagieren kann und die oft in D&D-Kampagnen verwendet werden.

Betrachter	Coblinoide	Gedankenschinder
Riesen	Vetteln	Orks
Gnolle	Kobolde	Yuan-ti

Wenn du das nächste Mal beim Erschaffen eines Abenteurers oder eines Schurken dieses Kapitel als Inspirationsquelle verwendest, dann hat es seinen Zweck erfüllt. Wir hoffen, dass du beim Erkunden der Monstereinträge neue Ideen bekommst, wie du deine Spieler herausfordern und unterhalten kannst, und dass du neue Dinge findest, die du

für deine D&D-Kampagne verwenden kannst. Jeder Eintrag soll deine Fantasie anregen!

Du fragst dich vielleicht, warum wir uns für diese Monster entschieden haben und nicht für andere. Wo sind die Drachen und Githyanki? Was, keine Unholde oder Untoten? Wir hoffen, in späteren Büchern andere Monster näher beleuchten zu können. Bis dahin, meide die Kobolde, die sich unter den Treppen verstecken, und Vorsicht vor den Vetteln, die seltsame Geschenke bringen.

BETRACHTER: WAHR GEWORDENE ALBTRÄUME

Für jene, die Betrachter besiegen oder schlicht begreifen wollen, ist so gut wie alles an diesen Wesen unergründlich. Diese bizarren Kreaturen verfügen über eine fremdartige Intelligenz, unmenschliche Wahrnehmungsmöglichkeiten und die Fähigkeit, die Realität durch reine Willenskraft umzuformen – oder nur durch ihre bloße Anwesenheit. In ihren unterirdischen Horden, die ihnen sehr behaglich sind, sind Betrachter fast unangreifbar dank der Kombination aus unvergleichlichem Verstand und den brutalen Auswirkungen ihrer Augenstrahlen.

DU GLAUBST, DU WÜRDEST GERISSENE PLÄNE
UND AUSGEFELTTE INTRIGEN SCHMIEDEN, MIT
NOTFALLVORHABEN UND AUSWEICHLÖSUNGEN?
BETRACHTER VERÄNDERN, VERFEINERN, VERWERFEN
UND ENTWICKELN DIE GANZE ZEIT SOLCHE PLÄNE.
FÜR DEN DURCHSCHNITTlichen BETRACHTER
SIND MENSCHLICHE INTRIGEN AUF DEM NIVEAU
UMHERSTOLPERNDER KLEINKINDER.

- ELMINSTER



Einige der Verhaltensweisen und Motivationen, die Betrachter zeigen, entsprechen denen von Menschen und anderen intelligenten Kreaturen. Der Unterschied ist das Ausmaß. Wo sich beispielsweise ein stolzer, zuversichtlicher Mensch von einer ernsthaften Bedrohung einschüchtern lassen könnte, kennt die Arroganz eines Betrachters keine solchen Grenzen: Er empfindet sich als jeder Kreatur überlegen, selbst anderen Betrachtern gegenüber. Ein menschlicher Schachspieler wird ein Meister, indem er die Fähigkeit erlangt, im Spiel mehrere Züge vorausschauen – was nichts ist im Vergleich zu den Möglichkeiten, über die ein Betrachter dank seiner überragenden Intelligenz und Wahrnehmungsfähigkeit verfügt.

Der Verstand eines Betrachters ist mächtig und vielseitig genug, dass er sich buchstäblich jede Situation vorstellen kann und sich entsprechend vorbereitet. Das macht es für Angreifer fast unmöglich, sie zu überrumpeln. Diese Art zu denken, könnte als eine Form von Paranoia betrachtet werden – und wäre dann vermutlich deren extremste Ausprägung, die man sich vorstellen kann. Während ein menschlicher Tyrann berechtigterweise paranoid sein könnte aufgrund von nicht wahrgenommenen Bedrohungen, ist ein Betrachter paranoid, obwohl er alles wahrnimmt. Diese Einstellung scheint der natürliche Begleiter ewiger Wachsamkeit zu sein.

Betrachter gehören zu den wenigen Kreaturen, welche die Realität in ihrer Umgebung umformen können. Außerdem schlafen diese Wesen nicht im eigentlichen Sinne. Stattdessen bleibt ihr Verstand halb bei Bewusstsein, wenn sie sich ausruhen – selbst während sie träumen. Aus diesem Grund wird in den seltenen Fällen, wenn ein Betrachter von einem anderen träumt, die Traumrealität verzerrt und nimmt körperliche Gestalt an. Sie wird zu einem weiteren echten Betrachter. Diesen Prozess Fortpflanzung zu nennen, wäre nicht korrekt, weil in den meisten Fällen der alte und der neue Betrachter bis zum Tode kämpfen – wofür der Rest der Welt dankbar ist.

UNMENSCHLICHER INTELLEKT

Ein Betrachter sieht in alle Richtungen. Er sucht immer nach verborgenen Angreifern. Selbst wenn er schläft, bleiben seine kleineren Augen geöffnet und halten nach Bedrohungen Ausschau. Wenn ein Mensch auf diese Weise agieren würde, würden die ständige Wachsamkeit und das Fehlen wirklich friedlicher Erholung zu einer gefährlichen Psychose führen. Doch für den Verstand eines Betrachters ist diese Haltung normal und notwendig – er ist immer auf der Hut vor möglichen Attentätern oder Verrätern, die bereit stehen, den Betrachter anzugreifen, wenn er nur für einen Augenblick unvorsichtig ist.

Der geniale Intellekt des Betrachters sinnt die ganze Zeit über diese allgegenwärtige, passive Paranoia nach. Wo eine andere Kreatur zwei sich gleichzeitig ereignende Situationen als reinen Zufall abtun würde, stellt sich ein Betrachter verschiedene Arten vor, wie sie verbunden sein könnten. Er findet oder konstruiert ein Muster in der scheinbaren Zufäl-

ligkeit. Indem er all diese Möglichkeiten durchdenkt, gleichgültig wie unplausibel sie erscheinen, und seine eigenen Reaktionen darauf kalkuliert, bereitet sich ein Betrachter auf jede nur denkbare Situation vor und legt sich eine Strategie zurecht, um darauf zu reagieren.

Ein Betrachter schmiedet Pläne über Pläne, selbst für die unwahrscheinlichsten Umstände. Es ist nicht wichtig, ob eindringende Abenteurer mit beschworenen Engeln oder versklavten Dämonen in seinem Hort eintreffen, ob sie durch den Boden brechen, sich hineinteleportieren oder auf Dinosauriern reiten, ob sie mit einer Vielzahl magischer Verteidigungsmaßnahmen geschützt und mit fortschrittlichen Waffen ausgerüstet sind. Die Reaktion des Betrachters ist auf jeden Fall berechnet, weil er schon darüber nachgedacht hat, wie er oder seine Schergen sich in dieser Situation verhalten müssen.

DESPOTISCHE PERSPEKTIVE

Ein Betrachter glaubt, dass er allen Wesen überlegen ist. Unintelligente Feinde werden als Nahrung oder Haustiere angesehen, eine intelligente Kreatur ebenfalls als Nahrung oder potenzieller Handlanger. Die wahren Rivalen eines Betrachters sind andere Betrachter, denn nur diese besitzen die Intelligenz, Macht und Magie, um einen anderen Vertreter ihrer Art zu bedrohen.

Der Großteil der geistigen Aktivität eines Betrachters wird dafür verwendet, Intrigen gegen sich selbst aufzudecken, gleichgültig ob echt oder imaginär, Angriffe gegen bekannte Rivalen zu planen und die eigenen Verteidigungsanlagen gegen alle möglichen Bedrohungen vorzubereiten. Ein Betrachter sieht sich auf narzisstische Weise als Mittelpunkt der Welt; natürlich zieht der Duergar-Klan in sein Gebiet, weil ein Rivale ihn ausstechen will, natürlich wurde die Abenteurergruppe von einem feigen Rivale in seinen Hort geschickt, um ihn zu töten, und so weiter. Denn er ist die perfekte Verkörperung des Betrachtertums und alle anderen Kreaturen sind auf ihn eifersüchtig.

Die Arroganz des Betrachters ist ein entscheidender Aspekt seiner Persönlichkeit. Auch wenn er nicht dazu neigt, mit seiner Überlegenheit zu prahlen; besonders im Kampf, sind doch die Anstrengungen und Fehlschläge seiner Gegner eine Missachtung seines Könnens, die seine Fähigkeiten beleidigen. Ein hervorstechender Herausforderer kann einen gewissen Respekt erlangen – genug, dass der Betrachter vielleicht gnädig ist und die Kreatur mit einem Bezauberungsstrahl oder einem Schlafstrahl befriedet, anstatt sie sofort zu töten. Natürlich dient diese Gnade einem Zweck: Der besiegte Feind wird verhört, unterjocht und ihm ein Platz im Gefolge des Betrachters angeboten, wenn sein Wille gebrochen ist. Ein Betrachter könnte eine Gruppe fähiger Abenteurer als kostbares Mittel ansehen und seine Fähigkeiten nutzen, um sie für seine Zwecke gefangen zu nehmen. Sie erhalten die Gelegenheit, als seine Wächter, Spione oder Attentäter gegen einen Rivale zu dienen. Wenn sie sich weigern, steht ihnen bestenfalls eine Existenz als verzauberter Knecht bevor, schlimmstenfalls werden sie desintegriert.

GEBURT EINES BETRACHTERS

Betrachter können andere ihrer Art hervorbringen, doch hat der Prozess nichts mit Biologie, sondern mit Psychologie zu tun.

Wenn ein Betrachter schläft, verfällt er kurz in einen Ruhezustand, sein Verstand allerdings hört niemals auf zu arbeiten. Die Kreatur ist sich ihrer selbst voll bewusst, auch wenn sie einem Außenstehenden erscheinen mag, als würde sie ihre Umgebung nicht wahrnehmen. Manchmal werden

Wenn Betrachter von Betrachtern träumen,
dann beginnt der wirkliche Ärger.

– Volo

die Träume eines Betrachters von Bildern seiner selbst oder anderen Betrachtern beherrscht (die vielleicht nicht einmal wirklich existieren). In extrem seltenen Fällen kommt es zu einer Verzerrung der Realität, wenn ein Betrachter von einem anderen träumt. Aus dieser entsteht ein neuer, voll ausgebildeter Betrachter, der in der Nähe scheinbar aus dem Nichts entsteht. Dieser „Nachkomme“ kann ein Duplikat der Kreatur sein, die ihn erträumt hat, oder die Gestalt einer anderen Art von Betrachter annehmen, wie eines Todeskusses oder eines Glotzers (siehe „Betrachterbrut“). Es könnte sich auch um eine wahrlich einzigartige Kreatur handeln, wie sie nur aus der verdrehten Fantasie eines Betrachters entstehen kann, mit magischen Fähigkeiten, die ganz anders sind als die des Erschaffers. In den meisten Fällen bringt der Prozess eine der drei grundlegenden Formen von Betrachtern hervor: einen einzelnen Betrachter, einen Schwarm oder einen Todestyrannen.

EINZELNE BETRACHTER

Die meisten Betrachter leben abseits von anderen ihrer Art, und es gefällt ihnen so. Wenn ein einzelner Betrachter einen anderen in die Welt träumt, führt das Wesen dieser Kreaturen dazu, dass sie oft als Erstes versuchen, einander zu vernichten. Ein einzelner Betrachter haust in einem Höhlensystem oder einem zerstörten Gebäude, das er entweder selbst erschaffen oder übernommen hat, nachdem er den Betrachter töten oder vertreiben konnte, der ihn hervorbrachte.

Ein einzelner Betrachter sammelt (oder erbt) unterlegene Kreaturen, die er zu seinen Schergen macht. Diese Kreaturen helfen dabei, den Hort zu beschützen, und dienen als Truppen, wenn der Betrachter seinen Hort verlässt, um Jagd auf die Bewohner der Umgebung zu machen. Oft plündert er das Zuhause seiner Nachbarn, um Wissen und Schätze zu erlangen. Wenn der Betrachter das, was er von seinen Gegnern will, erlangt hat, erlaubt er seinen Schergen, die verbleibende Beute untereinander aufzuteilen.

AUGENTYRANNEN

Der Augentyrann ist ein einzelner Betrachter, der es geschafft hat, seine Xenophobie und Paranoia zu unterdrücken, um als Anführer oder Herrscher einer Gemeinschaft oder Organisation aufzutreten, die andere Kreaturen umfasst. Das bedeutet nicht, dass der Augentyrann die Kreaturen, mit denen er sich umgibt, mag, respektiert oder versteht, aber er kann zwischen den Vertretern der anderen Völker unterscheiden und kommuniziert regelmäßig mit ihnen. Ein Augentyrann ist immer noch absolut skrupellos, wenn es darum geht, Bedrohungen für sich selbst zu eliminieren, sei es durch einen Betrachter oder eine andere mächtige Kreatur – er hat nur nicht die wahnsinnige Angst, dass jede Kreatur, die nicht unter seiner direkten Kontrolle steht, für einen Feind arbeitet. Die meisten bekannten Betrachter, die mit der menschlichen Gesellschaft Umgang haben, sind Augentyrannen. Ein Beispiel für einen Augentyrannen, der eine Organisation von Humanoiden anführt, findest du im Abschnitt über die Xanathar-Gilde.

BETRACHTERSCHWÄRME

In extrem seltenen Fällen durchlebt ein Betrachter einen Traum, in dem er sich in einem Spiegel sieht, er mehreren Kopien seiner selbst begegnet oder etwas empfindet, das Humanoide als multiple Persönlichkeit bezeichnen würden. In diesen Fällen bringt die Traumgeburt des Betrachters



einen Betrachterschwarm hervor: eine Gruppe von „Neugeborenen“, deren Gestalt identisch mit seiner ist, nur dass sie kleiner sind.

Wenn der Träumer erwacht, behandelt er die Neugeborenen als Erweiterung seiner selbst in anderen Körpern und empfindet somit nicht den Drang, sie umzubringen. Die vereinte Gruppe identischer Betrachter besitzt keinen Schwarmverstand, aber ihre Persönlichkeiten und Ziele sind so gleich, dass sie das Verhalten der anderen voraussehen und übernehmen können, so wie es menschliche Geschwister tun. Der ursprüngliche Betrachter ist normalerweise dominant und übernimmt die Führungsposition. Ein Schwarm besteht aus drei bis zehn Betrachtern, plus allen Schergen, die sie kontrollieren.

TODESTYRANNEN

Wenn ein Betrachter älter wird, macht er sich mehr und mehr Sorgen um seine Sterblichkeit. Die Träume eines solchen den Tod fürchtenden Betrachters können seltsame Winkel der Realität erreichen und sich Umstände vorstellen, unter denen Kreaturen nach dem Tod weiterleben können. Wenn der Betrachter erwacht, stellt er fest, dass er sich in einen Todestyrannen verwandelt hat. Er existiert nun in einem Zustand des Untodes, doch seine Angst, getötet zu werden, lässt dadurch nicht nach.

Die Paranoia eines Todestyrannen hat normalerweise damit zu tun, auf welche Art seine Feinde ihn vernichten könnten, und seine Pläne sind ein Ergebnis dieser Furcht. Beispielsweise könnte ein Todestyrann, der sich einbildet, er könnte irgendwann von Frostriesen erschlagen werden, in einen Hort im Inneren eines Vulkans umziehen und seine Schergen aussenden, um alle Frostriesen im Umkreis von 100 Meilen zu töten. Er könnte auch andere drastische Maßnahmen ergreifen, um dafür zu sorgen, dass seine Furcht niemals Realität wird.

BETRACHTERBRUT

Die niederen Kreaturen, die als Betrachterbrut bekannt sind, haben eine oberflächliche Ähnlichkeit mit wahren Betrachtern, da sie einen schwebenden kugelförmigen Körper mit Augen besitzen. Damit endet jedoch die Ähnlichkeit.

Kapitel 3 dieses Buchs stellt mehrere neue Arten von Betrachterbrut vor. Ein **Todeskuss** ist für gewöhnlich das Ergebnis eines Alptriums über Blut, wie ihn ein Betrachter nach der Begegnung mit einem Vampir haben könnte oder nachdem er im Kampf schwer verwundet wurde. **Glötzer** werden aus den Fieberträumen eines kranken oder vergifteten Betrachters geboren, in denen ihr Sinn für Perspektive und Maßstab verzerrt ist. Ein **Beobachter** (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) ist eine Art von niederem Betrachter, der aus einer anderen Existenzebene beschworen wird, um etwas zu bewachen (wie eine Schatzkammer). Ein **Gauth** stammt von derselben Ebene wie die Beobachter oder einer anderen, die genug Überschneidungen mit dieser aufweist, dass ein Gauth einen misslungenen Beschwörungsversuch ausnutzen kann, um die Ebene zu wechseln. Auch wenn man durchaus wahre Betrachter auf der Heimatebene der Beobachter oder Gauth findet, ist die tatsächliche Herkunft der Kreaturen unbekannt (ob es sich nun um eine andere Ebene handelt, eine Welt jenseits der Sterne oder einen seltsameren Ort). Es wird nicht davon ausgegangen, dass Beobachter und Gauths wie andere Betrachter aus Träumen entstehen.

KÖRPERLICHE MERKMALE

Als Nebeneffekt ihrer einzigartigen Reproduktionsmethode sehen Betrachter in einer Region der Welt normalerweise ähnlich aus, Variationen werden deutlicher, je weiter man reist. Selbst ein kleiner Unterschied in der Form eines Augensstiels oder der Hautbeschaffenheit reicht für einen Betrachter, um einen anderen als makelbehaftete Abscheulichkeit anzusehen, die zerstört werden muss.

Verwende die folgenden Tabellen, um eine Vielzahl von Erscheinungsbildern für Betrachter zu erschaffen.

KÖRPERDURCHMESSER BETRACHTER

2W6	Körperdurchmesser
2	1,30 m
3–4	1,40 m
5–9	1,50 m
10–11	1,60 m
12	1,80 m

HAUTFARBE BETRACHTER

W12	Hautfarbe
1	Braun
2	Braungelb
3	Grau
4	Grün
5–7	Rosa
8–9	Violettblau
10–11	Fleckig (zweimal würfeln, Ergebnisse über 10 ignorieren)
12	schattiert (zweimal würfeln, Ergebnisse über 10 ignorieren)

HAUTBESCHAFFENHEIT BETRACHTER

W10	Hautbeschaffenheit	W10	Hautbeschaffenheit
1–2	Vernarbt	7–8	Glatt
3	Pockig	9	Warzig
4–5	Mit Platten besetzt	10	Faltig
6	Schuppig		

AUGENFARBE BETRACHTER

W10	Augenfarbe	W10	Augenfarbe
1	Rot	6	Violett
2	Orange	7	Pink
3	Gelb	8	Braun
4	Grün	9	Schwarz
5	Blau	10	Metallisch (W6 würfeln für die Farbe)

IRISFORM BETRACHTER

W20	Irisform	W20	Irisform
1–4	Kreis	11–14	Geschlitzt
5	Halbmond	15	Eckig
6	Sanduhr	16	Perlenkette
7	Unregelmäßig	17–18	Dreieckig
8	Schlüsselloch	19	Welle
9–10	Oval	20	Doppeliris (zweimal würfeln, Ergebnisse von 20 ignorieren)

AUGENGRÖSSE BETRACHTER

2W6	Augengröße
2	50 % kleiner
3–4	25 % kleiner
5–9	Normal
10–11	25 % größer
12	50 % größer

Würfle einmal für das zentrale Auge und einmal für alle kleineren Augen.

AUGENSTIELBESCHAFFENHEIT BETRACHTER

W6	Augenstielbeschaffenheit
1–2	Glatt
3–4	Gerillt (wie ein Regenwurm)
5–6	Segmentiert (insektenartig)

AUGENSTIELFORM BETRACHTER

W4	Augenstielform
1	Dick und kurz
2	Dünn und kurz
3	Dick und lang
4	Dünn und lang

MUNDFORM UND -GRÖSSE BETRACHTER

W6	Mundform und -größe
1	Klein/schmal
2-5	Normal
6	Groß/klaffend

ZAHNFORM BETRACHTER

W10	Zahnform
1-4	Dick und spitz
5-6	Menschenartig
7	Menschenartig, Fänge (wie ein Vampir)
8-9	Dünn und nadelartig
10	Doppelreihig (noch einmal würfeln, Ergebnis von 10 ignorieren)

BETRACHTER IM SPIEL

Ein Betrachter fürchtet stets um seine eigene Sicherheit, misstraut jeder Kreatur, die nicht zu seinen Schergen gehört, und ist aggressiv im Umgang mit allem, das er als Bedrohung wahrnimmt. Er könnte positiv auf Wesen reagieren, die sich vor ihm erniedrigen und sich als unterlegen präsentieren, aber er lässt sich leicht zu einem Angriff provozieren, wenn Kreaturen über ihre Taten prahlen oder behaupten, mächtig zu sein. Letztere nimmt er als Bedrohung oder Narren wahr, die gnadlos aus dem Weg geräumt werden müssen.

Jeder Betrachter hält sich für die perfekte Verkörperung seines Volkes, dem alle anderen Betrachter unterlegen sind – auch wenn er diese gleichzeitig als seine größten Rivalen ansieht. Ein Betrachter arbeitet vielleicht mit Abenteurern zusammen, die Neuigkeiten über den Hort oder die Aktivitäten eines anderen Betrachters besitzen, und könnte weniger feindselig sein, wenn die Eindringlinge ihn als perfektes Beispiel eines Betrachters preisen.

Die folgenden Tabellen stellen Möglichkeiten für persönliche Charakteristika vor, die du verwenden kannst, um einen Betrachter einzigartig zu machen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE FÜR BETRACHTER

W8	Persönlichkeitsmerkmal
1	Ich genieße es, meine Überlegenheit gegenüber anderen zur Schau zu stellen.
2	Ich besiege meine Feinde mit kalter, emotionsloser Logik.
3	Wenn ich eine Kreatur treffe, komme ich augenblicklich zu dem Schluss, ob es sich lohnt, sie am Leben zu lassen oder nicht.
4	Ich träume oft von [eine bestimmte Kreatur] und bin mir sicher, dass sie versucht, mich zu manipulieren.
5	Ich gebe vor, wahnsinnig zu sein, damit meine Feinde mich unterschätzen.
6	Ich habe es satt, unterbrochen zu werden.
7	Attentatsversuche sind das Einzige, was meine endlose Einsamkeit unterbricht.
8	Ich fürchte manchmal, dass ich eine makelbehaftete Abscheulichkeit bin.

ERST WENN DU EINEN BETRACHTER KENNENGELERNT HAST – WAS ZUGEGEBENERMAßEN NICHT EINFACH IST –, WEIßT DU, WAS WAHRE PARANOIA IST.

– ELMINSTER

IDEALE FÜR BETRACHTER

W6	Ideal
1	Gier. Meine Trophäen sind Beweis für meinen Erfolg. (Böse)
2	Gemeinschaft. Meine hierarchisch organisierten Schergen beschützen mich. (Rechtschaffen)
3	Intoleranz. Alle anderen Betrachter sind unvollkommen und müssen zerstört werden. (Böse)
4	Stabilität. Ich muss das aktuelle Gleichgewicht der Macht in der Region wahren. (Rechtschaffen)
5	Perfektion. Auch wenn ich besser als andere bin, will ich sogar noch besser werden. (Neutral)
6	Macht. Ich werde nur sicher sein, wenn ich über alle herrsche. (Böse)

BINDUNGEN FÜR BETRACHTER

W6	Bindung
1	Meine Anhänger spionieren mich allesamt aus, daher suche ich motivierte, mächtige Verbündete, die sie zerstören können.
2	Ich vermisse die Gesellschaft meines identischen Zwillings, der vor Jahren verschwunden ist.
3	Ich muss ein Artefakt wiedererlangen, das mir gestohlen wurde.
4	Ich habe den Augenblick meines Todes vorhergesehen und weiß, was mich töten wird. Ich hoffe, die Gunst meines Mörders zu erlangen, um mein Ende hinauszuzögern.
5	Ich hatte das Glück, meinem Feind zu entkommen. Nun mache ich mir Sorgen, dass ich wieder entdeckt werden könnte, ehe ich bereit bin.
6	Ich intrigiere unentwegt, um einen uralten Folianten zu erlangen, der das geheime Wissen enthält, perfekte, gehorsame Klone meiner selbst zu erschaffen.

MAKEL FÜR BETRACHTER

W6	Makel
1	Ich ignoriere für gewöhnlich die Ratschläge meiner Schergen.
2	Ich genieße es, Rivalen mit Andeutungen auf meine Pläne zu verspotten.
3	Ich bin sehr schnell beleidigt.
4	Ich habe oft furchterregende Träume.
5	Ich lebe meine Frustration häufig an meinen Schergen aus.
6	Ich vergesse manchmal, dass andere nicht Zugriff auf mein gesamtes Wissen haben.



BETRACHTERNAMEN

Ein Betrachter wählt seinen eigenen Namen, indem er Laute und Silben kombiniert, die Bedeutung für ihn haben.

BETRACHTERNAMEN

W20	Name	W20	Name
1	Barixis	11	Orox
2	Chelm	12	Qualnus
3	Derukoskai	13	Ralakor
4	Eddalx	14	Selthdrych
5	Famax	15	Sokhalsh
6	Irv	16	Thimnoll
7	Jantroph	17	Velxer
8	Khoa	18	Xeo
9	Lanuhsh	19	Zalshox
10	Nagish	20	Zirlarq

KAMPFTAKTIKEN

Ein Betrachter analysiert seine Gegner, prägt sich Informationen zu ihren Rüstungen, Waffen und Taktiken ein und passt seine Strategie an, um die gefährlichsten Bedrohungen so schnell wie möglich auszuschalten. Auch wenn die genauen Aktionen eines Betrachters von der jeweiligen Begegnung abhängen, wird sein Verhalten von den unten beschriebenen Taktiken dominiert.

AUSSER REICHWEITE UND SICHT BLEIBEN

Die natürliche Flugfähigkeit eines Betrachters ist essenziell für seine Verteidigungsmaßnahmen und Gewohnheiten. Teile seines Hortes, besonders die abgelegenen, in denen er

schläft, können normalerweise nicht zu Fuß erreicht werden. Dies macht es seinen Schergen schwerer, den Hort zu übernehmen, und zwingt Eindringlinge, steile vertikale Anstiege zu überwinden.

Auch bedeutet die natürliche Levitation des Betrachters, dass er kein Risiko läuft, bodenbasierte Fallen zu aktivieren, und somit solche Verteidigungsmaßnahmen oft für sein inneres Sanktum verwendet. So kann er sich frei durch das Gebiet bewegen, während Feinde Hindernissen ausweichen oder sie überwinden müssen.

Wenn der Gegner nicht durch Nebel, Unsichtbarkeit oder andere Magie verborgen ist, lauert ein Betrachter in der Dunkelheit und schießt auf jede Kreatur, die er sehen kann und die sich in Reichweite seiner Dunkelsicht befindet. Ein finsterner Raum mit einer Deckenhöhe von 36 Metern erlaubt es ihm, diese Taktik zu nutzen, sodass Gegner auf Entfernung Licht erschaffen müssen, um das Feuer treffsicher erwidern zu können.

Selbst Eindringlinge, die kein Licht brauchen, um zu sehen, müssen sich mit den überlegenen Sinnen des Betrachters messen – der Betrachter kann seine Gegner sehen, ehe Dunkelsicht mit 18 Metern Reichweite ihn wahrnehmen kann.

ANTIMAGIE VERWENDEN

Auch wenn der Betrachter innerhalb seines Antimagie-Kegels keine Gegner mit Strahlen angreifen kann, ist die Fähigkeit des zentralen Auges im Kampf extrem effektiv. Sie macht gegnerische Zaubermagier so gut wie nutzlos, offenbart die genaue Position von Gegnern, die Verschwimmen oder Unsichtbarkeit nutzen, und lässt Gegner, die mittels Magie fliegen, zu Boden stürzen. Der Kegel ist breit genug, dass der Betrachter ihn für gewöhnlich auf jede Kreatur ausrichten kann, die dem Gebiet entkommen möchte. So

kann das Ziel unschädlich gemacht werden, bis das Monster die Gegner außerhalb des Kegels getötet hat.

Ein Betrachter kann seinen telekinetischen Strahl zusammen mit seinem Antimagie-Kegel verwenden, um schwere Objekte zu heben und sie auf Feinde innerhalb des Kegels fallen zu lassen – die Schwerkraft erledigt dann den Rest, auch wenn der Kegel die telekinetische Kontrolle des Betrachters aufhebt.

Die Fähigkeit, magische Effekte kurzzeitig aufzuheben, ist nützlich für den Betrachter, wenn er herausfinden will, ob seine Schergen bezaubert wurden oder beherrscht werden. Die betreffende Kreatur ändert ihr Verhalten, wenn sie sich innerhalb des Kegels befindet, oder sie erinnert sich an Dinge, die zu vergessen oder verheimlichen sie gezwungen wurde, und kann über sie sprechen.

Weil der Kegel anhaltende magische Effekte unterdrückt, kann der Betrachter in seinem Hort eine sichere Zone hinter einer permanenten Energiewand oder Feuerwand verbergen. Außerdem kann er bestehende magische Gefahren nutzen (wie einen Tümpel, der jede Kreatur verwandelt, die ihn berührt) oder sich eines Gebiets mit magischen Wächtern bedienen (wie eines alten Schreins, an den ein Dämon gebunden ist), da er sie gefahrlos überwinden kann.

AUGENSTRAHLEN MÖGLICHST EFFEKTIV NUTZEN

Ein Betrachter ist in der Lage, mehrere Augenstrahlen in einem Zug abzufeuern, und er könnte sie alle in Folge gegen seinen gefährlichsten Gegner verwenden. Selbst ein sehr zäher Kämpfer gerät ins Wanken, wenn er Schaden durch einen Auflösungs-, einen Zermürbungs- und einen Todesstrahl erleidet.

Nachdem der Betrachter seinen ersten oder zweiten Strahl abgefeuert hat, kann er das Ziel wechseln. Wenn er beispielsweise plant, den Bezauberungs-, den Schlaf- und den Verlangsamenden Strahl gegen einen Waldläufer zu verwenden, und dieser der Bezauberung erliegt, könnte der Betrachter seine verbleibenden Strahlen auf andere Ziele richten.

LEGENDÄRE AKTIONEN VERWENDEN

Die Fähigkeit des Betrachters, legendäre Aktionen zu verwenden, verdoppelt effektiv, wie oft er seine Strahlen in einer Runde einsetzen kann. Jede legendäre Aktion, die ein Betrachter verwendet, gibt ihm die Gelegenheit, auf eine Veränderung der Umstände zu reagieren oder einen Angriff, den er in seinem Zug begonnen hat, zu Ende zu bringen. Beispielsweise könnte er seinen Schlafstrahl als legendäre Aktion nutzen, wenn ein Gegner gerade aufgewacht ist. Findet sich keine solche Möglichkeit, sind legendäre Aktionen immer nützlich, um den Angriff auf den gefährlichsten Feind zu konzentrieren.

FALLEN UND SCHERGEN VERWENDEN

Ein Betrachter in seinem Hort hat Zugriff auf so viele Mittel, dass er Feinde oft zerstören kann, ohne sich ihnen direkt zu stellen. Verschlagene versteckte Fallen können hinter jeder Ecke lauern oder sogar offen sichtbar sein, was sie aber nicht weniger tödlich macht. Auf ähnliche Weise könnte ein Betrachter einige seiner Schergen an einem perfekten Ort für einen Hinterhalt positionieren oder seine Diener direkt schicken, um eine Gruppe Eindringlinge zu überrennen, die durch Fallen und andere Gefahren geschwächt wurden. Jeder Betrachter verfügt über Schergen und ist immer in der Lage, neue zu bekommen, und so zögert der Meister des Hortes nicht, seine Untergebenen in die Schlacht zu schicken.

Ein Betrachter verfügt stets über mehrere Notfallpläne. Wenn ich mit ihnen zu tun habe, verfolge ich stets folgenden Plan: weglaufen, verstecken und ablenken. Rivalisierende Abenteurer sind immer eine gute Ablenkung. Rivalisierende Betrachter sind jedoch die beste.

– Volo

WENN DU HERAUSFINDEN KANNST, WELCHE PLÄNE EINEM BETRACHTER AM WICHTIGSTEN SIND, GEFÄHRDE DIESSE. SEINE GEKÖDERTER AUFMERKSAMKEIT MACHT IHN ZUMINDEST KURZFRISTIG VORHERSEHBAR. ABER, WIE ICH FÜRCHTE, AUCH MISSTRAUSCH DIR GEGENÜBER. DU KÖNNTEST DICH FÜR EINE LEICHTERE KARRIERE ALS DIE DES ABENTEURERS ENTSCHEIDEN.

– ELMINSTER

AUSSERHALB DES KAMPFES

Wie im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) beschrieben, ist der Einsatz der Augenstrahlen im Kampf zufällig, bestimmt von einem Würfelwurf und nicht von der Entscheidung des SL. Diese Regel soll dafür sorgen, dass die Gegner des Betrachters nie sicher sein können, welcher Strahl als Nächstes kommt (und um das Monster daran zu hindern, bei jeder Gelegenheit seine tödlichsten Augenstrahlen zu nutzen). Die Regel sorgt auch dafür, dass die Kreatur im Spiel leichter zu verwenden ist.

In der Sicherheit seines Hortes, außerhalb der Sicht potenzieller Gegner, kann ein Betrachter jeden seiner Augenstrahlen nutzen, wann er möchte. Viele von ihnen dienen auch als Werkzeug.

ANTIMAGIE-KEGEL

Der magiebannende Effekt des zentralen Auges hat außerhalb des Kampfes verschiedene Einsatzmöglichkeiten. Sollte er nicht gebraucht werden, kann der Betrachter ihn abschalten, indem er das Auge einfach schließt.

NEGATIVER ENERGIEKEGEL

Negative Energie, die normalerweise nur von Todestyrannen verwendet wird, verhindert, dass Überlebende eines Angriffs heilen, und belebt alle toten oder sterbenden Kreaturen als Zombies, die unter der Kontrolle des Betrachters stehen. Es gibt keine Obergrenze für die Zahl von Zombies, die ein Todestyrann beleben und beherrschen kann. Somit ist er in der Lage, seinen Hort derart mit Untoten vollzustopfen, dass man ihn kaum durchqueren kann, was eine Barriere aus taumelnden Kadavern erschafft, die ihn vor jedem Angriff beschützt.

BEZAUBERUNGSSTRAHL

Es kommt oft vor, dass Betrachter feindliche Monster bezaubern, sie in den Hort locken und dort einsperren. Auf diese Weise können sogar Kreaturen, die der Betrachter nicht durch Bestechung oder Nötigung kontrollieren kann, nützlich für ihn sein, da sie seinen Hort in eine verwirrende Menagerie aus feindlichen Bestien verwandeln.

Auch wenn der Bezauberungseffekt nur 1 Stunde anhält, kann der wiederholte Einsatz des Strahls gegen eine Kreatur ihren Willen brechen und einen zahmen Diener erschaffen.



LÄHMENDER STRAHL

Außerhalb des Kampfes wird der Lähmende Strahl meist verwendet, um flüchtende Schergen aufzuhalten, die der Betrachter nicht direkt vernichten will.

FURCHTSTRAHL

Ein Betrachter nutzt seinen Furchtstrahl, um Gefangene zu foltern und zu verhören, bis sie nicht mehr den Willen haben, sich zu widersetzen.

VERLANGSAMENDER STRAHL

Der Verlangsamende Strahl könnte als Drohung gegen eine unkooperative Kreatur verwendet werden, auf die schwerwiegende Konsequenzen folgen, falls sich die Kreatur nicht dem Willen des Betrachters unterwirft.

TODESSTRAHL UND ZERMÜRBUNGSSTRAHL

Ein Betrachter kann den Todes- oder Zermürbungsstrahl sehr fein einstellen, um selbst kleinsten Zielen blitzartig minimalen Schaden zuzufügen (für gewöhnlich aber immer noch genug, um sie auszulöschen). Beispielsweise könnte ein Betrachter als Vorsichtsmaßnahme gegen magische Spionage einen der Strahlen verwenden, um alles Ungeziefer in seinem Hort auszumerzen (Fledermäuse, Ratten, Spinnen und so weiter).

TELEKINETISCHER STRAHL

Nicht nur dient der Telekinetische Strahl als Arme und Hände des Betrachters für alltägliche Aufgaben, er ist auch essenziell beim Bau von Fallen und anderen Verteidigungsmaßnahmen (beispielsweise um das Gewicht für eine Steinfalle anzubringen). Außerdem erlaubt der Strahl dem Betrachter, seine Schergen an Orten seines Hortes zu platzieren, die man normalerweise nur kletternd oder fliegend erreicht, sodass die Bewohner nicht entkommen können. Ein Betrachter könnte den Telekinetischen Strahl auch nutzen, um eine Kreatur, die immun gegen Bezauberungen ist, unter Zwang zu transportieren (das gilt beispielsweise für Konstrukte oder einige Untote).

SCHLAFSTRAHL

Wenn der Betrachter mit anderen Kreaturen verhandelt, könnte er als Machtdemonstration mit seinem Schlafstrahl schnell den Anführer ausschalten, damit er die übrige Gruppe leichter überzeugen kann. Diese Taktik nutzt der Betrachter vor allem, wenn er die Gruppe für seine eigenen Zwecke einsetzen will und das Überleben des Anführers für diese Zwecke nützlich ist. Der Strahl wird auch verwendet, um potenziell nützliche Gefangene ruhigzustellen, vielleicht als Vorbereitung dafür, sie mit dem Bezauberungs- oder Furchtstrahl zu konditionieren.

VERSTEINERUNGSSTRAHL

Die banalste Anwendungsmöglichkeit des Versteinerungsstrahls ist es, den Hort eines Betrachters mit Statuen zu dekorieren. Daneben hat der Strahl viele Einsatzmöglichkeiten. Ein rebellischer Scherge könnte in Stein verwandelt werden, um die Kreatur als Bedrohung auszuschalten und eine dauerhafte Mahnung zu erschaffen, was es kosten kann, dem Betrachter zu widersprechen. Versteinerte Kreaturen könnten auch als Hindernisse in einem offenen Raum platziert werden, einen engen Korridor blockieren, um ein Gebiet abzuriegeln, oder anstelle von schweren Blöcken in Fallen Verwendung finden, um Eindringlinge mit Angst und Schrecken zu erfüllen.

AUFLÖSUNGSSTRAHL

Der Auflösungsstrahl ist ein nützliches Werkzeug für Grabungsarbeiten. Der Betrachter kann den Strahl sehr genau einstellen, sodass er in der Lage ist, Objekte zu schneiden und zu formen wie mit einem feinen Meißel, schmalste Löcher zu bohren, die kein Pfeil durchdringen kann, Glieder zu amputieren oder Kreaturen mit brandartigen Narben zu versehen. Dieser Strahl und der Telekinesestrahl sind die Grundlage seiner Fähigkeit, den Hort nach den eigenen speziellen und anspruchsvollen Bedürfnissen zu formen, gleichgültig ob beim Gestalten von Räumen oder Erschaffen von Fallen.

ABWEICHENDE FÄHIGKEITEN

Wenn der Traum eines Betrachters besonders wilde Formen annimmt, kann das Ergebnis ein Nachkomme sein, der ungewöhnliche oder einzigartige Fähigkeiten besitzt. Anstelle der normalen Kräfte (des zentralen Auges oder der Augenstiele) besitzt die Kreatur eine oder mehrere abweichende Fähigkeiten – die garantiert jeden Feind überraschen, der dachte, er wüsste, worauf er sich einlässt.

Die folgende Auswahl umfasst mehrere alternative Zaubereffekte für sämtliche Augen des Betrachters. Jeder dieser Effekte ist dabei ungefähr so mächtig wie der, den er ersetzt, sodass du einen Betrachter anpassen kannst, ohne seinen Herausforderungsgrad ändern zu müssen. Als weitere Option kannst du jeden der schädigenden Augenstrahlen im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) einen anderen Schadenstyp verursachen lassen. Beispielsweise kannst du den Zermürbungsstrahl durch einen Einäscherungsstrahl ersetzen, der Feuerschaden anstelle von nekrotischem Schaden verursacht.

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, hat die alternative Fähigkeit die gleiche Reichweite wie der Augenstrahl, den sie ersetzt, und sie betrifft nur eine Kreatur pro Anwendung (selbst wenn die Fähigkeit auf einem Zauber basiert, der normalerweise ein Gebiet oder mehrere Ziele betrifft). Der Rettungswurf für eine abweichende Fähigkeit besitzt den gleichen SG und nutzt die gleichen Attributswerte wie der entsprechende Zauber.

Antimagie-Kegel: *Arkane Spiegelung, Wort der Macht:*

Betäubung (beeinflusst jede Runde die schwächste nicht betäubte Kreatur im Kegel)

Bezauberungsstrahl: *Verbannung* (1 Minute), *Verwirrung* (1 Minute)

Todesstrahl: *Todeskreis* (Sphäre mit 3 m Radius, 4W6 nekrotischer Schaden bei allen betroffenen Zielen), *Schwachsinn*

Auflösungsstrahl: *Kugelblitz* (Primärziel erleidet 6W8 Blitzschaden, zwei sekundäre Ziele innerhalb von 9 m zum Primärziel erleiden jeweils 3W8 Blitzschaden), *Böser Blick* (Effekt: Übelkeit, 1 Minute)

Zermürbungsstrahl: *Untote erschaffen* (einsetzbar unabhängig von der Tageszeit), *Verwandlung* (1 Minute)

Furchtstrahl: *Gasförmige Gestalt* (nur selbst oder bereitwillige Kreatur), *Mondstrahl*

Lähmender Strahl: *Erinnerung verändern, Stille* (1 Minute)

Versteinerungsstrahl: *Ottos Unwiderstehlicher Tanz* (1 Minute), *Eiswand* (1 Minute, quadratischer Bereich mit 3 m Seitenlänge)

Schlafstrahl: *Blindheit/Taubheit, Nebelschritt* (nur selbst oder bereitwillige Kreatur)

Verlangsamender Strahl: *Fluch* (1 Minute), *Schneesturm* (Würfel mit 3 m Kantenlänge)

Telekinetischer Strahl: *Geas* (1 Stunde), *Energiewand* (1 Minute, quadratischer Bereich mit 3 m Seitenlänge)

BETRACHTERHORTE

Der Hort eines Betrachters ist ein Abbild der Einstellungen der Kreatur – er soll jeden Plan, den mögliche Eindringlinge haben könnten, vorhersehen und verhindern. Jede Kammer ist isoliert und nur von ein oder zwei anderen Bereichen aus zugänglich. So hat der Betrachter die Kontrolle über alle Wege, die Gegner beschreiten müssen, um das Sanktum zu erreichen, wo der Besitzer des Hortes im Verborgenen wartet.

Ein Betrachter erschafft seinen Hort normalerweise in einem Gebiet mit natürlichen Höhlen und formt die Kammern mit seinem Auflösungsstrahl. Die meisten Zugänge

und Korridore, die eine Kammer mit der nächsten verbinden (besonders in die innerste Kammer), sind zu schmal, als dass Kreaturen sie durchqueren könnten, die größer sind als er selbst. Große Feinde haben Schwierigkeiten, durch die glatten Tunnel tiefer in den Hort einzudringen, und sind für gewöhnlich nicht in der Lage, den Betrachter in seinem Sanktum zu stellen. Wenn es von sich aus große Öffnungen zwischen angrenzenden Höhlen gibt, verengt oder versiegelt der Betrachter sie, entweder mit Sklavenarbeit oder indem er den Tunnel einstürzen lässt.

Gleichgültig wie der Hort aufgebaut ist, er ist immer darauf ausgelegt, den größten Nutzen aus der Flugfähigkeit der Kreatur zu ziehen. Angrenzende Kammern sind durch vertikale oder steil ansteigende Tunnel verbunden, die der Betrachter aus dem Stein geschnitten hat.

Schergen und andere Kreaturen unter der Kontrolle des Betrachters verfügen meist über eigene Wohnbereiche im Hort. Da nur die wenigsten Schergen fliegen können, sind viele dieser Kammern zusätzlich über Treppen oder leicht geneigte Rampen miteinander verbunden, damit der Betrachter seine Schergen ohne Mühe platzieren kann, wie es nötig ist.

Die folgenden Abschnitte beschreiben übliche Räume, die im Hort eines Betrachters zu finden sind.

ZENTRALGALERIE

Der wichtigste Wohnbereich, den der Betrachter nutzt, ist voll von Objekten, die das Monster gern ansieht, wie Kunstwerke, Statuen und die Beute ihrer letzten Siege. Der Boden ist ungleichmäßig, damit Eindringlinge Mühe haben, sich zu bewegen. Meist bewachen Schergen die Eingänge dieser Kammer.

FLUCHTTUNNEL

Ein Hort besitzt mehrere Fluchttunnel, die im Inneren allesamt durch einen großen Felsblock oder eine gemauerte Steinwand abgeriegelt sind. Die meisten dieser Wege wurden an beiden Enden blockiert, damit Kreaturen den Hort über den Haupteingang betreten müssen. Natürlich ist der Betrachter in der Lage, die Barrieren aufzulösen, um die Gänge nutzen zu können. Wie die Wege zwischen den Kammern sind die Fluchttunnel für gewöhnlich sehr steil oder fast vertikal, damit nicht fliegende Kreaturen sie kaum verwenden können. Alle 15 bis 30 Meter machen die Tunnel eine Biegung, damit Angreifer nur schwer auf den flüchtenden Betrachter schießen können. Gleichzeitig erlaubt dies ihm, seine Feinde anzugreifen, wenn sie in Sicht kommen. Viele Fluchttunnel sind mit Steinschlagfallen versehen oder besitzen schwache Decken, die nur von einer Säule getragen werden. Diese kann der Betrachter nach dem Passieren auflösen, um seine Verfolger zu behindern.

MORDLÖCHER

Weil die Paranoia eines Betrachters keine Grenzen kennt, plant er in seinen Hort oft geheime Tunnel ein, die zur Überwachung oder für Überraschungsangriffe verwendet werden. (Diese sind auf der Karte nicht angegeben, können sich aber überall befinden, wo du es als passend crachtest.) Typisch ist ein Netzwerk von Tunneln über den Hauptkammern des Hortes, jeweils breit genug, dass der Betrachter sie benutzen kann. Faustgroße Löcher im Boden dieser Tunnel führen in die Räume darunter, sodass der Betrachter Kreaturen ausspionieren und sie mit Augenstrahlen angreifen kann. (Gegner können zurückfeuern, aber die Löcher funktionieren wie Schießscharten und bieten dem Betrachter Dreivierteldeckung.)

BETRACHTERHORTE

☐ = 3 METER



SCHERGENKAMMERN

Der Hort verfügt über Räume für die Schergen des Betrachters, in denen diese Kreaturen leben, kochen, essen und schlafen.

KERKER

Ein Betrachter besitzt oft einen Raum, um Gefangene aufzubewahren, die er nicht töten möchte. Die einfachste Art von Kerker, die das Monster ohne Mühe erschaffen kann, ist ein 6 Meter tiefes Loch, das es mit seinem Auflösungsstrahl in den Boden gräbt, manchmal bedeckt mit einem Holz- oder Metallgitter. Gefangenen werden Waffen und magische Gegenstände abgenommen, sie werden ins Loch geworfen und immer von Schergen bewacht.

SANKTUM

Der private Raum des Betrachters ist normalerweise der höchste Punkt im Hort und nur über einen langen, vertikalen Tunnel zugänglich. Hier ruht sich der Betrachter aus und intrigiert. Im Sanktum befinden sich ein Nest aus Sand oder Tuch und die liebsten Skulpturen des Betrachters.

VORRAUM

Hinter dem Horteingang liegt der Vorraum. Beides wird für gewöhnlich nicht mit Werkzeugen oder Augenstrahlen umgeformt, sondern in der natürlichen Form belassen, um Eindringlinge in die Irre zu führen, die eine künstlich erschaffene Struktur erwarten. Der Boden des Vorraums liegt oft 4,5 Meter oder noch tiefer als der Eingangstunnel, und die Kammer wird meist von Kreischern bewohnt, die als Frühwarnsystem dienen.

FALLEN

Ein Raum, der keinem anderen Zweck dient, könnte mit verschiedenen Fallen gespickt sein. Neben solchen, die für Kreaturen am Boden gedacht sind, platziert der Betrachter auch Fallen, die effektiv gegen fliegende Eindringlinge sind.

So gut wie jede Art von Falle kann in den Hort eines Betrachters passen. Einige Möglichkeiten sind hier beschrieben.

Versteckte Fallgrube. Eine versteckte Fallgrube ist einfach, aber effektiv. Es handelt sich schlicht um ein Loch, das von einer Fußboden-Attrappe bedeckt ist, auf der sich vielleicht noch Erde oder Kies befinden. Die Grube könnte leer sein, voller Schlamm (sodass jeder, der hineinstürzt, gefangen ist und irgendwann ertrinkt) oder Stacheln am Boden besitzen.

Türfalle. In einer selten genutzten Höhle mit hoher Decke könnte ein Betrachter eine Mauer errichten, die nicht zur Decke reicht, und eine fallenbewehrte Tür in diese Mauer setzen. Der Betrachter kann über die Falle fliegen, während Eindringlinge sich mit der Tür herumschlagen oder ihre Zeit damit vergeuden müssen, über die Mauer zu klettern. Eine typische einfache Türfalle ist ein schwingender, stachelbewehrter Arm, der nach unten schwingt und Eindringlinge aufspießt, wenn die Tür geöffnet wird.

Deckenfälle. Klassische Deckenfallen wie einstürzende Gewölbeteile, Fallnetze oder rollende Steinblöcke machen sich die Schwerkraft zu Nutze. Außerdem kann der Betrachter auch seinen Auflösungsstrahl nutzen, um ein Loch in die Decke über seinen Feinden zu schneiden. Damit ist er in der Lage, vorbereitete Kammern zu öffnen, die mit Schlamm, Wasser, Sand, Abfällen, grünem Schleim, versteinerten Feinden, Schwärmen von Tausendfüßlern, Zombies oder anderen gefährlichen Materialien oder Kreaturen gefüllt sind.

Gassporen. Die häufigste Form einer Gassporenfalle ist ein kleiner Raum oder Abschnitt eines Tunnels, der eine oder mehrere Gassporen enthält. Der Durchgang wird ab-

geriegelt oder blockiert, damit die Fungus Kreaturen nicht in bewohnte Bereiche treiben können. Mittelgroße oder kleinere Eindringlinge können sich mühelos durch den Korridor bewegen, erahnen jedoch kaum, was vor ihnen liegt – besonders wenn der Durchgang scharfe Kurven macht, durch die man die Gassporen erst sieht, wenn es schon fast zu spät ist. Ein Betrachter könnte seinen Telekinese Strahl verwenden, um Gassporen in einen Raum zu schieben, sodass sie explodieren.

Hindernisparcours. Wenn der Hort über eine lange, schmale Kammer verfügt, deren Boden uneben ist und die mehrere Terrassen besitzt, kann der Betrachter den Bereich in ein tödliches Gebiet voller Hindernisse verwandeln. Der Boden zählt als schwieriges Gelände und die Terrassen kann man nur kletternd oder springend überwinden. Diese Bereiche sind oft voll von stationären und beweglichen Gefahren. Der Betrachter und seine Schergen können den Bereich durch Geheimtüren an beiden Enden umgehen. Einige Hindernisparcours verfügen über niedrige Mauern, die Gegner noch weiter ausbremsen, oder Fallgitter, um sie in einem Teil des Raums einzusperren.

Ölsprüher. Das Hauptelement eines Ölsprühers ist ein großer Tank voller Öl, der in die Spitze einer Säule eingesetzt ist oder sich in einer Aussparung über dem Raum verbirgt. Wenn die Falle ausgelöst wird, öffnet sich ein Ventil im Tank und Öl spritzt durch den ganzen Raum. Der Boden wird rutschig und das Öl beginnt zu brennen, sollten offene Flammen vorhanden sein.

TROPHÄENGALERIE

Ein Betrachter, der viele Trophäen gesammelt hat, könnte einen Bereich seines Hortes dafür vorsehen, sie zu präsentieren. Eine Trophäengalerie ist oft eine lange Kammer mit Erinnerungsstücken, die der Betrachter besiegten Feinden abgenommen hat. Nischen und Podeste sind für kleinere Gegenstände gedacht, während größere Objekte von der Decke hängen oder frei im Raum stehen. Um zu verhindern, dass Schergen Trophäen berühren oder stehlen, werden die am höchsten geschätzten und wertvollsten Stücke auf hohen Regalen aufbewahrt, die zwar der fliegende Betrachter erreichen kann, die aber für Personen am Boden unzugänglich sind.

DEN HORT VERLASSEN

Ein Betrachter gibt sich oft große Mühe, dafür zu sorgen, dass sein Hort so sicher und bequem ist wie nur möglich, und verlässt ihn daher nur selten. Ein typischer Betrachter beschäftigt sich vor allem damit, das Gebiet im Radius von 1 Meile um seinen Hort zu sichern (entsprechend den regionalen Effekten des Monsters), und entfernt sich nur weiter, wenn er es für notwendig erachtet. Er könnte sein Zuhause etwa verlassen, um Kreaturen zu konfrontieren oder aufzuhalten, die er als Bedrohung ansieht, um neue Gruppen von Schergen einzufangen oder eine besonders verlockende Trophäe zu suchen.

Wenn ein Betrachter eine Bedrohung außerhalb seines Hortes ausschalten will, plant er im Voraus und nutzt all seine Vorteile. Hält er beispielsweise ein neu gegründetes menschliches Dorf für eine Gefahr, werden er und seine Schergen in der Nähe ein Lager aufschlagen und ein oder zwei Tage lang die Umgebung erkunden (seine Dunkelsicht während nächtlicher Flüge hoch über dem Ziel nutzend). Sobald der Aufbau des Dorfes und die Bewegungen der Wachen bekannt sind, schickt der Betrachter seine Schergen aus, um anzugreifen oder die Verteidiger herauszulocken. Währenddessen nutzt er hoch am Himmel seine Augenstrahlen, um das Dorf zu unterwerfen, indem er Anführer

und andere mächtige Feinde ausschaltet, ehe nennenswerter Widerstand organisiert werden kann.

Ein solcher Überfall dauert normalerweise nicht einmal eine Stunde. Dann zieht der Betrachter seine Truppen zurück, sodass sich die verängstigten Überlebenden ungewiss fragen müssen, wann der nächste Angriff erfolgt. Wenn sie nicht flüchten, kommen der Betrachter und seine Schergen Nacht für Nacht wieder, wobei sie jedes Mal wichtige Verteidiger ausschalten und schließlich die Moral der Überlebenden brechen. Im Anschluss nehmen die Schergen des Betrachters sämtliche Bewohner gefangen, erbeuten alles von Wert und brennen die Siedlung nieder.

SCHÄTZE

Ein Betrachter bewertet alle Schätze in seinem Hort und teilt die Beute in fünf Gruppen ein: Werkzeuge, Geschenke, Gefahren, Trophäen und Ramsch.

Ein **Werkzeug** ist jeder Schatz, den die Kreatur als persönliche Ausrüstung verwenden kann. Magische Gegenstände, die für Humanoiden hergestellt wurden, kann ein Betrachter nur selten nutzen, weil er nicht über die entsprechenden Körperteile verfügt. Beispielsweise kann er keine Handschuhe und Stiefel tragen, da er weder Hände noch Füße besitzt. Magische Ringe allerdings kann er auf seine Augentiele stecken oder einen magischen Umhang an seinem Rücken befestigen. In diesem Fall funktionieren die Gegenstände auf dieselbe Weise wie bei Humanoiden.

Wenn du möchtest, kann ein Betrachter auch magische Gegenstände verwenden, die gehalten werden müssen (wie Zauberstäbe). Wir gehen davon aus, dass der Betrachter seinen telekinetischen Strahl verwendet, um den Gegenstand zu benutzen, wie es ein Humanoider mit seinen Händen tun würde. Ein Betrachter kann sich nicht auf Gegenstände einstimmen, welche die Einstimmung durch einen Zauberwirker oder das Mitglied einer bestimmten Klasse erfordern.

Ein **Geschenk** ist ein Schatz, den der Betrachter nicht selbst verwenden kann, der aber nützlich für einen Schergen ist, wie magische Handschuhe, Stiefel, Rüstungen oder Gegenstände, auf die er sich nicht einstimmen kann. Normalerweise macht ein Betrachter Geschenke, um Schergen mächtiger und effektiver zu machen – damit sie den Hort der Kreatur besser beschützen können. Manchmal nutzt er Geschenke als Belohnung oder Anreiz für herausragende Schergen. Auch wenn er lieber durch Zwang und Furcht herrscht, begreift er doch, dass man manchmal bessere Ergebnisse erzielt, indem man positives Verhalten belohnt, als negatives bestraft.

Eine **Gefahr** kann offensiv, defensiv oder zweckmäßig eingesetzt werden. Betrachter sind geschickt darin, verfluchte oder gefährliche Gegenstände als Elemente von Fallen oder Hindernissen zu verwenden – besonders wenn der Gegenstand über einen anhaltenden Effekt verfügt, den die Kreatur bei Bedarf mit ihrem Antimagic-Kegel unterdrücken kann.

Eine **Trophäe** ist ein Schatz, den ein Betrachter als Beweis seiner Macht in Ehren hält, der ihn an einen Sieg über seine Feinde erinnert oder der eine andere positive Reaktion in ihm auslöst. Der konservierte Leichnam eines rivalisierenden Betrachters (oder jene Teile, die er nach dem Kampf bergen konnte) ist sicherlich eine hochgeschätzte Trophäe, ebenso wie der Schädel eines besiegten Drachen, die Kleidung eines berühmten Abenteurers, den der Betrachter getötet hat, oder Kunstobjekte, die seine fremdartigen Sinne erfreuen. Betrachter prägen sich für gewöhnlich die Position all ihrer Trophäen ein und spüren sofort, wenn etwas fehlt oder nicht am richtigen Platz ist.

Ramsch ist jeder Schatz, der einen Wert besitzt, aber für den Betrachter oder seine Schergen nicht unmittelbar nützlich ist. Dazu gehören Geld, Edelsteine, Schmuck und magische Gegenstände, die niemand im Hort verwenden kann. Diese Gegenstände werden aufbewahrt, bis sie entsorgt werden – manchmal indem man sie den Schergen zum Geschenk macht, manchmal indem man sie auflöst.

Die Persönlichkeit eines Betrachters beeinflusst stark, wie er seine Schätze einordnet. Ein prahlerischer Betrachter könnte die magische Streitaxt eines erschlagenen Gegners als Trophäe aufbewahren, ein manipulativer Betrachter hingegen überreicht sie vielleicht einem hochrangigen Schergen als Geschenk, um für Konkurrenz zwischen den oberen Rängen zu sorgen. Ein einfallsreicher Betrachter könnte eine Rauchflasche nutzen, um Dutzende von Fallgruben in einem Raum zu verbergen, ein eher kämpferischer hat vielleicht keine Verwendung dafür und betrachtet sie als Ramsch. Auch die Umstände beeinflussen, wie ein Schatz bewertet wird: Ein Zauberstecken der Python, der einen Steinblock abstützt, könnte zum Geschenk werden, wenn der Betrachter einen Schergen erlangt, der sich auf den Gegenstand einstimmen kann.

SCHERGEN UND HAUSTIERE

Betrachter nutzen oft Schergen. Die Kontrolle über diese zu erlangen, erfordert für gewöhnlich den Einsatz der Augenstrahlen. Irgendwann jedoch begreifen die meisten Schergen, dass der Betrachter sie töten kann, wann immer er will, und dass es in ihrem Interesse ist, sich nicht zu wehren und einfach den Befehlen ihres neuen Meisters zu gehorchen.

Schergen bauen Mauern im Hort, verteilen Nahrung an die anderen Bewohner und errichten neue Wohnbereiche für sich und weitere Kreaturen. All dies sind Aufgaben, für die sich der Betrachter selbst zu schade ist. Einige Schergen verehren den Betrachter sogar als zornige, launenhafte Gottheit.

Mit Hilfe der folgenden drei Tabellen – Niedere Schergen von Betrachtern, Mächtige Schergen von Betrachtern und Haustiere von Betrachtern – ist es leicht, den Hort eines Betrachters mit Kreaturen zu füllen.

NIEDERE SCHERGEN

Wenn das Gefolge eines Betrachters eine Armee wäre, wären die niederen Schergen die Fußsoldaten. Es handelt sich um intelligente Kreaturen, die reden können und normalerweise in großen Gruppen leben. Sie kümmern sich um einfache Arbeiten wie die Jagd, Aufklärung und das Bewachen des Hortes.

MÄCHTIGE SCHERGEN

Die mächtigen Schergen eines Betrachters sind eindrucksvolle Gegner. Im Hort sind sie dort stationiert, wo sie Eindringlinge in einem Hinterhalt gefangen nehmen können, oder sie beschützen als letzte Verteidigungslinie das innere Sanktum.

HAUSTIERE

Oft besitzt ein Betrachter ein oder mehrere Haustiere in seinem Hort, vor allem weil er (aus welchem Grund auch immer) die Gesellschaft solcher Kreaturen schätzt. Haustiere verfügen meist nur über eine geringe Intelligenz und werden aufgrund ihrer Kampffähigkeiten, ihres Unterhaltungswertes oder ihres Status als Trophäe gehalten.

NIEDERE SCHERGEN VON BETRACHTERN

W100 Niedere Schergen*

01-04	10W10 + 50 Banditen und 3W6 Banditenhauptmänner
05-08	10W6 Grottschrate und 1W3 Grottschrat-Häuptlinge
09-12	10W10 Kultisten und 4W6 Kultfanatiker
13-14	10W6 Duergar
15-22	10W10 + 50 Goblins und 3W4 Goblin-Bosse
23-25	10W10 + 50 Grimlocks
26-35	10W10 Hobgoblins und 2W4 Hobgoblin-Hauptmänner
36-43	10W10 + 50 Kobolde, 2W4 Kobold-Erfinder** und 2W6 Kobold-Schuppenzauberer**
44-48	10W10 + 50 Echsenmenschen
49-56	10W10 Orks und 1W6 Ork-Kriegshäuptlinge
57-59	6W6 Quaggoths
60-65	10W10 + 50 Troglydyten
66-00	Würfle zweimal, ignoriere Ergebnisse über 65

* Bei Todestryannen benutzt du diese Tabelle, aber ersetzt ungefähr die Hälfte der humanoiden Schergen durch Zombies.

** Spielwerte findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

MÄCHTIGE SCHERGEN VON BETRACHTERN

W100 Mächtiger Scherge*

01-03	2W4 Barlgura
04-10	1W12 Ettins
11-20	1W2 Feuerriesen, 1W3 Frostriesen, 2W4 Hügelriesen oder 1W6 Steinriesen (entsprechend der Region)
21-25	3W6 Hakenschrecken
26-32	3W6 Mantikore
33-40	3W6 Minotauren
41-55	6W6 Oger
56-70	2W4 Trolle
71-75	3W6 Gruftschrecken
76-00	Würfle zweimal, ignoriere Ergebnisse über 75

* Bei Todestryannen benutzt du diese Tabelle, aber ersetzt ungefähr die Hälfte der humanoiden Schergen durch Ogerzombies.

HAUSTIERE VON BETRACHTERN

W100 Haustiere

01-10	1W3 Basilisken
11-13	1W3 Betrachterzombies
14-22	1W4 Chimären
23-26	1W4 Fleischgolems
27-29	3W6 Glotzer*
30-37	3W6 Höllenhunde
38-41	2W6 Nothics
42-53	2W4 Otyughs
54-66	2W4 Seiler
67-75	1W6 Wyvern
76-00	Würfle zweimal, ignoriere Ergebnisse über 75

* Spielwerte findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

BETRACHTER REGIEREN TERRITORIEN UND VERSUCHEN, DIE WEITE WELT VON DORT AUS ZU MANIPULIEREN. FÜR ABENTEURER IST ES WICHTIG ZU ERFAHREN, WO EIN BETRACHTER GLAUBT, DASS DIE GRENZEN SEINES TERRITORIUMS SIND.

- ELMINSTER

Es ist einfach. Man muss nur denken wie ein Betrachter. Laut Elminster sehen sie sich alle als Mittelpunkt der Welt. Nun, ich hingegen weiß, dass ich es bin.

- Volo

DIE XANATHAR-GILDE

Die Xanathar-Gilde ist eine Diebes- und Sklavenhändlergilde, die in den Vergessenen Reichen unter der Stadt Waterdeep operiert. Der Gildenmeister ist ein Betrachter, der letzte in einer Reihe solcher Kreaturen. Wie seine Vorgänger wird er „der Xanathar“ genannt; es handelt sich also um einen Titel, nicht seinen persönlichen Namen (dieser lautet Zushaxx). Die Gilde ist seit fast zweihundert Jahren aktiv, wobei ein anderer Betrachter alle paar Jahrzehnte die Kontrolle übernimmt.

PARANOIDER GRÖSSENWAHN

Der Xanathar ist, wie seine Vorgänger, ein Augentyrann – eine Art von Betrachter, die sich für ein Leben unter anderen Kreaturen entscheidet und dort eine führende Position einnimmt. Er hält seine Paranoia meist unter Kontrolle und nutzt seinen seltsamen Verstand, um das organisierte Verbrechen in Undermountain und Waterdeep zu lenken. Der Xanathar glaubt, dass er aufgrund seiner Intelligenz und seiner Magic dafür perfekt geeignet ist (noch mehr als seine Vorgänger), und setzt seine Fähigkeiten ein, um mit starkem Willen skrupellos so viel Einfluss wie möglich auf politische und kriminelle Kreise zu nehmen.

Die Bindung des Xanathars ist sein Hort, ein aufwendiger Höhlenkomplex, den seine Vorgänger erschaffen haben und der zwischen den verschlungenen Abwasserkanälen von Waterdeep liegt. Er verlässt sein Zuhause so gut wie nie, denn im Mittelpunkt seiner Welt ist er der Meister von allem und sicher vor äußeren Bedrohungen. Der ausgedehnte Hort ist voll von den exotischen Freuden, die er begehrt, wie ausgefallene Öle zum Baden, duftender Weihrauch und edles Essen, das von geschickten Köchen zubereitet wird. Er umgibt sich mit Zeichen seines Wohlstands und Erfolgs, isst von goldenen Tellern, trinkt aus diamantbedeckten Pokalen, verziert seine Schlafkammern mit unglaublichen Wandteppichen und schmückt sich und sein Sanktum mit mächtigen magischen Gegenständen.

Seine Angst vor Verschwörungen ist aber nur unterdrückt, nicht verschwunden. Gelegentlich wird er von überwältigenden Sorgen über Mordkomplotte, Vergeltungsmaßnahmen und andere Intrigen ergriffen. Wenn diese Gedanken an die Oberfläche brodeln, könnte der Xanathar Druck auf seine Hauptmänner ausüben, ihre Fehler als Ungehorsam deuten, ihr Versagen als bewusste Versu-

Wenn ich eine Sache im Leben gelernt habe, dann,
dass jedes Imperium, das sich erhebt, wieder
zerfällt. Irgendwann brechen sie alle zusammen.
– Volo

che, seine Macht zu unterwandern, und ihre Erfolge als Herausforderungen seiner Überlegenheit. Der Zorn des Betrachters könnte sich so plötzlich manifestieren wie ein Auflösungsstrahl oder so unterschwellig wie ein wütender Blick und wachsende Aufmerksamkeit über die nächsten Wochen.

Der Xanathar ist ehrgeizig und will seine Macht erweitern, indem er Bündnisse schließt, aber er vermutet ständig Verrat. Die einzigen Verbündeten, die er als relativ sicher crachtet, sind Personen, mit denen er (oder sein Vorgänger) über Jahre hinweg zusammengearbeitet hat. Die meisten dieser Kreaturen fürchtet er nicht, weil sie keine direkte Gefahr für die Gilde darstellen. Er ist zögerlich, wenn es darum geht, sich mit mächtigen Gruppen zu verbünden, und wird Bande mit einem neuen Partner abbrechen, wenn er auch nur eine Andeutung von Verrat oder Schwierigkeiten wahrnimmt. Ist eine Organisation nützlich, aber schwach, fügt der Xanathar ihre Mitglieder und Ressourcen meist der Gilde hinzu (entweder unmittelbar oder schrittweise), damit er von dieser Gruppe ausgehende Gefahren im Blick behalten kann.

Wie alle Betrachter sehnt sich der Xanathar nach Informationen. Er ist sich der großen Bibliothek in Candlekeep und des dort aufbewahrten Wissens bewusst, und eines seiner wichtigsten Ziele ist es, einen Agenten so zu positionieren, dass dieser Kopien der Informationen dem Xanathar zur Überprüfung schicken kann. Sein größtes Ziel ist es, die ganze Region unter Waterdeep zu kontrollieren (sowohl Untermountain als auch Schädelhafen), was ihm so viel politischen Einfluss verleiht wie allen Fürsten von Waterdeep zusammen.

ARBEITSTEILUNG

Dank seiner überragenden Intelligenz und seiner einzigartigen Denkweise kann der Xanathar die Anstrengungen vieler Kreaturen auf einmal überwachen und leiten. Er verfügt über Dutzende spezialisierter Hauptmänner, von denen jeder für einen der vielen Aspekte der Gildengeschäfte verantwortlich ist, darunter Attentate, Erpressung, Schutzgelderpressung, Söldner, Sklavenhandel, Schmuggel, Spionage und Diebstahl (von diesen Aktivitäten sind Sklaverei und Diebstahl die wichtigsten). Wenn einer der Hauptmänner ersetzt werden muss, sind die besten Kandidaten jene, welche die Vorzüge einer strengen Organisation schätzen (und somit rechtschaffen böse oder schlimmstenfalls neutral böse sind) und die eine hohe Toleranz für das manchmal launische Verhalten ihres Anführers haben.

Jeder Hauptmann darf seinen Teil der Gildenaktivitäten verwalten, wie er möchte. Einige bevorzugen eine eher direkte und unmittelbare Herangehensweise, während andere eine Befehlskette etablieren, die eine klare Hierarchie vom Hauptmann bis zum niedrigsten Untergebenen festlegt. Solange der Bereich der Gilde gut funktioniert, sind dem Xanathar die Methoden gleichgültig, er kümmert sich nicht um die Verwaltung der alltäglichen Aufgaben.

Wenn ein menschlicher Größenwahnsinniger in einer bösen Organisation aufsteigt, besteht immer die Gefahr, dass er getötet und von einem machthungrigen Rivalen ersetzt wird. Wird eine solche Gruppe jedoch von einem Betrachter geleitet, ist der Tyrann gegenüber Herausforderern in einem entscheidenden Vorteil. Nicht nur sind sich seine Gegner unsicher, welches die beste Methode ist, ihn zu töten, er kann sich auch schnell mit tödlicher Gewalt gegen mehrere Gegner gleichzeitig zur Wehr setzen und schläft zudem buchstäblich mit offenen Augen. Die einzige wirkliche Bedrohung für den Xanathar ist ein anderer Betrachter, was der Grund dafür ist, warum die Gilde von einer Reihe von Betrachtern angeführt wurde, nicht von verschiedenen humanoiden oder anderen Kreaturen. Hauptmänner, die ehrgeizig sind, die sich dem Tyrannen widersetzen könnten oder die sich um ihre eigene Sicherheit sorgen, werden vermutlich flüchten (oder „in den Ruhestand gehen“), anstatt sich dem Betrachter zu stellen. Die versteinerten Köpfe mehrerer Verräter zieren den Hort des Xanathars als Beweis dafür, wie er mit Herausforderern umgeht.

Neben den Hauptmännern verfügt der Xanathar über viele Schergen mit speziellen Aufgaben. Diese Untertanen haben nicht so viel Einfluss wie ihre Vorgesetzten, aber sie nehmen wichtige Rollen in der Gilde ein und besitzen eine gewisse Macht innerhalb der Organisation. Unter ihnen finden sich Buchhalter, Kämmerer, Kuriere, Ärzte, Fischzüchter, Wahrsager, Anwälte, Unterhaltungskünstler, Monsterausbilder, Fallensteller und Wärter des privaten Gefängnisses des Betrachters. Diese Personen dienen dem Xanathar normalerweise monate- oder jahrelang, denn es kann schwierig sein, einen Ersatz zu finden, der die gleichen spezialisierten Fähigkeiten besitzt.

WAS ANDERE WISSEN

Die untersten Angestellten der Organisation – Diebe, Sklavenhändler und gewöhnliche Schläger – arbeiten für die Xanathar-Gilde, weil sie gut bezahlt werden. Sie wissen nicht unbedingt, dass ihr Anführer ein Betrachter ist, sondern nur, dass der Boss mächtig und gefährlich ist und keine Fehler duldet. Auch wenn vorherige Xanathars ihr wahres Wesen streng geheim hielten und nur einigen von ihren Hauptmännern die Wahrheit offenbarten, behandelt der aktuelle Xanathar die Angelegenheit mehr als offenes Geheimnis. Alle seine Hauptmänner sowie einige der höherrangigen Mitglieder der Gilde, denen der Xanathar vertraut, wissen, dass die Organisation von einem Betrachter geleitet wird.

Die meisten Gildenmitglieder niedrigeren Ranges haben die Vermutung, dass der Boss kein Mensch sein könnte, besonders da der Xanathar schon so lange an der Macht ist (sie wissen nicht, dass mehrere Betrachter das Amt inne hatten). Die meisten glauben, dass ihr Anführer ein Vertreter eines langlebigen Volkes ist, vielleicht ein Zwerg oder Elf. Einige denken, dass die Wahrheit monströser ist und es sich bei dem Xanathar um einen Drow oder einen Drachen in humanoider Gestalt handelt.

Die Bewohner von Waterdeep sind sich grundsätzlich bewusst, dass es eine oder mehrere Gilden gibt, welche die kriminellen Aktivitäten in der Stadt kontrollieren. Gelegentlich kommen Gerüchte auf über einen monströsen Verbrecherboss, wie einen Dämon oder Drachen, der seine Organisation aus den Schatten leitet. Die meisten einfachen Leute nehmen diese Gerüchte und die Narren, die sie in Umlauf bringen, nicht ernst, weil sie sich sicher sind, dass die Fürsten von Waterdeep es niemals erlauben würden, dass solche Kreaturen in der Stadt aktiv sind.

GEDANKENSCHINDER: GEISSEL DER WELTEN

Gedankenschinder, auch als Illithiden bekannt, sind grauenvolle, fremdartige humanoide Wesen, die tief im Unterreich leben. Sie sind Meister psionischer Energie und nutzen ihre geistigen Kräfte, um andere Kreaturen zu beherrschen. Die Glücklichen unter ihren Opfern werden erschlagen und ihre Gehirne verzehrt. Die Psychen der Unglückseligen hingegen werden verzerrt, sodass sie geistlose Sklaven werden, mit wenig Hoffnung, jemals gerettet zu werden.

EINE KULTUR DER FLÜCHTLINGE

Trotz ihrer einzigartigen und übermächtigen Fähigkeiten sind die Gedankenschinder ein Volk am Rande der Auslöschung.

Vor Tausenden von Jahren waren die Illithiden die vorherrschende Macht der Inneren Ebenen. Von ihren astralen Domänen aus brachen sie mit fliegenden Schiffen auf, die Nautiloideen genannt wurden und die zwischen den Ebenen wechseln konnten, um die intelligenten Humanoiden aus Hunderten von Welten zu ernten.

Die Gedankenschinder verließen sich auf ein Sklavenvolk, die Gith, als Arbeitskraft und Nahrung, wenn andere Nahrungsquellen dünn wurden. Schließlich kam es zu einer Revolte. Ob die Gedankenschinder dekadent wurden oder die Gith eine Schwäche entdeckten, kann niemand sagen. Bekannt ist nur, dass das Imperium der Illithiden nach Jahrhunderten der Vorherrschaft in weniger als einem Jahr in sich zusammenstürzte. Die Gith erhoben sich, metzelten ihre Meister nieder und zerstörten so gut wie jede Spur von deren astralen Domänen.

Nur jene Gedankenschinder überlebten, welche die Welten der Materiellen Ebene infiltriert hatten, und ihre Sicherheit war von kurzer Dauer. Sowohl die Githzerai als auch die Githyanki, zwei Fraktionen, die aus den siegreichen Gith hervorgingen, schickten Jagdtruppen aus, um ihre ehemaligen Unterdrücker aufzuseuchen und zu töten.

Bis zum heutigen Tag verbergen sich isolierte Gruppen von Gedankenschindern und suchen nach Möglichkeiten, ihren einstigen Ruhm wiederzuerlangen. Eingeschränkt werden sie dabei durch die Paranoia, von ihren Feinden entdeckt und zerstört zu werden.

VERLORENE KOLONIEN

Es gibt Spekulationen über Reiche der Gedankenschinder, die noch durch die Astralebene treiben. Auch wenn niemand einen solchen Ort je entdeckt hat, steht doch außer Frage, dass ein Imperium, derart gewaltig wie das der Illithiden, große Städte und andere Bauten erschuf. Die meisten Gelehrten allerdings glauben, dass die Gith jedes noch so winzige Monument der Gedankenschinder in Stücke rissen, um dafür zu sorgen, dass keine Beweise für deren Herrschaft existieren.

Einige Skeptiker sind der Ansicht, dass die ganze Geschichte über den Sieg der Gith unplausibel klingt. Wie könnte ein Sklavenvolk die Gedankenschinder überwältigen? Wo sind die Spuren dieses großen Kampfes? Vielleicht haben die Gith in Wahrheit überhaupt nicht gewonnen. Vielleicht haben die Gedankenschinder sich und ihre Reiche in die Zukunft versetzt, um nicht überrannt zu werden. Diese Theorie würde erklären, wie ein ganzes Volk spurlos verschwinden konnte, ohne Ruinen ihres Imperiums zu hinterlassen.

Nur wenige Leute nehmen solches Gerede ernst, doch niemand ist sich wirklich sicher, was genau die Illithiden vermögen und was nicht.

VARIANTE: GEDANKENSCHINDER-PSIONIKER

Manche Gedankenschinder widmen sich einem vertieften Studium psionischer Kräfte, und viele sind hervorragend darin, ihre angeborenen psionischen Energien zu verwenden, um die Effekte von Zaubern zu kopieren. Ein solcher Gedankenschinder-Psioniker hat die gleichen Spielwerte wie ein Gedankenschinder (siehe im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)), nur ist sein Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) und er besitzt die folgende Eigenschaft:

Angeborenes Zauberverwirken (Psionik): Der Gedankenschinder ist ein Zauberverwirker der 10. Stufe. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauberei für den Psioniker ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauberei wirken, wobei keine Komponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gehässiger Spott, Göttliche Führung, Magierhand, Zielsicherer Schlag*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl, Heiligtum, Person bezaubern, Sprachen verstehen*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Krone des Wahnsinns, Macht der Vorstellungskraft, Unsichtbares sehen*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Furcht, Hellsehen, Mit Stein verschmelzen*

4. Grad (3 Zauberplätze): *Stein formen, Verwirrung*

5. Grad (2 Zauberplätze): *Ausspähung, Telekinese*

DIE BEDEUTUNG DES GEHIRNS

Aufgrund ihrer Art der Ernährung und ihrer fremdartigen Physiologie müssen Gedankenschinder in Jagddistanz zu intelligenten Humanoiden bleiben, auch wenn sie das anfällig für Angriffe durch ihre Feinde macht. Nicht nur benötigen sie die Gehirne solcher Kreaturen als Nahrung, sie brauchen Humanoide auch, um sich zu vermehren.

GEDANKENNAHRUNG

Wenn ein Gedankenschinder ein Gehirn verzehrt, nimmt er dabei vereinzelte Erinnerungen seines Opfers in sich auf und teilt sie mit den anderen Mitgliedern seiner Kolonie. Zwar werden Illithiden auch von der physischen Substanz des Gehirns genährt, aber am Leben erhält sie vor allem die psionische Energie, die sie in den letzten Momenten der Aktivität aus ihm ziehen.

Durch eine Eigenheit ihrer parasitären Natur hängt die kulturelle Entwicklung der Gedankenschinder davon ab, welche Art von Gehirnen auf dem Speiseplan stehen. Mitglieder einer Kolonie, die sich von Grimlocks ernährt, sind nicht weniger intelligent als jene aus einer, die Elfenhirne verspeist. Erstere werden allerdings fast überhaupt nicht darauf achten, welche Kleidung sie tragen, wohingegen sich letztere in aufwendige Roben kleiden. Dieses Phänomen erstreckt sich auf alle Zurschaustellungen von Kultur, von der Architektur ihrer Bauten bis zu den Verzierungen der Gehirnkanopen.

CEREMORPHOSE

Gedankenschinder pflanzen sich nicht auf gewöhnliche Weise fort. Stattdessen legen sie Eier, aus denen kaulquappenartige Kreaturen schlüpfen, die dann durch einen Prozess namens

SIEHT DICH EIN GEDANKENSCHINDER, SEHEN
DICH ALLE. SIE SIND EIN VERSTAND. EIN EINZIGER
BÖSARTIGER, MISSTRAUISCHER VERSTAND.

- ELMINSTER





Ceremorphose neue Illithiden erschaffen. Zunächst wird ein gefangener Humanoider mit einer Entladung psionischer Macht gefügig gemacht. Dann wird eine frisch geschlüpfte Kaulquappe in seinen Schädel eingeführt, normalerweise durch ein Nasenloch oder Ohr. Die Kaulquappe wächst, indem sie das Gehirn ihres Wirtes frisst. Sie verbindet sich mit dem Gehirnstamm des Opfers und wird sein neues Gehirn. Im Laufe einer Woche verwandelt sich der Körper des Humanoiden, und der neue Gedankenschinder ist geboren. Oft behält dieser einige vage Erinnerungen an seine vorherige Gestalt, aber diese unscharfen Bilder haben selten Einfluss auf sein neues Leben als hirnfressendes Monster.

DAS ÄLTESTENGehirn

Gedankenschinder nutzen Telepathie, um miteinander und mit anderen Kreaturen zu kommunizieren. Unter ihresgleichen bilden sie ein geistiges Netzwerk. Jeder Illithid ist darin ein Knotenpunkt, der bestimmte Aufgaben übernimmt, Informationen teilt und so weiter. Im Zentrum des Netzwerks sitzt das Ältestengehirn, das mächtigste Mitglied einer Gedankenschinderkolonie. So wie ein Illithid die Knechte behandelt, die er aus gefangenen Humanoiden erschafft, so erwartet ein Ältestengehirn perfekten Gehorsam von den Gedankenschindern, die in seiner Kolonie leben.

Wenn ein einzelner Gedankenschinder etwas sieht oder hört, erfahren es das Ältestengehirn und die übrigen Illithiden der Kolonie sofort. Ihre Gemeinschaft verlässt sich auf ein Kollektivgedächtnis, das aus dem Wissen, den Erfahrungen und den Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder besteht und im Ältestengehirn verortet ist.

In gewisser Hinsicht ist eine Gedankenschinderkolonie wie eine große Bibliothek in den Gedanken ihrer Mitglieder, und das Ältestengehirn der Bibliothekar. Jeder einzelne Illithid stellt eine Kategorie oder einen Unterbereich der Bibliothek dar. Ein Gedankenschinder könnte sich auf Biologie spezialisieren, ein anderer ein Experte für den Schutz der Kolonie

sein. Da jeder von ihnen einen annähernd genialen Verstand besitzt, entspricht ihr Wissen der höchsten Ebene von Gelehrsamkeit, die Menschen zu erreichen vermögen.

Die Reichweite einer Kolonie ist begrenzt. Ein Illithid kann nur Teil ihres Geistesnetzwerks sein, solange er sich innerhalb von 7,5 Kilometern um das Ältestengehirn befindet. Über diese Entfernung hinaus ist er auf sich allein gestellt. Gedankenschinder, die sich weiter von der Kolonie entfernen, tun dies nur auf Befehl des Ältestengehirns. Auch wenn solche Missionen das Risiko bergen, unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, können sie große Mengen an Wissen und Einsichten liefern, die der gesamten Kolonie dienen, falls der Gedankenschinder zurückkehrt.

Humanoiden können eine Gedankenschinderkolonie besser nachvollziehen, indem sie sich diese als ein Individuum – das Ältestengehirn – vorstellen, das eine Reihe untergeordneter, ferngesteuerter Bewusstseinskontrolliert (die einzelnen Gedankenschinder). Vielleicht war früher jeder Gedankenschinder unabhängig, aber jetzt übt das Ältestengehirn die einzig wahre Kontrolle aus. Die Illithiden wissen, dass ihr Überleben und ihre Rückkehr zur Macht nur durch perfekte Koordination und absoluten Gehorsam möglich sind.

Ein Ältestengehirn ist arrogant, manipulativ und machtgierig, doch im Angesicht eines mächtigen Feindes wird es schnell flüchten oder um Gnade winseln. Es hat keine Vorstellung von Freude, Sympathie oder Hilfsbereitschaft, doch ist mit Furcht, Zorn und Neugier vertraut. Es ist ein Intellekt, der Empathie oder Mitgefühl für andere Kreaturen außer sich selbst nicht begreifen kann.

Die Kreatur besitzt ein perfektes Gedächtnis für die Geschichte seines Volkes. Entsprechend sieht sie sich als Flüchtling und Opfer, von barbarischen Monstern gezwungen, sich zu verstecken. Zudem nimmt sich ein Ältestengehirn als Retter seines Volkes und lebenden Gedächtnisspeicher wahr, der die Erinnerungen sämtlicher Beute der Gedankenschinder aufbewahrt. Nach seiner verdrehten Logik werden Humanoiden, deren Gehirn die Kolonie verschlingt, unsterblich, indem es ihre Erinnerungen für immer in seinem irrgartenartigen Verstand aufbewahrt.

Wird ein Gedankenschinder alt, schwach oder schwer verletzt, absorbiert das Ältestengehirn ihn – eine weitere Form der Unsterblichkeit, da der Verstand des Gedankenschinders auf diese Weise für immer im Kollektivbewusstsein weiterlebt.

Siehe Kapitel 3 für mehr Informationen zu Ältestengehirnen.

ABTRÜNNIGE ILLITHIDEN

Manchmal löst sich ein Gedankenschinder, der sich von seiner Kolonie entfernt hat, aus der Kontrolle des Ältestengehirns. Vielleicht ist er in eine Situation geraten, in der die Bande seines Gehorsams zerbrochen sind, oder seine Kolonie wurde zerstört, als er fort war. In einem solchen Fall erhält der Gedankenschinder einen freien Willen, solange er Kontakt zu einem Ältestengehirn vermeidet.

Ein abtrünniger Illithid fürchtet Angriffe der Gith und wird vermutlich selbst eine Art Kolonie erschaffen, je unauffälliger, desto besser. Er sammelt Schergen, etabliert einen Hort und macht die Verteidigung seines Gebiets zur obersten Priorität. Im Gegensatz zu Gedankenschindern in Kolonien entwickeln abtrünnige Illithiden einen gesunden Respekt für andere Völker. Besonders mächtige Kreaturen und Personen behandeln sie als ebenbürtig, nicht als Gegner, und wollen mit ihnen zusammenarbeiten. Ein abtrünniger Gedankenschinder könnte der enge Berater eines starken Verbündeten werden, solange stets für neue Nahrung gesorgt ist. Jedes Bündnis, das er schließt, zerbricht allerdings, wenn der Gedankenschinder wieder unter den Einfluss eines Ältestengehirns gerät.



FEINDE ÜBERALL

Ältestengehirne streben nach Stabilität und Sicherheit für ihre Kolonien. Oft leben Illithiden jahrzehntelang unbelästigt, wenn sie nicht bei ihrer Nahrungsbeschaffung entdeckt werden.

Zwei Arten von Ereignissen können die Ruhe einer Kolonie stören: eine Invasion und das Erscheinen eines Ulithariden.

DIE GITH RUHEN NIE

Githzerai und Githyanki erinnern sich an die Versklavung ihrer Ahnen durch die Gedankenschinder. Sie schicken Jagdtrupps zur Materiellen Ebene, um Illithiden aufzuspüren und abzuschlachten, wo immer sie diese auch finden – und nach Jahrhunderten der Jagd sind sie sehr gut darin. Jede Gedankenschinderkolonie ist ständig auf der Hut vor einer Gith-Invasion, auch wenn sie eine solche noch nie abwehren musste.

Raubtiere, Abenteurer und andere gefährliche Gegner sind ebenfalls eine Bedrohung für die Kolonie. Obwohl die Gedankenschinder und ihr Ältestengehirn unglaublich mächtig sind, sind sie nicht unverwundbar: Fähige Helden, Drow-Plündertrupps, wütende Dämonen und andere Gefahren des Unterreichs können eine Kolonie dezimieren, auch wenn sie das Ältestengehirn nicht zu zerstören vermögen.

AUFSTIEG DER ULITHARIDEN

Selten bringt der Prozess der Ceremorphose einen Ulithariden hervor, einen mächtigen Gedankenschinder, der nicht dem Willen des Ältestengehirns unterworfen ist.

Das Erscheinen eines Ulithariden führt zu einem Anstieg der kollektiven Intelligenz, Kreativität und Stärke der Kolonie. Wird der Ulitharid mächtiger, indem er Gehirne verzehrt und seine psionischen Fähigkeiten verbessert, agiert die Kolonie aggressiver und versucht, mehr und mehr Knechte zu sammeln.

Schließlich, wenn ihre Zahl ausreichend groß geworden ist, löst sich der Ulitharid von der Kolonie. Mit der Hälfte der Gedankenschinder und Knechte macht er sich auf und sucht einen neuen Unterschlupf mindestens 150 Kilometer vom alten entfernt. Hat der Ulitharid einen passenden Ort gefunden, errichten seine Anhänger einen neuen Hort, während er selbst sich in ein Ältestengehirn verwandelt.

Obwohl eine Kreatur, die so arrogant und ehrgeizig wie ein Ältestengehirn ist, den Aufstieg eines Ulithariden verabscheut, versteht sie doch, dass die Illithiden ihr zerstörtes Imperium nicht wiederaufbauen können, ohne sich zu vergrößern. Sie mag den neuen Rivalen verfluchen, aber empfindet auch Trost durch die Tatsache, dass der Ulitharid bald aufbrechen und sich die Kolonie wieder normalisieren wird.

DER GROSSE PLAN

Die erste Priorität einer jeden Gedankenschinderkolonie ist das Überleben. Das Ältestengehirn und seine Diener verborgen sich, für gewöhnlich tief unter der Erde, während sie genug intelligente Humanoiden ernten, um sich zu ernähren und so ein langsames und stetiges Wachstum zu ermöglichen.

Sobald eine Kolonie sicher ist, konzentriert sie sich auf den sogenannten Großen Plan – den Aufbau des verlorenen Imperiums der Illithiden. Die Gedankenschinder wissen, dass es nur möglich sein wird, ihren rechtmäßigen Platz in der Welt zurückzuerobern, wenn die Githzerai und Githyanki zerstört und die verbleibenden Humanoiden in gehorsame Sklaven verwandelt wurden. Zu diesem Zweck erforscht jede Kolonie die Welt und die Kreaturen, die sie bewohnen. Gedankenschinder untersuchen alle Facetten der Realität, jagen jedes Wissen, das ihnen einen Vorteil verschaffen könnte, um ihre Feinde zu stellen, zu besiegen und zu unterjochen.

Jede Kolonie erforscht eine Vielzahl von Bereichen und Phänomenen. Einige Mitglieder konzentrieren sich vielleicht

auf geradlinige Projekte wie die Entwicklung neuer Anwendungsmöglichkeiten psionischer Macht oder die Zucht wilder Kreaturen, die sich als Fußsoldaten verwenden lassen. Andere beschäftigen sich mit eher theoretischen Themen. Ein Gedankenschinder etwa könnte musikalische Töne erforschen, weil er hofft, eine Möglichkeit zu entdecken, die Empfindungen von Humanoiden zu manipulieren. Ein anderer analysiert vielleicht die Nahrung eines bestimmten Volkes, um herauszufinden, ob seine Ernährung oder seine landwirtschaftlichen Methoden als Schwachstelle ausgenutzt werden können. Kein Wissensbereich ist zu abwegig, wenn er den nächsten Schritt des Großen Plans einleiten könnte.

STRATEGISCHE PRINZIPIEN

Da Gedankenschinder gezwungen sind, in der Nähe ihrer Nahrungsquellen zu siedeln, müssen sie festlegen, wie sie am besten mit den Humanoiden interagieren sollen, die sie erobern wollen. Eine Kolonie verwendet für gewöhnlich eine von drei Herangehensweisen im Umgang mit ihren Nachbarn.

Kontrolle. Eine Kolonie, die ihre Population unbedingt vergrößern muss, konzentriert sich darauf, Humanoide gefangen zu nehmen, um sie in Knechte und Illithiden zu verwandeln. Die Mitglieder agieren einzeln oder in kleinen Gruppen und nutzen Heimlichkeit und Täuschung, um die Gemeinschaft der Humanoiden zu infiltrieren und gleichzeitig die eigene Anwesenheit geheim zu halten. Da die Illithiden nicht zahlreich oder mächtig genug sind, um die gesamte Bevölkerung zu überwältigen und zu beherrschen, wenden sie sich effektiveren Methoden zu, Kontrolle auszuüben. Zum Beispiel könnten sie nach einer Möglichkeit suchen, die Macht des Ältestengehirns zu vergrößern, damit sich sein Einfluss auf weitere Entfernungen erstreckt.

Vernichtung. Weil Gedankenschinder körperlich schwach sind, können sie ihre Gegner nicht in einem direkten Kampf stellen. Befindet sich eine Kolonie in einer Situation, in der sie offen aggressiv agieren muss, konzentrieren die Mitglieder ihre Forschung vermutlich auf Methoden der Massenvernichtung, die sie selbst nicht in Gefahr bringen, wie Seuchen, Hungersnöte oder Naturkatastrophen. Eine Gedankenschinderkolonie, die dieser Strategie folgt, sammelt und nährt sich vor allem von Humanoiden, um sich deren Wissen anzueignen und die Stärken und Schwächen ihrer Opfer in Erfahrung zu bringen – und so eine Möglichkeit zu finden, alle auf einmal aus dem Weg zu räumen.

Unterwanderung. Als Kompromiss zwischen Kontrolle und Vernichtung könnte eine Kolonie versuchen, einige entscheidende Personen einer Siedlung zu beherrschen und anschließend wenige berechnete Akte der Zerstörung zu vollführen, um die Humanoiden in den Untergang zu treiben. Illithiden könnten die Struktur einer Gesellschaft zusammenbrechen lassen, indem sie zum Beispiel eine lange Hungersnot auslösen und gleichzeitig den örtlichen Adel durch psionische Angriffe in den Wahnsinn treiben. Solche Unruhen kann die Kolonie dann zu ihrem Vorteil nutzen und weiter expandieren, in dem Wissen, dass die vereinzelt Reaktionen der destabilisierten Humanoiden sie nicht bedrohen werden.

SPEZIELLE ZIELE

Viele der weniger greifbaren Forschungsziele, die eine Kolonie verfolgt, spiegeln die Ambitionen und Prioritäten des Ältestengehirns wider, das sie kontrolliert. Jedes hat besondere Ideen, wie es am besten zum endgültigen Erfolg des Großen Plans beitragen kann, darunter folgende Möglichkeiten:

- die Entdeckung und Zerstörung aller Waffenlager der Githyanki

- Kreaturen sammeln und in den Wahnsinn treiben, um neue Denkanstöße zu liefern
- eine Akademie für Zauberei gründen, um intelligente Kreaturen anzulocken, von denen sich die Kolonie ernähren kann
- die Geheimnisse der Fertigung von Nautiloideen wiederfinden, um den Himmel zu erobern
- eine Oberflächenstadt ins Unterreich ziehen, um frei über eine ganze Bevölkerung von Opfern verfügen zu können

GEDANKENSCHINDER IM SPIEL

Gedankenschinder sind groteske Monster, die typischerweise als Teil eines kollektiven Verstands existieren. Doch sind die Illithiden nicht nur Drohnen für das Ältestengehirn. Jeder besitzt einen genialen Verstand, eine Persönlichkeit und eigene Motivationen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE FÜR GEDANKENSCHINDER

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich lasse niemals eine Gelegenheit verstreichen, um meine Verachtung für niedere Kreaturen zum Ausdruck zu bringen.
- 2 Ich würze meine Mahlzeiten gern, indem ich positive Empfindungen in meinen Opfern auslöse, ehe ich von ihnen koste.
- 3 Um nicht meine Gedanken zu beflecken, vermeide ich es, telepathisch mit niederen Kreaturen zu kommunizieren, wenn es möglich ist.
- 4 Ich speise niemals, wenn das Opfer nicht bei Bewusstsein und klarem Verstand ist.
- 5 Ich bin sehr wählerisch. Ich verzehre nur die Gehirne einer bestimmten Art von Humanoiden.
- 6 Ich bin neugierig darauf, wie andere Völker leben und ihre Gesellschaften funktionieren.
- 7 Kämpfe finde ich stimulierend.
- 8 Ich bin neugierig auf die Grenzen der Intelligenz anderer Kreaturen und erschaffe Situationen, um diese zu prüfen.

IDEALE FÜR GEDANKENSCHINDER

W6 Ideal

- 1 **Wissen.** Jede Information ist von Wert. (Neutral)
- 2 **Gehorsam.** Nichts ist wichtiger, als Befehlen zu folgen. (Rechtschaffen)
- 3 **Selbstsucht.** Ich erfülle eine Aufgabe am besten, wenn sie meinen eigenen Interessen dient. (Chaotisch)
- 4 **Wahrheit.** Die Wahrheit ist das Fundament des Wissens, daher lüge ich niemals. (Rechtschaffen)
- 5 **Überlegenheit.** Aus dem Studium niederer Kreaturen lässt sich nichts lernen. (Neutral)
- 6 **Herrschaft.** Alle anderen sollen sich meiner Kontrolle unterwerfen. (Böse)

BINDUNGEN FÜR GEDANKENSCHINDER

W6 Bindung

- 1 Ich denke, das Ältestengehirn irrt sich bei etwas, und ich will es davon überzeugen.
- 2 Ich habe ein Geheimnis, das ich vor anderen meiner Art geheim halte.

W6 Bindung

- 3 Je weiter die Kolonie wächst, umso mächtiger werden wir alle.
- 4 Nichts ist wichtiger, als unser verlorenes Imperium wiederaufzubauen.
- 5 Das Bestehen meiner Kolonie ist das größte Gut.
- 6 Meine wichtige Forschung muss um jeden Preis geschützt werden.

MAKEL FÜR GEDANKENSCHINDER

W6 Makel

- 1 Ich bemerke die Gefühle nicht, die andere zum Ausdruck bringen.
- 2 Ich glaube, meine Schergen werden immer genau das tun, was ich will.
- 3 Ich gehe niemals davon aus, dass andere mich verstehen, und erkläre stets alles.
- 4 Ich habe eine Erinnerung, die nicht mir gehört und von der ich besessen bin.
- 5 Es ist unvorstellbar, dass mich eine andere Kreatur zu überlisten vermag.
- 6 Ich verwechsle manchmal die Gedanken anderer mit meinen eigenen.

GEDANKENSCHINDERNAMEN

Unter Illithiden werden Gedanken nicht durch Sprache übermittelt, sondern telepathisch als Konzepte und Assoziationen übertragen, die andere Humanoide in ihrer eigenen Sprache interpretieren.

Telepathische Kommunikation mit einem Gedankenschinder wird oft von geistigem Rauschen begleitet, das für den Empfänger klingt wie ein unterschwelliges Gemurmel, das von gutturalen Klicklauten unterbrochen ist. Die Intensität dieses Rauschens nimmt zu, wenn ein Gedankenschinder seinen Namen übermittelt, denn mit diesem verrät er viel mehr über sich selbst, als andere Humanoide verstehen können. Die Silben, die den Namen eines Illithiden in anderen Sprachen ausmachen, sind somit nur eine schwache Annäherung an die Geräusche, die man in seinem Verstand hört, wenn der Gedankenschinder von sich selbst spricht.

Ein Illithid könnte einen Namen annehmen, den Schergen und Verbündete leichter aussprechen können oder der ihn furchterregender für seine Feinde erscheinen lässt – aber jeder beginnt sein Leben mit einem Gedankenamen wie den beispielhaften in der folgenden Tabelle, die für jede Kampagne passend sind.

GEDANKENSCHINDERNAMEN

W12	Name	W12	Name
1	Aurangaul	7	Ralayan
2	Cephalossk	8	Sardsult
3	Drukt	9	S'venchen
4	Drusiss	10	Tharcereli
5	Lugribossk	11	Tobulux
6	Quoor	12	Zellix

SPRACHE

Die Physiologie der Gedankenschinder macht es ihnen schwer, typische humanoide Sprachen zu artikulieren, sodass die meisten ausschließlich Telepathie nutzen. Manchmal ist es

allerdings notwendig, dass sie sprechen, zum Beispiel wenn sie einen göttlichen Zauber wirken, das Kommandowort eines magischen Gegenstands aussprechen oder mit mehreren Kreaturen auf einmal kommunizieren wollen. Ein Gedankenschinder kann sich eine Stimme verleihen, indem er einen der Tentakel in seine Kehle zwingt und die Spitze krümmt, sodass sie als eine Art Zunge dient. Der Prozess ist für den Gedankenschinder verständlicherweise unangenehm und kann für andere Kreaturen ebenso nachvollziehbar ein beunruhigender Anblick sein, vor allem auch aufgrund der dabei erzeugten Geräusche. Trotz dieser Schwierigkeiten studieren manche Gedankenschinder die gesprochene Sprache und schaffen es, konsistent verständliche (wenn auch nicht melodische) Laute hervorzubringen.

QUALITH

Die „Schrift“ von Gedankenschindern, als Qualith bekannt, ist nicht einfach ein Satz Symbole, der Laute oder Ideen abbildet. Eine Inschrift in Qualith drückt die Gedanken des Erschaffers aus und überträgt diese psionisch einem Gedankenschinder, der die Inschrift liest, indem er sie mit den Tentakeln berührt. Beim Schreiben in Qualith legen Illithiden ihre Botschaft psionisch auf ein Material, das weder magisch noch lebendig sein darf und das sie mit ihren Tentakeln greifen oder berühren. Dieser Abdruck erzeugt nicht wahrnehmbare Oberflächenveränderungen an dem Gegenstand, und Abrieb oder Zerfall des Materials kann dafür sorgen, dass die Inschrift verblasst.

Ein Ausdruck in Qualith besteht aus Strophen mit vier Zeilen in verschränkten Blöcken, was komplexe Muster erschafft, die von anderen Kreaturen nicht entschlüsselt werden können. Jemand, der eine Qualith-Inschrift berührt, kann allerdings fragmentarische Einsichten in die vielschichtigen Gedanken darin erhalten. Ein Nicht-Illithid, der eine solche Inschrift zu verstehen versucht, kann bei einem erfolgreichen Intelligenzwurf (SG abhängig von der Komplexität der Gedanken) einen Teil der Bedeutung erfahren. Mehrere erfolgreiche Versuche könnten verschiedene Aspekte über den Illithiden aufdecken, der die Inschrift erschaffen hat, über ihre Bedeutung und den beabsichtigten Empfänger. Ein misslungener Versuch führt zu zermalmenden Kopfschmerzen und in extremen Fällen Wahnsinn. Der Zauber Sprachen verstehen erlaubt es, die Inschrift auf eine ähnliche Art zu deuten, wie es ein Gedankenschinder tun würde.

GEDANKENSCHINDER-KNECHTE

Gedankenschinder verbünden sich nie wirklich mit anderen Kreaturen. Entweder versuchen sie, die Kontrolle über eine Bevölkerung zu erlangen, indem sie ihre Anführer unterwandern, oder sie nutzen Psionik, um einen Humanoiden zu beherrschen und in einen Knecht zu verwandeln.

Manchmal infiltrieren Illithiden einen Stamm Humanoider aus dem Unterreich und nutzen dessen Aberglauben und Traditionen aus, um seine Mitglieder zu nützlichen Gefolgsleuten zu machen. Ein Gedankenschinder könnte seine psionischen Fähigkeiten nutzen, um einem Schamanen Visionen zu schicken, die den Illithiden als Gesandten der Götter erscheinen lassen. Ist der Betrug eingeleitet, geben die „Götter“ strenge Regeln vor, nach denen Mitglieder des Stammes, die gegen diese verstoßen, als Ketzer gebrandmarkt werden. So haben die Gedankenschinder einen Vorwand, gelegentlich einen Humanoiden zu ernen und sein Gehirn zu verschlingen. Nachdem die Kolonie die Bevölkerung ausreichend verkleinert und demoralisiert hat, könnten die Illithiden in größerer Zahl auftreten und die verbleibenden Anhänger in Knechte verwandeln.

Die Metamorphose einer Kreatur in einen Knecht erfordert die Energie und Aufmerksamkeit der gesamten Kolonie. Auch wenn nur ein Gedankenschinder notwendig ist, um den Pro-



Ich frage mich, wie
das Gehirn eines
Gedankenschinders schmeckt.
- Volo

VOLO, DU BIST DER NARR ALLER NARREN. ILLITHIDENGehirne sind
GIFTIG UND TREIBEN MENSCHEN MIT EINER FLUT VON ERINNERUNGEN
BEI JEDEM BISSEN IN DEN WAHNSINN. ÄHM, UND FRAG BLOß NICHT,
WOHER ICH DAS WEIß!

- ELMINSTER

zess einzuleiten, muss doch jeder seine psionische Macht beibringen, damit der Vorgang vollendet werden kann.

Ein zukünftiger Knecht wird zunächst auf psionische Weise gefügig gemacht. Durch eine schwache, anhaltende Version der Fähigkeit Gedankenschlag bombardiert der Illithid das Opfer mit Energie, die wie Säure durch seine Synapsen brennt, seine ehemalige Persönlichkeit auflöst und eine fast leere Hülle zurücklässt. Dieser Schritt dauert 24 Stunden. Im Laufe der nächsten 48 Stunden gestaltet der Gedankenschinder Erinnerungen und Persönlichkeit des Opfers neu und gibt ihm die Fertigkeiten und Talente, die es zur Erfüllung seiner späteren Funktion benötigt.

Der Verwandlungsprozess in einen Knecht verändert fast alles am Opfer. Die Kreatur behält ihre Trefferwürfel, Trefferpunkte, Volksmerkmale (aber nicht Übungen durch das Volk) und alle Attributswerte bis auf Intelligenz. Nach der ersten Stufe des Prozesses wird die Intelligenz der Kreatur halbiert; ist der zweite Schritt vollendet, steigt die Intelligenz wieder um 1W6.

Zum Abschluss der Verwandlung erhält der Knecht eine Reihe neuer Übungen, eine neue Gesinnung und Persönlichkeit. Einige Kolonien haben gelernt, die psionischen Fähigkeiten eines Opfers während des Prozesses zu bewahren oder ihren Knechten solche einzupflanzen. Einige Kolonien wissen auch, wie sie die Persönlichkeit einer Kreatur erhalten und sie gleichzeitig mit fanatischer Loyalität gegenüber dem Ältestengehirn erfüllen können. Dabei verleihen sie dem Opfer auch die psionische Fähigkeit, mit seinen neuen Meistern zu kommunizieren als sei es ein Gedankenschinder. Diese Art von Knecht ist ein perfekter Spion, da die meisten niemals vermuten würden, was er in Wahrheit ist.

Ein Knecht kann durch eine Kombination aus Zaubern und Fürsorge in sein früheres Selbst zurückverwandelt werden. Er muss mit den Zaubern Regeneration, Heilung und Vollständige Genesung behandelt werden, und zwar einmal pro Tag für 3 Tage in Folge. Das Opfer verwandelt sich zurück, wenn die letzte Reihe von Zaubern gewirkt wird.

Gedankenschinder bevorzugen humanoide Kreaturen als Knechte, da sie über passende körperliche Eigenschaften und eine nützliche Anatomie verfügen. Tiere hingegen benötigen oft direkte Überwachung und können keine Werkzeuge benutzen, um die Kolonie instand zu halten. Unter der Vielzahl von Humanoiden, die den Illithiden zur Verfügung stehen, haben sie einige Vorlieben und Tendenzen.

DUERGAR

Gedankenschinder hassen die Duergar, seit die Grauzwerge gegen sie rebellierten, doch ihre Gehirne betrachten sie als Delikatesse. Die Duergar sind eine ständige Erinnerung für die Illithiden, dass jede Kreatur, die ihnen dient, einfältig und leicht kontrollierbar gehalten werden muss. Vor langer Zeit warfen

die schlaun Grauzwerge das Joch der illithidischen Unterdrückung ab und sind seitdem die Feinde der Gedankenschinder.

GRIMLOCKS

Die ersten Grimlocks stammten von Menschen ab, die in grauer Vorzeit von Gedankenschindern korrumpiert wurden. Heute gehören diese blinden Humanoiden zu den bevorzugten Dienern der Illithiden. Grimlocks lassen sich leicht einschüchtern, weil sich ihre Kultur um die Verehrung der Gedankenschinder und den Gehorsam ihnen gegenüber dreht. Sie sind stark, aber einfältig, und besitzen weder die Motivation noch die Gerissenheit, sich gegen ihre Herren aufzulehnen, solange sie Nahrung, eine Zuflucht und die Gelegenheit haben, zu plündern und zu töten. Auch verleiht die Blindheit ihren Gehirnen einen exotischen Geschmack, den die Gedankenschinder lieben.

KUO-TOA

Einst nutzten Illithiden die Kuo-toa als Sklaven, da sie leicht zu kontrollieren waren. Im Laufe der Zeit jedoch trieben die ständigen psionischen Eingriffe der Gedankenschinder die Kuo-toa in den Wahnsinn. Heutzutage sind die Fischmenschen als Knechte unbrauchbar, da ihr Wahnsinn es schwer macht, sie zu beherrschen. Gedankenschinder betrachten Kuo-toa-Gehirne als große Delikatesse, aber sie ziehen es vor, sie roh zu essen, unberührt von psionischer Veränderung. Kuo-toa werden also bereits nach der Gefangennahme verspeist, anstatt erst eingepfercht und gefügig gemacht zu werden.

QUAGGOTHS

Gedankenschinder sind der Überzeugung, dass das angeborene, doch sich selten manifestierende psionische Talent der Quaggoths sie zu hervorragenden Knechten macht. Wenn möglich manipulieren sie den Thonot (psionischen Schamanen) des Stammes, sodass er der Kolonie die Treue schwört. Quaggoths sind von Natur aus stark und schnell, was sie zu idealen Schocktruppen macht, ohne dass man sie umgestalten müsste. Die chaotischen Tendenzen der Kreaturen bringen jedoch schließlich die meisten Kolonien dazu, sie als Knechte oder Nahrung zu verwenden, anstatt darauf zu vertrauen, dass der Quaggoth-Thonot sie unter Kontrolle hält.

HUMANOIDE

Nur die verzweifeltsten Kolonien machen sich die Mühe, Goblins, Kobolde, Gnome und andere kleine Humanoiden statt als Nahrung auch als etwas anderes zu verwenden. Kleine Humanoiden sind allerdings eine gute Nahrungsquelle, weil sie oft in großen Gruppen leben und ihre Angst im Angesicht einer Invasion der Gedankenschinder ihre Gehirne besonders köstlich schmecken lässt. Auch können sie leicht von größeren, stärkeren Knechten kontrolliert werden. Kleine Humanoiden werden nur selten in Knechte verwandelt oder anderweitig unter fester Kontrolle gehalten.

So gut wie jede humanoide Kreatur kann als Knecht enden, und manchmal müssen sich Gedankenschinder mit den Opfern zufrieden geben, die ihnen eben in die Hände fallen. Abgesehen von den oben erwähnten Ausnahmen sehen sie Orks, Grottenschraten, Menschen und ähnliche Humanoiden als weitgehend austauschbar. Ihre Gehirne haben alle einen ähnlichen Geschmack und ihr Nutzen als Knecht ist in etwa der gleiche.

GEDANKENSCHINDER-MONSTER

Es kommt nur selten vor, dass Gedankenschinder nicht-humanoiden Kreaturen als Knechte nutzen oder eine andere Beziehung zu ihnen aufbauen. Die meisten sind entweder zu groß und stark, um sie lange einzupferchen, oder ihre Intelligenz ist zu eingeschränkt, als dass sie komplexere Aufgaben übernehmen könnten. Grundsätzlich findet man nur solche nicht-huma-

noiden Kreaturen in der Gesellschaft von Gedankenschindern, welche die Illithiden selbst erschaffen oder zu einem besonderen Zweck gezüchtet haben. Einige dieser Kreaturen sind im Folgenden aufgeführt.

INTELLEKTVERSCHLINGER

So gut wie jede Gedankenschinderkolonie erschafft Intellektverschlinger und schickt sie in die Umgebung des Hortes, wo sie Wache halten, Eindringlinge erschlagen und frische Opfer ins Verderben locken.

GEDANKENZEUGEN

Ein Gedankenzeuge stellt eine Ausnahme zum typischen Fortpflanzungsmuster der Illithiden dar. Gelingt es einer Kolonie, einen Betrachter zu fangen und gefügig zu machen, kann sie eine Kaulquappe nutzen, um die Kreatur in ein bizarres Mischwesen zu verwandeln, das als Gedankenzeuge bekannt ist. Ein Gedankenzeuge ist eine Art psychischer Knotenpunkt, der die psionische Macht der Illithiden bündeln und verstärken kann.

Siehe Kapitel 3 dieses Buchs für mehr Informationen zu den Gedankenzeugen.

NEOTHELIDEN

Diese von den Gedankenschindern verabscheuten Kreaturen entstehen, wenn eine Kolonie durch jene zerstört wird, die nicht mit den Verhaltensweisen der Illithiden vertraut sind. Wird ein Laichbecken nicht länger versorgt, wenden sich die Kaulquappen irgendwann gegeneinander und die letzte Überlebende wächst zu gewaltiger Größe heran. Der so hervorbrachte Schrecken ist mit einem Purpurnorm vergleichbar und verschlingt alles in seinem Pfad.

Siehe Kapitel 3 dieses Buchs für mehr Informationen zu den Neotheliden.

GEDANKENSCHINDERHORTE

Im Hort einer Gedankenschinderkolonie sind die Sicherheit und der Schutz der Bewohner von höchster Bedeutung. Entsprechend sind Illithiden-Horte immer gut versteckt und verteidigt. Sie befinden sich fast ausschließlich unter der Erde und in der Nähe von Humanoiden und ihren köstlichen Gehirnen.

Keine zwei Horte sind gleich, da das Ältestengehirn Form und Aufbau eines jeden beeinflusst. Der auf der Karte abgebildete Hort ist typisch und enthält viele Elemente, die man in jeder Kolonie findet.

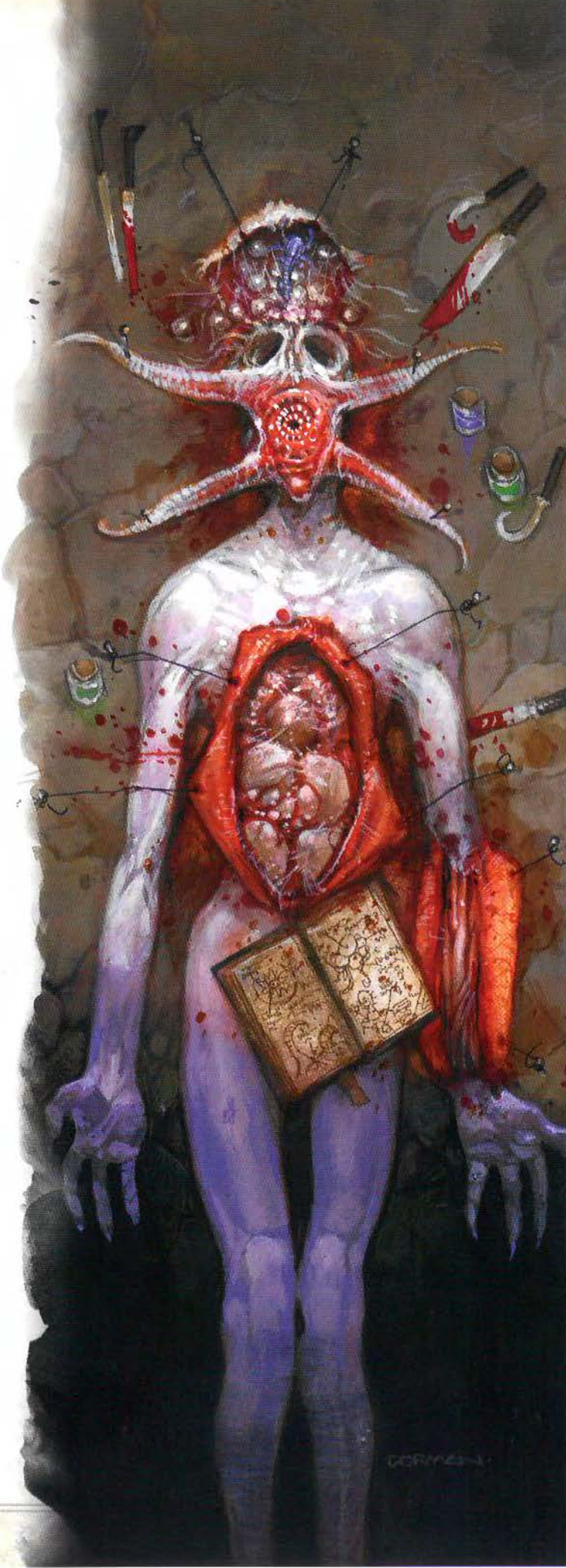
Die Illithiden besitzen die Fähigkeit zu levitieren, daher entwickeln sie weite Teile ihres Hortes so, dass die Fortbewegung für normal laufende Zweibeiner so schwierig wie möglich ist. Knechte müssen oft klettern oder Seile nutzen, um von einem Ort zum anderen zu gelangen.

GEHIRNKAMMER

Gedankenschinder konservieren manchmal extrahierte Gehirne in einer magischen Flüssigkeit. Die vollständig am Leben bleibenden Organe werden in der Gehirnkammer aufbewahrt. Die Illithiden studieren an ihnen den Einfluss der Psionik auf ihre Feinde. Auch genießen sie das Geraune der verwirrten, entsetzten Gedanken, das von ihnen ausgeht, und sitzen hier manchmal in stiller, gemüthlicher Kontemplation. Gehirne, die sich als langweilig oder eintönig erweisen, werden irgendwann verzehrt, während die interessanten in die Gehirnbibliothek aufgenommen werden.

GEHIRNBIBLIOTHEK

Entnommene Gehirne, die auf irgendeine Weise besonders sind, werden in der Gehirnbibliothek der Kolonie aufbewahrt. Hier untersuchen die Gedankenschinder sie genauer.



REINIGUNGSKAMMER

Frisch erbeutete Opfer werden in der Reinigungskammer behandelt. Ihre Ausrüstung wird entfernt und entweder zerstört oder aufbewahrt, wenn sie interessant ist, ihre Haare werden abrasiert, um dem Befall durch Parasiten vorzubeugen, und die Kranken werden getötet.

AUFENTHALTSRAUM

Der Aufenthaltsraum des Hortes dient als Versammlungsort für die Knechte der Kolonie. Wenn sie Aufgaben erfüllt haben, kommen sie hierher, um sich auszuruhen, zu essen und auf neue Befehle zu warten. Jeder Gedankenschinder, der Hilfe benötigt, kann diesen Raum aufsuchen und einen passenden Knecht auswählen. Wenn es zu einem Angriff kommt, versammeln sich die Knechte hier, um sich zu bewaffnen und kampfbereit zu machen.

RUHEBASSIN DES ÄLTESTENGEHIRNS

Das Ruhebassin des Hortes ist für gewöhnlich zentral gelegen. Hier residiert das Ältestengehirn in einem Becken mit Salzwasser, geschützt von einer fast undurchdringlichen Schicht einer glasartigen Substanz, die alle Angriffe abhält und nur für psionische Fähigkeiten durchlässig ist. Das Ältestengehirn entspannt sich hier und versammelt oft die Mitglieder der Kolonie, um Debatten über Philosophie und das Wesen der Ebenen zu führen. Die Kreaturen sind jedoch Tyrannen und vernichten manchmal Illithiden, die sie in Diskussionen übertrumpfen.

WACHRÄUME

Kammern am Rand des Hortes werden immer von schwer bewaffneten Knechten, Konstrukten und anderen Wächtern bemannt. Die Bewohner dieser Räume greifen Fremde sofort an, wenn sie sie sehen, und schlagen Alarm. Jeder Eingang in einen Hort wird immer von einer Geheimtür, einer Illusion oder einer anderen Art von Barriere verborgen.

ILLITHIDEN-QUARTIERE

Jedes Mitglied der Kolonie beansprucht einen Raum oder eine Reihe kleiner Räume und nutzt diesen Bereich für persönliche Forschung. Im Quartier des eines Illithiden findet man vielleicht Musikinstrumente und Knechte mit melodischen Stimmen, ein anderer könnte Käfige voller Kreaturen besitzen, die unter einer Vielzahl von Krankheiten leiden, die der Gedankenschinder studiert.

BIBLIOTHEK (UND SEKTIONSRAUM)

Die Bibliothek einer Gedankenschinderkolonie ist keine Sammlung von Büchern, sondern eine Auswahl noch lebender Organe, die in der gleichen Flüssigkeit aufbewahrt werden, welche die Gehirne am Leben erhält. Die Illithiden studieren die Organe und experimentieren mit ihnen. Misslungene Versuche aus der Transformationskammer werden hierhergebracht, um sie zu sezieren, damit die Organe der Bibliothek hinzugefügt werden können.

KERKER

Bis zu ihrer Verarbeitung in der Bibliothek werden die Ergebnisse misslungener Experimente aus der Transformationskammer in Käfige und Zellen im Kerker gesteckt, damit sie nicht anderswo im Weg sind.

KAULQUAPPENKAMMERN

Das Ältestengehirn gibt vor, dass die Kaulquappen in bewachten kleineren Teichen aufbewahrt werden, abseits seines eigenen Salzwasserbeckens. Sollte sein Ruhebassin in einem Angriff zerstört werden, haben die Kaulquappen eine höhere Überlebenschance.

TRANSFORMATIONSKAMMER

Die Transformationskammer enthält eine Reihe kleiner Zellen. Die Testpersonen für vielversprechende Experimente werden hier aufbewahrt und mit psionischer Energie bombardiert, um ihre körperliche Entwicklung zu beeinflussen. Die meisten Kreaturen, die diesen Prozess durchlaufen, werden in verdrehte, verkrüppelte, armselige Wesen verwandelt, doch einige werden stärker und zäher als zuvor.

NAUTILOIDEEN

Gedankenschinder nutzen bizarre fliegende Schiffe, die als Nautiloideen bekannt sind. Nautiloideen können sich durch die Astralebene bewegen und Illithiden so zwischen den verschiedenen Welten der Materiellen Ebene transportieren.

Ein solches Schiff sieht aus wie ein gewaltiges Muschelgehäuse mit einem Außendeck und einer großen Masse elastischer Tentakel. Vor Äonen, als die Gedankenschinder ohne Widerstand durch die Welten der Materiellen Ebene reisen konnten, nutzten sie die Tentakel der Nautiloideen, um auf der Oberfläche nach interessanten Kreaturen zu suchen, die sie für ihre Studien oder als Mahlzeit gebrauchen konnten.

Das bemerkenswerteste Merkmal der Nautiloideen ist ihre Fähigkeit, sich direkt von einer Welt der Materiellen Ebene in eine andere zu bewegen. Für gewöhnlich müssen Weltenreisende nach Sigil gelangen, eine Stadt in den Äußeren Ebenen, und dort jene bestimmte Tür finden, die zu der gesuchten Welt führt. Gedankenschinder sind nicht an diesen Umstand gebunden und können frei zwischen den Welten reisen. Auf diese Weise konnten sie sich in fast jeden Winkel des Multiversums verbreiten.

Heutzutage sind Nautiloideen extrem selten. Eine Kolonie, die ein solches Schiff besitzt, gibt sich große Mühe, es zu verborgen, und steigt nur im äußersten Notfall in den Himmel auf. Die Kunde über einen fliegenden Nautiloideen verbreitet sich in so gut wie jeder Welt schnell und wird vermutlich die Aufmerksamkeit rachsüchtiger Githyanki und Githzerai auf sich ziehen. Gith-Jagdgruppen betrachten Nautiloideen als den größten Preis, den sie beanspruchen können und der sogar noch wertvoller ist als ein erbeutetes Ältestengehirn.

Die Illithiden haben das geheime Wissen über die Fertigung von Nautiloideen verloren, sodass der Verlust eines jeden Schiffes die Gedankenschinder weiter in Gefahr bringt, endgültig auf der Materiellen Ebene zu stranden.

OFFENSIVE UND DEFENSIVE EINSATZMÖGLICHKEITEN

Eine Kolonie, die Zugriff auf eins der fliegenden Schiffe hat, nutzt es nur selten als Waffe – höchstens in der letzten Phase eines Planes, den Gegner zu unterwandern, zu vernichten oder zu kontrollieren. Nautiloideen bewegen sich leise und sind im Dunkeln fast unmöglich zu sehen. Ein plötzlicher Angriff, bei dem das Schiff Gedankenschinder und Knechte ausspeit, kann eine Siedlung in einer Nacht vollständig verwüsten.

Die meisten Kolonien, die einen Nautiloideen besitzen, nutzen ihn vor allem als Fluchtmöglichkeit für den Notfall. Wenn sie von Angreifern überrannt werden, ziehen sich die überlebenden Illithiden und das Ältestengehirn auf das Schiff zurück und wechseln sofort in eine andere Welt, wobei sie völlig verutzte Angreifer hinterlassen.

BEWEGLICHE HORTE

Einige wenige Nautiloideen sind groß genug, eine ganze Kolonie aufzunehmen und als mobiler Hort zu dienen. Eine Kolonie mit einem solchen Schiff geht aggressiver vor als üblich, da sie Überfalltaktiken besonders effektiv nutzen und ein Gebiet, in dem es keine Opfer mehr gibt, schnell verlassen kann.



SCHIFFE, DIE ZWISCHEN DEN STERNEN SEGELN? ALS NÄCHSTES ERZÄHLEST DU GESCHICHTEN ÜBER SPRECHENDE NILPFERDE, DIE AUF ZWEI BEINEN GEHEN UND MIT BÖGEN SCHIEßEN. ICH HABE DICH GEBETEN, TATSACHEN ÜBER ANDERE WELTEN ZU RECHERCHIEREN, NICHT EINE WOCHEN IN EINER OPIUMHÖHLE ZU VERBRINGEN.

- ELMINSTER

Diese gewaltigen Schiffe verfügen immer über Schutzmaßnahmen, die es ihnen erlauben, selbst extremen Bedingungen standzuhalten. Die Illithiden landen ihren Hort daher für gewöhnlich auf einem Berggipfel, unter der Meeresoberfläche oder in den oberen Ebenen der Atmosphäre – Orte, an denen Überfälle durch Gegner fast unmöglich sind.

GEDANKENSCHINDERMAGIE

Aus ihrer Perspektive als Meister der psionischen Energie betrachten Gedankenschinder Magie als wilde, unvorhersagbare und primitive Machtquelle. Schließlich ist alles, was einfache Humanoide lernen können, im Vergleich zu dem, wozu Illithiden imstande sind, dilettantisch und ineffektiv.

ARKANE MAGIE

Für Gedankenschinder ist arkane Magie eine Abscheulichkeit, eine verdrehte Version psionischer Macht, die aus dem Multiversum entfernt werden muss, wenn sich das Imperium der Illithiden wieder erhebt. Einige Gelehrte spekulieren, dass sich diese Einstellung unter den Gedankenschindern entwickelt hat, weil Magie bei der Rebellion der Gith eine wichtige Rolle spielte.

Dennoch gibt es einige abtrünnige Gedankenschinder, die arkane Magie nutzen. Sie verwenden Gegenstände oder Zauber, die sie entdecken, um ihren Verstand abzuschirmen und sich so von der Kontrolle des Ältestengehirns zu befreien.

Irgendwann wendet sich ein Gedankenschinder, der aus diesem Grund den Hort verlassen hat, dunklen Wegen zu, die ihn schließlich zum Lich machen. So wie das Ältestengehirn seinen treuen Illithiden Unsterblichkeit bietet, so garantiert die Verwandlung zum Lich eine ewige Existenz. Das Gefühl der Freiheit, das aus der Befreiung von der Kolonie entsteht, ist eine Erlösung, doch schwebt von nun an der drohende Schatten des Todes über dem Gedankenschinder. Ein untoter Illithid wird von anderen seiner Art gehasst und gejagt, aber viele sind mächtig genug, um sich allein gegen ihre Angreifer zur Wehr zu setzen.

Siehe den Eintrag zum Alhoon in Kapitel 3 dieses Buchs für mehr Informationen zu untoten Gedankenschindern.

GÖTTLICHE MAGIE

Illithiden erkennen die Existenz göttlicher Wesenheiten an, aber es kommt nur selten vor, dass Abweichler sie aktiv anbeten. Da sie zu Ebenenreisen imstande sind, sehen sie das Jenseits und die Äußeren Ebenen nicht auf eine mythische Weise wie die meisten anderen Völker. Gedankenschinder glauben nicht, dass sie Seelen besitzen, über deren ewiges Schicksal Götter entscheiden. Wird das Gehirn eines Illithiden zum Ältestengehirn gebracht und von diesem verzehrt, lebt der Verstand der Kreatur weiter. Nur wenn das Gehirn nach dem Tod nicht geborgen werden kann, erlischt das Bewusstsein eines Gedankenschinders.

Zwei göttliche Wesenheiten wurden lange von den Gelehrten anderer Völker mit den Illithiden in Verbindung gebracht. Sie sind jedoch keine Gottheiten, sondern Manifestationen idealer psionischer und philosophischer Geisteszustände, die Gedankenschinder anstreben. Illithiden meditieren gelegentlich über diese Ideale und führen dabei komplexe Bewegungen aus, die ihnen helfen sollen, die richtige Einstellung anzunehmen

GEHIRNKANOPEN

Wenn ein Gedankenschinder stirbt, entfernen die anderen das Gehirn des Toten und bringen es in das Salzwasserbecken, damit das Ältestengehirn es verzehren kann. Zu diesem Zweck stellen die Illithiden Gehirnanopen aus Stein her. Jede Kanope wird für eine bestimmte Person gefertigt und ist mit Qualith-Inschriften und Bildern bedeckt, die sich auf die Leistungen des Gedankenschinders beziehen. Oft wird die Gehirnanope eines Illithiden lange vor seinem Tod angefertigt und im Laufe der Jahre aktualisiert, wobei die Kanope als eine Art Tagebuch für den dient, dessen Gehirn sie irgendwann aufnehmen wird. Nachdem sie mit Salzwasser gefüllt wird, kann eine Gehirnanope ein Gehirn für 1W4 + 10 Tage aufbewahren, ohne dass es verdirbt.

– dieses Tun wird von Beobachtern oft als Anbetung missverstanden.

Maanzecorian. Das Konzept „Maanzecorian“ verkörpert ein vollständiges Verständnis allen Wissens. Es ist ein Zustand, in dem Erinnerungen, Gedanken und Einstellungen nicht bei Bedarf einzeln herangezogen werden, sondern alle auf einmal bloßgelegt sind und bewusst im Verstand ruhen. Das perfekte Gedächtnis der Abolethen fasziniert seit jeher Gedankenschinder, die einen Zustand wie Maanzecorian anstreben, was zu häufigen Konflikten zwischen den beiden Völkern führt.

Ilsensine. Ilsensine ist ein breiter gefasstes philosophisches Ideal als Maanzecorian, was viele Gelehrte zu der Überzeugung bringt, es müsse wichtiger oder mächtiger sein. Ilsensine stellt nicht nur die Meisterschaft des eigenen Verstands dar, sondern auch die psionische Einheit zwischen sich selbst und dem Reich des universellen Wissens. Verschiedene Ältestengehirne haben verschiedene Deutungen, was diesen Zustand ausmacht und wie er zu erreichen ist. Ältestengehirne und Illithiden, die sich Ilsensine verschreiben, suchen manchmal nach Methoden, um Götter des Wissens zu unterwerfen oder sogar zu ersetzen, um einen Zustand vollster Eingebundenheit in das universelle Bewusstsein zu erreichen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER GEDANKENSCHINDER

Einige Gedankenschinderkolonien haben die Fähigkeit entwickelt, bestimmte Arten von Ausrüstung zu erschaffen oder anzupassen und sie mit psionischer Energie zu erfüllen. Illithiden stellen magische Gegenstände her, die nur sie oder ihre Knechte nutzen können – eine vernünftige Sicherheitsvorkehrung, um ihre Feinde daran zu hindern, die Entwicklungen der Gedankenschinder gegen sie selbst zu verwenden.

GEDANKENKLINGE

Waffe (beliebiges Schwert), selten (erfordert Einstimmung durch ein bestimmtes Individuum)

Illithiden können jedes nicht-magische Schwert in eine Gedankenklinge verwandeln. Nur eine einzige Kreatur kann sich darauf einstimmen, entweder ein bestimmter Gedankenschinder oder einer seiner Knechte. In den Händen jeder anderen Kreatur funktioniert die Gedankenklinge wie ein normales Schwert seiner Art. Für den Anwender ist die Gedankenklinge eine magische Waffe, die bei einem Treffer zusätzlich 2W6 Punkte psychischen Schaden zufügt.

GEDANKENPANZER

Rüstung (beliebige schwere Rüstung), unüblich (erfordert Einstimmung durch ein bestimmtes Individuum)

Illithiden können jede nicht-magische schwere Rüstung in einen Gedankenpanzer verwandeln. Nur eine einzige Kreatur kann sich darauf einstimmen, entweder ein bestimmter Gedankenschinder oder einer seiner Knechte. Solange der Gedankenpanzer von einer anderen Kreatur getragen wird, funktioniert er wie eine normale Rüstung seiner Art. Der Träger der Rüstung ist bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen im Vorteil und immun gegen den Zustand verängstigt.

GEDANKENGEISSEL

Waffe (Peitsche), selten (erfordert Einstimmung durch einen Gedankenschinder)

In den Händen von anderen Kreaturen als Illithiden funktioniert die Gedankengeißel wie eine normale Peitsche. Wird sie von einem Gedankenschinder geführt, zerfetzt diese magische Waffe nicht nur das Fleisch des Ziels, sondern zerstört auch seinen Überlebenswillen. Bei einem Treffer verursacht die Waffe zusätzlich 2W4 Punkte psychischen Schaden. Jede Kreatur, die psychischen Schaden durch die Gedankengeißel erleidet, muss außerdem einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht für 1 Minute bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen im Nachteil zu sein. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

SCHILD DER WEITSICHT

Rüstung (Schild), selten

Ein Gedankenschinder, der geschickt in der Herstellung magischer Gegenstände ist, erschafft einen Schild der Weitsicht, indem er das Auge eines intelligenten Humanoiden magisch in die äußere Oberfläche eines nicht-magischen Schildes implantiert. Der Schild wird dadurch ein magischer Gegenstand, den der Gedankenschinder entweder an einen Knecht gibt oder an eine Wand des Hortes hängt. Solange sich der Schild auf derselben Existenzebene wie sein Erschaffer befindet, kann dieser durch das Auge des Schildes blicken, das Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m besitzt. Solange er durch das magische Auge sieht, kann der Gedankenschinder seine Fähigkeit Gedankenschlag nutzen, als stünde er an der Position des Schildes.

Wird ein Schild der Weitsicht zerstört, erleidet der Gedankenschinder, der ihn erschaffen hat, für 2W12 Stunden den Zustand blind.

ANPASSUNGEN FÜR KNECHTE

Einige Gedankenschinderkolonien verbessern ihre Knechte mit nicht-magischer Ausrüstung, um sie zu effektiveren Wachen und Leibwächtern zu machen. Zwei Beispiele von solchen Anpassungen sind im Folgenden dargestellt.

ZERFLEISCHENDE KLAUEN

Illithiden statten ihre Knechte nicht immer mit Waffen wie Schwertern oder Äxten aus. Manchmal verbessern sie die natürlichen Fähigkeiten einer Kreatur, indem sie ihre Anatomie verändern. Zerfleischende Klauen sehen aus wie Finger, die in langen Metallklingen enden. Die Klingen sind mit dem Fleisch und den Knochen der Unterarme verbunden und können nicht ohne Amputation entfernt werden.

Jeder Satz Zerfleischende Klauen ist auf eine bestimmte Kreatur ausgelegt und kann von niemandem sonst verwendet werden. Eine Kreatur, die mit Zerfleischenden Klauen

ausgerüstet ist, kann eine Aktion verwenden, um einen Nahkampf-Waffenangriff mit ihnen auszuführen. Die Klauen verursachen Hiebsschaden abhängig von der Größe der Kreatur: klein (1W8), mittelgroß (1W10), groß (1W12) oder riesig (2W8). Die Kreatur addiert ihren Übungsbonus und Stärkemodifikator auf Angriffswürfe mit den Klauen, und den Stärkemodifikator auf Schadenswürfe. Winzige und gigantische Kreaturen können nicht mit Zerfleischenden Klauen ausgerüstet werden.

ÜBERLEBENSMANTEL

Diese panzerartige Anpassung umschließt Teile der Schultern, des Halses und der Brust des Trägers. Ein Überlebensmantel entspricht einem nicht-magischen Plattenpanzer und erfordert die gleiche Zeit, um ihn an- oder abzulegen. Er kann nicht mit anderen Arten von Rüstung kombiniert werden.

Eine Kreatur, die einen Überlebensmantel trägt, vermag in jeder Umgebung normal zu atmen (auch in einem Vakuum) und ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen schädigende Gase (wie durch die Zauber Todeswolke oder Stinkende Wolke, Atemgifte oder die Odenwaffe mancher Drachen).

SCHÄTZE

Gedankenschinder horten keine Münzen, Edelsteine, Schmuck und andere Arten von Schätzen. Eine Kolonie, die vom Studium der Biologie besessen ist, würde jedoch eine neue, fremdartige Kreatur als wertvoll betrachten, besonders wenn sie lebendig ist. Beschäftigt sie sich mit Kriegsmaschinen, könnte sie neue Ausrüstung, Waffen und Rüstungen suchen, die sie für ihre Zwecke verwenden kann. Eine Kolonie, die Münzen oder Edelsteine sammelt, tut dies nicht, um Reichtum anzuhäufen, sondern um die Schätze mit psychischen Effekten zu kontaminieren, die sie gegen ihre Opfer einsetzen will.

Abenteurer, die Reichtümer suchen, sollten Gedankenschinderkolonien lieber meiden. Auch wenn Illithiden böse sind und es die Welt zu einem besseren Ort macht, sie zu besiegen, sammeln sie keine materiellen Schätze wie viele andere mächtige Kreaturen. Aufgrund ihrer Verachtung für arkane und göttliche Macht tun sie magische Gegenstände als triviale Spielzeuge ab, falls sie der Kolonie nicht aus einem bestimmten Grund nützen. Ein Gedankenschinder würde einen Beutel Diamanten ignorieren, bietet man ihm diesen als Bestechung an, würde aber hellhörig werden, wenn eine Kreatur eine neue Bautechnik kennt, welche die Zwerge eines weit entfernten Königreichs entwickelt haben.

Gedankenschinder wissen, dass Menschen, Orks und andere primitive Kreaturen glitzernde Gegenstände und geheimnisvolle Apparaturen lieben. Sie könnten solche Gegenstände verwenden wie ein Rattenfänger einen Klumpen Käse: als Köder, um Beute in eine Falle zu locken.

GNOLLE: DER UNERSÄTTLICHE HUNGER

Gnolle erinnern die Welt an die Schrecken der Horden des Abyss und an den Schaden, den selbst die kürzeste Dämonen-invasion anzurichten vermag.

Wenn der Dämonenfürst Yeenoghu die Materielle Ebene betritt und dort wütet, hinterlässt er einen Pfad von Leichen. Während der Fürst des Gemetzels das Land schändet, folgen ihm Rudel von Hyänen und nähren sich am toten Fleisch seiner Opfer, bis sie so satt sind, dass sie sich nicht mehr rühren können. Dann verwandeln sich die Hyänen in einem Regen aus Blut und Knorpeln in Gnolle, die Yeenoghus grauenhafte Mission übernehmen, alles in ihrem Pfad zu töten und zu zerstören.

YEENOGHU

Gnolle verkörpern die dunklen Triebe von Yeenoghu, dem Dämonenfürsten des Gemetzels und der sinnlosen Zerstörung. Auch wenn Yeenoghu mehr als einmal besiegt und in den Abyss geschleudert wurde, verfolgen die Gnolle weiter seinen grausigen, apokalyptischen Plan, die Welt in eine karge, leere Ruine zu verwandeln mit nur den verwesenden Leichen der letzten Gnolle als Zeichen jedweden Lebens.

Von einem Dämonenfürsten erschaffen, sind Gnolle Kreaturen der wilden Blutlust, die zu keiner anderen Gefühlsregung fähig sind. Sie sind Erweiterungen von Yeenoghus Willen und halten nur inne, um das zu verschlingen, was sie getötet haben, und um grobschlächtiige Waffen und Rüstungen aus den Leichen ihrer Opfer zu fertigen.

Eine Gnoll-Kriegsmeute verkörpert Yeenoghus Pläne, die Welt in ein brutales Reich endlosen Kampfes zu verwandeln. Wenn die letzte Schlacht endet, wird Yeenoghu in die Welt treten, die überlebenden Helden erschlagen und über ein Ödland voller verwesender Leichen regieren. Für Yeenoghu ist reine Zerstörung Schönheit.

DAS GESCHENK VON YEENOGHU

Yeenoghu erfüllt die Gedanken seiner Anhänger mit dem Geschenk unersättlichen, übernatürlichen Hungers, sowohl nach Gewalt als auch nach dem Fleisch intelligenter Kreaturen. Ein Gnoll empfindet ständigen, nagenden Hunger nach Blut und Zerstörung, der nur nachlässt, wenn er intelligente Kreaturen tötet und frisst. Andere Beute kann ihm als Nahrung dienen, aber sie trägt nicht dazu bei, Yeenoghus Hunger zu stillen.

Gnolle wandern immer auf der Suche nach neuen Opfern durch das Land. Sie schlafen selten und lassen sich niemals nieder. Nur ein großer Angriff, wie das Massaker an einem ganzen Dorf, kann ihre Begierden kurzzeitig stillen. Ein satter Gnoll ruht sich aus, weil er weiß, dass er Yeenoghu erfreut hat. Seine Erholung ist aber nur von kurzer Dauer, es braucht nicht mehr als einige Tage, ehe er wieder ein Sklave seiner Triebe wird.

Stärke, Hunger und Furcht sind die drei Prinzipien, die jeder Gnoll verkörpert. Stärke ermöglicht es ihm, einen Feind zu überwältigen, zu töten und zu verschlingen. Hunger motiviert den Gnoll, auszuziehen und im Namen von Yeenoghu zu töten. Furcht ist eine Waffe, die Feinde zu einer leichteren Beute macht. Im Zusammenspiel sind alle drei wichtig, um Yeenoghus Ziele voranzutreiben.

OMEN AUS ANDEREN SPHÄREN

Von allen Dämonenfürsten ist Yeenoghu vielleicht am aktivsten auf der Materiellen Ebene. Er gewährt seinen Anhängern Unterstützung, indem er ihnen Omen in Form von Visionen, Träumen und Zeichen sendet. Gnolle suchen instinktiv nach solchen Omen, um ihre Handlungen zu lenken, und sie finden sie an vielen Orten.

Zu den Zeichen, auf die sich Gnolle am meisten verlassen, gehören Blutspuren und Blutspritzer, die zurückbleiben, wenn sie ein intelligentes Wesen gefressen haben. Sie betrachten auch eine Reihe anderer Phänomene als bedeutsam, wie den Anblick von Pfeilen im Flug, das Sausen des Windes sowie Heulen oder meckerndes Lachen ohne erkennbare Quelle.

GNOLL-KULTISTEN ANDERER VÖLKER

Wenige Kreaturen außer den Gnollen verehren Yeenoghu, und die, die es tun, ahmen die Taten und Überzeugungen der Gnolle nach. Kultisten des Yeenoghu sind Personen, die alle Hoffnung verloren und einen nihilistischen Blick auf die Welt angenommen haben. Vielleicht mussten sie einen schrecklichen Verlust erleiden, wurden aus ihrer Heimat verstoßen oder waren das Opfer eines gewaltigen Verrats. Was auch immer

MENSCHEN SIND SICH IHRER UMWELT NICHT WAHRHAFTIG BEWUSST, UND DIE MEISTEN WÜRDEN EIN OMEN NICHT ERKENNEN, WENN ES ZU IHNEN KÄME UND SIE AUF DEN MUND KÜSSTE. EIN STURMRIESE STIMMT SICH AUF DIE WELT EIN UND ERBLICKT DIE ZUKUNFT IN ALLEN DINGEN, WEIL ER AUGENBLICKE WAHRNIMMT, DIE NOCH KOMMEN WERDEN.

- ELMINSTER

der Grund sein mag, der zukünftige Kultist ist isoliert und verlassen, was ihn anfällig für Yeenoghus Lehren macht.

Die Gedanken und Träume der Person werden von Visionen heimgesucht, die Yeenoghu ihm schickt. Das Versprechen der ultimativen Macht, angetrieben von Akten der Brutalität, versucht und quält sie. Die meisten schreiben diese Gefühle einer kurzzeitigen Depression oder einem beginnenden Wahnsinn zu und können dem Aufruf zur Gewalt trotzen, doch einige vermögen dies nicht. Für diese seltenen Individuen ist die wahre Verlo-

IM VERSTAND EINES GNOLLS

Auszug eines Tagebuchs, das von einem erschlagenen Kultisten des Yeenoghu geborgen wurde:

Tag 2: Das Testsubjekt knurrt und wehrt sich weiter, obwohl ihm Arme und Beine entfernt wurden. Ich werde es einige Tage lang hungern lassen, um seine geistige Belastbarkeit zu prüfen. Falls zwischen dem Gnoll und dem Abyss eine irgendwie geartete Verbindung besteht, muss ich diese nutzen, auch wenn die Kreatur dabei bei Bewusstsein ist.

Tag 6: Kein feststellbarer Kraftverlust.

Tag 11: Immer noch kein feststellbarer Kraftverlust.

Tag 13: Das Ritual muss morgen beginnen, auch wenn das Ziel geistig sehr aktiv ist.

Tag 14: Das Ritual hat unsere Gedanken kurzzeitig eins werden lassen. Ich wurde gleichzeitig von Hunger und Zorn überwältigt, als hätte eine große Macht die Hand ausgestreckt und mir befohlen, nur noch zu töten und zu fressen. Auch wenn es nicht lange währte, war es ein erschreckendes Gefühl für meinen menschlichen Verstand, obwohl es in gewisser Hinsicht auch tröstlich war, mich als Teil eines großen Ganzen zu sehen. Was ich spürte, war nicht der Hunger einer Bestie, sondern der Hunger aller Bestien.

Tag 15: Ich habe das Ritual erneut verwendet, um unsere Gedanken zu vereinen. Diesmal erkannte ich den Ursprung der Triebe. Ich wurde vom unendlichen Hunger und grenzenlosen Zorn des großen Yeenoghu verzehrt, und ich konnte fühlen, dass beides unersättlich ist. Trotzdem verspürte ich den Drang, meinen Fürsten zu ernähren. Ich tötete und verschlang eine Ziege, während ich mit dem Geist des Gnolls verbunden war. Zwar hatte ich ein Messer für die Tat bereitgelegt, doch tötete ich mit bloßen Händen. Das Fleisch war warm. Ich nährte mich. Ich nährte Yeenoghu.

Tag 16: Dritte Anwendung des Rituals. Nun da die Verbindung zu meinem Fürsten stärker wird, lasse ich meine alten Sorgen hinter mir. Seine Fresslust ist alles, was zählt. Sie ist größer als ich. Sie ist größer als wir alle. Sie ist Sein Zeichen. Er hat uns erschaffen. Er treibt uns an. Er frisst, was wir fressen. Er tötet, was wir töten. Er wird kommen, wenn wir gut fressen. Er wird kommen, wenn wir gut töten. Er wird kommen, wenn wir gut fressen. Er wird kommen, wenn wir gut töten. Wir werden töten und Er wird fressen, und wir werden Er sein und Er wird wir sein, niemals allein, niemals ängstlich, niemals hungrig.



ckung von Yeenoghus Versprechen nicht die Macht, sondern das tiefe Gefühl der Zugehörigkeit, das mit ihr einhergeht.

Wer vom Angebot des Dämonenfürsten überzeugt wird, betrachtet sich als Gnom im Geiste und im Handeln und wird schon bald seine ersten Gräueltaten im Namen Yeenoghus begehen. Die meisten dieser Kultisten werden schnell von Wachen oder anderen Dienern der Gerechtigkeit getötet. Einige entkommen jedoch in die Wildnis und wüten weiter, und schließen sich vielleicht sogar irgendwann einer Gnom-Kriegsmeute an.

GNOLLTAKTIKEN

Gnolle scheinen sich vielleicht geistlos in die Schlacht zu werfen, getrieben nur von Zorn und Hunger, aber sie besitzen eine rudimentäre Form von Gerissenheit, die sich in mehreren Taktiken zeigt, die sie nutzen.

TÖTE DIE SCHWACHEN

Gnolle wollen nur töten, und somit ziehen sie schwache und leichte Ziele vor. Ein Feind, der sich wehren kann, ist ein Feind, den man sich für später aufspart. Gnolle haben kein Gefühl für Ehre, für Ruhm oder individuelle Leistungen. Sie scheren sich nur um die Zahl der Kreaturen, die sie erschlagen können. Im Angesicht eines Gnollangriffs ist es für die Flüchtenden am besten, in Burgen und anderen befestigten Anlagen Schutz zu suchen. Gnolle vermeiden langwierige Kämpfe, wenn sie können, weil sie es vorziehen, in dieser Zeit jene abzuschlachten, die sich nicht wehren können.

ÜBERRENNE DIE STARKEN

Intelligente Beute, die sich wehren kann, greifen Gnolle nur dann an, wenn die mächtigsten Omen Yeenoghus sie dazu drängen. Sie arbeiten zusammen und stürzen sich zu mehreren auf einzelne Mitglieder einer Gruppe, um sie niederzurängen. Ist die Beute zahlreicher, stürmen sie in Wellen vor. Die

Kreaturen kriechen über ihre eigenen Toten, um die Mauern einer Burg zu erklimmen und alles zu töten, was sich im Inneren befindet. Weithin besteht der Glaube, dass eine Festung, die von Gnollen belagert wird, zehn Pfeile für jeden Feind benötigt, damit die Kreaturen nicht die Wände erklimmen.

VERBREITE DICH WEIT

Gnolle errichten niemals dauerhafte Lager, doch könnten sie für einige Tage an der Stätte eines besonders großen Gemetzels verweilen, um die Leichen ihrer Opfer und der in der Schlacht gefallenen Gnolle zu verschlingen. Während dieser Zeit fressen die Hyänen, die dem Gnollrudel folgen, bis sie ganz aufgedunsen sind. Anschließend platzen sie und bringen mehr Gnolle hervor. Auf diese Weise können Gnolle ihre Verluste ausgleichen, ehe sie in wilden Gruppen davonziehen, um weiter zu wüten.

TÖTE AUF ENTFERNUNG

So gut wie alle Gnolle tragen einen Bogen bei sich, den sie einem früheren Opfer abgenommen haben. Gnolle nutzen Fernkampfwaffen vor allem, um ihre Beute an der Flucht zu hindern, und nicht um ihre Ziele vor dem Angriff mit Pfeilsalven aufzuweichen. Eine Kreatur, die von einem Pfeil verwundet wurde, ist eine leichte Beute für alle nahen Gnolle. Einige besonders clevere Exemplare wissen, wie man brennende Pfeile verwendet, um Feuer zu entzünden, wodurch sie die Fluchtwege ihrer Beute abschneiden und die Opfer direkt in ihre Mäuler treiben können.

HINTERLASSE KEINE ÜBERLEBENDEN

Eine Gruppe von Gnollen lebt in einem Zustand ewigen Krieges mit allem, dem sie begegnen, abgesehen von anderen Anhängern Yeenoghus. Um nicht zwischen größeren Überfällen aufgespürt zu werden, ziehen die Kreaturen so heimlich wie

Wenn man versucht, mit einem Gnom zu reden, ist das der schnellste Weg in seinen Bauch.

- Volo

möglich durch die Wildnis. Sie lassen niemals Überlebende zurück, wenn sie eine Gruppe attackieren, und verfolgen flüchtende Gegner tagelang, damit sie keine Siedlung oder Stadt erreichen und Alarm schlagen können.

Wenn das Gebiet, in dem sie jagen, zu gut verteidigt ist, ziehen Gnolle weiter, um leichtere Beute ausfindig zu machen. Große Ländereien am Rand der Zivilisation lassen sich verwüsten, ehe der Rest der Welt sich der Bedrohung bewusst wird.

SCHÄTZE

Eine vorsichtige und skrupellose Gruppe Abenteurer kann einer Gnoll-Kriegsmeute folgen, sich verbergen und darauf warten, dass die Kreaturen weiterziehen, nachdem sie ein Dorf oder eine Stadt niedergemetzelt haben. Die Gnolle lassen das Gold und die Juwelen der Einwohner zurück, robuste Gegenstände enden ramponiert und zernagt, aber noch immer intakt, wohingegen zerbrechliche oder brennbare Gegenstände dem Zerstörungswahn der Kreaturen zum Opfer fallen.

Gnolle besitzen ein grundlegendes Verständnis für den Wert von Waffen und Rüstungen, sie könnten sich also entscheiden, Gegenstände zu behalten, die sie als nützlich erachten. Auf diese Weise kommt ein Gnoll vielleicht in den Besitz magischer Ausrüstung, auch wenn er vielleicht nicht weiß, wie er sie verwenden kann. Gnolle betrachten Gegenstände nur dann als Schatz, wenn sie mit ihnen Schaden zufügen können oder sie dabei helfen, das Leben des Trägers zu bewahren. Alles andere wird zerstört.

SPRACHE

Die Sprache der Gnolle, soweit man es als Sprache bezeichnen kann, besteht aus Jaulen, Lachen und Geheul, verbunden mit Gesten und Gesichtsausdrücken. Gnolle nutzen sie nur, um grundlegende Konzepte zum Ausdruck zu bringen, wenn sie beispielsweise auf sich nähernde Beute hinweisen wollen oder ihre Gefährten in die Schlacht rufen. Kämpfen Gnolle untereinander, scheren sie sich wenig um Drohungen oder Worte, ehe sie einander an die Kehle gehen.

Wenn Anführer der Gnolle untereinander komplexe Konzepte kommunizieren müssen, nutzen sie eine gebrochene Form von Abyssisch, deren Kenntnis ihnen Yeenoghu geschenkt hat. Die Gnollsprache besitzt keine Schriftform, doch Elite-Gnolle können ihr begrenztes Wissen des Abyssischen nutzen, um Botschaften niederzuschreiben. In den meisten Fällen haben Gnoll-Kriegsmeuten allerdings wenig Verwendung für geschriebene Notizen oder Zeichen. Gnolle ziehen umher, greifen an, töten und fressen. Alles, was komplexer ist, geht über die Sorgen der Meute hinaus.

GNOLLE UND KULTISTEN VON YEENOGHU IM SPIEL

Gnolle haben nur sehr geringe Unterschiede in ihrer Persönlichkeit und ihren Einstellungen. Sie sind eine kollektive elementare Gewalt, die von einem Dämonenfürsten dazu angetrieben wird, Tod und Verwüstung zu verbreiten.

Die einzige wirkliche Möglichkeit, mit Gnollen zu interagieren, stellen die Kultisten dar, die manchmal eine Kriegsmeute begleiten. Dieses humanoide Gesindel besitzt vielleicht Informationen, welche die Charaktere benötigen, oder mag sogar aus ehemaligen Freunden bestehen, die von Yeenoghu korumpiert wurden. Um einen Gnoll darzustellen, der intelligenter oder sozialer ist als seine Artgenossen, kannst du ihm Eigenschaften geben wie einem Kultisten von Yeenoghu.

WIE MAN GNOLLE BESIEGT

Auszug aus *Einhundert Jahre Krieg*, einem berühmten Handbuch über zwergische Kriegskunst:

Gnolle sind zu allen Jahreszeiten eine Bedrohung. Glücklicherweise sind unsere Festungen zu gut verteidigt für ihren Geschmack, doch Karawanen, Expeditionstrupps und Patrouillen müssen sich oft mit ihnen herumschlagen.

Gnolle achten darauf, sich leise zu bewegen, wenn sie auf der Jagd nach Beute sind. Phänomene, die ihre Anwesenheit ankündigen, lassen sich leicht als Ergebnis anderer Gefahren fehldeuten. Ein Kundschafter verschwindet, eine Karawane erscheint nicht rechtzeitig, ein Dorf wird aufgegeben. Mehrere Arten von Kreaturen, etwa Orks und Goblins, können derartige Ereignisse auslösen, aber die Beweise, die Gnolle für ihre Beteiligung hinterlassen, sind unverwechselbar. Ihre Feinde werden nicht nur getötet, sie werden verstümmelt und gefressen. Die Beute, die andere Plünderer mitnehmen würden, bleibt an Ort und Stelle liegen, da sie keinen Wert für Kreaturen hat, die nur Fleisch wollen, um ihre Fressgier zu stillen.

Wenn du vermutest, dass sich Gnolle zwergischem Gebiet nähern, solltest du verlässliche Spione in menschliche Siedlungen der Region schicken, während du so viele unseres Volkes wie möglich hinter starken Mauern in Sicherheit bringst. Weise die Spione an, dir täglich Bericht zu erstatten, bevorzugt durch Botenvögel. Teile jedoch niemandem deine Vermutung mit. Erfinde eine Geschichte, wie die Suche nach einem Gesetzlosen oder eine andere Täuschung.

Schickt ein Spion keinen Bericht mehr, musst du schnell handeln. Entsende deine schnellsten Krieger und mächtigsten Zauberwirker zu seinem Aufenthaltsort. Wenn die Gnolle eine Siedlung angegriffen haben, ruhen sie sich etwa eine Woche lang aus, weil sie von ihren Opfern ganz aufgedunsen sind. In diesem Zustand sind sie am verwundbarsten. Umzingle die Siedlung heimlich und rücke geschlossen vor, um sie wie in einem Schraubstock zu zermahlen. Lasse keinen am Leben! Ein einzelner Gnoll kann im Laufe der Zeit eine neue Kriegsmeute erschaffen.

Manche würden sich gewiss für eine Methode aussprechen, die keine menschlichen Todesopfer fordert. Auch ich würde nur zu gern eine solche nutzen, wenn es eine gäbe. Deine beste Strategie ist es, unsere Hallen zu beschützen und die Menschen als Köder zu verwenden. Moradin weiß, dass sie sich schnell genug vermehren, um ihre Verluste bald auszugleichen.

KÖRPERLICHE MERKMALE FÜR GNOLLE UND KULTISTEN

W12 Körperliches Merkmal

- | | |
|----|--|
| 1 | Fehlender Arm |
| 2 | Von Maden befallen |
| 3 | Mit getrocknetem Blut verfilztes Fell |
| 4 | Fehlendes Auge |
| 5 | Starkes Hinken |
| 6 | Bedeckt von Brandwunden |
| 7 | Auf dem Rücken festgewachsener verkümmelter Zwilling |
| 8 | Laute, keuchende Atemzüge |
| 9 | Speichel ist leicht säurehaltig |
| 10 | Bedeckt von nässenden Geschwüren |
| 11 | Grässlicher Fäulnisgeruch |
| 12 | Waffe in einer alten Wunde verwachsen |

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE FÜR GNOLLE UND KULTISTEN

W6	Persönlichkeitsmerkmal
1	Wenn mir ein Feind die Stirn bietet, gebe ich alles, um ihn zu zerstören.
2	Der beste Gegner ist ein überraschter Gegner.
3	Ich hasse die Sonne und reise nur bei Nacht.
4	Ich habe aufgehört zu sprechen und knurre und kreische nur noch.
5	Ich fürchte den Tod nicht und heiße ihn im Kampf willkommen.
6	Mein berserkerhafter Zorn lässt tollwütige Hunde sanft aussehen.

IDEALE FÜR GNOLLE UND KULTISTEN

W6	Ideal
1	Stärke. Ich muss stark bleiben, um zu überleben. (Beliebig)
2	Gemetzel. Wenn ich die Schwachen abschlaute, erfreue ich Yeenoghu. (Böse)
3	Zerstörung. Yeenoghu wird zurückkehren, wenn nur noch jene, die seinen Zorn wert sind, übrig sind. (Böse)
4	Paranoia. Andere planen, mich zu töten und zu fressen. Ich muss einen Weg finden, sie zuerst zu töten und zu fressen. (Chaotisch)
5	Unabhängigkeit. Wenn die Zeit kommt, werden selbst meine Verbündeten durch meine Hand sterben. (Böse)
6	Führung. Ich bin kein Teil des Rudels. Ich stehe über ihnen. (Chaotisch)

BINDUNGEN FÜR GNOLLE UND KULTISTEN

W6	Bindung
1	Ich würde lieber sterben, als den Fürsten des Gemetzels zu verraten.
2	Ich folge dem Anführer unserer Kriagsmeute überallhin und würde mich nur allzu gern opfern, um ihn zu beschützen.
3	Ich töte die schwachen Mitglieder unserer Kriagsmeute, damit wir stark bleiben.
4	Yeenoghus Omen beeinflussen jede meiner Entscheidungen.
5	Wenn ich in der Schlacht sterbe, war ich zu schwach, um Yeenoghu zu erfreuen.
6	Ich verschlinge die Schwachen, um sie aus der Welt zu nehmen, und die Starken, um ihnen die Macht zu rauben.

MAKEL FÜR GNOLLE UND KULTISTEN

W6	Makel
1	Mir fehlt es an taktischer Gerissenheit, ich verlasse mich auf übermächtige Angriffe.
2	Ich fliehe vor Gegnern, die mir ebenbürtig sind.
3	Meine Verbündeten sind meine ersten Opfer.
4	Tief im Innern habe ich Angst, dass ich Yeenoghu enttäuschen könnte.
5	Der Wunsch, meine Feinde zu quälen, gibt ihnen manchmal die Gelegenheit, mich zu überlisten.
6	Meine Arroganz lässt mich Gelegenheiten übersehen.

GNOLLNAMEN

Wie es zu Kreaturen passt, deren Sprache wenig mehr als Gewinsel, Knurren und Kreischen ist, besitzen die meisten Gnolle keinen Namen und hätten auch wenig Verwendung dafür. Mächtige Gnolle, für gewöhnlich Reißzähne, Rudelfürsten und Flinds, erhalten Namen direkt von Yeenoghu. Das Gleiche gilt für Yeenoghus gesegnete Anhänger unter Menschen, Orks und anderen Völkern.

GNOLLNAMEN

W12	Name	W12	Name
1	Aargab	7	Immor
2	Alark	8	Oduk
3	Andak	9	Orrom
4	Ethak	10	Otal
5	Eyeth	11	Ulthak
6	Ignar	12	Ustar

AUFBAU EINER KRIAGSMEUTE

Eine Gnoll-Kriagsmeute besteht meist aus einer Auswahl von Gnollen und anderen Kreaturen, wobei keine zwei dieser Gruppen die gleiche Zusammensetzung aufweisen.

Das Fußvolk der Gnolle besitzt verschiedene Eigenschaften und übernimmt unterschiedliche Aufgaben bei den Angriffen der Kriagsmeute. Neben den Kriagern, die den Großteil der Streitmacht darstellen, gibt es die Jäger, Spezialisten in Heimlichkeit und Angriffen auf Distanz, und die Fleischnager, die sich auf ihre Wildheit anstelle von Waffen verlassen, um ihre Gegner in Stücke zu reißen. Ein Rudel Hyänen ist immer Teil der Kriagsmeute, und manchmal sind diese Bestien so zahlreich wie die Gnolle selbst. Eine Kriagsmeute, die harte Zeiten durchgemacht hat, umfasst vielleicht einige Dörrlinge, genießt sie jedoch Yeenoghus Gunst, wird sie vielleicht von einem Flind angeführt – einem der seltensten und stärksten aller Gnolle. Es ist möglich, wenn auch selten, dass Kultisten sich der Kriagsmeute anschließen – andere Humanoide, die sich Yeenoghu verschrieben haben und der Kriagsmeute folgen, um ihre Loyalität zu beweisen.

All diese Elemente einer Kriagsmeute sind nachfolgend genauer beschrieben. Spielwerte für Gnoll-Fleischnager, Gnoll-Jäger, Gnoll-Dörrlinge und Flinds findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

GNOLL-RUDELFÜRSTEN

Die meisten Kriagsmeuten werden von Rudelfürsten angeführt. Diese Streiter von Yeenoghu versuchen, die Gunst ihres Herrn durch lebende Opfer zu erlangen. Sie verzieren ihr Fell mit blutigen Runen, die ihnen manchmal übernatürliche, von Yeenoghu selbst stammende Kräfte verleihen. Rudelfürsten ziehen große, schwere Waffen vor, wie Gfelen und Äxte.

REISSZÄHNE VON YEENOGHU

Reißzähnen von Yeenoghu wurde die Macht verliehen, mehr Gnolle zu erschaffen. In bizarren Ritualen salben sie die Überreste ihrer Feinde. Eine Hyäne, die von einer solchen Leiche frisst, bringt einen Gnoll hervor, während andere Humanoide, die sich dem Festmahl anschließen, Kultisten von Yeenoghu werden. Im Kampf nutzen Reißzähne ihre Klauen, um ihre Opfer besser mit der Magic zu erfüllen, die notwendig ist, um mehr Gnolle zu erschaffen.

GNOLL-KRIEGER

Einfache Gnolle machen den Großteil der Kriegsmeute aus. Sie kämpfen vor allem mit Speeren, die sie aus Holz und Knochen fertigen. Zwar sind sie nicht besonders von Yeenoghu gesegnet, doch macht ihre Wildheit sie zu eindrucksvollen Gegnern.

GNOLL-JÄGER

Wenn eine Kriegsmeute umherzieht, reisen die Jäger in einiger Distanz zu der Streitmacht. Jäger sind geschickter als andere Gnolle, wenn es darum geht, sich heimlich und unentdeckt zu bewegen, was sie zu nützlichen Kundschaftern macht. Manchmal wird ein Trupp Jäger verwendet, um leise patrouillierende Wachen auszuschalten, ehe diese Alarm schlagen können, was das bevorstehende Gemetzel durch die übrige Kriegsmeute noch tödlicher macht. Eine weitere Aufgabe der Jäger ist es, als Nachhut hinter einer Kriegsmeute alle verwundeten Gnolle und jene, die das Tempo nicht halten können, auszuschalten.

GNOLL-FLEISCHNAGER

Alle Gnolle sind skrupellos und brutal, aber die Fleischnager lassen ihrer Wildheit ungezügelt freien Lauf und nutzen dabei ihre außergewöhnliche Geschwindigkeit und Beweglichkeit. Zu Beginn eines Überfalls lauern Fleischnager am Rand der Kriegsmeute, in der Hoffnung, isolierte Gegner anspringen zu können. Wenn einer dieser Gnolle in Aktion tritt, verwandelt er sich mit seinen Klingen und Zähnen in einen Wirbelwind des Todes, der wie im Rausch von einem Ziel zum nächsten stürmt.

GNOLL-DÖRRLINGE

Eine Kriegsmeute ist in der Lage, Wochen ohne die eigentliche Beute auszukommen, nach der sie sich verzehrt. Gnolle können wilde Tiere als Nahrung fressen, aber nur das Fleisch von intelligenten Humanoiden besänftigt den endlosen Hunger, den Yeenoghu ihnen geschenkt hat.

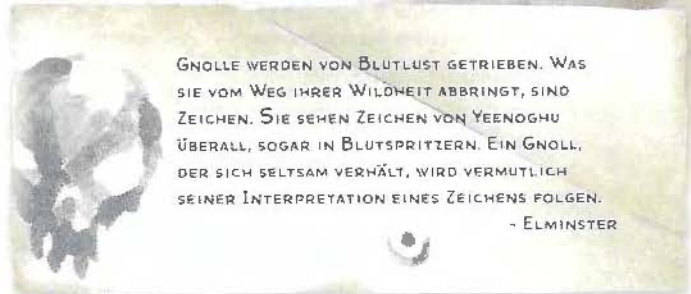
Benötigt eine Kriegsmeute verzweifelt Nahrung, greifen die Mitglieder einander an. Wer der Gewalt zum Opfer fällt, wird verschlungen, aber ihr Dienst in der Kriegsmeute endet dadurch nicht. Die Überlebenden bewahren die Knochen ihrer gefallenen Kameraden auf, damit ein Rudelfürst oder Flind ein Ritual des Yeenoghu durchführen kann und sie in loyale, untote Anhänger verwandelt, die als Dörrlinge bekannt sind.

Selbst nach dem Tod dienen Gnoll-Dörrlinge der Kriegsmeute ähnlich wie ihre Kameraden. Sie sind im Kampf zwar nicht so gefährlich wie Krieger oder Jäger, aber nicht weniger unerbittlich.

FLINDS

Ein Flind ist ein außergewöhnlich großer und starker Gnoll. In keiner Kriegsmeute gibt es mehr als eine solche Kreatur, die immer ihr Anführer ist. Ein Flind trägt eine Waffe, die von Yeenoghu gesegnet ist: einen magischen Flegel, der Körper und Verstand eines jeden Feindes schwächt, der ihn zu spüren bekommt.

Weil Flinds derart selten sind, scheinen andere Gnolle sie als Yeenoghus besondere Botschafter zu sehen – auch da sie ein scharfes Auge für Omen und ein Ohr für das Flüstern des Dämonenfürsten haben. Jeden Tag deuten Flinds die Zeichen,



GNOLLE WERDEN VON BLUTLUST GETRIEBEN. WAS SIE VOM WEG IHRER WILDHEIT ABBRINGT, SIND ZEICHEN. SIE SEHEN ZEICHEN VON YEENOGHU ÜBERALL, Sogar IN BLUTSPRITZERN. EIN GNOLL, DER SICH SELTSAM VERHÄLT, WIRD VERMUTLICH SEINER INTERPRETATION EINES ZEICHENS FOLGEN.

- ELMINSTER

die sie umgeben, und beschließen, welche Richtung eine Kriegsmeute einschlagen soll.

Während einer Schlacht kann jeder Gnoll, der einem Flind den Todesstoß versetzt, seinen Flegel für sich beanspruchen. In einer Entladung abyssischer Energie wird er von Yeenoghu berührt und verwandelt sich selbst in einen Flind. Der Tod oder das Verschwinden eines Flinds aus jedem anderen Grund sorgt dafür, dass eine Kriegsmeute in brutale Zwistigkeiten verfällt. Manchmal erhebt sich dann ein neuer Anführer aus dem Rudel, nachdem er seine Rivalen ausgeschaltet hat, meistens zersplittert die Schar jedoch, und die Überlebenden gehen ihrer eigenen Wege.

KULTISTEN

Selten umfasst eine Kriegsmeute Orks, Menschen oder andere Humanoide, die Yeenoghu die Treue geschworen haben. Die Gnolle behandeln diese Kultisten wie andere Gnolle und töten sie nicht, solange sie sich dem Gemetzel anschließen, wenn die Schar Beute findet.

So gut wie alle Kultisten sind Personen, in denen das Animalische überwiegt und die vom Wahnsinn befallen sind, nur einen Schritt entfernt von den Hyänen, die der Kriegsmeute folgen. Sie sind keine Gnolle und Yeenoghu wendet sich nicht direkt an sie. Doch es gibt Ausnahmen. Wenn eine sehr intelligente und fähige Person auf Yeenoghus Ruf hört, könnte der Fürst des Gemetzels sie zum Anführer einer Meute machen. Solche Streiter des Dämonenfürsten sind selten, doch ist eine Kriegsmeute, die von einem Kultisten angeführt wird, zu Dingen imstande, die jenseits aller Möglichkeiten einer Gruppe Gnolle liegen – Dinge, welche die Wildheit der Gnolle mit menschlicher Intelligenz und Planungsfähigkeit verbinden.

VERBÜNDETE DER GNOLLE

Gnolle führen Krieg gegen alle Kreaturen, die sie treffen, mit Ausnahme jener, die sich Yeenoghu verschrieben haben und im Einklang mit seinen Wünschen handeln. Der Fürst des Gemetzels befleckt die Seelen seiner Anhänger und verwandelt Kreaturen auf eine Weise, die sie und seine Gnolle auf einen Blick erkennen können, sodass sie nicht sofort attackieren. Somit könnte eine Kriegsmeute andere Wesen von böser Gesinnung umfassen oder von ihnen begleitet werden.

DÄMONEN

Ein Reißzahn von Yeenoghu erhält manchmal die kosmische Macht, geistlose Dämonen zu beschwören. Wenn Yeenoghu es erlaubt, wird eine Kriegsmeute auch von seinen liebsten Kreaturen des Abyss begleitet, den Barluras, Dretchs, Hezrous oder Manen. Der Fürst des Gemetzels hat zudem eine besondere Affinität zu Schlunddämonen, die seinen unstillbaren Hunger teilen.

Dämonische Hyänen, die als Shoosuva bekannt sind, werden von Yeenoghu entsandt, um seine größten Streiter zu unterstützen. Unter den Gnollen wird das Erscheinen eines Shoosuva als Belohnung für zurückliegende Triumphe gesehen und als Vorzeichen großer Siege und großer Festmähler. Ein Shoosuva be-



schützt die mächtigsten Mitglieder einer Kriegsmeute und dient als Gefährte der stärksten Reißzähne von Yeenoghu.

Mehr Informationen zu Schlunddämonen und Shoosuva findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

GHULE

Ghulrudel entsteigen Friedhöfen und Gewölben und folgen einer Kriegsmeute, um sich an den Überresten ihrer Opfer gütlich zu tun. Manchmal werden sie sogar Teil der Meute. Auch wenn Ghule für gewöhnlich Orcus verehren, kann ihr endloser Hunger sie dazu bringen, sich Yeenoghu zuzuwenden.

HYÄNEN

Große Rudel von Hyänen folgen jeder Groll-Kriegsmeute. Die Gnolle ignorieren diese Tiere weitgehend. Sie sammeln sich in der Schlacht oft um die Reißzähne, weil sie instinktiv Yeenoghus Segen erhalten und seine grauenhafte Transformation durchlaufen wollen.

DER GESANG DES JÄGERS

Diese einfache Verkündigung von Yeenoghus Macht wurde von einem kleinen Kult des Dämonenfürsten entwickelt, den man tief in einem Wald fand. Eine Gruppe von Holzfällern, die kurz vor dem Verhungern war, wurde zu Kannibalen, um zu überleben, und wandte sich irgendwann Yeenoghu zu. Gnolle intonieren einen ähnlichen Gesang in ihrer Sprache, wenn sie Beute suchen.

*Das erste Geschenk ist Hunger.
Er ist Sein Segen.
Er ist unser Ruf, Tod zu bringen.
Das zweite Geschenk ist Tod.
Tod beweist unsere Stärke.
Tod treibt unsere Furcht aus.
Das dritte Geschenk ist Furcht.
Wir fürchten, dass wir ihn enttäuschen könnten.
Wir fürchten, dass der Hunger beginnt.*

LEUCROTTAS

Leucrottas wurden während Yeenoghus lange zurückliegenden Eindringen in die Welt hervorgebracht. Sie sind größer, intelligenter und schneller als Gnolle. Wenn eine Leucrotta sich einer Kriegsmeute anschließt, will sie diese nicht anführen (was zu unnötigen Konflikten führen würde), sondern dem Anführer dienen und ihn beschützen. Die Hingabe einer Leucrotta an Yeenoghu ist so leidenschaftlich wie die eines jeden Gnolls und ihr Hauptziel ist es, immer die Pläne ihres dämonischen Fürsten voranzutreiben.

Mehr Informationen zu Leucrottas findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

TROLLE

Von allen Kreaturen, auf die Gnolle stoßen, schließen sich Trolle ihnen mit der höchsten Wahrscheinlichkeit an, einfach weil die Lebensweise der Gnolle sie anspricht. Trolle sind gefräßige Kreaturen und unglaublich zäh, was sie gut geeignet für die lose Struktur einer Groll-Kriegsmeute macht.

EINE GNOLL-KRIEGSMEUTE ERSCHAFFEN

Wenn du eine Groll-Kriegsmeute in deiner Kampagne einsetzen oder einfach schnell eine als Begegnung erschaffen willst, verwende die Tabellen in diesem Abschnitt. Bestimme nacheinander mit Hilfe der Tabellen den Namen der Kriegsmeute, ihre Zusammensetzung sowie einzigartige Eigenschaften.

Anhand der ersten Tabelle kannst du Namen erschaffen, die aus zwei Wörtern bestehen. Einige Kriegsmeuten werden so berüchtigt, dass sie von ihren Feinden einen Titel erhalten, nur die mächtigsten Flinds und Rudelfürsten geben den Gruppen, die sie anführen, selbst einen Namen.

Die Zusammensetzung der Kriegsmeute bestimmt, wie viele Gnolle und Hyänen sie umfasst. Die Führung der Meute modifiziert die zuvor ausgewürfelte Anzahl an Kreaturen: Verdopple die Größe einer Meute, die von einem Flind angeführt wird, und halbiere die Anzahl, wenn die Meute keinen Anführer besitzt.

Anhand der Tabelle „Besondere Kreaturen“ kannst du erwürfeln, welche außergewöhnlichen Wesen Teil der Kriegsmeute sind (würfle nur einmal). Mit Hilfe der Tabellen „Gemeinsame körperliche Eigenschaften“ und „Bemerkenswerte Verhaltensweisen oder Taktiken“ verleiht du der Kriegsmeute Charakter. Zuletzt kannst du noch einen dämonischen Einfluss festlegen. Aufgrund der übernatürlichen Verbindung der Gnolle mit dem Abyss treten oft seltsame Effekte ein, die einen Tag, bevor die Gnolle eine Siedlung erreichen, Personen und Gebiete betreffen und so ihr Nahen ankündigen.

NAME DER GNOLL-KRIEGSMEUTE

W6	Name Teil 1	Name Teil 2
1	Abyssische	Sendboten
2	Grausige	Jäger
3	Heulende	Bastarde
4	Tollwütige	Verstümmelter
5	Verfaulete	Plünderer
6	Schreiende	Schlächter

ZUSAMMENSETZUNG DER KRIEGSMEUTE

Kreaturen	Anzahl
Reißzähne von Yeenoghu	1W4 + 1
Gnoll-Jäger	1W4 + 1
Gnoll-Fleischnager	2W4
Krieger (einfache Gnolle)	6W6
Hyänen	4W6

FÜHRUNG DER KRIEGSMEUTE

W6	Anführer	Anzahl Modifikator
1	Flind	Doppelt
2–4	Gnoll-Rudelfürst	Keiner
5–6	Keiner	Halbiert

BESONDERE KREATUREN

W20	Besondere Kreatur(en)
1	1 Barlgura
2–5	3W6 Dretchs
6–8	2W6 Ghule
9–10	2W6 Gnoll-Dörrlinge*
11	1 Hezrou
12–13	1W4 Leucrottas*
14–16	2W6 Manen
17–18	2W4 Schlunddämonen*
19	1 Shoosuva*
20	1W3 Trolle

* Spielwerte findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

GEMEINSAME KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN

W10	Gemeinsame körperliche Eigenschaft
1	Rune in die Stirn gebrannt
2	Haut mit Schmuck aus Knochen durchstochen
3	Rituelle Narben
4	Umgeben von einer Wolke aus Fliegen
5	Ständiges meckerndes Lachen
6	Bedeckt von seltsamen Pilzwucherungen
7	Grauenvoller Gestank
8	Augen leuchten wie Feuer
9	Lange, schwarze Reißzähne
10	Albinos

BEMERKENSWERTE

VERHALTENSWEISEN ODER TAKTIKEN

W8	Bemerkenswerte Verhaltensweise oder Taktik
1	Nutzen brennende Pfeile und brennendes Pech
2	Nutzen Trommeln und ausgehöhlte Hörner, um Furcht zu verbreiten
3	Versuchen Belagerungsgerät zu erobern und zu verwenden
4	Sind mit Krankheiten infiziert und übertragen sie
5	Sperren Gefangene in Käfigen ein und foltern sie
6	Nutzen Netze, um Gefangene zu machen und sie später zu fressen
7	Der Anführer besitzt einen mächtigen Gegenstand, wie ein Horn der Sprengung
8	Handlungen werden magisch von einem Zauberwahrer kontrolliert

DÄMONISCHER EINFLUSS

W12	Dämonischer Einfluss
1	Essen und Trinken werden schlecht
2	Tiere werden tollwütig und gewalttätig
3	Schreckliche Stürme
4	Kleinere Erdbeben
5	Bewohner erleiden kurze Anfälle von Wahnsinn
6	Bewohner geben sich Dekadenz und exzessivem Alkoholkonsum hin
7	Streitigkeiten werden gewalttätig
8	Freunde verraten einander
9–12	Keiner



GOBLINOIDE: DIE EROBERNDE HEERSCHAR

Maglubiyet ist wahrlich der Erobernde Gott. Er stärkt den Rücken feiger Goblins. Er erweckt Grottenschräte aus ihrem faulen Schlummer. Er ordnet die donnernden Schritte der Hobgoblin-Legionen. Aus drei Völkern schmiedete Maglubiyet eins.

In vergangenen Zeiten waren die Goblinoiden unabhängig voneinander, mit eigenem Glauben und unterschiedlichen Bräuchen. Dann kam Maglubiyet und eroberte alles, was sich vor ihm erstreckte, Sterbliche und Gottheiten gleichermaßen. Götter und Helden, die nicht vor ihm das Knie beugten, wurden gebrochen oder vernichtet. Er setzte seinen Fuß auf das Genick des mächtigen Khurgorbaeyag, beugte den Willen des widerspenstigen Hruggek und zwang den sadistischen Nomog-Geaya, seinen Befehlen zu folgen. Was die Goblins, Grottenschräte und Hobgoblins waren, ehe sich ihre Götter vor Maglubiyet verbeugten, ist nicht mehr wichtig. Jetzt sind sie vor allen anderen Dingen Anhänger des Mächtigen.

Oberflächlich betrachtet sind Goblins, Grottenschräte und Hobgoblins so unterschiedlich wie Halblinge, Zwerge und Elfen. Jedes Volk besitzt eigene Ansichten, Götter und eine eigene Kultur. Doch Maglubiyets eiserne Hand vereinte sie alle, so wie er all ihre Götter zum Teil eines größeren Ganzen machte. Wenn eine Art von Goblinoiden einer anderen begegnet, sehen sich beide nicht als Fremde oder Feinde. Stattdessen wissen sie allein durch das Treffen, dass Maglubiyet ihnen befohlen hat, zusammenzukommen. Sie wissen, dass es an der Zeit ist, eine Heerschar zu versammeln.

GOBLINS

Goblins haben einen schweren Stand in einer gefährlichen Welt. Ihre Reaktion darauf ist, dass sie nach allen Kreaturen schlagen, von denen sie glauben, sie schikanieren zu können. Goblins sind gerissen im Kampf und grausam im Sieg, aber kriecherisch und unterwürfig in der Niederlage. Ebenso müssen sich in ihrer Gesellschaft die unteren Kasten vor denen mit höherem Ansehen beugen, und ihre Stämme wiederum ordnen sich den anderen Goblinoiden unter.

HERREN DER TIERE UND SKLAVENTREIBER

Goblins wissen, dass sie ein schwaches, primitives Volk sind, das leicht von größeren, schlaueren, besser organisierten, wilderen oder magisch mächtigeren Kreaturen beherrscht werden kann. Schließlich wurde ihr Gott von Maglubiyet bezwungen, und wenn der Mächtige es fordert, gehören ihre Seelen ihm. Es ist diese Erkenntnis, die sie dazu antreibt, andere Kreaturen zu unterwerfen, wenn sie können. Für Goblins ist das Leben kurz.

Die kleinen Goblinoiden versuchen alle Kreaturen, denen sie begegnen, zu versklaven, aber sie flüchten vor Gegnern, die ihnen zu gefährlich erscheinen. In einem Umkreis von Meilen um ihre Behausung nutzen sie Grubenfallen, Schlingen und Netze, um arglose Kreaturen zu fangen. Auch wenn ihre Jagdtrupps auf andere Wesen stoßen, suchen sie immer nach Möglichkeiten, ihre Feinde gefangen zu nehmen, anstatt sie zu töten. Goblins, die in die Grenzgebiete einer Zivilisation eindringen, prüfen zunächst die Verteidigung, indem sie Gegenstände stehlen – dann fangen sie an, Leute zu stehlen.

Versklavte Kreaturen werden so schlimm behandelt, wie es möglich ist, ohne dass darunter die Arbeitsfähigkeit des Sklaven leidet. Humanoide und Monster allerdings, die besonders fähig sind oder die ungewöhnliche Arbeiten verrichten können, werden wie geschätzte Haustiere betrachtet (auch wenn diese natürlich gelegentlich gezüchtigt werden müssen).

So gut wie jede Kreatur, die in die Knechtschaft gezwungen werden kann, findet sich in irgendeinem Goblinstamm, Ratten

Ah, Der Schlaue Fuchs. Weiche Betten, warme Rübenpastete – welch schöne Erinnerungen. Doch ach, die Taverne existiert nicht mehr. Goblinoiden haben ihre Lager geplündert und sie niedergebrannt. Diese Primitivlinge haben keine Wertschätzung für die schönen Dinge!
– Volo

und Wölfe jedoch sind bei diesem Volk so gut wie allgegenwärtig. Beide leben mindestens so lange an der Seite von Goblins wie Hunde und Pferde an der von Menschen und erfüllen in der Gesellschaft der Goblinoiden ähnliche Funktionen wie diese Tiere.

FAMILIENANGELEGENHEITEN

Goblinstämme sind in ein vierstufiges Kastensystem gegliedert, das aus Geißlern, Jägern, Sammlern und Ausgestoßenen besteht. Das Ansehen einer jeden Familie hängt von ihrer Bedeutung für das Überleben des Stammes ab. Die höheren Kasten bewahren ihren Status, indem sie ihr Wissen und Können für sich behalten, während für die niederen Kasten wenig Hoffnung besteht, ihrem Elend zu entkommen.

Außenstehende, die das Gesellschaftssystem der Goblins nicht kennen, sind manchmal überrascht, wie unterschiedlich die Kasten auf sie reagieren. Ein Dutzend Sammler etwa würde vor einem einzelnen menschlichen Krieger davonlaufen, zwei Jäger jedoch würden ihn brutal angreifen. In einem Netz gefangene Eindringlinge könnten von etlichen vorbeikommenden Goblins ignoriert werden, bis eine Gruppe von Sammlern eintrifft.

Geißler. Was in einem Goblinstamm Adelligen am nächsten kommt, ist die Kaste der Geißler – Familien, die in der Kunst des Krieges ausgebildet sind und Wissen über wichtige Bereiche wie Strategie, Fallenaufbau, Tierzähmung, Bergbau, Verhüttung und Religion besitzen. Verfügt der Stamm über Zaubermagier, sind auch sie Teil dieser Kaste. Geißler folgen der

KHURGORBAEYAG: DER GROSSE AUFSEHER

Goblins hatten einst viele Götter, aber der einzige, der Maglubiyets Aufstieg überlebte, ist der grausame Khurgorbaeyag, der als der Aufseher bekannt ist. Khurgorbaeyag treibt seine Anhänger dazu, andere zu unterwerfen. Nur wenn man die Peitsche führt, kann man ihrem Hieb entgehen. Khurgorbaeyag zeigt seine Anwesenheit oder seine Wünsche durch zornige Zeichen und magische Segnungen: das Knallen einer Peitsche ohne sichtbare Quelle, Ketten oder Seile, die sich von selbst bewegen, oder ein leuchtender Käfig, der Feinde oder jene einsperrt, die den Gott erzürnten. Anhänger von Khurgorbaeyag werden manchmal von plötzlicher Depression befallen, was sie als Strafe dafür sehen, dass sie ihren Gott auf irgendeine Weise verärgert haben. Wenn sie sich aus ihrem Schwermut reißen, ergreifen sie die Peitsche mit neuem Eifer und suchen mehr Kreaturen, die sie damit knechten können.

Khurgorbaeyags heiliger Gegenstand ist eine gelb und rot gestreifte Peitsche aus Leder. Dieses Symbol seiner Autorität wird von dem, der sie führt, ebenso gegen Goblins der niederen Kasten wie gegen Sklaven und Feinde eingesetzt. Allein das Wissen um die Herstellung einer solchen Peitsche reicht aus, um einen Goblin in die Meisterekaste der Geißler zu erheben. Oft wird das Geheimnis von einer Familie des Stammes bewahrt, die Ansehen und Einfluss genießt, weil sie die Anfertigung der Peitschen kontrolliert.



Führung des Stammesbosses und zwingen anderen Goblins mit ihren Peitschen ihren Willen auf.

Jäger. Die Familien, die sich auf den Kampf verstehen, aber sonst kein besonderes Wissen besitzen, nehmen den zweithöchsten Rang im Stamm ein. Jäger sind oft die fähigsten Wolfsreiter und kennen die Gebiete, die weit von der Behausung des Stammes entfernt liegen, am besten. Diese Goblins jagen in Friedenszeiten Wild und dienen im Kampf als Kundschafter, Fußsoldaten oder Kavallerie.

Sammler. Familien in der zweitniedrigsten Kaste sind dafür zuständig, Nahrung in der Umgebung zu sammeln. Sie nehmen, was die Natur bietet, oder stehlen, was sie können. Sammler betreiben auch die wenige Landwirtschaft, zu der Goblins instande sind, und haben die Aufgabe, die Fallen auf gefangene Personen oder Tiere zu kontrollieren. Sammler besitzen in der Regel keine Waffen, die tödlicher sind als eine Schleuder oder ein Messer, aber sie führen oft Netze, Krähenfüße und Lassos mit sich oder Schlingen an Stangen, um gefangene Kreaturen zu fixieren. Diese Goblins kochen für den Stamm und sind in Kriegszeiten für die Giftherstellung zuständig.

Sammler und Ausgestoßene (als einzige Kaste unter ihnen) haben im Kampf große Angst um ihr Leben, weil sie glauben, dass sie im Gegensatz zu Jägern und Geißlern kein besonderes Wissen besitzen, wie man überlebt. Die Mitglieder der niederen Kasten sind der Grund, warum Goblins den Ruf haben, feige zu sein.

Ausgestoßene. Die Kaste der Ausgestoßenen setzt sich aus den dümmsten, ungebildetsten und schwächsten Goblins eines Stammes zusammen. Sie bekommen die schwersten und unbeliebtesten Aufgaben: Sie misten Tiergehege aus, räumen hinter anderen Goblins auf und verrichten alle harten Arbeiten wie das Ausheben von Minen. Besitzt der Goblinstamm Sklaven, die Teile dieser Arbeiten übernehmen können, genießen die Familien der Ausgestoßenen die Gelegenheit, solche Krea-

turen zu überwachen und zu schikanieren, da sie die Einzigen sind, die noch unter ihnen stehen.

STANDESSYMBOL

Goblins lieben Symbole der Autorität, und daher führen die Bosse des Stammes oft solche mit sich, wohin sie auch gehen. Ein Standessymbol kann etwas Typisches sein, wie eine Krone oder ein tragbarer Thron samt Trägern, aber auch etwas Markanteres, wie ein Wolfssattel mit hoher Lehne oder bunte Stiefel. Die Kasten eines Stammes nutzen Symbole auch, um Zugehörigkeit oder Verwandtschaft anzuzeigen, wobei sich die Art der verwendeten Symbolik von Stamm zu Stamm stark unterscheidet und für andere Kreaturen oft wenig Sinn ergibt. Einige mögliche Standessymbole findest du in der nachfolgenden Tabelle. Eine Kaste oder ein Boss könnte mehr als einen solchen Gegenstand verwenden.

STANDESSYMBOL

W20	Standessymbol
1	Ohringe und Kerben in den Ohren
2	Rippenknochen in die Haare geflochten
3	Ein Gürtel aus Waschbärpelzen
4	Der Stiefel eines Gnoms, der als Hut getragen wird
5	Ein Beutel mit abgeschnittenen Zehennägeln von einem verbündeten Oger
6	Ein Frosch in einem Glas
7	Zerbrechliche Helme aus Axtschnabel-Eiern
8	Nasenringe
9	Bemalte oder in Farbe getauchte Hände
10	Käfer in einem Beutel als Imbiss
11	Ein Schlachtruf auf die Brust tätowiert
12	Schilde aus Ankeg-Panzern

"BOOYAGH" BEDEUTET IN DER SPRACHE DER GOBLINS
"MAGIE". SOLLTEST DU AUF GOBLINS STOßEN, DIE „BOOYAGH
BOOYAGH BOOYAGH“ INTONIEREN, SEI AUF DER HUT! ES
KÖNNTE EIN MÄCHTIGER ZAUBERER UNTER IHNEN SEIN.
- ELMINSTER

W20 Standessymbol

- 13 Ein Armband aus Stücken von Goblins, die in Stein verwandelt wurden
- 14 Eine besondere Rattenzucht, die als Haustier gehalten wird
- 15 Bestimmte Zähne wurden gezogen
- 16 Umhänge aus Eulenbärfedern
- 17 Narben von Auspeitschungen
- 18 Lippen mit Orkhauern durchstochen
- 19 Regenschirme aus toten Düstermänteln
- 20 Umhänge aus den Fetzen eines elfischen Wandteppichs

BOOYAGHS

Zauberwirker jedweder Art sind unter Goblins selten. In der Regel besitzen sie weder die notwendige Intelligenz noch Geld, um Magie zu erlernen und zu studieren, und stellen sich

WER IST HIER DER BOSS?

Die Herrschaftsstruktur von Goblinstämmen orientiert sich am Vorbild ihres peitschenknallenden Gottes Khurgorbaeyag. Somit steht jeder Gruppierung ein Anführer vor, der autokratisch herrscht. Aber wie bei vielen Tyranrien führt der Tod eines Anführers oft zu einem chaotischen Übergangsprozess. Manchmal besitzt ein Goblin-Boss die Voraussicht, einen Nachfolger zu bestimmen, oft ein Sohn oder eine Tochter, oder auch ein anderes Familienmitglied, dem der Boss vertraut. Doch selbst eine solche Anknüpfung verhindert nicht immer das wahnsinnige Ringen um Einfluss und Macht, das in Verrat mündet und sogar in offene Kämpfe um den Titel. Meist stammt der Sieger eines solchen Kampfes aus einer anderen Familie der Geißlerkaste, und die Verbündeten des vorherigen Bosses können von Glück reden, wenn ihre Strafe nur darin besteht, in die Kiste der Ausgestoßenen verbannt zu werden.

Manchmal übernimmt ein Angehöriger eines anderen Volkes die Kontrolle über einen Goblinstamm, indem er den aktuellen Boss tötet und den übrigen Stamm einschüchtert. Handelt es sich um eine einfältige Kreatur, wie einen Troll oder Oger, erweisen die rangniederen Goblins ihr Respekt. Doch es dauert nicht lange, bis die ranghohen dahinterkommen, dass der, der den neuen Anführer zu beeinflussen vermag, der wahre Boss ist. Ist die Kreatur nicht anfällig für derartige Manipulation, vereint sich der Stamm hinter dem neuen Despoten. Besser, man unterwirft sich der neuen Herrschaft, als dass man als Verräter verurteilt wird.

schlecht an, selbst wenn sie Zugriff auf die entsprechende Ausbildung und das Wissen erhalten. Zauberer sind unter ihnen weniger verbreitet als bei vielen anderen Völkern, und Khurgorbaeyag scheint es nicht zu mögen, seine göttliche Macht mit seinen Anhängern zu teilen.

Und auch wenn viele Goblins alles dafür geben würden, die Fähigkeiten eines Hexenmeisters zu erlangen, wissen die Wesen, die solche Mächte verleihen, doch zu genau, dass ein Goblin seinen Teil des Abkommens vermutlich nicht einhalten würde.

Selbst wenn ein Goblin mit der Fähigkeit, Zauber zu wirken, geboren wird, bleiben das Wissen und die Begabung, die notwendig sind, damit die Tradition weitergegeben werden kann, selten länger als einige Generationen bestehen. Weil Goblins so wenig Erfahrung mit Magie haben, unterscheiden sie ihre verschiedenen Ausprägungen nicht. Für sie ist jede Magie „Booyagh“, und so ist dieses Wort auch Teil jedes Namens, den sie einem Zauberwirker geben. Ein Goblin mit Zugang zu Booyagh wird Mitglied der Geißler und kann oft in den Rang des Bosses aufsteigen.

Booyagh-Wirker. Der Goblin diente unter einem Hobgoblin-Magier, erhaschte einen Blick auf das Zauberbuch seines Meisters und lernte ein wenig Magic, indem er die eingetragten Gesten und Worte nachahmte. Der Goblin kann pro Tag einen zufällig bestimmten Magierzauber des 1. Grades wirken. Intelligenz ist sein Attribut zum Zaubern.

Booyagh-Nutzer: Dieser Goblin hat einen magischen Gegenstand gefunden (eine Halskette der Feuerbälle, ein Diadem des Versengens oder etwas Ähnliches) und gelernt, wie man ihn verwendet.

Booyagh-Peitsche. Khurgorbaeyag hat entschieden, diesem Goblin die Macht zu verleihen, andere zu beherrschen. Der Goblin verfügt über 1W3 andere Goblins, die sklavisch jeden seiner Befehle befolgen.

Booyagh-Sklave. Dieser Goblin-Hexenmeister dient einem Schutzherrn, der eine Bezahlung in Blut fordert, wenn sich der Goblin nicht an den Pakt hält. Oft ist dieser Schutzherr ein Zirkel Vetteln, die als Bosse den Stamm anführen, ein Unhold, der einen Weg in die Welt gefunden hat, oder ein toter Fürst wie ein Lich oder Vampir. (Mehr Informationen zum Schutzherrn des Untoten Fürsten findest du im *Sword Coast Adventurer's Guide*). Verwende die Spielwerte eines der Hexenmeister in Anhang B, um diesen Goblin abzubilden, und verleihe ihm die Eigenschaften Dunkelsicht (18 m) und Behändes Entkommen, über die alle Goblins verfügen.

Booyagh Booyagh Booyagh. Dieser Goblin ist ein Zauberer mit dem Ursprung Wilde Magie, dessen Zaubern (gleich welcher Art) immer von Wogen ungezügelter Magie begleitet ist. Verwende die Magus-Spielwerte im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und ergänze sie um die Goblin-Eigenschaften Dunkelsicht (18 m) und Behändes Entkommen. Immer wenn der Goblin einen Zauber wirkt, gibt es eine spontane Entladung magischer Energie. Bestimme mit Hilfe der Tabelle „Woge der Wilden Magie“ im Spielerhandbuch einen zufälligen magischen Effekt.

GOBLIN-HORTE

Stämme von Goblins lassen sich in verborgenen Tälern, schattenverhüllten Wäldern sowie Höhlen und Tunneln unter der Erdoberfläche nieder. Sie sind geschickte Bergleute und Handwerker und versuchen, an Orten mit Rohmaterialien zu siedeln, die sie zur Herstellung von Waffen und Rüstungen benötigen. Ihr Bedarf an Eisen und anderen Metallen bringt sie nicht selten in Konflikt mit anderen Völkern, aber ebenso oft beanspruchen Goblins Minen, die bereits aufgegeben wurden, und erschließen Adern, die man für ausgebeutet hielt.

Wenn Goblins eine Mine erweitern, sind die Tunnel, die sie graben, eng und verschlungen. Ihr Volk lebt sowohl in diesen Tunneln als auch an der Oberfläche der Umgebung. Goblins bewachen ihre Minen im Umkreis von Meilen, schicken Patrouil-

NILBOGS: WITZBOLDE MIT MACHT

Ein Nilbog („Goblin“ rückwärts) ist ein Goblin, der vom Geist eines boshaften Tricksergottes besessen ist. Auch wenn Goblins den niedrigsten Rang in der Hierarchie einer goblinoiden Heerschar einnehmen, sorgt die Gefahr, dass ein Nilbog in ihren Reihen erscheinen könnte, für einige Zurückhaltung bei den Grottenschraten und Hobgoblins, sodass sie nicht allzu grausam mit ihren schwächeren Vettern umgehen.

Ein Nilbog nutzt seine Fähigkeiten nicht wahllos. Man kann ihn besänftigen, indem man ihm eine gemütliche Behausung, gutes Essen und die Freiheit zugesteht, zu tun, was immer er will. In diesem Fall hält er seine Macht im Zaum.

Hobgoblins haben gelernt, sich vor dem Erscheinen eines Nilbogs zu schützen. Der grobschlächtigste, ekelhafteste Goblin in der Heerschar erhält den Titel des Hofnarren. Er darf in der Nähe des Hobgoblin-Kriegsherrn herumlungern und kann sich benehmen, wie er möchte, ohne bestraft oder ermahnt zu werden.

Mehr Informationen zu Nilbogs findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

len aus, die mit Kriegshörnern ausgerüstet sind, und verwenden Wölfe als Wachtiere, die sie vor Eindringlingen warnen.

Randgebiete. Das Gebiet um einen Goblin-Hort weist mehrere Kennzeichen ihrer Anwesenheit auf, von denen die meisten nicht offensichtlich sind. Rudel von Wölfen, die mit dem Stamm verbündet sind, durchstreifen als Kundschafter die Umgebung, ohne zu enthüllen, dass Goblins in der Nähe leben. Jäger nehmen Wachposten in hohen Bäumen und auf Felsvorsprüngen ein, von wo aus sie das Gelände überblicken können, während sie selbst unsichtbar bleiben. Jeder offensichtliche Weg durch das Gebiet (ein Tal, ein Pfad oder ein Fluss) wird für einen Hinterhalt vorbereitet, um eventuelle Eindringlinge gefangen nehmen zu können. Solche Bereiche könnten auch mit Netzfallen, Schlingen oder verborgenen Gruben versehen sein, welche die Sammler regelmäßig auf neue Sklaven überprüfen. In den Randgebieten werden auch die Friedhöfe für die einzelnen Kasten angelegt, die immer weit vom Hort entfernt liegen.

Außenbereich des Hortes. Jeder, der geschickt genug ist oder einfach das Glück hat, das Territorium eines Goblins unbemerkt zu durchqueren, stößt vermutlich auf einige verräterische Zeichen dafür, dass das Gebiet bewohnt ist – darunter auch Goblins, die arbeiten, und andere, die sie dabei bewachen.

Ist der Hort um eine Mine aufgebaut, befinden sich der Verhüttungssofen und die Schmiede des Stammes in der näheren Umgebung. Ein Hort im Inneren eines Waldes lagert womöglich stapelweise geschnittenes Holz (und passendes Werkzeug) in der Nähe. In geeigneten Gebieten könnten die Goblins etwas Land bewirtschaften (für gewöhnlich züchten sie Pilze und Flaschenkürbisse). Verfügt der Hort nicht über genug Platz, dass alle unter der Erde schlafen können, werden Sammler und Ausgestoßene in Hütten an der Oberfläche untergebracht, in der Nähe der Bereiche, in denen sie arbeiten.

Innenbereich des Hortes. Der ideale Ort für einen Goblin-Hort ist eine verlassene Mine mit zwei oder drei großen Kammern und einigen kleineren, verbunden durch Tunnel. Hier kann der Stamm geschützt und sogar in gewisser Gemütlichkeit leben. Die meisten Horte besitzen nur einen Eingang, manchmal graben Goblins aber auch Fluchttunnel, die fernab ihres Hortes ins Freie führen.

Wenn es einen passenden Bereich gibt, errichten Goblins hinter dem Eingang ein Gehege für ihre Wölfe. Die Tiere kommen und gehen, wie es ihnen gefällt, es sei denn, ihre Herren



haben Verwendung für sie. Jeder Tunnel im Hort, gleichgültig ob er von den Goblins gegraben wurde oder nicht, ist in der Regel mit Fallen versehen – oft auf eine Weise, die nicht nur den Gegner verletzt, sondern auch den Durchgang einstürzen lässt.

Offene Flächen sind in einem Hort aus vielen Gründen nützlich, und die Goblins höhlen neue aus, wenn sie diese benötigen. Sklaven und gezähmte Monster halten sie am liebsten in großen Bereichen mit beschränktem Zugang, was es einfacher macht, sie zu bewachen. Der Boss des Stammes beansprucht eine Kammer, die als eine Art Thronsaal verwendet wird. Als Belohnung für ihren Status und ihren Wert für die Gemeinschaft dürfen die Geißler und Jäger die übrigen Höhlen und Grotten bewohnen, und genießen dort den Komfort und die Sicherheit des Lebens unter der Erde.

GROTTENSCHRATE

Grottenschräte kommen in den Schreckensgeschichten vieler Völker vor – schließlich sind sie große, haarige Bestien, die leise wie Katzen durch die Schatten kriechen. Streifst du allein durch die Wälder, wirst du von Grottenschräten ins Gebüsch gezerrt und erwürgt. Entfernst du dich bei Nacht zu weit vom Haus, werden die Grottenschräte dich fangen und in ihrer Behausung verschlingen. Schneidet dir ein Grottenschrat gar den Kopf ab, bleibt deine Seele darin gefangen, und die Kreatur kann mit ihm fortan magisch alle befehlen, die du einst kanntest.

Solche entsetzlichen Geschichten sind zwar übertrieben, besitzen im Kern jedoch ein Fünkchen Wahrheit. Grottenschräte verlassen sich bei ihren Angriffen auf Heimlichkeit und Stärke und ziehen es vor, bei Nacht zu agieren. Sie sammeln die Köpfe feindlicher Anführer, aber sie neigen nicht mehr dazu, Leute zu fressen, als Menschen es tun. Grottenschräte würden keine einsamen Reisenden oder umherstreunenden Kinder angreifen, wenn dies nicht eindeutig einen Gewinn verspräche. Aus dem Blickwinkel der übrigen Welt werden ihre Aggressivität und Brutalität glücklicherweise von ihrer Seltenheit und Lethargie abgeschwächt.

ANTRIEBSLOSE, WILDE FAULENZER

Wenn sie nicht gerade kämpfen, verbringen Grottenschräte den Großteil ihrer Zeit damit, sich auszuruhen und zu dösen. Sie widmen sich weder Handwerk noch Landwirtschaft und erschaffen nichts von Wert. Sie schikanieren schwächere Kreaturen, damit diese ihren Anweisungen folgen und sie selbst es leichter haben. Versucht eine überlegene Macht, Grottenschräte einzuschüchtern und in ihren Dienst zu zwingen, setzen sie alles daran zu entkommen, anstatt zu arbeiten oder den Feind zu stellen. Selbst wenn sie Teil einer goblinoiden Heerschar sind, die in den Krieg zieht, müssen Grottenschräte oft aus Nickerchen geweckt und bestochen werden, damit sie ihren Pflichten nachkommen.

Diese Trägheit lässt nicht erkennen, wie brutal die Kreaturen sein können. Grottenschräte sind zu unglaublicher Wildheit imstande und nutzen ihre muskulösen Leiber, um schnell und skrupellos Gewalt auszuüben. Im Grunde sind sie Lauerjäger, die an lange Zeiträume von Inaktivität gewöhnt sind, unterbrochen von kurzen Ausbrüchen mörderischer Energie. Auch wenn sie von Natur aus gewalttätig sind, wurden Grottenschräte nicht für anhaltende Anstrengungen geschaffen.

BANDENMENTALITÄT

Da Grottenschräte kein besonders fruchtbares Volk sind, ist ihre Gesamtpopulation klein und über große Gebiete verstreut. Die Kreaturen leben in Familiengruppen, die ähnlich wie Banden funktionieren. In einer Gruppe befinden sich für gewöhnlich weniger als ein Dutzend Mitglieder, die aus Geschwistern und ihren Partnern sowie einigen Nachkommen und dem einen oder anderen Älteren bestehen. Eine Bande lebt in und um einen kleinen geschlossenen Bereich, oft eine natürliche Höhle oder ein alter Bärenbau. Zusätzlich besitzt sie einige Bauten an anderen Orten, die sie kurzfristig verwendet, wenn sie auf lange Nahrungssuche auszieht.

In guten Zeiten zieht eine Grottenschrät-Bande an einem Strang, und die Mitglieder arbeiten gut zusammen bei der Jagd oder dem Einschüchtern anderer Kreaturen. Wenn die Bande jedoch eine Zeit lang erfolglos ist, werden die Mitglieder egoistisch und könnten einander sabotieren, um Widersacher aus dem Weg zu räumen, oder schwache und unbeliebte Mitglieder verstoßen, damit die übrige Bande stark bleibt. Zum Glück für das Volk als Ganzes sind sogar junge und alte Grottenschräte dazu in der Lage, allein in der Wildnis zu überleben. Die ausgestoßenen Mitglieder einer Bande schließen sich oft irgendwann einer anderen an.

Wenn Grottenschräte in Ruhe gelassen werden, haben sie kaum mehr Einfluss auf die Welt als Wolfsrudel. Sie überleben, indem sie einfache Werkzeuge herstellen, jagen und Es-

sen sammeln – manchmal kommen Banden sogar zusammen, um friedlich Mitglieder oder Waren auszutauschen.

BOSHAFTE ANBETUNG BÖSARTIGER GÖTTER

Grottenschräte verehren zwei Gottheiten: die Brüder Hruggek und Grankhul. Hruggek ist der furchterregende größere Bruder, der in der Schlacht mit legendärer Macht und eben solchem Können kämpft. Die Kreaturen glauben, dass sie ihm ihre Stärke und Tapferkeit zu verdanken haben. Der verschlagene Grankhul ist jünger, und in den Geschichten der Grottenschräte schenkt er ihnen die Heimlichkeit, saugt ihnen aber auch die Energie aus, sodass ihr Volk an seiner statt schläft, während er ewig wach und wachsam bleibt.

Den Legenden der Grottenschräte nach kämpfen Hruggek und Grankhul oft Seite an Seite und beuten alle aus, denen sie begegnen, wie es ihr Recht als überlegene Krieger ist. Hruggek nimmt die Köpfe jener, die er tötet, und speißt sie auf Stacheln in seinem Hort, wo sie um Gnade flehen und Lobgesänge für seine Macht singen. Grankhul bewacht Hruggek, wenn er schläft. Muss er seinen Bruder jedoch allein lassen, flüstert er den abgeschlagenen Köpfen den Befehl zu, Hruggek zu wecken, wenn Gefahr naht.

Grottenschräte bewundern die Eigenschaften beider Brüder. Dem Vorbild Hruggeks folgend, schätzen sie Tapferkeit und körperliche Überlegenheit. Dank Grankhul besitzen sie nicht nur Größe und Stärke, sondern können heimlich aus den Schatten zuschlagen, statt herumstolpern zu müssen wie Oger.

Einschüchterung, Mord und Kampf sind heilige Akte für Grottenschräte. Eine arglose Kreatur zu erwürgen oder einen Feind im offenen Kampf zu bezwingen, beides sind Akte der Anbetung, so wie die Zwerge Schmiedearbeiten als heilig für Moradin crachten.

Das Volk der Grottenschräte kennt zwei andere Götter, die es verabscheut und fürchtet: Maglubiyet und Skiggaret.

Maglubiyet, das Oberhaupt des goblinoiden Pantheons, zwang beide Brüder, sich seiner Herrschaft zu unterwerfen. Doch anstatt sie zu töten, zeigte er Gnade und ehrte sie sogar, indem er ihnen in gewisser Weise die Freiheit schenkte – unter seiner Regentschaft. So können die Grottenschräte weiter ihre Begabungen gegen seine Feinde einsetzen. Die Kreaturen verstehen, dass sie auch Maglubiyet Tribut zollen, wenn sie Hruggek und Grankhul verehren, selbst wenn sie den Mächtigen nicht offen anbeten. Wird ihr Volk gerufen, sich einer Heerschar anzuschließen, hat nach ihrem Glauben Maglubiyet die Brüder wieder in eine göttliche Schlacht gezwungen, und sie ehren die Götter, indem sie es ihnen gleichtun.

Skiggaret ist für die Grottenschräte so etwas wie der Schwarze Mann, der für sie so hassenswert und furchterregend ist, wie sie selbst es in den Augen vieler anderer Völker sind. Sein Name wird selten ausgesprochen und niemals lauter als ein Flüstern. Skiggarets Einfluss manifestiert sich vor allem dann, wenn Grottenschräte gezwungen sind, sich feige zu verhalten. Wähnt sich ein Grottenschrät in Todesgefahr, wird er von einer Form des Wahnsinns ergriffen und alles tun – auch fliehen –, um am Leben zu bleiben. Die Kreaturen glauben, dass dieses Gefühl der Furcht bedeutet, von Skiggaret besessen zu sein, was sie überhaupt nicht mögen. Ist der Wahnsinn vergangen, denken Grottenschräte nicht darüber nach, was sie unter dem Einfluss Skiggarets getan haben. Über diese Dinge zu sprechen, könnte ihn vielleicht zurückrufen.

SEGNUNGEN DER GÖTTLICHEN BRÜDER

Grottenschräte haben weder Priester noch Schamanen. Niemand muss ihnen sagen, was ihre Götter wollen. Wenn die göttlichen Brüder zornig auf sie sind, lassen sie es ihr Volk mit Blitzschlägen (Hruggek) oder mit Blindheit oder einem plötzlichen Tod (Grankhul) spüren. Grottenschräte verehren ihre Götter einfach, indem sie andere Kreaturen ausbeuten, und

kennen keine andere Art von Zeremonie, um ihre Ehrerbietung zu zeigen – mit einer Ausnahme.

In einer Art der Anbetung, die ihnen manchmal auch die Gunst ihrer Götter einbringt, trennen Grottenschrate die Köpfe besiegtter Gegner ab, wobei sie die Augenlieder abschneiden oder aufnähen und die Mäuler offen lassen. Die Köpfe werden dann auf Spieße gesteckt oder in der Behausung der Bande an Schnüren aufgehängt. Die Köpfe selbst sind Trophäen, die Hruggek ehren, ihre ständig offenen Augen sind eine Lobpreisung des schlaflosen Grankhul.

Die Köpfe feindlicher Anführer und mächtiger Gegner sind besonders heilig. Eine solche Trophäe als Opfer darzubringen, kann einer Grottenschrat-Bande einen besonderen Segen verleihen. Eine Bande, die auf diese Weise die Gunst von Hruggek und Grankhul erlangt, wird vielleicht feststellen, dass der Kopf sie von nun an warnt, wenn sich Gegner nähern (wie der Zauber Alarm). Manchmal verraten die Köpfe derjenigen, die zu Lebzeiten von den Grottenschraten benötigte Informationen besaßen, ihre Geheimnisse, unterbrochen von gurgelndem Flehen nach Gnade (dies entspricht dem Zauber Mit Toten sprechen).

HOBGOBLINS

Krieg ist das Leben der Hobgoblins. Sein Ruhm macht die Träume aus, die sie inspirieren. Seine Schrecken kommen in keinem ihrer Alpträume vor. Feigheit ist für Hobgoblins schrecklicher als der Tod, denn sie nehmen ihre Taten zu Lebzeiten mit ins Jenseits. Ein Held im Tod wird ein Held auf Ewigkeit.

Junge Hobgoblins beginnen ihre Ausbildung zum Soldaten, sobald sie laufen können. Eingezogen werden sie, sobald sie ihre Waffe ordentlich führen können. Jede Legion in der Gesellschaft der Hobgoblins ist immer kriegsbereit.

BRUTALE ZIVILISIERTHEIT

Hobgoblins stellen an sich selbst hohe Ansprüche militärischer Ehrenhaftigkeit. Das Volk besitzt eine lange Geschichte gemeinsamer Traditionen, die aufgezeichnet und wiedererzählt werden, um das Wissen für neue Generationen zu bewahren. Führen Hobgoblins keinen Krieg, bestellen sie das Land, bauen ihre Behausungen aus und üben sich in kriegerischen und arkanen Künsten.

Diese nach außen hin zivilisierte Form der Gesellschaft verbirgt kaum die ihr zugrunde liegende Brutalität der Kreaturen, die sie beständig im Umgang miteinander und mit anderen Völkern perfektionieren. Bestrafungen für Verstöße sind den Gesetzen der Hobgoblins nach schnell und gnadenlos. Schönheit ist etwas, das diese Kreaturen nur mit Bildern von Schlachten und Blutvergießen verbinden.

EIN NÜTZLICHER TRICK: WENN IHR ES MIT GROTTSCHRATEN ZU TUN HABT, DIE ABGETRENNTE KÖPFE ALS TROPHÄEN BESITZEN, WIRKT EINEN ZAUBER, DER DIE KÖPFE SPRECHEN LÄSST. DANACH KANN MAN DIE GROTTSCHRATE DAZU BRINGEN, SO GUT WIE ALLES ZU TUN.

- ELMINSTER



Der eiserne Griff, in dem diese Philosophie ihre Herzen hält, macht die Hobgoblins blind für die Leistungen anderer Völker. Sie haben wenig Wertschätzung oder Geduld für Kunst und lassen in ihrem Leben fast keinen Raum für Freude oder Freizeit. Somit können sie nur schlecht damit umgehen, wenn es ihnen nicht gut geht.

GNADENLOSE GÖTTER

Das Volk der Hobgoblins verehrt zwei Götter, die einzigen Überlebenden eines Pantheons, das von Maglubiyet vor so langer Zeit dezimiert wurde, dass sich die Hobgoblins nicht an die Namen der Gefallenen erinnern. Nomog-Geaya ist der mächtigere der beiden und wird häufiger verehrt. Er wird als stoischer, kaltblütiger und tyrannischer Herrscher dargestellt, und Hobgoblins glauben, dass er von ihnen ein ebensolches Verhalten erwartet. Bargrivyek ist ein Gott der Pflicht, der Einheit und der Disziplin, und er soll von Zurschaustellungen dieser Prinzipien erfreut sein.

In den Geschichten, die sich Hobgoblins erzählen, dient Bargrivyek als Nomog-Geayas Stellvertreter. Nomog-Geaya würde es vorziehen, wenn er jemanden an seiner Seite wüsste, der mehr wie er selbst ist, doch Bargrivyek war der Einzige, der nach Maglubiyets Eroberung übrig war. Auch wenn beide Gottheiten dem Mächtigen letztlich unterstellt sind, erlaubt Maglubiyet es ihnen doch, einen gewissen Einfluss auf die Hobgoblins auszuüben, weil ihre Denkweise im Einklang mit der seinen steht.

Hobgoblins erbauen keine Tempel für ihre Götter, um Maglubiyet nicht zu erzürnen, aber die wenigen Priester unter ihnen pflegen kleine Schreine und erzählen die Legenden über ihre Götter weiter. Nomog-Geayas Diener führen immer seine liebsten Waffen, ein Langschwert und ein Beil. Sie sind für die kriegerische Ausbildung sowie die Unterweisung in Strategie



und Taktik zuständig. Bargrivyeks Priester tragen sein Symbol, einen Flegel, dessen Kopf in weiße Farbe getaucht ist. Sie sichern die Ordnung in der Gesellschaft der Hobgoblins und fällen Urteile über Ehre, klären Streitigkeiten und sorgen anderweitig für Disziplin.

RANG, STATUS UND TITEL

Wie in jeder strengen Militärhierarchie besitzt jeder Hobgoblin einer Legion einen Rang, vom Kriegsherrn über die Offiziere bis hin zu den Soldaten, die den Großteil der Legion ausmachen. Diese Ränge, mit den Titeln, mit denen sie meistens bezeichnet werden, sind wie folgt:

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1. Rang: Kriegsherr | 5. Rang: Speer |
| 2. Rang: General | 6. Rang: Faust |
| 3. Rang: Hauptmann | 7. Rang: Soldat |
| 4. Rang: Tödliche Axt | |

Eine Legion ist in Einheiten organisiert, die Banner genannt werden und die aus einer Gruppe von verwandten Familien bestehen. Mitglieder der Banner leben, arbeiten und kämpfen zusammen, und jedes Banner hat einen bestimmten Status in der Legion inne, der die Macht seiner Offiziere widerspiegelt. Beispielsweise können die Hauptleute der angesehensten Banner erwarten, dass ihre Befehle von Hauptleuten rangniedrigerer Banner erfüllt werden.

Rang und Verantwortung können sich von einer Legion zur anderen unterscheiden, oder auch von Banner zu Banner innerhalb einer Legion. Eine Phalanx von Fußsoldaten, die von einem Hauptmann angeführt wird, ist in einer Legion vielleicht zweihundert Mann stark, in einer anderen vielleicht nur zwanzig Mann. Das eine Banner mag vier Krieger auf Worgs besitzen, die von einer Faust angeführt werden, während eine Faust in einem anderen Banner der gleichen Legion zehn Berittene befehligt. Wenn ein Rang keinen Zweck in der Legion erfüllt, entfernt der Kriegsherr ihn aus der Hierarchie, um die Effizienz zu erhöhen.

VON EHRE GEBUNDEN, VON RUHM GEKRÖNT

Ein Hobgoblin steigt im Rang auf, wenn er Ruhm sammelt. Damit seine Leistung allerdings etwas bedeuten soll, muss er dabei dem Ehrenkodex seines Volkes folgen.

Ruhm kann auf viele Weisen gewonnen werden, etwa indem man große Vorkommen von Ressourcen oder mächtige Artefakte entdeckt (wie eine neue Eisenader oder einen magischen Gegenstand), hervorragende Darbietungen präsentiert (wie das Schreiben und Aufführen einer großartigen Ballade über die Legion) oder eine große Wehranlage oder ein Monument errichtet. Der größte Respekt ist jedoch für jene reserviert, die Ruhm in der Schlacht erlangen. Theoretisch kann Erfolg im Krieg das niederste Banner in den höchsten Rang aufsteigen lassen. In der Realität achten Kriegsherrn darauf, sich und ihre Gefolgsleute so aufzustellen, dass sie in einem Kampf die größten Siege erringen können, und verteilen die Gelegenheiten und Verantwortungen auf die anderen Banner, wie es die Politik vorschreibt.

Jede Hobgoblin-Legion besitzt einen eigenen Kodex von Ehre und Gesetz, aber alle folgen einigen Grundkonzepten, die das Herz jeder Ehrvorstellung innerhalb dieses Volkes sind.

Befolge deine Befehle. Auf dem Schlachtfeld ist es von absoluter Wichtigkeit, Befehle auszuführen, ohne sie zu hinterfragen – und Hobgoblins folgen diesem Prinzip auch in Friedenszeiten, um die Stabilität ihrer Gesellschaft zu wahren. Sie verweigern nicht einmal Befehle, die in ihrem sicheren Tod resultieren, wenn ihre Taten dem Banner oder der Legion Ruhm einbringen werden.

Ehre die Götter. Hobgoblins huldigen den Gottheiten, die nach Maglubiyets Eroberungen von ihrem Pantheon übrig geblieben sind, regelmäßig. Vor Götzenbildern von Nomog-Geaya sowie Standarten und Flaggen mit seinem Abbild oder Symbol

BLUTIGE BLAUE NASEN

Manchmal werden Hobgoblins mit strahlend roten oder blauen Nasen geboren. Diese Eigenschaft gilt als Zeichen der Macht und vorhandenen Potenzials. Hobgoblins mit blauer oder roter Nase werden bevorzugt behandelt und nehmen als Folge die meisten Führungspositionen in der Gesellschaft ihres Volkes ein.

Die Nasen aller Hobgoblins werden farbintensiver, wenn sie zornig oder aufgeregt sind, so wie die Wangen von Menschen bei starken Gefühlsregungen erröten.

verbeugen sich Hobgoblins oder salutieren, wenn nicht gerade ein Notfall herrscht. Bargrivyeks Friedenswahrer genießen Respekt unabhängig von Rang und Ansehen ihres Banners. Natürlich wird Maglubiyets Ruf zur Eroberung immer befolgt.

Beleide nicht und dulde keine Beleidigung. Wie es ihrem kriegerischen Wesen entspricht, glauben Hobgoblins, dass jede Beleidigung eine Antwort erfordert. Entsprechend erlauben es (ironischerweise) die nach außen zur Schau gestellte Höflichkeit und Zivilisiertheit, die sie untereinander zeigen, Konflikte im Alltag zu vermeiden. Die gleiche Form der Höflichkeit wird oft auch anderen Völkern zuteil, mit denen die Hobgoblins Umgang haben, sehr zur Überraschung Außenstehender. Wenn solcher Respekt nicht erwidert wird, können die Beziehungen jedoch schnell schlechter werden.

Belohne ruhmreiche Taten. Hobgoblins verweigern einem Banner, das es verdient, niemals einen Rangaufstieg, ebenso wie einem Individuum, das sich ausgezeichnet hat, der entsprechende Respekt erwiesen wird. Wenn ein Banner großen Ruhm in der Schlacht erlangt, dabei aber fast zerstört wird, werden die wenigen verbleibenden Mitglieder in ein anderes Banner aufgenommen. Sie dürfen ihren Namen und ihre Farben weiterhin tragen und nehmen Führungspositionen in der neuen Gruppe ein.

Beschütze die Legion. Hobgoblins kümmern sich mehr um das Überleben ihrer Legion als um das Überleben des Einzelnen. Zwei Legionen mögen um Territorien, Ressourcen oder Macht kämpfen, oder einfach nur aus Stolz. Eine solche Fehde kann Generationen andauern und verläuft in Zyklen der Vergeltung. Jede Legion führt eine Liste des Grolls, und selbst Legionen, die sich zum ersten Mal begegnen, betrachten einander mit offener Feindseligkeit. Nur ein wahrhaft großer Kriegsherr kann mehrere Legionen dazu bringen, als Armee Seite an Seite zu marschieren, wenn Maglubiyet noch keine Heerschar ausgerufen hat.

EISENSCHATTEN

Einige Hobgoblins haben ein System des waffenlosen Kampfes gemeistert, das sie den Weg des Eisenschattens nennen. Die Anwender werden als Eisenschatten bezeichnet. Sie dienen als Geheimpolizei und Spionagenetzwerk in der Gesellschaft der Hobgoblins. Spielwerte für einen typischen Hobgoblin-Eisenschatten findest du in Kapitel 3.

Die Eisenschatten rekrutieren in allen Rängen der Hobgoblin-Gesellschaft. Sie sind nur den Priestern von Maglubiyet unterstellt und nutzen ihre Talente der Heimlichkeit, Verkleidung und des waffenlosen Kampfes, um mögliche Aufstände und Verrat zu unterdrücken, ehe es zu einer Rebellion kommen kann.

Diese Hobgoblins besitzen die Fähigkeit, Schattenmagie zu nutzen, um ihr wahres Wesen zu verbergen, ablenkende Illusionen zu erzeugen sowie in einen Schatten einzutauchen und aus einem anderen hervorzutreten.

Wenn sie offen auftreten, tragen sie Masken, die an grinsende Teufelsfratzen erinnern. Wie es ihrer Rolle in der Gesellschaft entspricht, erweisen alle Hobgoblins, denen sie begegnen, ihnen Respekt.

AKADEMIE DER VERWÜSTUNG

Hobgoblins kennen den Wert arkaner Magie im Krieg. Wo andere Kulturen Magie als individuelles Bestreben sehen, als Berufung, der nur wenige folgen können, üben Hobgoblins Massenindoktrinierung aus und führen Tests durch, um jeden potenziellen Zauberwirker in ihren Reihen ausfindig zu machen.

Die Akademie der Verwüstung ist eine Hobgoblin-Einrichtung, die nur aus Zauberwerkern besteht. Mitglieder werden durch die Lande geschickt, um junge Hobgoblins zu prüfen. Wer eine Begabung für Magie zeigt, wird in der Akademie aufgenommen, zu einer verborgenen Schule gebracht und einem strengen Regime von Drill, Übungen und Studien unterzogen. Aus Sicht der Akademie ist jeder junge Schüler ein potenzieller neuer Verwüster, dessen Schicksal es ist, zu einer Waffe des Krieges geschmiedet zu werden.

Hobgoblin-Verwüster haben wenig Wissen über oder Verwendung für Zauber, die keinen Nutzen auf dem Schlachtfeld besitzen. Ihnen werden mächtige zerstörerische Zauber und die Grundlagen der Hervorrufungsmagie beigebracht. Der Tod und die Vernichtung, die sie bringen, sind ebenso viel Ruhm wert wie die Taten eines konventionellen Kriegers. Zum Glück für ihre Feinde wenden Verwüster nur selten komplexe Taktiken an und stellen letztendlich eine mobile Form der Artillerie dar. Sie sind in der Lage, gewaltige Mächte zu kanalisieren, zeigen aber nur selten die Vielseitigkeit und den Einfallsreichtum magiebegabter Elfen und Menschen. Einige werden fähige Taktiker, und es ist nicht ungewöhnlich, dass ein Verwüster zum Kriegsherrn einer Legion aufsteigt.

Spielwerte für einen typischen Hobgoblin-Verwüster findest du in Kapitel 3.

HOBGOBLIN-HORTE

Sind Hobgoblins nicht in Bewegung, pflegen sie einen sesshaften Lebensstil, der sie neue Generationen aufziehen, sie ausbilden und für zukünftige Schlachten vorbereiten lässt. Sollte es wenige Gegner in der Nähe geben und die Hobgoblins einer Legion Platz haben, sich auszubreiten, könnten die Mitglieder jedes Banners in einem eigenen Gebiet leben, ähnlich einer eigenen Siedlung, und Worgreiter und Botenrabben die Kommunikation zwischen den Örtlichkeiten ermöglichen.

In Ländereien, die von anderen Humanoiden beherrscht werden, geben sich Hobgoblins damit zufrieden, in alten Gewölben oder Ruinen zu siedeln, wo sie sich verbergen und ihre Anwesenheit geheim halten können. Ein solches Arrangement ist nicht wünschenswert, da ausreichend Platz in der Regel viel wert ist.

Dauerhafte Besucher. Wenn eine Hobgoblin-Legion nach einem Ort sucht, an dem sie sich niederlassen kann, ist die erste Wahl ein abgelegenes Gebiet, das ausreichend Ressourcen besitzt oder verbessert werden kann, um die Bedürfnisse der Hobgoblins zu erfüllen. Ackerland oder Weideflächen sind wünschenswert, und Gleiches gilt für den Zugriff auf Holz, Steine oder Metallerz. Hat die Legion einen Ort gefunden, der diesen Anforderungen entspricht, werden feste Anlagen wie Schmieden und Sägewerke gebaut. In der Regel bleiben Hobgoblins dann entweder bis alle Ressourcen aufgebraucht sind oder bis Maglubiyet sie wieder in den Krieg ruft. Sind die Kreaturen daran interessiert, Geschäfte mit der Außenwelt zu machen, errichten sie vielleicht einen Handelsposten am Rand ihres Gebiets, wo Angehörige anderer Völker Waren und Geld tauschen können.

Wer geht da? Ein Hobgoblin-Hort erinnert in erster Linie an einen Militärstützpunkt. Er ist immer gut bewacht, gleichgültig ob von einzelnen Wachposten, die in Baumkronen sitzen, oder einem steinernen Turm mit einer vollen Garnison Soldaten. Wenn der Platz es zulässt, werden große Bereiche zu Trainingsgeländen, Exerzierplätzen, Schießständen, Kampfarenen

Hobgoblins sind unerbittliche Soldaten, die sich streng an vorgegebene Taktiken und Befehle halten. Ich fürchte die weniger vorhersehbaren Kundschafter und Spione mehr. – Volo

und ähnlichen Anlagen umgebaut, um sich auf den Krieg vorzubereiten. Standbilder, für gewöhnlich Statuen und Säulen, werden in diesen Bereichen errichtet, um die Legion an den Ruhm der Vergangenheit zu erinnern.

Im Hauptquartier einer jeden Legion trifft sich der Kriegsherr mit seinen Bannerführern und anderen ranghohen Mitgliedern. In diesem Komplex oder irgendwo in dessen Nähe liegt der sogenannte Weg zum Ruhm – eine Straße, ein Fluss, Tunnel oder Tal, an dem auf beiden Seiten die geehrten Toten begraben werden. Jede Begräbnisstätte enthält eine Beschreibung des Banners, Rangs und der ruhmreichen Taten des Verstorbenen.

Die Truppenquartiere sind schlicht, aber ausreichend. Gleiches gilt für die Stallungen und Gehege der Tiere und Kriegsbestien. Legionen mit Bedarf für derartigen Luxus reservieren auch Raum für eine Bibliothek, die als Schule und zusätzliche Ausbildungsstätte für Zauberwirker verwendet wird. Wenn Hobgoblins Gefängnisse errichten, sind sie in der Regel klein. Verbrecher werden nur für kurze Zeit eingesperrt, ehe sie die strenge Gerechtigkeit der Legion erleiden.

MAGLUBIYETS WILLE GESCHEHE

Als Maglubiyet die Götter der Goblins eroberte, lehrte er ihr Volk, seine Grausamkeit zu fürchten. Sie verbeugten sich in unterwürfigem Gehorsam und richteten ihren machtlosen Zorn auf andere, was sie in kleinliche Tyrannen verwandelte. Als Maglubiyet die Götter der Grottschrate eroberte, lehrte er ihr Volk den Wert kalter Brutalität. Als Maglubiyet die Götter der Hobgoblins eroberte, wusste er, dass er deren Volk fest bei der Hand nehmen musste. Von ihm lernten sie Disziplin und wurden so die natürlichen Anführer der Goblinoiden.

Durch Maglubiyets Unterwerfung ihrer jeweiligen Gottheiten sind die drei Völker der Goblinoiden vereint. Alle fürchten zu Recht den Zorn des Mächtigen, doch jedes erfüllt dessen göttlichen Willen auf andere Weise. Goblins fliehen für gewöhnlich vor offensichtlichen Bedrohungen und Hobgoblins müssen sie oft zusammenreißen und einschüchtern, ehe sie sich in den Kampf stürzen. Grottschrate akzeptieren die Anfragen um Unterstützung durch die Hobgoblins nur unwillig, oft müssen sie mit Beute, Alkohol, Ausrüstung oder den abgetrennten Köpfen gegnerischer Anführer bestochen werden, wobei letztere besonders heiliges Geschenk sind. Hobgoblins, die unter sich bleiben, verschansen sich in ihren Festungen und sind zufrieden damit, sich um die innere Rangpolitik und ihre Verteidigung zu kümmern. Wenn sie jedoch auf andere Arten von Goblinoiden stoßen (oder diese aufsuchen), wird das von allen als göttliches Zeichen gesehen. Maglubiyet hat sie zusammengerufen, um gemeinsam seinem Willen zu folgen.



DER RUF ZUM KRIEG: BILDUNG DER HEERSCHAR

Wenn die drei Völker der Goblinoiden als Heerschar zusammenkommen, verändert dieses neue soziale und militärische Arrangement grundlegend, wie sich jedes Individuum verhält.

Anführer in Wort und Tat. Hobgoblins stellen das Rückgrat der neuen Streitmacht dar. Sie nehmen die meisten Führungspositionen ein und agieren als starkes Zentrum jeder militärischen Aktion. Hobgoblins, die berufen werden, eine Heerschar zu führen, werden von Zielstrebigkeit erfüllt. Ihr neuer Fanatismus verleiht jeder ihrer Handlungen eine große Dringlichkeit.

Wenn sich mehrere Legionen zu einer Heerschar vereinen, hat jede von ihnen einen eigenen Status, so wie jedes Banner innerhalb einer Legion. Die Legion des Anführers der Heerschar erhält den höchsten Status und die Kriegsherren von geringerem Ansehen werden zu Generälen herabgestuft. Ein Mitglied des rangniedersten Banners in der Legion des Anführers besitzt einen höheren Stand als die Vertreter anderer Legionen mit gleichem Rang. Trotzdem hat ein General an der Spitze einer anderen Legion noch immer einen höheren Status als jeder Vertreter der Legion des Anführers, mit Ausnahme von ihm selbst natürlich.

Hobgoblins schieben ihre Abneigungen gegen andere Legionen beiseite, wenn sie eine Heerschar bilden. Die Kriegsherren rivalisierender Legionen versuchen nicht, den Anführer der Heerschar zu stürzen, außer das Geschick des Krieges gibt ihnen die Gelegenheit dazu. Jede Legion notiert alle Beleidigungen gegen sie, solange sie Mitglied einer Heerschar ist, und erst wenn sich diese auflöst, kommt der aufgestaute Groll ans Tageslicht.

Heimliche Schocktruppen. Grottschrate, die in eine Heerschar aufgenommen werden, dienen als Spione, Attentäter und Leibwächter und sind der ranghohen Führung der Streitmacht unterstellt und nicht anderen ihrer Art.

Gelegentlich statten die Hobgoblin-Anführer die Truppen der Grottschrate mit besserer Ausrüstung aus, wie Wurf-

speeren mit Metallklingen statt Steinspitzen oder Kettenhemden anstelle der üblichen Lederrüstung. Grottschrate werden niemals mit Fernkampfwaffen (die sie nicht verwenden wollen) oder schwerer Rüstung (die ihre Heimlichkeit einschränkt) ausgerüstet.

Zeigen mehrere Grottschrate ein besonderes Talent für einen Aspekt des Kampfes, teilen die Hobgoblins sie vielleicht in Trupps ein, die diese Fertigkeiten am effektivsten nutzen (siehe den Kasten „Grottschrat-Spezialtruppen“).

Widerwillige kleine Tyrannen. Einer der ersten Schritte, die Hobgoblins ausführen, wenn sich der Heerschar ein Stamm von Goblins anschließt, ist es, die Ausgestoßenen und Sammler zu Soldaten auszubilden. Dadurch werden diese effektiv zu Jägern erhoben und die Zahl der Kasten im Stamm verringert sich auf zwei. Anführer und religiöse Würdenträger behalten einen Teil ihrer Autorität, doch selbst der rangniederste Hobgoblin oder Grottschrat kann einem Goblin-Häuptling Befehle erteilen, denen dieser gehorchen muss.

KEIN ANDERER GOTT SOLL BESTEHEN

Goblinoiden werden von ihrer Jugend an indoktriniert, alle Götter außer den ihren als niedere, falsche Wesenheiten zu betrachten. Maglubiyet ist in ihren Lehren der einzig wahre Gott, und die Welt wird von Chaos und Verzweiflung geplagt werden, bis er eines Tages alle Pantheons erobert. Goblinoiden verspüren einen besonderen Hass auf die Kleriker anderer Gottheiten. Sie konzentrieren sich im Kampf auf diese und entweihen ihre Tempel, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet. Ob eine Gottheit gut, böse oder neutral ist, ist dabei nicht von Bedeutung. Alle Götter außer Maglubiyet und seinen Dienern sind falsch und müssen zerstört werden.

– oder, wie es oft der Fall ist, die er brüllend an andere Goblins weitergibt.

Goblins, die in eine Heerschar aufgenommen werden, ergeben sich ihrem Schicksal, auch wenn das bedeuten mag, dass ihre Seele von Maglubiyet beansprucht wird und sie auf ewig Krieg in Acheron führen müssen. Nachdem sie sich damit abgefunden haben, werden sie sehr ernst und zeigen keinerlei Mitleid für die wenigen armen Kreaturen, die ihrem Befehl unterstellt werden, für gewöhnlich Arbeitssklaven oder Monster, die als Kampfbestien eingesetzt werden. Wenn es erforderlich ist, arbeiten sie auch als Kundschafter, Pioniere während Belagerungen und Plänkler an der Front.

Hilfseinheiten. Eine Heerschar besteht selten nur aus Goblinoiden, besonders wenn sie eine Weile lang in Bewegung war. Neben den Wölfen und Worgs, die als Reittiere verwendet werden, und Schwärmen krächzender Raben könnte eine Heerschar viele Arten von Kreaturen anlocken oder in den Dienst zwingen. Einige Möglichkeiten sind:

- Eine niedrige, zweirädrige Schubkarre mit kleinen Holzkäfigen, in denen sich Schreckhähne befinden.
- Eine Hydra, auf deren Köpfen Goblins reiten, welche die Kreatur lenken, indem sie ihre Blicke mit Scheuklappen kontrollieren.
- Ehemalige Sklaven, oft Soldaten, die einst gegen die Heerschar zogen, jetzt aber an ihrer Seite kämpfen, um besser behandelt zu werden oder geliebte Personen zu beschützen, die man gefangen hält.
- Ein Aaskriecher, auf dem mehrere Goblins hintereinander reiten und der vom Goblin an der Spitze mit einer langen Stange gelenkt wird, die eine Laterne direkt außer der Reichweite seiner Tentakel hält.

DIE HEERSCHAR MARSCHIERT

Eine goblinoiden Heerschar, die auf den Krieg vorbereitet ist, wartet nicht, dass der Feind sich ihrer Pforte nähert. Um immer größeren Ruhm für Maglubiyet zu erlangen, halten die Anführer der Heerschar die Armee in Bewegung und trennen oft kleine Garnisonen ab (meist aus einer Art von Goblinoiden bestehend), wenn bestimmte Gebiete geschützt werden müssen.

Eine Heerschar marschiert normalerweise bei Nacht, wobei Reiter, die Botenrabben mit sich führen, vor, hinter und auf beiden Seiten der Hauptstreitmacht reisen. Die Rabben sind in der Lage, aus großer Höhe zwischen Personen zu unterscheiden und ihren Weg über weite Entfernungen zu finden. Werden sie von den Kundschaftern ausgeschickt, können sie von ihrem Ziel wieder zurückfliegen, um eine Antwort zu überbringen.

Der Großteil der Armee marschiert zu Fuß, wobei auch Goblins, die auf Wölfen reiten, und Hobgoblin-Worgreiter einen beträchtlichen Teil der Streitmacht stellen. Hobgoblins nutzen manchmal auch Pferde oder andere Reittiere, die sie erbeuten konnten, wie Pferdegreif, Axtschnäbel oder Riesengeier. Grottschrate reiten nicht, aber sie sind durchaus bereit, sich in einer Sänfte auf einer gewaltigen Kampfbestie wie einem Elefanten oder einer Hydra transportieren zu lassen.

Könnte die Heerschar Gefangene machen, ziehen diese die Wagen oder Schlitten der Armee und tragen die Ausrüstung der Krieger. Wenn erst noch Sklaven erbeutet werden müssen, übernehmen Goblins und Lasttiere diese Funktion.

EROBERUNG UND BESATZUNG

Krieg im Namen von Maglubiyet lässt sich in keiner Weise vergleichen mit den Überfällen der Orks oder dem willkürlichen Gemetzel der Gnolle. Es geht vielmehr darum, Gebiete zu beanspruchen und Völker in die Knie zu zwingen. Wer sich der Heerschar mit wenig oder keinem Widerstand unterwirft, wird gerecht und ehrlich behandelt. Wer Tribute anbietet, bleibt in der Regel sogar von den Peitschen und Ketten der Goblins

Hobgoblins folgen einem Ehrenkodex.
Die Details unterscheiden sich von Legion zu Legion, doch er ist immer brutal.

– Volo

verschont. Krieger der eroberten Völker könnten als Hilfseinheiten in die Heerschar aufgenommen werden, wenn sie sich als fähig und vertrauenswürdig erweisen.

Für gewöhnlich lässt eine goblinoiden Heerschar genug Bevölkerung einer eroberten Siedlung am Leben, damit die Gemeinschaft weiterhin Waren und Dienstleistungen liefern kann. Zu den Arbeitern werden vermutlich mehr Kinder und Alte gehören als vor der Eroberung durch die Goblinoiden, was entsprechend auf Kosten der Produktivität geht. Auf jeden Fall dient eine unterworfenen Gemeinde der Heerschar am besten, wenn sie weiter Ressourcen erzeugt, die von den Goblinoiden verwendet werden können. Nur Siedlungen, die starken Widerstand leisten oder keinen bleibenden Wert für die Heerschar besitzen, werden mit brutaler Gewalt aus dem Weg geräumt und in die Sklaverei gezwungen.

Eine Heerschar, die viele Siege erringt, kann große Gebiete beanspruchen und wird irgendwann eine wahre Nation. Ein solches Imperium kann Generationen wahren, wenn das Militär weitere Eroberungen macht oder zumindest das Territorium erfolgreich vor denen verteidigt, denen es die Heerschar zuvor abgenommen hat. Ohne Triumphe beginnen die Bündnisse zwischen den Goblinoiden irgendwann zu zerbrechen. Die Legionen der Hobgoblins verfallen in innere Streitigkeiten und Goblins gehen ihren Pflichten aus dem Weg, während ihre Aufpasser abgelenkt sind. Sobald die Grottschrate das Chaos in der Heerschar als Zeichen deuten, dass Maglubiyets Blick nicht länger auf ihnen ruht, wenden sie sich gegen die Hobgoblin-Anführer, nehmen einige frisch abgeschlagene Köpfe als Trophäen und gehen.

GROTTSCHRAT-SPEZIALTRUPPEN

Grottschrate sind immer geschätzte Mitglieder einer goblinoiden Heerschar. Wenn einige von ihnen auf verschiedene Aspekte der Kriegsführung spezialisiert sind (oder darin ausgebildet werden können), steigt ihr Wert, besonders wenn sie zusammenarbeiten.

Schläger: Grottschrate, die als Schläger dienen, haben mehr von Hruggek als von Grankhul in sich. Sie springen in Scharen auf den Feind und führen weite, wirbelnde Hiebe mit ihren Waffen aus, um Lücken in die Formation des Feindes zu reißen.

Bollwerke: Auf den wilden Angriff von Gruppen von Schlägern folgt oft der Ansturm eines oder mehrerer Bollwerke. Ein Grottschrat-Bollwerk trägt im Kampf einen Stachelschild, den er wie einen Pflug verwendet und mit dem er alles zur Seite stößt, was sich ihm in den Weg stellt.

Mörder: Grottschrate, die besonders begabt in der Kunst der Heimlichkeit sind, werden ausgeschickt, um feindliche Wachposten zu töten und so den Weg für andere freizumachen, die dann die Verteidigung des Gegners durchdringen können. Mörder tragen viele Wurfspieße bei sich, die sie aus einem Versteck auf ihr Ziel schleudern und die sie im Nahkampf führen. Außerdem verwenden sie auch eine Garrote, um Schreie zu ersticken.

DIE KRIEGSGEBORENEN

Solange eine Heerschar Eroberungen anstrebt, ist ihren Mitgliedern jeder Beischlaf verboten. Dieser Trieb muss unterdrückt werden, damit sich alle auf die Erfüllung ihrer Pflicht konzentrieren können. Wer gegen das Tabu verstößt, wird mitunter sofort hingerichtet. So ist es selten, dass in der Heerschar Nachkommen auf die Welt kommen.

Das Tabu gilt nicht für weibliche Goblinoiden, die bereits schwanger Teil der Heerschar werden und ihr Kind während des Feldzugs bekommen. Solche Nachkommen werden Kriegsgeborene genannt, ein Titel, der sie ihr ganzes Leben lang begleitet. Die Kriegsgeborenen gelten als von Maglubiyet gesegnet. Als Folge werden diese jungen Goblinoiden ins Zentrum der Schlacht geschickt, um wie eine Standarte die Truppen zu Höchstleistungen anzutreiben.

DAS LEBEN IN EINEM SKLAVENSTAAT

Wenn eine Heerschar eine Siedlung oder Gemeinde erobert, lernen die überlebenden Opfer schnell, sich an das Leben unter der Herrschaft der Goblinoiden anzupassen. Die Hobgoblins unterwerfen die neuen Vasallen ihren eigenen Gesetzen, die für gewöhnlich strenger sind als jene, an die die Bewohner gewöhnt waren. Allerdings respektiert die Heerschar auch Traditionen und Bräuche der Eroberten, was dazu beitragen soll, die Ordnung zu wahren und die Bevölkerung zu befrieden. Einige überlebende zivile Anführer dürfen ihre Position behalten. Oft erlangen sie sogar mehr Privilegien und Macht als zuvor, wenn sie als Agenten der Goblinoiden arbeiten und dabei helfen, jene zu finden, die der Heerschar gegenüber nicht loyal sind.

In Fragen der Religion hingegen macht die Heerschar nur wenige Kompromisse. Alle spirituellen Anführer oder Tempeldiener, die sich widersetzen, werden eliminiert. Kleriker von Göttern, die als harmlos betrachtet werden (etwa Erntegötter), können diesem Schicksal entgehen. Wenn die Heerschar auf Priester stößt, die Göttern des Kampfes oder der Eroberung dienen, stellen sie diese vor eine einfache Wahl: Sie können sich der Anbetung Maglubiyets zuwenden oder die Überlegenheit ihres Gottes im Kampf beweisen. Derartige Priester, die ihrem Gott treu bleiben, überleben selten lange, da sie sich immer neuen Feinden stellen müssen – so vielen, wie nötig sind, damit der Priester unterliegt und andere sehen, dass Widerstand zwecklos ist. Maglubiyet bietet letztendlich nur zwei Optionen an: Unterwerfung oder Tod.

Verfügt die Siedlung über heilige Stätten, die den eroberten Göttern gewidmet sind, werden sie in Schreine des Mächtigen verwandelt. Alle Abbilder besiegtter Götter werden zerstört oder entstellt. Mosaike werden von Wänden gerissen, Buntglasscheiben zerbrochen, Flaggen und Wimpel mit Blut getränkt, Statuen in Ketten gelegt. Altäre werden zu Hackblöcken, auf denen Maglubiyets blutige Axt all jene enthauptet, die sich ihm nicht beugen wollen.

GOBLINOIDEN-KRIEGLAGER

Eine Heerschar ist nicht die ganze Zeit über in Bewegung, doch wenn sie ein Lager aufschlägt, dient dies nicht der Ruhe und Erholung. In einem Kriegslager der Goblinoiden muss alles stets zum Kampf bereit sein, und die Hobgoblins leiten es entsprechend.

Manchmal ist ein Kriegslager eine feste Siedlung mit einer Hobgoblin-Legion als Garnison. Die abgebildete Karte kann sowohl für einen solchen Ort als auch für ein vorübergehendes Lager verwendet werden, das einer Heerschar, die gerade im Kriegszustand ist, als Sammelpunkt dient.

Der grundsätzliche Aufbau eines Kriegslagers ist kreisförmig. Als Erstes heben Sklaven, Goblinoiden und Kreaturen, die dazu geeignet sind, einen Graben um den gewünschten Bereich aus, an manchen Stellen von breiten Pfaden unterbrochen, die Zugang zur Mitte des abgeriegelten Gebiets erlauben. Hinter dem

MAGLUBIYETS ARMEE DER UNSTERBLICHEN

Wenn die Kriegshörner der Heerschar ertönen, weiß jeder Goblinoid, dass er die Chance hat, Maglubiyet seinen Wert zu beweisen und sich dessen Armee der Unsterblichen in Acheron anzuschließen, der Ebene des ewigen Kampfes. Dort treibt der Mächtige seine Streitmacht in einem mythischen Wettstreit, der die Goblinoiden und die Orks seit Urzeiten gegeneinander aufbringt, gegen die geifernden Orkhorden, um Groomsh und die anderen Orkgötter in die Knie zu zwingen.

ausgehobenen Ring wird eine hölzerne Palisade errichtet, die man jeweils durch ein zu beiden Seiten von Türmen gekröntes Tor passieren kann. Die Wälle und Tore werden in der Regel nicht bemannt oder patrouilliert, weil sich die Heerschar keine Sorgen um plötzliche Überraschungsangriffe macht. Wenn eine gegnerische Streitmacht anrückt, reichen diese Barrieren aus, um die Eindringlinge lange genug aufzuhalten, bis die Goblinoiden ihre Truppen zusammenziehen können.

Im Innern des Bollwerks befinden sich die Unterkünfte der Goblinoiden, die den Bedürfnissen der unterschiedlichen Völker entsprechen. Typisch für jedes Lager sind die breiten Wege, die durch es hindurchführen. Sie verlaufen von jedem Tor durch die Mitte des Lagers und zur anderen Seite hinaus. Dieser Aufbau erlaubt es, das Lager schnell zusammenzutrommeln und zu verlassen, um einer nahenden Bedrohung zu begegnen.

HAUPTQUARTIER

Der Kriegsherr des Lagers residiert im Hauptquartier, einem großen hölzernen Gebäude in der Mitte des Lagers. Hier trifft er seine Ratgeber und plant zukünftige Eroberungen. Die meiste Zeit über findet man im Hauptquartier auch Elite-Leibwächter der Grottenschräte, die den Kriegsherrn beschützen, sowie einen Goblin-Hofnarren, durch den das Erscheinen eines Nilbogs verhindert werden soll (siehe den Kasten „Nilbogs: Witzbolde mit Macht“).

In einem Lager, das keine separate Bibliothek und keinen Rabenhorst besitzt, übernimmt das Hauptquartier auch diese Funktionen. Aufzeichnungen werden in einem Zimmer aufbewahrt, das an den Versammlungsraum des Kriegskonzils grenzt, während die Raben in Verschlägen an der Außenseite des Gebäudes untergebracht sind.

UNTERKÜNFTE DER GOBLINOIDEN

Jede Art von Goblinoid besitzt ihre eigene Unterbringung im Kriegslager.

Grottenschrät-Behausungen. Nachdem die Hobgoblins ihr Revier abgesteckt haben, graben die Grottenschrät-Banden ihre Behausungen, wo sie wollen. Manchmal wählen sie den Schatten der Palisade, aber meistens verstreuen sie sich scheinbar zufällig. Eine Behausung besteht in der Regel aus einem Loch und Kriechgängen, die groß genug für einige Grottenschräte sind.

Goblinhöhlen. Die Goblinoiden des Lagers siedeln dort, wo es ihnen ihre Hobgoblin-Kommandeure erlauben. Ihre Quartiere umgeben für gewöhnlich die Bereiche, in denen Sklaven und Tiere gehalten werden. Eine typische Goblinoidenunterkunft ist ein rundes Zelt, in dem verwandte Goblinoiden schlafen. In einem festen Lager errichten sie oft auch Hütten aus Flechtwerk und Lehm.

Hobgoblin-Kasernen. Es überrascht nicht, dass Hobgoblinoiden die geräumigsten und am besten ausgestatteten Quartiere im Kriegslager besitzen. Jedes der Banner einer Legion verfügt über eine eigene Gruppe von Hütten in einem der Quadranten des Innenbereichs, die jeweils in Richtung des Hauptpfades ausgerichtet sind.

BIBLIOTHEK

Hobgoblinoiden verstehen, wie wichtig es ist, ihr Wissen zu vergrößern, und so schätzen sie alle Berichte über die Welt, die sie umgibt – Karten, buchhalterische Aufzeichnungen, Schlacht-



berichte und andere wichtige Fakten. Dieses Wissen wird vom Bibliothekar einer Legion gesammelt, sortiert und aufbewahrt. Die Bibliothek dient als Knotenpunkt für Kommunikation und Strategie, und sie befindet sich niemals weit von den Anführern der Heerschar entfernt. Auf Reisen wird ihr Inhalt in einem befestigten und feuerfesten Wagen transportiert, umgeben von kampferprobten Wachen (oft Verwüstern oder Eisen-schatten), die ihr Leben opfern würden, um sie zu beschützen.

ZWINGER UND GRUBEN

Goblins sind dafür zuständig, sich um die Sklaven, Kampfbestien und Lasttiere des Lagers zu kümmern. Die kleinen Tyrannen binden sie an Pfosten an oder stecken sie in Zwin-ger, Käfige oder Gruben, je nachdem, was erforderlich ist. Die meisten dieser Bereiche sind von Goblinhütten umgeben oder befinden sich zumindest in der Nähe, damit die Goblins ihre Schützlinge im Auge behalten können.

RABENHORST

Hobgoblins halten Schwärme von Raben, die sie als Boten und Spione verwenden. Ein riesiges, baumartiges Konglomerat aus Metall und Holz dient den Tieren als Horst und Nistplatz. Besitzt ein Lager kein solches frei stehendes Konstrukt, sitzen die Raben auf Stangen und erhöhten Podesten, die vor dem Hauptquartier aufgestellt werden. Im Feld dient ein Wagen als improvisierter Horst.

VERSORGUNGSWÄGEN

Von jedem Mitglied der Heerschar wird erwartet, dass er seine Ausrüstung selbst instand hält. Allerdings werden für alle Munition und Ersatzausrüstung aufbewahrt, ebenso wie unverderbliche Vorräte. Anstatt diese Gegenstände in einem Gebäude zu lagern, hält man sie auf Wagen bereit. Diese werden so im ganzen Lager verteilt, dass alle Fahrzeuge zugänglich und abfahrbereit sind, wenn der Ruf der Kriegshörner erschallt.

Jeder Wagen wird von mindestens zwei Wachen geschützt, die zuständig dafür sind, alle Entnahmen in einem Inventar für die Anführer des Lagers zu verzeichnen.

DER HACKBLOCK

Maglubiyets heiliges Symbol ist die Henkersaxt, und der Hackblock ist der Ort, an dem sie gesegnet wird, indem man sie mit dem Blut bezwungener Feinde nährt – oder Goblinoider, die ihre Pflichten vernachlässigt haben. In einem temporären Lager ist der Hackblock vielleicht nur ein einfaches Stück Holz oder ein flacher Stein auf einem eilig aufgeschütteten Haufen aus Erde. In einer festen Garnison befindet sich der Block oft in der Nähe des Hauptquartiers auf einer geweihten Plattform.

Neben dem Block steht immer ein Gerüst mit verschiedenen Waffen, welche die Götter der Goblinoiden symbolisieren und entsprechend ihres jeweiligen Rangs platziert sind. Maglubiyets Henkersaxt nimmt immer den höchsten Platz ein. Darunter kommen Nomog-Geayas Schwert und Beil, Bargrivyeks Flegel mit weißem Kopf und zuletzt, oft am Boden liegend, die rote und gelbe Peitsche von Khurgorbaeyag. Auffällig ist, dass die Symbole der Grottenschat-Götter in dieser Auflistung fehlen. Stattdessen hängen mehrere Köpfe mit entfernten Lidern und offenen Mündern in Knäueln um den Block oder sind auf Stangen aufgespießt. Diese ehren die Götter der Grottenschrates, Hrugged und Grankhul, und unterstreichen ihre außenstehende, aber untergeordnete Position in Maglubiyets Herrschaft.

KOBOLDE: KLEINE DRACHEN

Kobolde werden oft als feige, nährisch und schwach abgetan, doch tatsächlich besitzen die kleinen Echsenwesen eine starke soziale Struktur, die Wert auf Hingabe zum Stamm legt, sie haben geschickte Hände und arbeiten hervorragend zusammen, um ihre körperlichen Beschränkungen zu auszugleichen.

In einer Kobold-Utopie der Welt könnten die kleinen Wesen in Ruhe ihre Tunnel graben und die nächste Generation großziehen, während sie die Magic suchen, die ihren eingekerkerten Gott zu befreien vermag (siehe den Kasten „Kurtulmak: Gott der Kobolde“). In Wirklichkeit werden Kobolde oft von größeren Kreaturen schikaniert und versklavt – und selbst in Ruhe gelassen, leben sie in ständiger Angst vor Invasion und Unterdrückung. Auch wenn sie einzeln furchtsam sind und Konflikte meiden, sind Kobolde gefährlich, wenn sie in die Ecke gedrängt werden, brutal beim Verteidigen ihrer Eier und berüchtigt dafür, gefährliche improvisierte Fallen zu bauen, um ihre Behausungen zu schützen.

MEISTERLICHE TUNNELBAUER

Kobolde sind von Natur aus geschickt darin, Tunnel zu bauen. Ähnlich wie Zwerge scheinen sie ein fast instinktives Gespür dafür zu haben, welche Abschnitte der Steine und der Erde tragend sind oder nicht, ob sie sicher ausgehoben werden können und ob sie wahrscheinlich Mineralien enthalten oder Zugang zu Wasser ermöglichen. Diese Fähigkeit erlaubt es ihnen, sichere Behausungen an Orten zu erschaffen, an denen sich andere Kreaturen unwohl fühlen würden.

Kobolde nutzen ihre Größe und erbauen Tunnel mit geringem Durchmesser, durch die sie leicht schlüpfen können, die aber größere Kreaturen zwingen, sich zu bücken oder zu kriechen. An Orten, an denen sich Tunnel in Schluchten öffnen, könnten Kobolde diese mit einer Seilbrücke oder einer anderen wackligen Konstruktion überwinden, die unter dem Gewicht von Kreaturen, die schwerer als die kleinen Echsenwesen sind, zusammenbrechen. Gelegentlich verläuft der Weg durch einen Koboldhort an einem Sims entlang, der an eine tiefe Höhle oder eine Erdspalte grenzt. In solchen Fällen errichten Kobolde ein Gelände, das sie vor Stürzen schützt, aber so klein ist, dass es zu einer Stolpergefahr für größere Kreaturen wird.

Vertreter anderer humanoider Völker haben selten eine gute Meinung über Kobolde, aber sie geben zu, dass die kleinen Echsen mit einfachen Mitteln respektable Tunnelsysteme errichten. Wird eine Gruppe Kobolde von mächtigeren Kreaturen versklavt, setzt man sie normalerweise dazu ein, die Wohnbereiche ihrer Meister zu vergrößern und wichtige Bereiche des Hortes mit Fallen und anderen Verteidigungsmaßnahmen zu schützen.

Einige menschliche Siedlungen werben Kobolde an, damit sie Kanalisationstunnel graben. Bezahlt werden sie mit Nahrung und Werkzeugen, auf die sie sonst keinen Zugriff hätten. Werden sie gut behandelt und in Ruhe gelassen, arbeiten die Kobolde fleißig. Sie bauen ein Netzwerk von Tunneln unter den Straßen und verbinden diese mit einem nahen fließenden Gewässer. Das kann die Sanitärversorgung einer Stadt deutlich verbessern. Wenn die Kobolde ein Gebiet mögen und die Menschen sie anständig behandeln, errichten sie vielleicht eine Behausung und lassen sich dauerhaft nieder, während sie die Kanalisation der wachsenden Stadt ausbauen und instand halten. Diese sogenannten Stadtkobolde leben unter der Erde, kommen bei Nacht aber manchmal an die Oberfläche. Ungefähr ein Viertel aller Städte und Siedlungen der Welt hat Koboldgemeinschaften, die wortwörtlich unter ihnen leben. Aber die Kobolde sind so geschickt darin, sich zu verbergen, dass die Oberflächenbewohner der Region selten von ihnen wissen.

Weil die Kobolde darauf achten, jedem aus dem Weg zu gehen, der gefährlicher ist als sie, weil sie auch ihr Essen

unterirdisch anbauen und lieber bei Nacht umherschleichen, können Wochen oder Monate vergehen, in denen sie un bemerkt in einer Region leben, und Jahre zwischen tatsächlichen Sichtungen.

FÄHIGE SCHROTTSAMMLER

Kobolde haben ein besonderes Gespür dafür, kaputte, verlegte, fortgeworfene oder übrig gebliebene Gegenstände zu bemerken, die noch einen Nutzen für sie haben. Dabei ziehen sie es vor, Gegenstände zu sammeln, die eindeutig verloren oder fortgeworfen wurden, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Gleichzeitig scheuen sie nicht unbedingt davor zurück, sich etwas zu nehmen, das anderen Kreaturen gehört, weil solche Dinge wahrscheinlich in besserem Zustand und somit nützlicher oder wertvoller sind.

Wenn sie auf Gegenstände aus sind, die man nicht einfach im Vorbeilaufen einstecken kann, versuchen Kobolde, unentdeckt zu bleiben und den Besitzern keinen Grund zu geben, ihnen wehzutun. Beispielsweise könnte eine Gruppe Stadtkobolde bei Nacht in das Haus eines Schusters einbrechen, um Hämmer, Lederstücke, Nägel und andere nützliche Gegenstände zu stehlen. Laufen sie dabei Gefahr, entdeckt zu werden, flüchten sie und werden niemandem im Haus angreifen. Indem sie fliehen, ehe sie gesehen oder identifiziert werden können, vermeiden sie Situationen, in denen Stadtbewohner Jagd auf Kobolde machen und das Überleben des Stammes gefährdet ist.

Zwar gibt es einige aggressive einzelne Kobolde oder sogar Stämme, aber insgesamt versuchen die Echsenwesen, keine Vergeltungsangriffe von denjenigen zu provozieren, die sie bestehlen. Es ist besser, vorsichtig zu sein und übersehen zu werden, statt als gefährliche Bedrohung zu gelten.

In bestimmten Situationen könnten Kobolde diese vorsichtige Herangehensweise aufgeben. Erstens haben sie einen großen Hass auf Gnome, und das treibt Stadtkobolde oft dazu, speziell Läden und Häuser dieses Volkes als Ziel zu wählen. Doch selbst dann überwiegt die Angst vor Vergeltung, sodass sie die Gnome selten direkt angreifen, aber sie könnten ihnen in die Milch spucken, Teller so auf der Tischkante platzieren, dass sie leicht herunterfallen, oder Nähadeln über dem Boden verstreuen. All diese kleinlichen, rachsüchtigen Taten sollen die Gnome erniedrigen, verwunden oder erzürnen, aber nicht so sehr, dass diese die Kobolde jagen und töten wollen. Aufgrund der Abneigung der kleinen Echsen werden Gnome Siedlungen oft den Rücken kehren, die stark von diesen Quälgeistern befallen sind – und ebenso lassen sich Kobolde oft aus Gemeinschaften vertreiben, die eine große Gnomenbevölkerung aufweisen.

Zweitens sind Kobolde immer auf der Suche nach Magic, die helfen könnte, ihren eingekerkerten Gott Kurtulmak zu befreien. Für gewöhnlich wissen Kobolde nicht, wie man einen Zauberstab verwendet, ein Zauberbuch oder alles, was magischer ist als ein Trank, aber sie glauben, dass der Stammeszauberer es herausfinden kann. Wenn Kobolde eine Gelegenheit sehen, eine Person um einen magischen Gegenstand zu erleichtern, gehen sie das Risiko ein, sich zu zeigen, weil die potenzielle Beute groß ist.

DRACHENDIENER

Kobolde glauben, dass sie von Tiamat aus dem Blut von Drachen erschaffen wurden – eine Ansicht, die von ihrem echsenhaften (sie würden sagen: „drachischen“) Aussehen unterstützt wird. In jedem Koboldstamm wird die Legende ihrer Herkunft von den Ältesten an die Schüluplinge weitergegeben, was jedem Individuum und jeder Generation einen Grund gibt, Stolz und Selbstachtung zu empfinden. Zwar laufen Kobolde lieber weg, anstatt zu kämpfen, leben gern von dem, was andere üb-



rig lassen, und werden von größeren Humanoiden oft herumgeschubst, aber sie wissen, dass Größe in ihnen liegt, und sie sind stolz darauf, zu Blutsverwandten von Drachen auserkoren zu sein. Kobolde dienen freiwillig chromatischen Drachen und verehren sie wie Halbgötter, mächtige Wesen göttlicher Abstammung. Das ist keine beiläufige Form der Anbetung und kein Lippenbekenntnis.

Kobolde empfinden Ehrfurcht in der Präsenz von Drachen, als befänden sie sich in Anwesenheit eines tatsächlichen Avatars ihrer Gottheit. Kobolde befolgen jeden Befehl eines Drachen sofort, auch wenn er für sie gefährlich sein mag. Obwohl die kleinen Echsenwesen Tiamat nicht direkt anbeten, erkennen sie diese als Drachengöttin aller chromatischen Drachen an und als Gebieterin ihres Volksgottes Kurtulmak.

ANWENDER ARKANER MAGIE

Im Gegensatz zu einigen anderen humanoiden Kreaturen haben Kobolde keine Angst vor arkaner Magie. Sie sehen Magie als Teil ihrer Verbindung mit den Drachen und sind stolz, mit der Fähigkeit gesegnet zu sein, solche Macht nutzen zu können. Die Ausbildung junger Zauberer wird von den Ältesten

KURTULMAK: GOTT DER KOBOLDE

Der Gott der Kobolde war ein Vasall von Tiamat. Als der Gnomengott Garl Glittergold einen Schatz aus Tiamats Hort stahl, schickte sie Kurtulmak, ihn zurückzuholen. Garl lockte seinen Verfolger in eine labyrinthartige Höhle und ließ dann alle Ausgänge hinter sich einstürzen, wodurch Kurtulmak auf alle Ewigkeit gefangen wurde.

Kurtulmak ist eine hasserfüllte Gottheit, die alles Leben außer Kobolden verabscheut. Einen besonderen Hass hegt er gegen Garl Glittergold, Gnome und Feenwesen, die gern Streiche spielen. Die ersten Kobolde lehrte er, wie man Bergbau betreibt, Tunnel gräbt, sich versteckt und Hinterhalte legt. Er wird von seinen Gefühlen beherrscht und ist intelligent, aber nicht weise. Er ist arrogant und neigt zu Prahlerei, ist rachsüchtig, stets reizbar und verbringt viel Zeit damit, komplexe Rachepläne gegen jene zu ersinnen, die ihn nicht respektierten.

übernommen und hat fast religiöse Bedeutung. Die meisten Koboldzauberer beziehen ihre Macht aus ihrer Drachenblutlinie und spezialisieren sich entweder auf Schadensmagie (die auch zum Bergbau verwendet werden kann), Veränderung (von Materialien und Verbündeten) oder Weissagung (um Rohmaterialien zu finden und Gefahren für den Stamm vorauszusehen).

Der Hauptgrund, aus dem Kobolde arkane Magie nutzen und keine göttliche, ist Kurtulmaks Einkerkung. Diese macht es ihm fast unmöglich, Sterblichen Zauber zu gewähren, ebenso wie seinen Dienern, seine Gunst zu empfangen. Da Kobolde nicht sehr robust sind und ein einziger Treffer einer menschlichen Waffe sie zu töten vermag, hat ihr Volk wenig Verwendung für Heilungsmagie. So gut wie alle anderen magischen Bedürfnisse des Stammes kann ein Zauberer erfüllen. Koboldschamanen sind sehr selten; Priester von Kurtulmak sind – wenn sie sich zeigen – leicht an ihrer orangefarbenen Kleidung zu erkennen (meist nur eine grob in Form gerissene Schärpe oder ein Umhang), die mit dem Bildnis eines Gnomenschädels verziert ist.

LEBEN UND ANSICHTEN

Kobolde leben in einer Stammesgesellschaft, in der jeder Einzelne bestimmte Aufgaben übernimmt, die der Gemeinschaft dienen und sie schützen. Die stärksten Kobolde werden als Jäger und Krieger ausgebildet, die schlauesten als Handwerker und Strategen, die zähesten als Bergleute und Tierbändiger und so weiter. Selbst ein einfältiger oder körperlich schwacher Kobold hat seine Rolle im Stamm, gleich ob er nur Pilze pflückt oder auf die Schlüpfinge aufpasst. Jeder weiß, dass sein Tun zum Überleben der Gemeinschaft beiträgt. Ein Stamm bereitet sich immer auf die Möglichkeit vor, den Hort gegen Eindringlinge zu verteidigen zu müssen, wobei eventuelle Pläne stets die Kenntnis der besten Fluchtwege umfassen und festlegen, wer die Tunnel blockiert, um Verfolger aufzuhalten.

Die Echsenwesen verspüren ein ähnliches Gefühl wie Zugehörigkeit oder Verwandtschaft zu anderen Mitgliedern des Stammes, sind aber selten liebevoll im Umgang miteinander. Zwei Kobolde, die sich seit über einem Jahrzehnt kennen, könnten einander als Freunde oder Feinde betrachten, doch ist die Stärke dieser Empfindung viel schwächer als vergleichbare menschliche Gefühle. Da sie den Großteil ihrer Zeit mit Arbeit verbringen, haben feindliche Kobolde selten die Gelegenheit, Beleidigungen auszutauschen oder sich sogar zu prügeln.

Einen Partner wählen Kobolde vor allem unter praktischen Gesichtspunkten. Ihr Mangel an emotionalen Bindungen bedeutet, dass sie kein Konzept von Ehe oder permanenten Familienbindungen haben. Ihre Eier werden in einem gemeinsamen Stammesgehege abgelegt, und es wird gar nicht erst versucht, im Auge zu behalten, wer wessen Mutter ist. Diese Praktik und die gemeinschaftliche Erziehung der Schlüpflinge sorgen dafür, dass der Stamm wie eine Gruppe von Vettern und Basen miteinander umgeht.

Weil sie Eier legen und diese nicht viel Pflege erfordern, sind weibliche Kobolde nicht vom Krieg oder der Arbeit ausgenommen. Außerdem sind die Echsenwesen in der Lage, langsam das Geschlecht zu wechseln. Wenn die meisten Männer oder Frauen eines Stammes getötet werden, wechseln einige Überlebende im Laufe einiger Monate das Geschlecht. Auf diese Weise kann sich ein Stamm mit nur wenigen Mitgliedern schnell wieder erholen. Es ist auch der Grund, warum Kobolde keine festen Geschlechterrollen für junge und erwachsene Kobolde kennen. Ein Anführer, Zauberer, Bergarbeiter oder Handwerker kann ebenso weiblich wie männlich sein.

SCHNELL WACHSEN, FRÜH STERBEN

Kobolde entwickeln sich viel schneller als andere humanoide Völker. Mit 6 Jahren gilt ein Kobold bereits als erwachsen. Die meisten fallen bis zum Alter von 20 Jahren Gewalt oder Krankheiten zum Opfer, sie können aber bis zu 120 Jahre alt werden – diese Langlebigkeit schreiben die Echsenwesen ihrer entfernten Verwandtschaft mit den Drachen zu. Eine Koboldfrau kann bis zu sechs Eier pro Jahr legen, die etwa zwei oder drei Monate reifen müssen, ehe die Jungen schlüpfen.

Ihr Volk besitzt keine Begräbnisriten; der Leichnam eines toten Kobolds wird verbrannt oder auf andere praktische Weise aus dem Weg geräumt (in kannibalistischen Stämmen sogar verspeist). Die kleinen Echsenwesen glauben, dass Kurtulmak, wenn sie im Dienste ihres Stammes sterben, sie sofort als nächstes Ei in die Welt zurückschickt. Stirbt ein besonders wichtiges oder respektiertes Mitglied eines Stammes, wird das Gelege genau im Auge behalten. Das nächste gelegte Ei wird sofort von den übrigen getrennt und beschützt. Sobald das Junge schlüpft, bereitet man es darauf vor, eine wichtige Position einzunehmen.

NAHRUNG UND KANNIBALISMUS

Auch wenn ihre scharfen Zähne die Vermutung nahelegen, dass Kobolde nur Fleisch verzehren, sind sie in Wahrheit Allesfresser, die so gut wie alles auf ihrem Speiseplan haben, darunter Fleisch, Früchte, Baumrinde, Knochen, Leder und Eierschalen (die erste Mahlzeit eines frisch geschlüpften Kobolds ist für gewöhnlich seine eigene Schale). Ein hungriger Stamm lässt nichts von seiner Beute übrig. Sie verschlingen alles, was essbar ist, und verwenden den Rest für Werkzeuge und Verzierungen.

Koboldzähne fallen aus, wenn sie abgenutzt sind, und wachsen das ganze Leben lang nach. Viele tragen ihre eigenen Zähne als Schmuck, wobei eine größere Anzahl auf einen älteren und weiseren Kobold schließen lassen. Einige skrupellose Kobolde schmücken sich mit Zähnen, die sie von anderen gestohlen oder sich erschlichen haben, um älter und respektabler zu wirken.

Die meisten Koboldstämme essen nicht, was sie „sprechen-des Fleisch“ nennen (intelligente Kreaturen), weil solches Verhalten meist zu Vergeltung führt. Die Angst, zu verhungern, kann sie flexibler machen, was dieses Prinzip angeht. Wenn sie vor der Wahl stehen, intelligente Kreaturen anzugreifen oder zu hungern, sind Kobolde praktisch veranlagt. Einige Stämme, besonders in leicht besiedelten Gebieten, sind Kannibalen, da sie es als nährreich erachten, gutes Fleisch verkommen zu lassen.

*Kobolde sind deutlich weniger
niedlich, wenn sie lernen,
Feuerbälle zu wirken.*
- Volo

Auf jeden Fall werden Kobolde, die Humanoide essen, nicht einfach direkt nach einem Kampf anfangen, Leichen oder Gefangene zu verspeisen. Sie neigen eher dazu, ihre Opfer langsam über einem Feuer zu rösten oder sie gemächlich in einem riesigen Kessel zu Eintopf zu kochen. Es ist ein Glück für die Gefangenen, dass diese fast komisch wirkenden Vorbereitungen ihren Rettern manchmal die Gelegenheit geben, sie aufzuspüren und zu befreien, ehe sich die Kobolde an den Hauptgang machen.

HASS

Weil der Gnomengott Garl Glittergold einst Kurtulmak in einem Labyrinth gefangen setzte, aus dem er nicht entkommen kann, haben Kobolde einen bitteren Hass auf Gnome. Auch wenn sie diese in der Regel nicht aktiv suchen, um ihnen Gewalt anzutun, werden feindselige Kobolde, die auf eine gemischte Gruppe Humanoider stoßen, immer instinktiv die Gnome angreifen. Auch werden sie im Kampf gegen diese weniger wahrscheinlich fliehen, weil ihr Hass stärker ist als ihr Selbsterhaltungstrieb.

Das vorsichtige Wesen eines Kobolds bedeutet nicht, dass er nicht wütend werden kann. Das Blut der Drachen fließt in seinen Adern, und wie ein zorniger Drache kann ein Kobold, der zu sehr provoziert wird oder mit dem Rücken zur Wand steht, zu einem (kleinen) Wirbelwind aus Zähnen und Klauen werden. Gleichermaßen kann die Verbundenheit mit dem eigenen Stamm Kobolde dazu bringen, einen anderen Stamm ihrer Ressourcen oder Gebiete wegen anzugreifen. Solche Konflikte sind zwar selten, weil sich zwei Stämme lieber in unterschiedliche Richtungen ausbreiten, wenn sie in Kontakt kommen, aber sie sind nicht unüblich.

Erheben beispielsweise zwei benachbarte Stämme Anspruch auf eine Herde Bergziegen, könnten sie alle paar Tage Scharmützel gegeneinander führen. Ahnt der Anführer des einen Stammes irgendwann, dass er aufgrund von Zermürbung verlieren wird, zieht er in einen anderen Bereich und gesteht das umstrittene Gebiet seinen erfolgreicheren Nachbarn zu.

Wie sich an ihrem Hass auf Gnome zeigt, leiden Kobolde unter einer Art Verfolgungswahn und können leicht von den Taten anderer beleidigt werden. Sie neigen nicht dazu, zu vergeben, und genießen es sogar, ihren Hass zu pflegen, bis sie die Gelegenheit haben, sich an einer Kreatur oder einem Volk zu rächen.

UMGEBUNG

Kobolde sind Kaltblüter und ziehen somit gemäßigttes und tropisches Klima vor. Stämme in kälteren Gebieten sind normalerweise kleiner und aggressiver bei der Jagd, da Nahrung in solchen Regionen knapp ist.

Zum Teil aus Furcht und zum Teil aufgrund ihrer lichtempfindlichen Augen ziehen Kobolde die Sicherheit einer Höhle dem Leben unter offenem Himmel vor. Man findet sie in jeder Art von Gelände, das man untertunneln kann. In einem Sumpf oder an der Küste, wo es schwierig ist, in den weichen Boden zu graben, verschanzen sich Kobolde in dichten Wäldern, Hü-

geln oder auf großen Felsungen und erschaffen Bauten oberhalb der Wasserlinie.

Meist leben Kobolde in hügeligem oder gebirgigem Gelände, da es bereits viele natürliche Höhlen als Lebensraum bietet sowie viel Platz zum Graben und leicht verfügbare Nahrungsquellen. Obwohl Kobolde oft in Konkurrenz mit an der Oberfläche lebenden Humanoiden treten, wenn sie an solchen Orten siedeln, verhindert meist ihre Fähigkeit, unentdeckt zu bleiben, dass ihre größeren Rivalen die Bauten bemerken. Mit Glück entsteht vielleicht sogar ein beidseitig vorteilhaftes Arrangement, sollte der Stamm von einem Volk der Oberfläche aufgespürt werden. Die Humanoiden könnten die kleinen Echsenwesen vor Angreifern schützen, und die Kobolde im Gegenzug neue Wohnräume für sie graben und Müll entsorgen. Hat der Stamm allerdings Pech, wird er von einem anderen Volk versklavt und muss ähnliche Aufgaben erfüllen, allerdings unter Androhung tödlicher Gewalt.

KOBOLDE IM SPIEL

Ein Kobold erkennt an, dass er im Angesicht einer feindseligen Welt machtlos ist. Er weiß, dass er schwächlich ist, dass größere Kreaturen ihn ausbeuten werden, dass er wahrscheinlich jung sterben und sein Leben voller Leid sein wird. Auch wenn diese Sichtweise trostlos erscheinen mag, finden Kobolde doch Genugtuung in ihrer Arbeit, dem Überleben des Stammes und dem Wissen, dass sie ein Erbe mit den mächtigsten Drachen teilen.

Ein Kobold ist nicht unbedingt schlau, aber er ist nicht so plump wie ein Ork. Man kann Kobolde mit schmeichelnden Worten oder einem schnellen Verstand überlisten, wenn sie jedoch merken, dass sie ausgetrickst wurden, erinnern sie sich daran. Sollten sie die Gelegenheit bekommen, werden sie sich rächen, und wenn es nur auf kleinliche Weise ist.

Ein Kobold ist weder gern allein noch wird er gern in die Ecke gedrängt. Er will wissen, dass er einen sicheren Fluchtweg hat oder zumindest einen Verbündeten in der Nähe. Ein Kobold ohne eine dieser Möglichkeiten ist nervös und sein Verhalten schwankt zwischen Demut und Hysterie.

KOBOLDNAMEN

Koboldnamen entstammen der drakonischen Sprache und beziehen sich für gewöhnlich auf Eigenschaften des Trägers, wie Schuppenfarbe, auffällige Körperteile oder charakteristische Verhaltensweisen. Typische Namen, übersetzt in die Gemeinsprache, sind „Roter Fuß“, „Weiße Klaue“ und „Trippler“. Ein Kobold könnte seinen Namen wechseln, wenn er erwachsen wird, oder nach wichtigen Ereignissen um zusätzliche Silben ergänzen, zum Beispiel wenn er seine erste Jagd abgeschlossen, das erste Ei gelegt oder seinen ersten Kampf überlebt hat. Die folgende Tabelle listet Koboldnamen auf, die für jede Kampagne passend sind.

URDS: GEFLÜGELTE KOBOLDE

Geflügelte Kobolde, die als Urds bekannt sind, schlüpfen scheinbar zufällig aus Koboldeiern, selbst in einem Stamm ohne erwachsene Urds. Auch wenn ihre Flugfähigkeit eine unglaubliche Gabe ist und man erwarten könnte, dass Kobolde die Schwingen als Segen von Tiamat deuten, verabscheuen gewöhnliche Kobolde Urds und kommen nicht gut mit ihnen aus. Fragmente von Koboldlegenden sprechen von Kuraulyek, einem geflügelten halbgöttlichen Diener Kurtulmaks, der seinen Meister auf irgendeine Art verriet. Kobolde sehen Urds als Kuraulyeks Lieblinge und projizieren ihre Verachtung für den Verräter auf ihre geflügelten Verwandten.

KOBOLDNAMEN

W20	Name	W20	Name
1	Arix	11	Molo
2	Eks	12	Ohsoss
3	Ett	13	Rotom
4	Galax	14	Sagin
5	Garu	15	Sik
6	Hagnar	16	Sniv
7	Hox	17	Taklak
8	Irtos	18	Tes
9	Kashak	19	Urak
10	Meepo	20	Varn

KÖRPERLICHE MERKMALE

Kobolde sind deutlich verschieden in der Farbe und dem Muster ihrer Schuppen. Auch wenn ein Mensch Probleme damit haben könnte, zwei ähnlich aussehende Kobolde zu unterscheiden, erkennen die Echsenwesen einander mühelos.

Die meisten Kobolde, die einem Stamm angehören, besitzen eine ähnliche Farbe. Beispielsweise könnten die Mitglieder des Kupferzahn-Stammes vor allem grau mit weißen Streifen sein. Zwei Stämme, die sich verbinden, werden sich irgendwann solange untereinander gepaart haben, dass ein völlig neues Aussehen entsteht. Gelegentlich werden aber auch Exoten geboren, die das Erscheinungsbild eines der ursprünglichen Stämme aufweisen.

Verwende die Tabelle zur Schuppenfarbe, um das überwiegende Aussehen der Kobolde eines Stammes zufällig zu bestimmen. Wenn der Wurf ein Muster ergibt, kannst du anhand der Tabelle „Schuppenmuster“ festlegen, wie sich die Farben kombinieren.

SCHUPPENFARBE VON KOBOLDEN

W100 Schuppenfarbe

01–05	Schwarz
06–10	Blau
11–25	Braun
26–30	Grau
31–35	Grün
36–40	Orange
41–55	Orangebraun
56–60	Rot
61–75	Rotbraun
76–85	Hellbraun
86–90	Weiß
91–00	Gemustert (zweimal würfeln, doppelte Ergebnisse und Ergebnisse über 91 ignorieren)

SCHUPPENMUSTER VON KOBOLDEN

W20 Schuppenmuster

1–4	Meliert
5–8	Netzartig
9–12	Schattiert
13–16	Getupft
17–20	Gestreift

TAKTIKEN

Weil sie körperlich schwach sind, wissen Kobolde, dass sie Überzahl und Gerissenheit nutzen müssen, um mächtige Gegner zu bezwingen. Neben der Eigenschaft Rudeltaktik, die im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben ist, verwenden sie Fallen, Hinterhalte, das Gelände, verbündete Monster und andere Vorteile, die sie aus ihrer Umgebung ziehen können. Im Endeffekt ist es Kobolden nur möglich zu gewinnen, wenn sie nicht fair kämpfen.

Die kleinen Echsenwesen arbeiten zusammen, um schwierige Aufgaben zu bewältigen, die ihnen allein unmöglich wären. Sie graben aufwendige Tunnelsysteme, die es ihnen erlauben, Gegner abzuwehren und zu vertreiben, die deutlich größer sind als sie. Ohne viel verbale Kommunikation weiß jeder Kobold, was er im Kampf zu tun hat, um den Sieg zu erringen. Die Kooperationsfähigkeit der Kreaturen ist bemerkenswert, besonders verglichen mit dem Verhalten anderer kleiner Humanoider wie Goblins, die oft untereinander in Streit geraten und nur an einem Strang ziehen, wenn sie von einem starken Anführer bedroht werden.

Kobolde vermeiden größere Kämpfe und nutzen lieber Überfalltaktiken mit kleineren Gruppen von Kriegerinnen. Wenn sie Zeit haben, bereiten sie das Schlachtfeld mit Schlupflöchern vor, in denen sie sich verstecken können, und mit einfachen Grubenfallen, die ihre Gegner behindern.

Zu den üblichen Taktiken von Kobolden gehören folgende:

- Lichtquellen löschen, damit die Kobolde ihre Dunkelsicht voll ausnutzen können.
- Einen Verteidiger in einem Raum zurücklassen, um Eindringlinge in eine Falle oder einen Hinterhalt zu locken. Oft ist der Köder ein kranker oder schwacher Kobold, der ansonsten nichts zum Überleben des Stammes beitragen kann.
- Überfallartig angreifen, wobei sie zwischen einzelnen Attacken flüchten, um bessere oder sichere Positionen zu erreichen. Meist ist es ihr Ziel, die Gegner anzulocken und in eine größere Gefahr laufen zu lassen, was besonders effektiv sein kann, wenn die Eindringlinge gerade ein Lager aufschlagen, verwundet sind oder anderweitig mit Problemen zu kämpfen haben (sie beispielsweise klettern oder schwimmen müssen).
- Gift verwenden, für gewöhnlich solches von Ungeziefer wie Tausendfüßlern und Spinnen. Sie könnten das Gift extrahieren und auf ihre Waffen streichen oder eine Truhe oder einen Tontopf mit dem Ungeziefer als falschen Schatz an einem offensichtlichen Ort platzieren, damit Eindringlinge den Behälter öffnen und so den Schwarm freilassen.

In einem Kampf mit vielen Kobolden (zehn oder mehr) solltest du ihre Angriffe über die Runde verteilen, anstatt sie alle mit der gleichen Initiative agieren zu lassen. Das gibt den Kobolden mehr Gelegenheiten, auf das zu reagieren, was ihre Feinde tun; gleichzeitig erschwert es den Spielern, die Angriffe ihrer Charaktere zu koordinieren, weil nicht alle Kobolde auf einmal handeln.

SCHÄTZE

Weil sie unter der Erde leben, haben Kobolde Zugriff auf viele natürliche Schätze wie Metallerze und unpolierte Edelsteine. Sie besitzen die grundlegenden Fähigkeiten, Metall aus Erz zu gewinnen und unbearbeitete Edelsteine zu polieren. Auch wenn sie keine eigenen Münzen prägen, findet man oft Klumpen aus Rohmetall in ihren Horten. Die kleinen Echsenwesen nutzen sie, um zu handeln, zu bestechen oder Dinge herzustellen.

Kobolde sind geschickte Handwerker. Daher verfügen die meisten Stämme über bemerkenswert viele Schätze in Form

von einfachem Schmuck, etwa Armreife, Ringe und Halsketten, sowie anderen Gegenständen, die klein sind oder aus kleinen Teilen hergestellt werden. Diese Zierobjekte sind stets so gefertigt, dass sie keinen Lärm verursachen, wenn sich der Träger bewegt, um den Kobolden das Schleichen nicht zu erschweren.

Auch wenn der Schmuck, den sie herstellen, keinen funktionalen Zweck hat, schätzen Kobolde ihn sehr – vielleicht als Echo der Neigung von Drachen, Wertsachen zu horten. Weil die Schätze des Stammes am Körper getragen werden, können die Kobolde schnell umziehen, ohne Kisten oder Kessel voller Goldklumpen und Juwelen schleppen zu müssen. Oft bieten sie diese Gegenstände mächtigeren Kreaturen als Bestechung an, oder einem Drachen als religiöse Opfergabe.

VERBÜNDETE, SCHERGEN UND HAUSTIERE

Aufgrund ihrer geringen körperlichen Stärke und ihrer geringen Größe sind Kobolde selten in der Lage, andere Kreaturen zu unterwerfen, daher haben sie keine Schergen. Auch wenn sich die Gelegenheit ergibt, ziehen die kleinen Echsenwesen es vor, intelligente Kreaturen nicht zu versklaven oder anzuwerben. Sie befürchten stets, dass diese sich gegen sie wenden könnten.

Allerdings sind Kobolde gut darin, kleinere Tiere zu fangen und zu zähmen, besonders Ratten, Schreckensratten und Reptilien wie Eidechsen, die sich besonders in Höhlen und unterirdischen Umgebungen wohlfühlen. Die Kreaturen werden entweder eingepfercht und mit Essensresten gefüttert oder man erlaubt ihnen, sich frei zu bewegen und Insekten oder andere Leckerbissen zu jagen, die für die Kobolde uninteressant sind. So wie Hühner in menschlichen Siedlungen helfen diese Tiere den Kobolden bei der Bekämpfung von Ungeziefer und dienen gelegentlich als Nahrungsquelle. Riesenratten und ähnlich große Eidechsen werden auch als Pack- und Wachtiere verwendet.

Einige Stämme bilden Riescnwiesel aus, die man zum Reiten oder Schutz einsetzt und vor allem wegen ihrer Geschwindigkeit, ihrer scharfen Sinne und der Fähigkeit schätzt, durch koboldgroße Tunnel zu passen. Andere Stämme nutzen Riesenfledermäuse für die gleichen Zwecke. Allerdings benötigen die Fledermäuse viel Bewegungsfreiheit und sind deshalb nur in Horten anzutreffen, die große Höhlen besitzen oder Zugang zur Oberfläche haben.

Besonders vorsichtig und ängstlich sind Kobolde im Umgang mit Bären, da diese oft in Höhlen leben und manchmal in die äußeren Bereiche eines Hortes wandern, vor allem kurz vor dem Winterschlaf. Kobolde geraten meist in Panik, wenn sie einen Bären als Tiergefährten einer anderen Kreatur sehen. Diese Abneigung gilt auch für Eulenbären und andere bärenartige Kreaturen.

KOBOLDHORTE

Der Hort eines Koboldstammes ist für gewöhnlich ein Irrgarten aus kleinen Durchgängen, die sich manchmal über Hunderte von Metern erstrecken und oft mit Fallen geschützt sind. Sie besitzen viele Abzweigungen, plötzliche Sackgassen, Tunnel, die sich über- oder untereinander kreuzen, verborgene Gänge und andere Merkmale, die es Außenstehenden schwierig machen, sich im Hort zurechtzufinden.

Kreaturen, die größer als Kobolde sind, müssen die Gänge hockend oder kriechend durchqueren. Allein dieser Umstand genügt meist schon, um feindselige Humanoiden (wie Orks oder Hobgoblins) davon abzuhalten, ins Gebiet der Kobolde vorzudringen. Abenteurer, die eine Koboldplage zu beenden versuchen, bemerken oft zu spät, dass die niedrigen Tunnel zu eng sind, um sich umzudrehen. Dies zwingt sie, in einer Reihe

weiterzukriechen und nur den Vordersten und den Hintersten kämpfen zu lassen.

Der Aufbau eines Kobold-Hortes ändert sich im Laufe der Zeit. Die Bewohner lassen Tunnel und Höhlen regelmäßig einstürzen und versiegeln sie, wenn sie neue graben. Somit werden alle Informationen, die man über den Aufbau des Hortes besitzt, mit der Zeit immer ungenauer.

Kobolde spicken ihre Horte mit Fallen. Dabei nutzen sie ihre Gabe zum Tunnelbau und ihre Fähigkeit, gefundene Gegenstände für neue Zwecke umzugestalten. Auch wenn diese Fallen oft viel tödlicher sind als die Kobolde selbst, fühlen sich die Echsenwesen durch die Apparaturen in ihrem Zuhause nicht bedroht, so wie sich ein Mensch nicht vor seinem loyalen Wachhund fürchtet.

Die häufigsten Fallen in einem Hort sind Einsturzfallen, welche die Kobolde aufstellen, um entweder Eindringlinge zu töten oder wichtige Bereiche im Bau abzuriegeln, falls Feinde tiefer in ihr Heim vordringen. Da die Stämme immer wieder in Bewegung sind und das Tunnelsystem erweitern, werden oft ältere Gänge mit diesen Fallen versehen. Ein Tunnel kann so vorbereitet werden, dass er sich mit einem Seil an einem stützenden Balken zum Einsturz bringen lässt. Ein flüchtender Kobold könnte an dem Seil ziehen. Vielleicht befindet sich der Balken aber auch in einem Bereich, der so eng ist, dass eine große Kreatur sich nicht durch ihn hindurchbewegen kann, ohne die Stütze umzuwerfen. Wurden Kobolde durch eine Einsturzfalle eingesperrt, sind ihre Gefährten normalerweise in der Lage, innerhalb einer Stunde einen Luftschacht zu graben und in wenigen weiteren eine Öffnung zu schaffen, durch die sich die gefangenen Kobolde drücken können.

Jede scharfe Biegung und jeder Engpass eines Tunnels zwingt Eindringlinge dazu, in unvorteilhafter Position zu kämpfen. Über einer solchen Stelle befindet sich in der Regel eine kleine Kammer in der Decke, die mit Mordlöchern versehen ist, sodass die Kobolde Felsen, giftiges Ungeziefer und andere unangenehme Dinge auf ihre Feinde herabfallen lassen können.

FLUCHTTUNNEL

Ein Koboldbau verfügt immer über mindestens einen Fluchttunnel, der zu einem verborgenen Ausgang an der Oberfläche führt und zu dem sämtliche Bewohner den kürzesten Weg kennen. Für gewöhnlich sind Fluchttunnel mit Fallen versehen, um Eindringlinge auszubremsen, und enden in einer schmalen Öffnung, durch die sogar ein Kobold nur mit Mühe passt, damit größere Kreaturen nicht folgen können.

BRENNOFEN UND HANDWERKSBEREICH

Ein Raum mit Brennofen liegt meist in den obersten Bereichen des Baus, da der entstehende Rauch an die Oberfläche abgeleitet werden muss und damit das Feuer nicht die Atemluft im Hort verbraucht. Kobold-Handwerker verbringen ihre Zeit hier und verwenden den Ofen, um Lehmziegel zu brennen und Töpferwaren zu härten. Der Raum wird auch für andere laute Aktivitäten genutzt.

MINEN

Jeder Raum im Untergrundkomplex der Kobolde, der nicht unmittelbar einem anderen Zweck dient, wird für Bergbau und Grabungen genutzt – sowohl auf der Suche nach verwendbarem Erz und Mineralien als auch um den Baus zu vergrößern.

PILZFARMEN

Kobolde sind nicht besonders bewandert in der Landwirtschaft, aber sie haben gelernt, unterirdisch wachsende Pilze und einige zähe Pflanzenarten anzubauen. Ein entsprechender Raum könnte vollständig unter der Erde liegen oder sich in

einer Höhle nahe der Oberfläche befinden, die mit Löchern in der Decke versehen ist, durch die ein wenig Licht fällt.

VORRATSKELLER

So wie Menschen in ihren Häusern nutzen auch Kobolde tief gegrabene Räume, in denen sie haltbar gemachte Nahrung für Notzeiten ansammeln.

SCHLAFBEREICHE

Jeder Hort besitzt einen oder mehrere Bereiche zum Wohnen und Schlafen. Alle sind groß genug, um bequem Platz für zehn bis dreißig erwachsene Kobolde zu bieten. Kobolde schlafen einzeln in flachen Gruben oder kleinen Nischen, abhängig von den Bräuchen des Stammes. Solche Kammern werden vor allem genutzt, um sich auszuruhen, doch könnten einige Kobolde auch leise an handwerklichen Projekten arbeiten, während andere schlafen. Die geringen sanitären Bedürfnisse der Kreaturen werden von einer tiefen Grube nahe des Schlafbereichs erfüllt, in die auch Unrat geworfen wird.

Die meisten Schlafbereiche sind gleichzeitig Brutkammern. Kobolde legen ihre Eier in flache Gruben, die mit Erde und trockenem Gras gefüllt sind. Weil Eier kalteempfindlich sind, werden sie in der Nähe eines langsam brennenden Feuers aufbewahrt oder mit einer isolierenden Schicht aus Dung und verfaulendem Material geschützt.

THRONRAUM

Der Thronraum eines Baus ist immer mit Fallen geschützt und enthält einen Schrein für Kurtulmak in Form eines geschnitzten Götzenbilds hinter dem Thron. Anstatt den Raum zu betreten, um ihrem Gott Respekt zu erweisen, beten Kobolde im Eingang, weil sie überzeugt sind, dass er sie hört. Die Kammer könnte auch ein Becken enthalten, in dem Opfergaben wie Metallklumpen, Rohedelsteine und Zähne abgelegt werden.

FALLEN

Kobolde sind extrem kreativ beim Bauen von Fallen, besonders wenn sie natürliche Gefahren und erbeutetes Material nutzen können. Zum Beispiel hämmern sie Nägel oder Stacheln durch einen jungen Baum und biegen ihn, um ihn als federnden Arm zu nutzen, bedecken den Boden von Gruben mit scharfen Steinen oder präparieren Plattformen so, dass sie zusammenbrechen, wenn jemand auf sie steigt, der schwerer ist als die kleinen Echsenwesen. Koboldfallen sehen vielleicht behelfsmäßig und schlecht gebaut aus, doch eine Kreatur, die von einem mit geschärften Buttermessern gespickten Ast getroffen wird, entwickelt vermutlich einen ganz neuen Respekt für die kleinen Biester.

Es folgen einige Beispiele für typische Koboldfallen:

- Fässer oder kleine Töpfe mit Öl (das man anzünden, ausgießen oder beides kann).
- Fangeisen, die großen Kreaturen auf den Kopf fallen.
- Glocken, die Eindringlinge ankündigen.
- Flaschenzug-Aufzüge, so präpariert, dass sie abstürzen.
- Krähenfüße in flachem Schlamm oder weicher Erde (die leichten Kobolde können den Boden überqueren, ohne sich zu verletzen).
- Einstürzende Decken.
- Kisten voller Tausendfüßler.
- Herabfallende Steinblöcke.
- Gräben voller Teer oder Öl, hinter denen sich die Kobolde verschanzen und sie dann anzünden.
- Netze an Seilen, die Kreaturen einen Schacht emporziehen, wo sie weit entfernt sind von jedem, der helfen kann.
- Rohre/Schächte, aus denen sich kochendes Wasser auf Eindringlinge ergießt (entweder aus Kochtöpfen oder vom Abkühlen des Brennofens).

KOBOIDHÖRTE





- Gruben mit keimbedeckten Spitzen.
- Töpfe voll grünem Schleim.
- Rollende Steinbrocken.
- Kleine Brücken und Leitern, die bei großem Gewicht zerbrechen.
- Schlingen.
- Falldrähte, entweder mit Fallen verbunden oder um Kreaturen zum Stolpern zu bringen.
- Salven von Nadeln.

ÜBERLEBENSFÄHIGKEIT

So gut wie jede Aktivität in einem Koboldhort trägt zum Überleben des Stammes bei. Den Hort zu bewachen, schützt alle vor Gefahr. Schlingen auszulegen, Pilze abzubauen und zu jagen, sorgt für Nahrung. Fallen zu bauen, schreckt Eindringlinge ab. Wachtiere auszubilden, hilft den Bau zu beschützen. Bergbau zu betreiben, fördert Edelsteine, mit denen man Gegner bestechen kann. Tunnel und Räume auszuheben, schafft Wohnbereiche für die nächste Generation und gibt dem Stamm weitere Möglichkeiten, vor einer Übermacht zu entkommen.

Die Kobolde in einem Hort schlafen abwechselnd, sodass allen Aufgaben im Bau rund um die Uhr nachgegangen wird. Zwar sind die kleinen Echsenwesen am Tag weniger aktiv als in der Nacht, aber anders als in menschlichen Siedlungen gibt es keine Zeit, in der sich ein Großteil der Bewohner ausruht. Ein Hort ist so angelegt, dass Schlafbereiche etwas isoliert vom Lärm der Arbeitsbereiche liegen, sodass Bergleute und Handwerker ihrer Arbeit nachgehen können, ohne die Schlafenden zu wecken. Kobolde lernen bereits früh, trotz einem Hämmern in der Nähe einzuschlafen, dennoch wachen sie schnell auf, wenn ungewöhnliche Geräusche ertönen.

Das Überleben des Stammes ist wichtiger als das Leben des Einzelnen. Selbst ein feiger Kobold könnte sich opfern, wenn das seinen Kameraden die Gelegenheit gibt, einen nahen Tunnel zum Einsturz zu bringen, damit der Stamm vor den Eindringlingen sicher ist. Alle Kobolde wissen, dass es schlau ist, vor Gefahren zu fliehen, besonders wenn die Chancen schlecht stehen. Aber sie wissen auch, dass der strategische Tod einer Person wertvolle Zeit für die anderen erkaufen kann. Jeder einzelne Kobold akzeptiert, dass er sich opfern muss, wenn es erforderlich ist. Dieser Brauch ist ein Grund, warum viele einfache Leute (und Abenteurer) glauben, dass die kleinen Echsenwesen nicht nur schwach, sondern auch dumm sind. Vielleicht haben sie Kobolde gesehen (oder von solchen gehört), die allein eine bewaffnete Gruppe Angreifer abzuwehren versuchten, und schreiben dies entweder der Idiotie der Kreatur zu oder ihrer lächerlich überhöhten Vorstellung ihrer Erfolgsaussichten. Die Wahrheit ist, dass dieser einzelne Kobold (den seine Gefährten zu diesem selbstmörderischen Akt überredet haben) die Eindringlinge nur lange genug aufhalten will, damit sein Stamm eine tödliche Falle, einen Hinterhalt oder eine schnelle Flucht vorbereiten kann.

Der Anführer des Stammes ist für gewöhnlich der älteste und schlaueste Kobold. Die anderen respektieren den Alten vor allem, weil er so lange überleben konnte, und sie gehen davon aus, dass er dieses Wissen nutzt, damit der Stamm überlebt. In einigen Fällen ist die beste Lektion, die ein Kobold-Anführer lehren kann diese: „Ich muss nicht schneller sein als der Bär. Ich muss nur schneller sein als du.“

ORKS: FAUST DER GÖTTER

Der Donner der orkischen Kriegstrommeln vor den Toren, Tausende Kehlen, die mit einer Stimme „Gruumsh!“ brüllen – das ist der Albtraum jeder Zivilisation der Welt. Denn gleich wie dick die Mauern, wie treffsicher die Bogenschützen, wie tapfer die Ritter, wenige Siedlungen konnten jemals einem vollen Angriff der Orks widerstehen.

Jeder Soldat, der einen Kampf gegen diese ungestüme Naturgewalt überlebt, spricht voller Angst von den gewaltigen Gegnern, die einen Mann mit einem Hieb zu zerteilen vermochten, und der massiven Streitmacht, deren Feinde fallen wie Getreide unter der Sense. Nur ein fähiger und entschlossener Held kann hoffen, im Kampf Mann gegen Mann mit einem Ork zu bestehen.

Orkstämme sind wild und furchtlos und immer auf der Suche nach Elfen, Zwergen und Menschen, die sie zerstören können. Angetrieben werden sie von ihrem Hass auf die zivilisierten Völker und der Ergebnislosigkeit gegenüber ihren blutdürstigen Göttern. Orks wissen, dass sie, wenn sie gut kämpfen und ihrem Stamm Ruhm bringen, von Gruumsh nach Hause auf die Ebene Acheron berufen werden. Dort im Jenseits schließen sich die Auserkorenen Gruumsh und seinen Armeen bei ihrem endlosen extraplanaren Kampf um die Vorherrschaft an.

GÖTTER DER ORKS

Orks glauben, dass ihre Götter unbesiegbar sind. Die Prinzipien, die sie und ihre Gottheiten verkörpern, erkennen sie in jedem Aspekt der Welt wieder, die sie umgibt – die Natur belohnt die, die stark und gnadenlos sind, und eliminiert die Kranken und Schwachen. Orks bewundern ihre Götter weniger, als dass sie sie fürchten. Jeder Stamm ist abergläubisch und kennt eigene Methoden, um ihren Zorn zu vermeiden oder ihre Gunst zu erlangen. Diese tiefsitzende Unsicherheit und Furcht mündet in Wildheit und Unbarmherzigkeit: Orks verwüsten und töten, um ihre Götter zu besänftigen und deren schreckliche Bestrafung zu vermeiden.

An der Spitze des Orkpantheons steht Gruumsh Einauge, der die Orks erschuf und ihr Schicksal formt. Er wird von zwei Kriegsgöttern unterstützt, Bahgru und Ilneval, die mit Stärke und Gerissenheit auf das Schlachtfeld ziehen. Die Anhänger aller drei Gottheiten sind die Plünderer und Räuber des Stammes – oft der einzige Teil der Orkgesellschaft, die ihre Opfer jemals zu Gesicht bekommen.

Tief in der Festung eines Stammes, weit entfernt vom Kriegsfeuer, wo sich die Kämpfer versammeln und feiern, hausen die Anhänger von Yurtrus, dem Gott der Krankheiten und des Todes, und von Shargaas, dem Gott der Dunkelheit und des Unbekannten. Orks, die zu schwach für den Kampf sind (aufgrund körperlicher Schwäche, Missbildungen, Verwundungen oder Alter) schließen sich oft diesen Kulte an, um nicht erniedrigt, verstoßen oder vielleicht sogar getötet zu werden.

Als Bindeglied zwischen den beiden Teilen des Stammes stehen die Priesterinnen von Luthic, der Orkgöttin, die den Kreislauf von Leben und Sterben verkörpert. Es sind ihre Anhänger, welche die jungen Orks zu Kriegerern erziehen und sie am Ende ihres Lebens zu Yurtrus und Shargaas bringen, damit diese sie in den Tod und das große Unbekannte führen.

GRUUMSH, „ER, DER SIEHT“

Gruumsh, der unbestrittene Herrscher des Orkpantheons, drängt seine Kinder, ihre Zahl zu vermehren, damit sie sein Werkzeug der Rache gegen die Reiche der Elfen, Menschen und Zwerge sein können. Um jenen Göttern zu schaden, die ihn einst ablehnten, führt Gruumsh seine Orks in unaufhörliches Gemetzel, angetrieben von einem unendlichen Zorn,

Fürst Dagult Nieglut sagte mir einst, während einer betrunkenen Tirade, dass Orks ihre Götter fürchten und dass man sie durch diese Furcht kontrollieren kann. Würde man seine Karten richtig ausspielen, tanzten sie nach jeder Pfeife.

– Volo

der die zivilisierte Welt verwüsten und sich an ihrem Leid ergötzen will.

Orks sind von Natur aus chaotisch und unorganisiert, ihre Handlungen werden von Emotionen und Instinkten beherrscht, nicht von Vernunft und Logik. Nur bestimmte charismatische Orks, die direkt vom Willen und der Macht Gruumshs berührt wurden, sind in der Lage, einen Stamm zu kontrollieren und zu führen.

Die wenigen Auserkorenen. Nicht Orks wählen Gruumsh als ihren Patron, er wählt sie. Ein Ork könnte sich dem Einäugigen verschreiben, aber nur diejenigen, die sich durch Stärke und Wildheit im Kampf bewiesen haben, erachtet er als wert, seine Anhänger zu sein. Gruumsh erwählt diese Individuen, indem er ihnen einen mächtigen Traum oder eine Vision schickt und ihnen so bedeutet, dass sie in den inneren Kreis aufgenommen wurden.

Wer von Gruumsh auserwählt wird, verändert sich durch diese Erfahrung geistig und oft auch körperlich. Einige werden

NISHREK UND DER EWIGE KRIEG

Orks glauben, dass ihre Seelen, wenn sie einen ehrenvollen Tod sterben, zur Ebene Acheron aufsteigen, dem Unendlichen Schlachtfeld. Dort erreichen sie Nishrek, wo sie sich Gruumshs Armee anschließen und für ihn den endlosen Krieg gegen die goblinoiden Anhänger von Maglubiyet austragen. Gruumsh sieht diesen Konflikt als Gelegenheit, sein Volk gegen einen eifrigen Feind zu schicken und ihnen zu erlauben, ihren Wert vor ihren Göttern zu beweisen. Er erfreut sich an kurzfristigen Triumphen und schwört blutige Rache für jede Niederlage.

Luthic jedoch plant langfristig. Sie begreift die kosmische Bedeutung von Maglubiyets Angriffen. Um zu verhindern, dass die Goblinoiden das Volk der Orks zahlenmäßig übertreffen, drängt sie ihre wilden Kinder dazu, viele Nachkommen zu zeugen und diese in den Kampfkünsten zu unterweisen – nicht nur, damit sie in der materiellen Welt bestehen, sondern auch um Maglubiyet im Konflikt der Ebenen im Zaum zu halten. Ihre Kinder bleiben unter ihrer Obhut, und wenn es nötig ist, würde sie ohne Zögern selbst auf das Schlachtfeld schreiten und Maglubiyet seine Augen aus dem Schädel reißen, damit er ihr keins ihrer Kinder mehr wegnehmen kann.

Der kosmische Kampf zwischen den beiden Pantheons tobt seit Äonen, ohne zu einem Ergebnis zu kommen – und jene, die das wechselnde Schlachtenglück erforschen, sind der Ansicht, dass es auch so weitergehen wird. Der Erzmagier Tzunk vertritt jedoch eine andere Meinung. Er hat angemerkt, dass Maglubiyet niemals gegen einen Feind kämpfen musste, der sein Volk so brutal beschützt wie Luthic. Er sagt voraus, dass der Krieg enden und Luthic die einzige überlebende Gottheit sein wird, und dass die Höhlenmutter den Thron der Götter besteigen wird, um ihre Kriegerkinder zu regieren.



an den Rand des Wahnsinns getrieben und brabbeln fortan nur noch über Omen und Prophezeiungen, andere werden mit übernatürlicher Macht erfüllt und steigen zu Stammesführern auf.

Augen des Gruumsh. Einige wenige Orks, die von der Macht Gruumshs berührt wurden, erlangen die ultimative Ehre, einen kleinen Teil des übermächtigen Zorns des Gottes in sich tragen zu dürfen. Dieser Zorn manifestiert sich in Form von Magie, die ihre Waffen stärkt und dem Stamm hilft, Siege zu erringen. Um ein Auge des Gruumsh zu werden, muss ein Ork, der von seinem Gott auserwählt wurde, als Zeichen der Loyalität eines seiner Augen herauschneiden. Er opfert einen Teil seiner Sicht im Austausch für göttliche Macht. Diese göttlich gezeichneten Orks werden als lebende Verbindung zu Gruumsh verehrt und mit Respekt behandelt, selbst wenn sie alt und schwach geworden sind.

ILNEVAL, „DER KRIEGSMACHER“

Ilneval ist die loyale rechte Hand von Gruumsh. Er ist der Gott, der die Angriffe plant und die Strategien entwickelt, die es den Streitmächten des Einäugigen erlauben, das Schlachtfeld zu beherrschen und ihre Kriegswägen mit Beute und abgeschlagenen Köpfen zu füllen. Ilneval steht mit seinem blutigen Schwert da und beruft jene, welche die Wogen der Schlacht verstehen, in den Rat an seinem Feuer, damit sie die Kunst der Kriegsführung erlernen.

Fähige Strategen. Orks, die früh eine Begabung für die Nuancen der Gefechtsführung zeigen, werden als vom Kriegsmacher auserkoren betrachtet und darauf vorbereitet, als Klingen von Ilneval zu dienen. Diese sind Hauptleute in der Schlacht, die dem Befehl des Stammeshäuptlings unterstehen und einen Teil der Krieger an strategischen Punkten in den Kampf führen. Eine Klinge von Ilneval ist ein furchterregender Feind, der ein unheimliches Gespür dafür zu haben scheint, wann er sich bewegen und wann er zuschlagen muss. Er ist in der Lage, die Schwächen seiner Feinde auszunutzen wie ein hungriger Wolf.

BAHGTRU, „DER BEINBRECHER“

Trotz des Einflusses von Ilneval sind Orks im Krieg brutal und werden es immer sein. Bahgtru verkörpert die Stärke und Skrupellosigkeit, mit der Orks ihre Feinde überwältigen. Er ist es, der einen Ork seine ganze Kraft in jeden Hieb und jeden Stoß legen lässt, um so viel Schaden wie möglich zu verursachen.

Furchtlos und mächtig. Die Mythen erzählen, dass Bahgtru auf der Jagd war, als er vom mächtigsten der Behire überrascht wurde, einem mit Hunderten von Beinen. Mit einem Mal fand sich Bahgtru von den Windungen der Kreatur umschlungen und von ihren Beinen gepackt. Niemand war jemals dem Griff des Behirs entkommen, doch Bahgtru sah dies als ultimative Prüfung seiner Stärke. Er lachte über sein Glück. Eines nach dem anderen brach Bahgtru die Beine des Behirs und befreite sich aus seinem Griff. Das Kreischen der Kreatur wurde der Blitz des Sturms und ihr gebrochener Oberschenkelknochen das Symbol von Bahgtrus Anhängern, weil es sie daran erinnert, dass alles durch überlegene Stärke zerbrochen und besiegt werden kann.

Wetteifern in Grausamkeit. Die meisten jungen Orks, auf die ein Abenteurer stößt, sind Anhänger des Beinbrechers. Orks, die sich Bahgtru verschreiben, versuchen die ganze Zeit, ihre überlegene Stärke und Ausdauer zu beweisen, durch grausame Wettkämpfe mit ihren Stammesbrüdern, unprovokierte Feindseligkeiten und großen Erfolg im Kampf. Wer diese Prüfungen meistert, wird es sich schließlich verdienen, dass Gruumsh seinen unerschütterlichen Blick auf ihn richtet.

Der Heilige Stier. Orks von Bahgtru reiten manchmal auf Auerochsen in die Schlacht, großen Kreaturen, die an Rinder erinnern, aber viel wilder sind (ihre Spielwerte findest du in Anhang B). Dadurch ehren sie sowohl die Kreatur als auch ihre Gottheit, da die Legenden besagen, dass auch Bahgtru auf einem großen Stier in den Kampf ritt. Kein Ork wird eines dieser heiligen Tiere essen oder verwunden, da sie glauben, dass sie mit Bahgtrus Geist erfüllt sind.

NICHT ALLE SCHWACHEN UNTER DEN ORKS WERDEN ALS DIENER VON YURTRUS UND SHARGAAS ANERKANNT. EINIGE SCHICKEN SIE IN DIE STÄDTE DER MENSCHEN, UM DUNKLE MISSIONEN ZU ERFÜLLEN. SEID AUF DER HUT VOR IHNEN!

- ELMINSTER

LUTHIC, „DIE HÖHLENMUTTER“

Während Groomsh die Orks wie in Raserei zum Sieg über ihre Feinde antreibt, ist es doch der Einfluss von Luthic, seiner Frau, der sie als Volk eint und sie zu einem großen Ganzen macht. Sie ist die Macht, die verhindert, dass der explosive Zorn Groomshs die Orks auseinanderreißt. Ohne die Anhänger von Luthic wäre das Volk der Orks vielleicht nicht mehr als eine kleine Schar kriegesischer Nomaden, die ein bedeutungsloses Dasein fristet, keine Streitmacht, die zu großer Vernichtung imstande ist.

Weitab des Kriegsfeuers eines Baus, in den schützenden Tiefen der Höhlen, kümmern sich die Anhänger von Luthic um die Orkbrut, damit sie so stark und grausam wird wie ihre Vorgänger. Indem sie Aberglauben, Omen und Traditionen nutzen, können diese Klauen von Luthic den Stamm durch Rituale, Furcht und – wenn nötig – Gewalt zusammenhalten.

Klauen des Bären. Luthic soll oft die Gestalt eines gewaltigen Höhlenbären annehmen. Ihre Anhänger ehren diesen Aspekt, indem sie Höhlenbären als Haustiere halten, welche die Welpengehege beschützen, die von zankenden Orkkindern gefüllt sind. Orkfrauen, die sich Luthic verschreiben, lassen ihre Nägel lang wie Klauen wachsen und malen sie schwarz an, um die furchterregenden Krallen ihrer Göttin nachzuahmen. Luthic belohnt sie, indem sie ihre Klauen so stark und hart wie Eisen macht.

Die Festung halten. Die Anhänger von Luthic beschützen nicht nur die Jungen und die Nahrungsvorräte des Stammes, sie dienen auch als Handwerker und Baumeister. Sie fertigen grobschlächtige Waffen, Rüstungen und die wenigen Gegenstände, welche die Orks für ihr tägliches Leben benötigen. Ist der Stamm auf Plünderungen ausgezogen, wird von ihnen erwartet, dass sie sich tiefer in die Höhlen des Baus graben, um mehr Lebensraum für die immer größer werdende Bevölkerung zu schaffen.

YURTRUS, „DIE WEISSE HAND“

Yurtrus wird oft abgebildet als von Fäulnis verzehrt und mit nässenden Pusteln bedeckt. Sein ganzer Körper erscheint abstoßend bis auf seine Hände, die absolut weiß und ohne jeden Makel sind. Yurtrus besitzt keinen Mund und gibt niemals einen Laut von sich, damit er in absoluter Stille zu jenen kommen kann, die er erwählt hat.

Die Anhänger von Yurtrus dürfen am Rand des Stammes leben, doch betrachtet man sie mit Abscheu und Unbehagen. Mit anderen Orks interagieren sie vor allem, wenn es zu einem Todesfall kommt. Sie beanspruchen die Knochen gefallener Krieger, um sie dem Gebeinhaus des Yurtrus hinzuzufügen. Manchmal erscheinen sie auch während schamanistischer Riten, bei denen sich Geister zeigen.

Die Weißen Hände. Schamanen, die dem telepathischen Flüstern von Yurtrus lauschen, beschreiten den gefährlichen Pfad zwischen den Lebenden und den Toten und erhalten dadurch unheimliche Mächte. Durch die geistige Zwischsprache mit ihrem Gott beginnen sie zu verstehen, wie sie die Magie des Todes verwenden können. Diese Schamanen, die als Weiße Hände oder Hände von Yurtrus bekannt sind, färben ihre Hände mit weißer Asche oder tragen blasse Handschuhe aus Elfenhaut, um ihre Verbindung mit der Macht von Yurtrus zu zeigen. Die Nekromantie, welche die Schamanen von Yur-

trus nutzen, wird von vielen Orks als Tabu betrachtet, was dafür sorgt, dass der Stamm sie sowohl verehrt als auch fürchtet.

Schleuser der Toten. Orks, die einen ehrenvollen Tod sterben, werden von den Priestern des Yurtrus zu Groomsh geschickt. Die Priester suchen die Leichen solcher gefallenen Helden und trennen ihre Köpfe vom Körper. Anschließend kochen oder räuchern sie diese, um das meiste Fleisch zu entfernen, und brechen dann mit einem rituellen Schlag die Nasenwurzel heraus, damit der Schädel aussieht, als hätte er nur ein Auge. Orks, die der Stärke und Wildheit eines Feindes Respekt erweisen wollen, könnten ihn ehren, indem sie seinen abgetrennten Schädel ähnlich behandeln. Die Leiche eines Orks, der in einem verlorenen Kampf starb, wird zurückgelassen; er war schwach und verdient es nicht, sich Groomsh anzuschließen. Wer an hohem Alter stirbt, wurde für gewöhnlich schon in die Umarmung von Yurtrus aufgenommen. Seine Knochen werden verwendet, um in dem Bereich des Hortes, welcher der Anbetung von Yurtrus gewidmet ist, Möbel und andere Aufbauten herzustellen.

Erwählte des Yurtrus. Orks, die unter schrecklichen Krankheiten leiden, werden in die Umarmung von Yurtrus gebracht und wie geschätztes Vieh gepflegt. Sie werden Genährte genannt und gelten als die Auserwählten des Gottes, weil sie dazu auserkoren wurden, seine ansteckende Botschaft unter den Feinden zu verbreiten. In der Nacht oder bei starkem Regen stürmen diese infizierten Orks auf das Lager eines Feindes zu, oft durch einen Pfeilhagel, um ihre Sieche in den Reihen der Gegner zu verbreiten.

SHARGAAS, „DER NACHTFÜRST“

Shargaas ist der Gott der Dunkelheit und des Unbekannten. Er ist geheimnistuerisch und mörderisch, und für alle außer Groomsh gefährlich. Sein Reich ist die Dunkelheit, durch die keine Kreatur, die sich ihm nicht verschworen hat, zu blicken vermag.

Für andere Orks sind Anhänger des Shargaas verkommene und verdrehte Wesen, die keine Ehre haben und in den Schatten lauern. Sie wurden von Yurtrus abgelehnt, weil sie sich nicht als Wächter der Toten eignen, und leben somit noch tiefer im Hort, nahe den Eingängen zu Shargaas' Reich. Dort in der Dunkelheit werden Orks, die verstoßen wurden, um ihrem Schicksal zu begegnen, entweder als Mitglieder vom Kult des Shargaas aufgenommen oder als Opfer von dessen Anhängern in Stücke gerissen und verschlungen.

Die Schwachen ausmerzen. Auch wenn die meisten Anhänger des Nachtfürsten Ausgestoßene sind, die in den abgelegenen Winkeln des Hortes fernab des Stammes leben, gibt es auch einige, die sich als gewöhnliche Krieger ausgeben und unter die übrigen Orks mischen. Diese Agenten wählen die schwächsten Mitglieder eines Stammes aus und räumen sie aus dem Weg, um so die Gruppe und das Volk als Ganzes zu stärken. Kurz nach seiner Geburt muss ein Ork zeigen können, dass er zu einem fähigen Krieger heranwachsen wird, oder ihm droht ein Besuch der Kultisten von Shargaas. Diese Kultisten lauern auch jenen auf, die sich als ineffektive Anführer oder Kämpfer erwiesen haben, und schleppen sie in Shargaas' dunkle Höhlen, wo sie rituell ermordet und verschlungen werden.

Dieses Ausmerzen der Schwachen und Unwürdigen erkennt der Stamm als notwendig an, doch ist es ein Tabu, darüber zu sprechen. Von denen, die verschwinden, sagt man nur, dass sie „bei Shargaas“ sind, und verliert kein Wort mehr über sie.

Zweckbündnis. Hat es ein Kriegshauptling mit einem besonders fähigen Feind zu tun, der direkten Angriffen widersteht, ruft man vielleicht die Kultisten von Shargaas, um einen gegnerischen Anführer zu ermorden, eine einflussreiche Geisel zu entführen oder einen wertvollen Gegenstand zu stehlen.

Groomsh blickt nicht immer wohlwollend auf eine derartige List, weil Orks ihre Ziele durch geradlinige Angriffe und Brutalität erreichen sollen. Trotzdem ist der Anführer des Shar-

gaas-Kults bereit, eine solche Aufgabe zu erfüllen, sollte der Häuptling die Unterstützung des Nachtfürsten suchen – aber nicht ohne einen Preis. Im Austausch für die ehrlosen Dienste schließt der Anführer einen Pakt mit dem Kriegshäuptling, der ihn mit Nahrung, Werkzeugen, Sklaven oder etwas anderem versorgt, das der Kult benötigt.

LEBEN IM STAMM

Orks überleben durch Brutalität und Masse. In ihrem Leben ist kein Platz für Schwäche. Jeder Krieger muss stark genug sein, um sich das, was er braucht, mit Gewalt zu nehmen. An Verträgen, Handelsabkommen oder Diplomatie sind Orks nicht interessiert. Ihnen ist nur wichtig, ihre unersättliche Gier nach Kampf zu stillen, ihre Feinde zu zerschmettern und ihre Götter zu besänftigen.

HOHE GEBURTENRATE

Um die vielen Toten auszugleichen, die ihre endlosen Kriege in den eigenen Reihen fordern, vermehren sich Orks sehr schnell (sie sind auch nicht wählerisch, wenn es darum geht, mit wem sie sich paaren – was der Grund ist, warum es Kreaturen wie Halborks und Ogrillons gibt). Frauen, die kurz vor der Geburt stehen, werden von ihren anderen Aufgaben befreit und in die Welpengehege gebracht, damit sich Luthics Anhänger um sie kümmern.

Orks leben nicht in Partnerschaften. Die einzige Paarbindung, die es in einem Stamm gibt, ist der Augenblick der Fortpflanzung. Zu anderen Zeiten sind sich Männer und Frauen mehr oder minder gleichgültig. Alle Orks betrachten die Fortpflanzung als banale Notwendigkeit des Lebens, der sie keine besondere Bedeutung beimessen.

Mit 4 Jahren gilt ein Ork als Jugendlicher, mit 12 Jahren ist er vollständig ausgewachsen. Zwar werden die meisten Orks nicht älter als 25 Jahre, weil sie dem Krieg oder Krankheiten zum Opfer fallen, doch können sie leicht auch 40 Sommer erleben und bis zum Tod relativ gesund bleiben. Luthics göttlicher Segen vermag das Leben eines Orks weiter zu verlängern, doch ist Groomsh nie glücklich, wenn sie diese Macht verwendet, und blickt voller Missgunst auf jene, die auf diese Weise „gesegnet“ sind.

ZUKÜNFTIGE KRIEGER

Junge Orks müssen schnell reifen, um ihre gefährliche Erziehung zu überleben. Schon in frühen Jahren erleben sie Prüfungen der Stärke und brutale Wettkämpfe statt mütterlicher oder väterlicher Liebe. Wenn ein Kind einen Knüppel oder ein einfaches Messer führen kann, beginnt es seinen Willen durchzusetzen, während es lernt, wie man kämpft, in der Wildnis überlebt und die Götter fürchtet.

Sind Kinder diesen Widrigkeiten nicht gewachsen, werden sie aus dem Stamm aussortiert, tief in den Bau gebracht und dort zurückgelassen, auf dass die Anhänger von Yurtrus oder Shargaas sie annehmen oder verstoßen mögen. Ein ausgewachsener Orkkrieger ist darauf vorbereitet, dass sein Leben nur einem Zweck gilt: dem Kampf.

SUCHEN UND ZERSTÖREN

Ist ein Stamm in Bewegung, haben Orkkrieger die Anweisung, die Umgebung nach jeder Gelegenheit abzusuchen, Blut zu vergießen und ihren Göttern Ruhm zu bringen. Oft wechseln sich Gruppen von Kriegern dabei ab, wobei die eine auf Plünderungen auszieht, sobald die andere zurückkehrt, beladen mit abgetrennten Köpfen, Säcken voller Beute und Armen voller Nahrung. Krieger dienen auch als Kundschafter, die detaillierte Berichte über die Region mitbringen, damit der Häuptling planen kann, wohin er die nächste Gruppe schickt.

Das Gebiet, das Orks mit ihren Streifzügen abdecken, kann sich über Meilen um ihren Hort erstrecken – wodurch jedes

nahe Lager oder jede Siedlung von Elfen, Zwergen und Menschen in Gefahr ist. Stoßen Orks auf ein Ziel, das zu groß ist, um es direkt anzugreifen, lauern sie an Versorgungsrouten Karawanen und Reisenden auf, um ihren Frust abzulassen. Wenn ein Stamm nicht an seinen Plünderungen gehindert wird, kann er auf diese Art eine ganze Weile überleben.

KRIEGSWÄGEN

Orks plündern und brandschatzen, wohin sie auch gehen. Alles ist Beute, und Beute ist immer etwas, auf das man stolz sein kann. Um so viel Nahrung und Waren wie möglich zum Hort schleppen zu können, besitzt jeder Stamm einen robusten Kriegswagen. Da Orks schlechte Handwerker sind, wurden die meisten ihrer Wagen aus menschlichen oder zwergischen Festungen gestohlen und anschließend mit orkischen Verzierungen geschmückt.

Ein Kriegswagen ist der Stolz jedes Häuptlings, vergleichbar mit dem Banner oder der Flagge einer menschlichen Armee. Viele sind gepanzert und mit grässlichem Schmuck und grausigen Trophäen behangen, die von Haken und Speeren baumeln. Ein Kriegswagen ist ein guter Schutz gegen Pfeile, wenn Orks eine Elfenfestung belagern, oder nach entsprechendem Umbau ein mächtiger Rammbock, sollte eine Siedlung es wagen, die Tore zu schließen und den Weg zu Schätzen und leckerem Essen zu versperren.

Ein schwer beladener Wagen, der nur von den stärksten Orks nach Hause gezogen werden kann, ist ein Zeichen großen Erfolgs. Gelingt es selbst Schwächlingen, ihn zu bewegen, zeugt das für eine beschämende Beute.

Der Verlust des Kriegswagens kann die Autorität eines Häuptlings einbrechen lassen und dafür sorgen, dass der Stamm sich im Chaos selbst zerfleischt und sich die Überlebenden verstreuen, um sich entweder neuen Stämmen anzuschließen oder selbstständig umherzuziehen. Andererseits erhalten Krieger, die mit einem schwer beladenen Wagen zurückkehren oder ihn heldenhaft gegen Diebe verteidigen konnten, großen Respekt und steigen in der Hierarchie des Stammes in die höchsten Ebenen auf.

ALLE SIND KÄMPFER

Die meisten Orks, die zurückbleiben, wenn die Krieger auf Plünderungen ausziehen, sind schwächer als ihre Stammesgenossen oder anderweitig nicht für ein Leben des Kampfes geeignet. Anhänger von Luthic fallen in diese Kategorie, ebenso wie einige der Gefolgsleute von Yurtrus oder Shargaas. Doch selbst diese Orks sind im Kampf ausgebildet, und es wird von allen erwartet, sich wie Krieger zu verhalten, wenn der Hort angegriffen oder bedroht wird. Unterstützt werden sie dabei auch von den Orog des Stammes, die vor allem dafür sorgen sollen, dass der Hort vor Eindringlingen sicher ist.

BESONDERE FEINDE

Wenn Orks eine Siedlung von Menschen oder Halbblingen angreifen, töten sie jeden, der eine Gefahr darstellt, aber sie sind eher daran interessiert, Beute und Nahrung zu finden, statt ein Gemetzel zu veranstalten. Die Alten, Kinder und alle, die schwach oder unterwürfig erscheinen, könnten dem Tod entkommen. Indem sie die Bevölkerung mehr oder weniger verschonen, lassen sich Ork-Anführer die Möglichkeit offen, später zur Siedlung zurückzukehren und sie erneut zu plündern.

Treffen Orks auf Elfen, sieht alles anders aus. Die Feindschaft zwischen den beiden Völkern geht tief, und kein Ork wird jemals einen Elfen am Leben lassen. Im Kampf gegen ihre Erbfeinde werden Orks so rasend, dass sie sogar vergessene Schätze und Wertsachen für den Stamm zu erbeuten. Die einzigen Trophäen von Wert sind die Köpfe ihrer Feinde.

Orks behandeln Zwerge anders als ihre übrigen Feinde, da sie deren Wohnstätten begehren. Gelingt es einem Stamm,



sich in eine Zwergenfeste zu kämpfen, wird jeder abgeschlachtet, der sich der einfallenden Streitmacht in den Weg stellt, aber dem Stamm geht es mehr um ein sicheres Heim. Er wäre auch zufrieden, wenn alle Zwerge fliehen würden.

STÄRKE RESPEKTIERT STÄRKE

Orks schätzen körperliche Kraft und eindrucksvolle Kampffähigkeiten in jeder Ausprägung. Entsprechend nehmen sie manchmal andere Kreaturen in ihre Reihen auf. Nicht selten geben sich Orks mit Werebern und Eltins ab, um die Kampfkraft des Stammes zu erhöhen. Wird einem Troll ausreichend Nahrung und Beute versprochen, könnte auch er sich kurzfristig dem Stamm anschließen.

Eine Gruppe Orks kann von bösen Wesen großer Macht beherrscht werden, und akzeptiert diese unterwürfige Rolle, weil sie dazu gezwungen ist oder weil es eine gewisse Sicherheit bietet. Grüne Drachen beispielsweise verwenden Orks manchmal als Wachen oder Schocktruppen. Auch werden sie mitunter in den Dienst von Frostriesen oder Feuerriesen gelockt, die sie für ihre Loyalität „belohnen“, indem sie sie zu Sklaven machen.

Wenn ein Stamm besiegt und aus seinem Hort vertrieben wird, könnten die Überlebenden unter den Einfluss einer starken, aber einfältigen Kreatur geraten, wie einem Hugelriesen oder Oger. Es kommt auch vor, dass außergewöhnlich starke und charismatische Menschen böser Gesinnung abtrünnige Orks anführen, die keinen eigenen Stamm mehr besitzen.

WENN SICH STÄMME VERBÜNDEN

Ein Orkstamm hat für gewöhnlich nicht mehr als einige Hundert Mitglieder, weil eine größere Gruppe schwer zu beschaffende Mengen an Ressourcen bräuchte, um stark zu bleiben. In der Regel begegnet ein Stamm einem anderen mit Misstrauen oder offener Feindseligkeit, da er die rivalisierenden Orks in erster Linie als Konkurrenten um Nahrung und Beute sieht.

Unter besonderen Umständen jedoch verbünden sich Stämme, die gemeinsame Ziele verfolgen. Das Ergebnis ist eine Orkhorde – ein Meer aus geifernden Schlächtern, das über das Land spült und nichts als Verwüstung zurücklässt. Ein derartiges Ereignis ist extrem selten, doch die Folgen können ganze Nationen zu Fall bringen.

KULTUR UND GLAUBE DER ORKS

Orks leben in ständiger Furcht vor ihren Göttern, und ihr Verhalten ist eine Folge dieser Mentalität. Sie glauben, den Einfluss der Götter überall in der Welt sehen zu können, die sie umgibt. Die Priester des Stammes stehen in der Verant-

wortung, diese Zeichen und Omen, gute wie schlechte, zu deuten und zu entscheiden, wie der Stamm reagieren soll.

Als Volk besitzen Orks keine auffälligen und universellen sozialen Merkmale, allerdings gibt es einige Gemeinsamkeiten in Form der grobschlächtigen Schrift, die alle Orks nutzen, und in der Art, wie sie Farbpigmente verwenden, um sich und ihre Horte zu verzieren und zu kennzeichnen.

OMEN UND ABERGLAUBEN

Orks glauben, dass jede noch so unbedeutende Entdeckung und jedes Ereignis – Klauenspuren eines Bären an einem Baum, ein aufsteigender Krähenschwarm oder ein plötzlicher Windstoß – ein Zeichen der Götter sein könnte. Hat der Stamm bereits ähnliche Omen gesehen, wissen die Priester, wie es zu deuten ist, kann ein Zeichen jedoch nicht eindeutig zugeordnet werden, müssen die Priester stunden- oder tagelang meditieren, um eine Vision seiner Bedeutung zu erhalten.

Jede Gruppe von Orks hat besondere abergläubische Rituale und achtet auf bestimmte Omen. Dies unterscheidet sich von Stamm zu Stamm und basiert oft früheren Erlebnissen seiner Mitglieder. Hier einige Beispiele:

- Wenn ein Zwerg oder Mensch beim Tod seine Götter anruft, musst du die Ohren der Leiche drei Tage bei dir tragen und anschließend verbrennen oder begraben, um die Rache der Götter zu vermeiden.
- Drei Raben sind immer ein gutes Zeichen.
- Es bringt Glück, dorthin zu spucken, wo man schlafen wird.
- Gnomenknochen können vor Krankheiten schützen, wenn man sie am Körper trägt.
- Stehe niemals in einem Ring aus Steinen, Pilzen oder anderen Dingen.
- Es bringt Pech, vor der Schlacht eine Sternschnuppe zu sehen. Um sich davor zu schützen, muss man einen Stein verschlucken.
- Ein Tribut von Elfenohren bringt Gruumshs Gunst.
- Wenn du bei Morgengrauen vor einer langen Reise fünf Steine vergräbst, wirst du immer deinen Weg zurück zum Kriegsfeuer finden.
- Wenn du dreimal mit dem Fuß aufstampfst und „Gruumsh“ murmelst, kannst du böse Magic abwehren.

SYMBOLE ALS SCHRIFT

Orks besitzen ein Schriftsystem, das auf dem der Zwerge basiert, aber ihre Kultur misst dem Lesen und Schreiben nur eine sehr geringe Bedeutung bei. Ein Stamm verfügt nur über wenige Aufzeichnungen und seine Mitglieder schreiben selten Gedanken nieder. Wenn Orks schriftlich kommunizieren müssen, nutzen sie grobschlächtige Symbole, um grundlegende Informationen zu übermitteln wie „hier Lebensmittellager“, „Gefahr“ oder „geh dort lang“. Ein Plündertrupp könnte solche Zeichen für andere Krieger hinterlassen, die später durch das Gebiet reisen. Gebirgsführer, Druiden und Waldläufer anderer Völker sind mit vielen dieser Symbole vertraut, sodass sie ihre Schützlinge davor bewahren können, unabsichtlich in das Revier eines Stammes zu stolpern.

FARBEN DER EROBERUNG

Drei Farben haben eine besondere Bedeutung für alle Orks, und sie verzieren ihre Körper, Besitztümer und Horte mit Pigmenten, die diese Farben hervorbringen. Rotes Ocker steht für Blut, grauweiße Asche für den Tod, und Kohle für die Dunkelheit.

Die ungeschriebenen Gesetze, die den Status jedes Einzelnen in einem Stamm bestimmen, manifestieren sich darin, in welchem Ausmaß der Ork diese drei Farben an sich und seinen persönlichen Gegenständen verwendet. Beispielsweise könnte der Kriegshäuptling der Einzige sein, der das Recht hat, seine Hauer mit rotem Ocker zu färben, während sich in einem anderen Stamm die Krieger Streifen von Asche in die Kleidung schmieren, um ihre sichere Rückkehr von einer Plünderung anzudeuten.

ORKS IM SPIEL

Die meisten Orks wurden zu einem Leben der Zerstörung und des Gemetzels indoktriniert. Aber im Gegensatz zu Kreaturen, deren innerstes Wesen böse ist (wie Gnolle), ist

ORKS ALS UTERGEBENE

Durch ihre kulturell konditionierte Tendenz, sich vor größerer Stärke zu verbeugen, können Orks von mächtigen und charismatischen Individuen unterjocht werden. Böse menschliche Zauberwirker und Herrscher haben eine besondere Vorliebe dafür, Orks mittels Gewalt oder Täuschung in ihren Dienst zu zwingen. Der Anführer einer großen Streitmacht könnte über einen Stamm herfallen, den Kriegshäuptling töten und die übrigen Orks einschüchtern und unterwerfen.

Ein Zauberwirker nutzt für gewöhnlich verschlagenere Methoden. Er könnte Magie einsetzen, um falsche Omen zu beschwören, die den Stamm ängstlich und gehorsam machen. Ein Magier könnte einige Orks, die direkt dem Kriegshäuptling unterstehen, manipulieren und sie als Handlanger verwenden, um den Stammesführer zu stürzen. Den anschließenden Führungswechsel mag der Magier mit Zeichen begründen, die angeblich von den Göttern stammen (in Wahrheit aber nichts anderes sind als geschickt gewirkte Illusionen). So verwandelt sich der Stamm in eine ergebene Streitmacht, die nur danach giert, den Befehlen des neuen Kriegshäuptlings zu folgen.

Die Überlebenden eines Stammes, der durch eine Niederlage vernichtet wurde, versuchen manchmal, mit ihren Kampffertigkeiten Arbeit zu finden (einzeln oder in kleinen Gruppen), und bieten ihre Dienste jedem an, der dafür zu zahlen bereit ist. Diese Söldner mögen vielleicht stolz auf ihre scheinbare Unabhängigkeit sein, doch sind sie immer bestrebt, ihren Teil eines Abkommens einzuhalten, weil sie von ihrem Auftraggeber bezahlt werden wollen, statt für einen Vertragsbruch gejagt zu werden.

DER BLICK DES EINAUGES BRINGT VIELEN ORKS DEN WAHNSINN.

- ELMINSTER



es möglich, dass ein Ork, der außerhalb seiner Kultur aufwächst, eine eingeschränkte Befähigung zu Empathie, Liebe und Mitgefühl entwickelt.

Doch wie kultiviert ein Ork auch erscheinen mag, seine Blutgier brodelte direkt unter der Oberfläche. Wegen seiner instinktiven Liebe zur Schlacht und der Begierde, seine Stärke zu beweisen, steht ein Ork, der in der Zivilisation zu leben versucht, vor einer schwierigen Aufgabe.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE FÜR ORKS

W6 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich übergebe niemals meine Waffe.
- 2 Ich begrüße jede Gelegenheit, mich im Kampf zu beweisen.
- 3 Ich verhalte mich immer so, als stünde ich kurz davor, alle in meiner Nähe umzubringen.
- 4 Ich liebe eine gute Schlägerei.
- 5 Ich trinke das Blut von Monstern, um mir ihre Macht einzuverleiben.
- 6 Ich singe in der Schlacht orkische Kriegsgesänge.

IDEALE FÜR ORKS

W6 Ideal

- 1 **Stärke.** Überlegene Stärke zu zeigen, bringt Ehre für Gruumsh. (Beliebig)
- 2 **Können.** Alle Feinde zu töten, ist der Weg zur Größe. (Böse)
- 3 **Vorherrschaft.** Ich werde Ruhm erlangen, wenn alle vor meiner Macht erzittern. (Böse)
- 4 **Einschüchterung.** Von den Schwächlingen, die mich fürchten, nehme ich mir alles, was ich will. (Böse)
- 5 **Ruhm.** Die Ziele des Stammes scheren mich nicht. Persönlicher Ruhm ist, was ich begehre. (Chaotisch)
- 6 **Wildheit.** Ich lasse mich von nichts und niemandem kontrollieren. (Chaotisch)

BINDUNGEN FÜR ORKS

W6 Bindung

- 1 Ich werde meinen Stamm bis zum Tod verteidigen.
- 2 Jede große Entscheidung, die ich treffe, beruht auf Zeichen und Omen der Götter.
- 3 Ich trage die Zähne eines großen Kriegers um den Hals. Sie inspirieren mich, in der Schlacht große Taten zu vollführen.
- 4 Um Gruumsh zu rächen, töte ich jeden Elfen, den ich erblicke.
- 5 Ich werde jene finden und vernichten, die meinen Stamm ausgelöscht haben.
- 6 Ich verdanke mein Überleben einem Angehörigen eines anderen Volkes.

MAKEL FÜR ORKS

W6 Makel

- 1 Ich habe ein ruhiges Temperament und lasse mich von Beleidigungen nicht beeindrucken.
- 2 Ich fürchte keine Götter und bin nicht abergläubisch.
- 3 Mein Zorn kann nur schwer geweckt werden, doch ist er einmal erwacht, wüte ich in Raserei, bis alle Gegner tot zu meinen Füßen liegen – was auch immer es kostet.
- 4 Ich verstehe den Wert der Zivilisation und der Ordnung, die sie mit sich bringt.
- 5 Ich vertraue niemandem.
- 6 Ich glaube daran, dass es wichtiger ist, auf jede erdenkliche Art zu überleben, um an einem anderen Tag weiterkämpfen zu können.

ORKNAMEN

Nicht immer besitzt der Name eines Orks eine Bedeutung in seiner Sprache, und die größten Orks erhalten Beinamen von ihren Stammesgenossen.

ORKNAMEN

W12	Männliche Namen	Weibliche Namen	Beiname
1	Grutok	Kansif	Der/die Dreckige
2	Lortar	Ownka	Schädelspalter
3	Azug	Emen	Augenspießer
4	Shugog	Sutha	Eisenfang
5	Urzul	Myev	Häuter
6	Ruhk	Njega	Knochenmalmer
7	Mobad	Baggi	Fleischfetzter
8	Shamog	Shautha	Unheilshammer
9	Mugrub	Ovak	Elfenschlächter
10	Bajok	Vola	Rückenbrecher
11	Rhorog	Engong	Todesspeer
12	Jahrukk	Volen	Der/die Brutale

HALBORKS

Die Geschichten der Menschen beschreiben Orks als wollüstige Monster, die andere Humanoide schwängern wollen, um ihre Saat zu verbreiten. In Wahrheit paaren sich Orks nur dann mit anderen Kreaturen, wenn sie glauben, dass dies den Stamm stärken wird. Stoßen Orks auf Menschen, die ihnen an Stärke und Wildheit gewachsen sind, schließen sie manchmal ein Bündnis, das mit einer Vermischung beider Blutlinien besiegelt wird.

Ein Halbork ist meist nicht weniger stark als ein reinblütiger Ork, dabei aber schlauer. Somit steigen Halborks oft schneller im Ansehen des Stammes auf, und es ist nicht ungewöhnlich, dass sie als Kriegshäuptling dessen Führung übernehmen.

OROGS

Orks glauben, die außergewöhnliche Stärke und Intelligenz eines Orog seien Gaben von Luthic, die dafür sorgen will, dass ihre Brut überlebt und gedeiht. Wird ein Orog geboren, geht ein Beben durch den Stamm, denn das Ereignis wird als großer Segen der Höhlenmutter betrachtet. Es kann aber auch zu Spannungen führen.

Ein Orog im Stamm stellt ein potenzielles Problem für den Kriegshäuptling dar: Wird der Orog ein mächtiger Ver-

bündeter werden oder ein gefährlicher Feind? Die meisten Kriegshäuptlinge schätzen ihre Position so sehr, dass sie den Titel niemals abgeben würden, auch nicht an einen eindeutig überlegenen Herausforderer. Der Häuptling könnte also versucht sein, den Orog zu töten, wenn er noch jung und schwach ist, doch würde das gewiss den Zorn Luthics auf ihn ziehen.

Einen Orog im Stamm aufzuziehen, birgt aus Sicht des Kriegshäuptlings das Risiko, dass er sich irgendwann erheben und die Macht an sich reißen wird. Aufgrund dieser Befürchtung werden Orog von den Priesterinnen Luthics versteckt gehalten und außerhalb der Sicht des Häuptlings aufgezogen.

DAS GLEICHGEWICHT WAHREN

Die meisten Kriegshäuptlinge begreifen nicht (oder wollen es nicht glauben), dass Orog in Wahrheit keine direkte Gefahr für ihre Herrschaft darstellen. Durch ihre bloße Anwesenheit dienen Orog als Kraft des Gleichgewichts. Sie werden von den Priesterinnen Luthics indoktriniert und sorgen dafür, dass Luthics Anhänger vor den aggressiveren Mitgliedern des Stammes sicher sind. Die meisten Orog ziehen nicht auf Plünderungen aus, da es ihre wichtigste Aufgabe ist, für die Sicherheit jener zu sorgen, die im Hort bleiben. Sie garantieren, dass der Stamm bestehen bleibt, selbst wenn die Plünderung misslingt und viele Krieger getötet werden. In Zeiten innerer Unruhe, wie nach dem Tod eines Häuptlings, überwachen die Orog die Wahl des neuen Anführers und verhindern, dass der Stamm auseinanderbricht. Orog wollen den Stamm nicht beherrschen, sondern zusammenhalten – was oft schwieriger ist.

UNGEWÖHNLICHE ROLLEN

Alle Orks leben am Rande von Chaos und blinder Raserei, und Orog sind keine Ausnahme. Manchmal kommt ein Orog vom Weg ab und wird eine Macht der Zerstörung, die den Stamm in Gruppen entsprechend ihrer Loyalitäten zu den Göttern spaltet. Bekriegen sich die Anhänger von Luthic und die Anhänger von Gruumsh, kann das Schisma den Stamm zerreißen und auslöschen.

Das andere Extrem sind Orog, die unter bestimmten Umständen eine bedeutende Rolle in der Schlacht oder der Führung übernehmen. Sicht sich der Stamm einem eindrucksvollen oder unerwarteten Feind gegenüber, vermögen die Ausdauer und Intelligenz eines Orog, der zum Häuptling oder Kriegermeister ernannt wurde, den Sieg herbeizuführen, wo ein weniger fähiger Anführer versagt hätte.

TANARUKKS

Ein Tanarukk ist eine abyssische Schöpfung, die von dämonischer Macht erfüllt ist. Er ist halb Dämon, halb Ork und streift in mörderischem Rausch durch die Welt. Seine dunkelrot leuchtenden Augen lodern unter dicken, hornartigen Brauen und seine Hauer und Klauen sind messerscharf. Weil die Haut von Tanarukks unnatürlich zäh ist, tragen sie selten eine Rüstung. Sie ziehen es vor, unbehindert in die Schlacht zu stürmen und Feinde in Stücke zu reißen oder mit ihrem dämonischen Hammer zu zerschmettern.

Ein Tanarukk entsteht, wenn sich ein Orkstamm von seinen Göttern abwendet und dem Dämonenfürsten Baphomet Opfer darbringt. Die Fürsten des Abyss sind immer interessiert an weiteren Anhängern, und die brutalen Orks lassen sich hervorragend korrumpieren. Ein Stamm, der am Rand der Zerstörung steht oder dessen Glaube an die Götter gebrochen ist, könnte Baphomet anflehen, die nächste Generation von Kriegern zu segnen. Dann erfüllt der Gehörnte König die Ungeborenen des Stammes mit dämonischer Macht, was eine Generation von Tanarukks hervorbringt.



Die Orkgottheiten betrachten einen solchen Verrat als Verbrechen, das nur mit der Auslöschung bestraft werden kann. Orks, die ihren Göttern treu ergeben sind, sehen Tanarukks als grässliche Ketzerei, die sofort vernichtet werden muss, wenn man sie erblickt.

Seltener kommt es vor, dass ein Mitglied eines anderen Volkes, das die Kontrolle über den Stamm erlangt hat, ein an Baphomet gerichtetes Ritual ausführt – in der Hoffnung, Tanarukks zu erschaffen, die er als Schocktruppen einsetzen kann. Nur die stärksten Kriegsherren und Zauberwirker vermögen eine solche Streitmacht unter Kontrolle zu halten. Oft wird der vermeintliche Eroberer von seinen eigenen Schöpfungen erschlagen.

ORK-HORTE

Jeder Orkstamm braucht ein Heim – einen Ort, an dem sich die Krieger nach einem Überfall einfinden können und der im Idealfall die Sicherheit aller Stammesmitglieder garantiert. Orks schlagen ihre Lager vor allem in Gebirgsregionen auf, um und in tiefen Höhlen oder großen Spalten im Fels. Auch wenn sie solches Gelände aus strategischen Gründen vorziehen, können sie sich an so gut wie jede Umgebung anpassen.

Das Lager wird getrennt nach den angebeteten Göttern eingeteilt. Wer Gruumsh, Ilneval, Bahgtru und Luthic verehrt, erhält die besten Teile des Hortes, während die Anhänger von Yurtrus und Shargaas in die tiefen, dunklen Ausläufer verbannt werden, abseits der übrigen Orks.

In der Mitte des Lagers steht das Kriegsfeuer des Stammes. Sobald das Kriegsfeuer entzündet ist, halten es die Priester von Gruumsh am Brennen, denn es symbolisiert den Zorn, der in Gruumshs niemals blinzelnem Auge lodert. Nachdem sie einen Gegner vernichtet haben, sammeln

sich die Orks um das Feuer, um den Sieg mit einem Festmahl zu feiern. Wenn ein Stamm sein Lager verlegt, werden glühende Holzscheite des Feuers in Schalen und Töpfen mitgenommen, um im nächsten Lager das Kriegsfeuer neu entfachen zu können.

Hat ein Stamm die Wahl, ob er einen an der Oberfläche gelegenen Ort oder einen gänzlich oder zum Teil unter der Erde beansprucht, entscheidet sich der Kriegshäuptling normalerweise für Letzteres. Eine Ruine an der Oberfläche, die ein anderes Volk zurückgelassen hat, könnte als temporäres Lager dienen. Die Ruinen von Elfensiedlungen sind davon jedoch ausgenommen. Wenn Orks auf einen solchen Ort stoßen, schleifen sie ihn bis auf die Grundmauern, sodass er nicht mehr bewohnt werden kann.

Ein Stamm bleibt so lange in einer Region, wie die Ressourcen der Umgebung zum Überleben reichen. Der Stamm benötigt genug Nahrungsquellen für die Sammler und Jäger, und genug Opfer für die Krieger. Müssen sich die Orks weiter und weiter von ihrem Hort entfernen, da Beute seltener wird, ist der Stamm nach Monaten oder Jahren gezwungen, weiterzuziehen und ergiebige Jagdgebiete ausfindig zu machen.

Gelegentlich ist ein Stamm in der idealen Situation, einen unterirdischen Bereich einnehmen zu können, der groß genug für alle Fraktionen des Stammes ist und sich in Reichweite stabiler Quellen für Nahrung und Beute befindet.

Die im Folgenden beschriebene und abgebildete Orkfestung ist ein Beispiel für einen solchen Ort, der die Bedürfnisse des Stammes für mehrere Jahre oder Jahrzehnte erfüllen kann. Die Festung verfügt über unterirdische Räume, die so ausgelegt sind, dass sie jeder religiösen Gruppe entsprechend Platz bieten, und ist von der Oberfläche nur durch gut zu verteidigende Zugänge erreichbar.

ORKFESTUNG



HAUPTKAMMER

Die Krieger, die Gruumsh und Ilneval verehren, übernehmen den Hauptbereich des Komplexes, eine große Höhle, in deren Zentrum sich das Kriegsfeuer befindet, mit einem Schrein für Ilneval am Rand. Der Mittelpunkt des Schreins ist ein blutbedecktes Schwert, das an der Wand hängt.

In diesem Bereich liegt auch ein Haufen zerbrochener Oberschenkelknochen, die einen Schrein für Bahgtru darstellen. Die Anhänger des Beinbrechers sind vor allem junge, draufgängerische Orks, die unbedingt ihre Stärke und Tapferkeit vor den Ältesten des Stammes beweisen wollen. Auch wenn es in der Festung genug Platz gibt, leben sie oft außerhalb des Eingangs in behelfsmäßigen Unterkünften mit improvisierten Wehranlagen, um ihre Ältesten zu beschützen und die verwundbaren Stellen der Festung zu verteidigen.

An einer Seite der Kammer, abseits der Schlafplätze der Krieger, liegt die Kampfgrube, ein abgesenkter und umzäunter Bereich, in dem Orks Meinungsverschiedenheiten klären oder Wettkämpfe der Stärke austragen.

QUARTIER DES KRIEGSHÄUPTLINGS

An die Hauptkammer grenzt der Raum, in dem der Kriegshäuptling lebt, Rat hält und Gruumshs Segnungen und Bestrafungen vollzieht. Die beste Beute und die besten Trophäen werden in diesem Raum als Eigentum des Häuptlings aufgetürmt. Ein Feuer, nicht so groß wie das Kriegsfeuer, brennt in der Mitte.

Neben dem abgetrennten Schlafbereich des Kriegshäuptlings steht ein Schrein für Gruumsh, der aus einem groben steinernen Abbild des Einäugigen besteht, umgeben von blutigen Opfergaben.

HÖHLEN DER ANFÄNGER VON LUTHIC

Orks, die sich Luthic verschrieben haben, sind in einer Höhle abseits der Hauptkammer untergebracht, wo sie die Jungen beschützen und die Nahrungsvorräte bewachen. Diese Orks übernehmen Gefangene, die von Plünderungen mitgebracht werden, und nutzen sie als Sklaven, um neue Wohnräume auszuheben und andere niedere Arbeiten zu verrichten.

Die meisten Anhänger von Luthic leben im Bereich nahe der Welpengehege, wo die jungen Orks aufgezogen werden, bis sie alt genug sind, dem Stamm Nutzen zu bringen. Die Sklaven hausen in einer kleinen angrenzenden Kammer (wenn sie nicht zum Arbeiten gezwungen werden), bewacht von einer Gruppe Höhlenbären, die Luthics Anhänger als Haustiere halten.

Viele von Luthics Priesterinnen haben Quartiere in einer nahen Höhle, in der sich auch der Schrein der Göttin befindet. Sie wird von einer grobschlächtigen Steinstatue verkörpert, deren Klauen mit Kohle und deren Körper mit rotem Ocker beschmiert ist.

HÖHLEN DER ANHÄNGER VON YURTRUS

Die Anhänger von Yurtrus haben sich an der Schwelle zu den tieferen Bereichen der Höhlensysteme niedergelassen. Sie sind die Bewahrer der Toten, und der Eingang in ihr Reich ist mit Haufen von Knochen und Schädeln gekennzeichnet. Ein Altar des Yurtrus, aus Stein gefertigt und mit einer weißen Hand bemalt, steht in einer beengten Kammer abseits des Wohnbereichs, der ebenfalls von Schädeln und Knochen gesäumt ist.

HÖHLEN DER ANHÄNGER VON SHARGAAS

Anhänger von Shargaas hausen in den abgelegensten Bereichen der Festung, immer umgeben von Dunkelheit und vom

übrigen Stamm gefürchtet. Der Altar des Shargaas ist ein blutbefleckter Felsen.

Die Festung, die auf der Karte abgebildet ist, besitzt einige kleinere Durchgänge, die aus den Tiefen des Hortes zu versteckten Eingängen an der Oberfläche führen. Die Mitglieder des Shargaas-Kults, der sich Roter Zahn von Shargaas nennt, nutzen diese geheimen Tunnel für Plünderungen in der Außenwelt, von denen sie Gefangene mitbringen.

Die Mitglieder des Roten Zahns nutzen riesige, fleischfressende Fledermäuse als Reittiere, um lautlos an jeden Ort zu gelangen. Wer glaubt, sich im Schutz der Dunkelheit verbergen oder unsichtbar entkommen zu können, ist ein leichtes Ziel für die Fledermäuse des Roten Zahns, die ihre Beute mit schrillen Klicklauten und Kreischen orten, dann nach unten schießen und sie mit messerscharfen Klauen packen.

Fledermausreiter des Roten Zahns kehren auf die gleiche Weise von ihren Überfällen zurück, wie sie aufgebrochen sind – durch einen Spalt an der Klippe, weit vom Hort entfernt. Ein Tunnel führt durch Schichten aus feuchtem Stein und kristallisierten Mineralien, ehe er sich schließlich in ihre unterirdische Domäne öffnet. Gefangene werden als Nahrung für die Brut von Riesenfledermäusen genutzt, die hier nisten, oder als Sklaven verwendet, die zum Arbeiten gezwungen oder gegen Waren eingetauscht werden.

SCHÄTZE

Orks sind hingebungsvolle Plünderer. Wenn sie ihr Ziel bei einem Angriff überwältigen, reißen sie alles von Wert an sich, das sie tragen können – und die Definition dessen, was für einen Ork von Wert ist, kann mitunter sehr lose sein.

Nach einer Plünderung beanspruchen immer die stärksten oder dominantesten Orks die beste Beute, und da die Rangordnung in der Gruppe meist fest etabliert ist, gibt es normalerweise keinen Streit, wer was bekommt. Steht den Plünderern der Kriegswagen des Stammes zur Verfügung, wird er zum Transport besonders großer oder wertvoller Gegenstände genutzt.

Jeder Orkkrieger trägt seine persönliche Beute des Überfalls in einem Sack mit sich – Trophäen des Sieges, mit denen die Orks prahlen und die sie präsentieren, wenn sie in den Hort zurückkehren. Ein Beutesack könnte etwas enthalten, das nachweisbar wertvoll oder nützlich ist, das essbar ist (oder es einmal war) oder das unter großen Risiken erbeutet wurde. Auf jeden Fall wird die Beute nach der Zurschaustellung gegessen, verwendet oder anderweitig verbraucht.

Die folgende Tabelle bietet eine Auswahl von Gegenständen, die man im Beutesack eines Orks finden könnte.

ORKTROPHÄEN

W10	Trophäe	W10	Trophäe
1	1W12 Elfenohren	6	1W20 abgetrennte Finger
2	1W4 Zwergenbärte	7	1W8 Augäpfel
3	1W6 menschliche Köpfe	8	Abgezogene Elfenhaut
4	Schädel und Knochen	9	Schreckenswolfelle
5	Höhlenbärenpfoten	10	Zufälliger Tand*

* Verwende die Tand-Tabelle in Kapitel 5 im Spielerhandbuch.

RIESEN: WELTENERSCHÜTTERER

Die Saga des Riesenvolkes begann mit dem Anbruch der Welt. Elfen hatten noch nicht ihre zarten Füße aus dem Feenreich gestreckt, als die donnernden Schritte der Riesen die Welt bis ins Mark erschütterten. Selbst die Drachen waren sich der Macht und Glorie, die sie dereinst erreichen würden, noch nicht bewusst. Die Aufzeichnungen dieses frühen Zeitalters waren bereits in den Nebeln der Legende verschwunden, als sich die Menschheit zeigte. Heute kennen nicht einmal die Riesen die volle Wahrheit über ihre Anfänge.

Alles, was die Riesen und ihre Vettern sicher wissen, ist, dass sie ein miteinander verwandtes Volk sind. Humanoide wie Elfen, Menschen und Zwerge sind sich ähnlicher in Größe und Erscheinung als die verschiedenen Riesenarten, aber diese Völker teilen kein gemeinsames Erbe. Im Gegensatz dazu kann jeder wahre Riese, gleichgültig welcher Art, seine Abstammung direkt auf Annam den Allvater zurückführen. Die meisten Riesen glauben, dass Annam neben seiner Gefährtin Othea einige Geliebte hatte, was das unterschiedliche Aussehen und die verschiedenen Fähigkeiten ihres Volkes erklärt.

Riesen und Riesenartige gehören zu den fürchterlichsten Kreaturen – buchstäblich überragen sie die anderen, jüngeren Wesen, welche die Welt bevölkern. Doch heutzutage leben die meisten Riesen isoliert an obskuren Orten und haben nichts von der Pracht und Macht ihrer Vorfahren bewahrt.

ERSTE EINDRÜCKE

Einem Riesen zu treffen, kann eine chrfurchtgebietende und desorientierende Erfahrung sein. Zunächst nimmt man ein rhythmisches Dröhnen wahr, das man mehr spürt als hört und das sich langsam zum Geräusch von Schritten formt: Ein Riese ist in der Nähe! Lose Steine vibrieren und rollen den Hügel hinab. Bäume schwanken, dann biegen sie sich zur Seite, wenn der Koloss hervortritt. Wie kann etwas so groß sein? Ist das nur eine perspektivische Täuschung?

Wenn ein Riese das erste Mal vor einer Gruppe Abenteurer erscheint, machen ihn einige Eigenschaften zu einem wirklich spektakulären Anblick:

Riesen sind riesig. Die meisten Riesen können mühelos in ein Fenster im zweiten Stock schauen. Die größeren müssten sich bücken, um so tief zu kommen! Der metallene Hammer eines Riesen könnte als Anboss für einen menschlichen Schmied dienen und sein Schild ist größer und schwerer als ein Esstisch.

Riesen sind schwer. Wenn sich ein Riese auf einen Wagen setzt, werden seine Räder und Achsen brechen wie Zweige. Ein Riese kann ein Haus zermalmen oder ein Schiff zum Kentern bringen, indem er nur achtlos sein Gewicht verlagert. Ein Ochse, der einem schlafenden Riesen zu nahe kommt, könnte festgeklemmt oder zerquetscht werden, wenn sich der Gigant plötzlich herumrollt.

OSTORIA UND ANDERE WELTEN

Die Geschichte von Ostoria stammt aus den Vergessenen Reichen. Stelle sie dir als gutes Beispiel vor, wie sich Riesen auf vielen Welten entwickelt haben, da sie deren Aufstieg und Fall auf eine Weise schildert, die ikonisch für D&D-Welten ist. In deiner eigenen Welt kannst du Ostoria mit einem anderen Imperium der Riesen ersetzen oder es übernehmen und anpassen, um eine eigene Herkunftsgeschichte zu beschreiben.

VONINHEIM, DIE VERLORENE HAUPTSTADT

Voninheim („Titanenheim“ in der Riesensprache) war über Jahrtausende die Hauptstadt von Ostoria. Es war ein eindrucksvolles Monument aus Eisen und Stein, das durch Magie und die Arbeit sterblicher Hände erschaffen wurde. Einige schreiben die Erbauung der Stadt direkt einem oder mehreren von Annams Söhnen zu und sind der Meinung, dass nicht einmal Riesen etwas so Eindrucksvolles hätten erschaffen können. Der Palast ragte standhaft und unerschütterlich auf, während Gletscher, die Berge einzuebnen vermochten, ihn belagerten und umflossen, bis nur noch die eisernen Spitzen über das Eis aufragten wie große, graue Fänge. Schließlich begrub das unbarmherzige Eis die Stadt und Voninheim wurde verlassen. Viele Riesen versuchen es wiederzufinden; einige hoffen, die verlorene Pracht von Ostoria erwecken zu können, andere hingegen wollen nur die mächtigen, legendären Waffen bergen, die in den gefrorenen Hallen begraben sein sollen.

Riesen sind laut. Die Schritte eines Riesen kann man in einiger Entfernung leicht mit Donner verwechseln, selbst an einem klaren Tag. Die Geräusche eines Riesen, der eine Waffe gegen seinen Schild schlägt und eine Herausforderung an seine Feinde brüllt, sind so laut, dass sie Teller von Regalen werfen und Türen im Rahmen klappern lassen.

Riesen sind stark. Ein vorpreschender Ritter auf einem Streitross im vollen Galopp, der eine Reihe menschlicher Krieger umzuwerfen vermag, wird gegen die Masse eines Riesen einfach zusammengeklappt. Ein Riese könnte eine Karre mit solcher Kraft treten, dass sie durch ein Haus bricht, und seine Keule von der Größe eines ganzen Baumes (wenn es nicht gar ein solcher ist) würde dasselbe Haus mit einem Hieb zum Einsturz bringen.

KINDER DES ALLVATERS

In einem Zeitalter vor Menschen und Elfen, als alle Drachen jung waren, schuf Annam der Allvater die ersten Riesen. Diese waren sowohl Abbilder ihres göttlichen Vaters als auch Kinder der Welt, geboren aus dem Mark der Berge, dem heißen Blut der Vulkane und dem Atem des Sturms.

Annam ersann die Riesen als Gebieter der Welt. Er gab ihnen ihre Größe, damit sie auf alles herabblicken würden, was sie beherrschten. Er legte eine Hierarchie für seine Kinder fest, das Ordning, auf dass alle ihren Status kennen und einander Respekt erweisen würden, und damit sie alle wüssten, wer dem Allvater am nächsten stand.

Annams Kinder waren durch ein Ziel vereint und errichteten Ostoria, das sagenumwobene Imperium der Riesen, wo sie dem Ordning nach lebten. Sturmriesen herrschten über alles: Von ihren Festungen am Meeresgrund aus kontrollierten sie die Ozeane und aus ihren Burgen im Himmel regierten sie das Land. Die Wolkenriesen errichteten gewaltige schwebende Städte und dienten den Sturmriesen als starke rechte Hand. Steinriesen und Feuerriesen besiedelten die Berggipfel und die gewaltigen Kavernen darunter, wo sie die größten Werke der riesischen Künste und Handwerke erschufen. Frostriesen verteidigten Ostoria mit Waffengewalt, nicht nur auf den eisigen Gipfeln und Gletschern, sondern an allen Grenzen. Hügelriesen breiteten sich über das Land aus und unterwarfen durch Brutalität niedere Kreaturen.

DER ANFANG VOM ENDE

Alles in allem regierte das Imperium von Ostoria die Welt für vier Jahrtausende, ehe sein Niedergang in einem völkermordenden Kampf gegen die Drachen begann, der als der Tausendjährige Krieg bekannt werden sollte.

Drachen hatten seit der Gründung des Imperiums relativ friedlich in und um Ostoria gelebt. Konflikte zwischen Drachen und Riesen waren zu dieser Zeit persönlicher Natur und drehten sich meist um Aufschneideri und Jagdgebiete, es waren keine Aus-

einandersetzungen zwischen Stämmen oder um Territorien. Differenzen wurden durch Wettkämpfe der Stärke, des Verstandes oder des Könnens beigelegt. Die Situation hielt Generationen lang an, bis der rote Drache Garyx die Gier und den Neid seiner Anhänger anfachte, indem er den Wohlstand der Riesen anprangerte. Es kam zu einem Aufbegehren.

Zumindest glauben die meisten Riesen, dass es sich so zutrug. Niemand weiß noch genau, was den Krieg auslöste. Doch als der Kampf begann, brach der lange währende Friede zwischen Riesen und Drachen in sich zusammen. Feinde rissen einander überall in Ostoria die Kehlen heraus. Es gab keine Fronten oder sicheren Zufluchtsorte, nur endlose Hinterhalte, Belagerungen und Gräueltaten, die gleichermaßen von Riesen und Drachen verübt wurden. Schließlich war auf beiden Seiten niemand mehr übrig, der den Anfang des Krieges miterlebt hatte. Alle waren dem hohen Alter oder Gewalt zum Opfer gefallen, und die wenigen übriggebliebenen Riesen und Drachen hatten ihr ganzes Leben im Krieg zugebracht. Der Tausendjährige Krieg endete nicht einfach, er verebte langsam durch Zermürbung und Erschöpfung.

Das Reich, das einst Ostoria genannt wurde, überlebte nur noch im Norden. Einige Außenposten und zersplitterte Königreiche, wie Helligheim der Feuerriesen und Nedeheim der Steinriesen, überlebten in tiefen Kavernen und verborgenen Tälern. Doch in den folgenden Jahrtausenden fielen selbst diese Orte, und das Land des übriggebliebenen ostorischen Reichs wurde unfruchtbar, bedeckt von einer Eisschicht so dick wie ein Berg. Seit dieser Zeit stiegen viele niedere Völker zur Größe auf und fielen selbst dem Vergessen anheim. Wenige Zeichen des einst großen Imperiums der Riesen haben dem unbarmherzigen Verstreichen der Jahre getrotzt.

Aber die Riesen erinnern sich. Ihr Imperium und ihr vereinter Daseinszweck sind lange Vergangenheit, doch in ihrem Gedächtnis brennt ein Schmen nach einer Rückkehr zur Größe alter Tage.

ANNAMS NACHKOMMEN: DAS PANTHEON DER RIESEN

Als Ostoria fiel, enteignete Annam seine Kinder und schwor, niemals wieder den Gebeten der Riesen zu lauschen, bis sie Ostoria zu seiner einstigen Pracht zurückführten und ihre rechtmäßige Position als Herrscher der Welt beanspruchten. Riesen beten daher nicht zu Annam, der sich weigert, ihnen zuzuhören. Stattdessen verehren sie seine göttlichen Kinder sowie eine Zahl von Heldengöttern und göttlichen Schurken, die geringere Mitglieder des Pantheons sind.

Die wichtigsten der Riesengötter sind die sechs Söhne von Annam: die Brüder Stronmaus (Champion und Liebling der Sturmriesen), Memnor (Wolkenriesen), Surtur (Feuerriesen), Thrym (Frostriesen), Skoraeus Steinknochen (Steinriesen) und Grolantor (Hügelriesen).

Auch wenn jeder von Annams Söhnen von Riesen einer bestimmten Art verehrt wird, unterscheiden sich die Brüder nicht wie ihr Volk. Stronmaus beispielsweise sieht nicht aus wie ein Sturmriese, auch wenn er in Gravuren und anderen Kunstwerken oft als einer dargestellt wird. Wie Annam und seine Brüder ist Stronmaus ein einzigartiges göttliches Wesen, das keine sterbliche Entsprechung besitzt. Sein Temperament und seine Interessen ähneln denen der Sturmriesen, und somit bilden diese den Großteil seiner Anhänger.

Gleiches kann man über die fünf anderen Brüder sagen. Die meisten Wolkenriesen verehren beispielsweise Memnor, aber auch viele verachten ihn für seine Tücke und beten stattdessen zu Stronmaus. Ein Sturmriese, der umgeben von Schneestürmen und Eisbergen lebt, könnte Thrym und nicht Stronmaus verehren. Riesen, welche die Hoffnung aufgegeben haben, im Ordnung aufsteigen, beten manchmal zu Vaprak dem Zerstörer, den sie als Vater der Trolle und Oger ansehen.

Auch beten Riesen nicht nur zu männlichen Gottheiten. Annams Gefährtin Othea, Hiatea die Jägerin und die Beschützerin des Heims, Iallanis die Göttin der Liebe und des Friedens sowie

REPRÄSENTATIVE RIESENSÄTZE

Welcher ist dein Stamm und was dein Rang? *Wo dun stomm rad?*

Wer ist euer Anführer? *Wer dun forer?*

Ich erweise dir Respekt. Am du paart.

Wer geht da? *Wer fers dir?*

Wohin gehst du? *Wie fers du?*

Mein Name ist Roter Wind von den Tausend Übeln. *Rod-vind Tusenmaug er meg nom.*

Greift unsere Feinde an! *Anfel su uvenir!*

Führt mich zu eurem König. *Fang meg zo dun kong.*

Diancastra, eine impulsive und arrogante Trickserin, besitzen eine beträchtliche Anhängerschaft. Wie Menschen verfallen auch einige Riesen finsternen Kulturen, die Dämonenfürsten wie Baphomet oder Kostchtchie verehren. Solche Wesenheiten oder andere Götter außerhalb des Riesenpantheons zu verehren, gilt als große Sünde gegen das Ordning. Wer dabei entdeckt wird, wird aus Familie und Klan verstoßen.

DIE RIESENSPRACHE

Die gemeinsame Sprache der Riesen ist eines der wenigen Überbleibsel ihres einst großen Imperiums. Im Laufe der Zeit spaltete sie sich in viele Dialekte auf, sodass jede Art ihren eigenen auffälligen Akzent besitzt. Für gewöhnlich verstehen Riesen unterschiedlicher Art jedoch einander.

Ein Mitglied eines anderen Volkes, das die Riesensprache erlernt, kann mit allen Arten von Riesen kommunizieren. Allerdings haben die Giganten manchmal Schwierigkeiten, die winzigen Stimmchen menschengroßer Kreaturen zu hören. Außerdem sind einige Laute, die Riesen von sich geben, für Kreaturen, die nicht über Lungen wie Bierfässer verfügen, kaum nachzuahmen.

MAAT UND MAUG

Zwei Wörter haben eine besondere Bedeutung in der Sprache und der Weltsicht der Riesen. Sie lassen sich beide nicht direkt in die Gemeinsprache oder andere Sprachen übersetzen, weil ihre Definitionen mehrere verwandte Konzepte umfassen. Mit „maat“ (ausgesprochen mott) bezeichnen Riesen Ideen, Verhaltensweisen, Kreaturen und Objekte, die sie als gut, ehrenwert oder begehrenswert erachten. Der gegensätzliche Begriff ist „maug“ (ausgesprochen mog), der mit allem verbunden ist, das Riesen für böse, ehrlos oder nicht begehrenswert halten.

Ein Individuum wird im Volk der Riesen dabei nicht unbedingt als maat oder maug betrachtet. Wichtig ist nicht die persönliche Haltung, sondern der Stand im Ordning, der von Verhalten und Einstellung, aber auch von vielen anderen Faktoren beeinflusst wird. Jede Person tut Dinge, die sowohl maat als auch maug sind, und steigt als Folge im Ordning auf oder ab. Ein Riese wird von anderen seines Volkes nicht danach bewertet, ob das, was er getan hat, gut oder böse war. Vielmehr werden seine Taten danach beurteilt, ob sie die Eigenschaften widerspiegeln, die Riesen bewundern (das „Riesentum“, wenn man so will), und so ihn und seinen Klan stärken oder schwächen.

Ein Sturmriese beispielsweise mag die brutalen Überfälle seiner in den Hügeln lebenden Vettern vielleicht für geschmacklos halten, aber nicht für maug, denn sie sind ein angeborenes Merkmal dieser Riesenart. Würden diese Hügelriesen allerdings Yeenoghu verehren, wäre das eine offene Abkehr von den Traditionen des Ordning. Jene, die diesen Pfad wählen, machen sich selbst maug.

Nicht-Riesen werden grundsätzlich als maug betrachtet und müssen sich erst als maat erweisen, um den Respekt eines Riesen zu erlangen.

RUNEN UND GESCHICHTSSCHNITZEREIEN

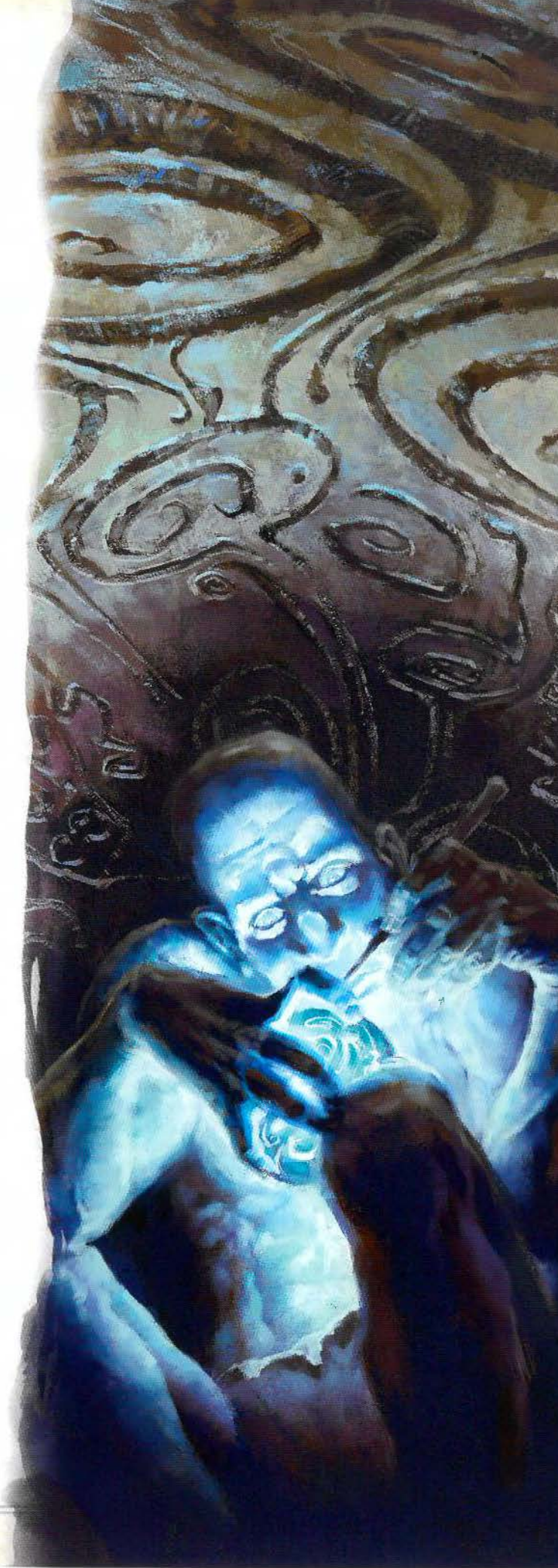
Für weite Teile ihrer schriftlichen Kommunikation nutzen Riesen eine modifizierte Form der Runenschrift, welche die Zwerge

als die ihre betrachten. Dieses Alphabet wird heute weithin verwendet, auch von vielen traditionellen Feinden der Zwerge wie Orks, Riesen und Goblinoiden. Dass Riesen zuerst auf der Welt waren und somit die Schöpfer dieser Schrift sind, ist ein Umstand, den Riesen als gegeben betrachten, dem Zwerge aber leidenschaftlich widersprechen.

Viele Riesen sind Analphabeten oder können nur wenig lesen und schreiben – besonders Hügel-, Frost- und Feuerriesen, die wenig Wert auf Bildung legen. Anstatt Geschichten in Runen aufzuschreiben, halten sie ihre Sagen meist mit Piktogrammen fest, die in Holz, Eis, Stein oder im Fall von Hügelriesen sogar Erde graviert werden. Diese Geschichtsschnitzereien erzählen von Legenden oder Geschichten über wichtige Ereignisse oder Treffen in der Form von äußerst komplexen Höhlengemälden. Oft nutzen sie dabei Aspekte ihres göttlichen Pantheons. Beispielsweise deutet Memnors Gesicht oder Kopf, der über den Schultern eines anderen Riesen schwebt, an, dass dieser ein Lügner oder Tauscher war, und eine Abbildung von Iallanis, der ein Messer in den Rücken gestoßen wird, verkörpert den Verrat an der Liebe. Riesen verstehen solche Symbole und visuellen Allegorien genau, für Betrachter, die sich nicht mit der Mythologie dieses Volkes auskennen, können sie jedoch nicht zu entziffern sein. Die meisten Nicht-Riesen empfinden die Geschichtsschnitzereien als ebenso unverständlich wie ein Riese Gedichte auf Elfish.

EIN GLOSSAR VON RIESENWORTEN

Begrüßung	– Helsingen (Hels)
Böse/unheilig/ehrlos	– maug
Ehre	– Rang
Eindringling	– Ubuden
Elf	– Alv
Feind	– Uven
Festung	– Festing
Feuerriese	– Ildjotun
Fleisch	– Kjott
Frostriese	– Isejotun
Gefahr	– Fare
Gold	– Gil
Gut/heilig/ehrenwert	– maat
Häuptling	– Forer
Heimat	– Heim
Hoch	– opp
Hügelriese	– Haugjotun
König	– Kong
Krieger	– Krigga
Kuh	– Kue
Licht	– Stig
Mensch	– Van
Mutter	– Hild
Pfeil	– Pil
Reise	– Ferd
Rot	– rod
Rüstung	– Harbunad
Schild	– Skold
Schlacht	– Slag
Schwarz	– sort
Silber	– Solv
Stamm	– Stomm
Steinriese	– Steinjotun
Sturmriese	– Uvarjotun
Tapferkeit	– Prakt
Tempel	– Bapart
Tod	– Dod
Weiß	– kvit
Wind	– Vind
Wolkenriese	– Skyejotun
Zähne	– Tenner
Zwerg	– Dverg





RIESEN UND MAGIE

Riesen haben eine paradoxe Beziehung zur Magie. Die offensichtlich magischsten sind die Wolkenriesen, gefolgt von den Sturmriesen. Beide Arten verfügen über die angeborene Fähigkeit, Formen der Magie zu nutzen, die mit Luft, Wetter und Schwerkraft zu tun haben. Sehr wenige Riesen allerdings studieren Magie wie es Menschen, Zwerge und Elfen tun. Arkane Gelehrsamkeit wird vom Ordning nicht anerkannt. Sie ist nicht maug, aber auch nicht maat. Die Geheimnisse der Magie zu meistern, erfordert jedoch ein Ausmaß an Hingabe, das Riesen von anderen Aktivitäten abhalten würde, die das Ordning hoch ansieht. Als Folge schlagen sie diesen Pfad nur selten ein.

Die Ausnahme ist Runenmagie. Riesen werden von der Substanz und Dauerhaftigkeit magischer Runen angezogen. Steinriesen sind außergewöhnliche Runenschnitzer, zum einen aufgrund der erforderlichen Kunstfertigkeit, zum anderen weil ihre Umgebung sich dazu perfekt eignet. Doch auch bei allen anderen Arten findet man zumindest einige Skiltgravr („Runenschneider“), selbst bei den schwerfälligen Hügelriesen, die gewaltige Zeichen in Hügelhänge stampfen oder sie in ihr eigenes Fleisch reißen.

Die Anwendung dieser Spielart der Magie ist quälend langsam. Stelle dir einen Magier vor, der eine Schriftrolle erschafft und der den Komfort von Pergament und Tinte für Stein und Meißel, Gletscher und Axt oder Eisen und Esse aufgibt.

Eine magische Rune in einen Gegenstand zu schneiden, erfüllt diesen mit Macht. Wie jeder andere magische Gegenstand kann er verwendet werden, um einen oder mehrere magische Effekte zu aktivieren. Eine magische Rune kann auch auf eine Oberfläche geschnitten werden und Effekte hervorrufen, die denen des Zaubers Glyphe des Schutzes oder Symbol entspricht. Die Rune selbst bestimmt, welche Art von Magie der Gegenstand oder die Oberfläche enthält. Eine Sturmrunce beispielsweise, die in einen Stein geschnitten wird, könnte es dem Besitzer erlauben, das Wetter zu kontrollieren. Wird die gleiche Rune in eine Tür oder Truhe geschnitten, könnte sie jedem, der diese öffnet, Donnerschaden zufügen.

DIE TASCHE EINES RIESEN

Ein Riese trägt immer einen Sack über die Schulter gehängt, dessen Hauptzweck es ist, Nahrung zu transportieren. Da sie einen gewaltigen Bauch zu füttern haben (besonders die Hügelriesen), gehen Riesen nie ohne Nahrungsvorräte auf die Reise.

Außerdem tragen sie darin auch Steine: einige für den Kampf, andere zur Jagd, und ein oder zwei besondere für Spiele. Darüber hinaus kann der Sack so gut wie alles enthalten: Werkzeuge, Erinnerungsstücke, Handelswaren oder einfach Kuriositäten, die der Riese mit sich führen möchte. In einem solchen Sack könnte man Folgendes finden:

- Ein lebendes Schwein.
- Drei Bärenfelle.
- Ein Langschwert, gewickelt in einen blutverkrusteten Mantel (wird als Messer verwendet).
- Ein Fass Starkbier.
- Ein Halbling im Käfig (zur Unterhaltung).
- Eine Truhe voll zerbrochenem Fensterglas.
- Ein Rucksack voller Münzen (dient als Geldbeutel).
- Der Schädel eines Eulenbären.
- Ein großes Bündel trockenen Holzes, mit Ranken umwickelt.
- Ein ehemals feiner Wandteppich, jetzt zerschissen, da er als Handtuch verwendet wird.
- Vier weitgehend intakte Wagenräder.
- Ein Grabstein (um ihn über das Wasser springen zu lassen).

MEISTER DES STEINWURFS

Riesen stehen in dem verdienten Ruf, lebende Belagerungsmaschinen zu sein. Sie alle sind in der Lage, Felsbrocken über große Entfernungen mit großer Treffsicherheit zu werfen. Das Werfen von Felsen – im Kampf, auf der Jagd und als Sport – ist eine Tradition, die auf die Vorzeit des Riesenvolkes zurückgeht. Andere Völker entwickelten die Schleuder, die Speerschleuder oder den Bogen, um Stärke und Treffsicherheit ihrer Fernkampfangriffe künstlich zu erhöhen, Riesen jedoch empfanden niemals das Bedürfnis nach solch mechanischen Hilfsmitteln. Selbst an Orten, an denen sie Bögen oder Wurfspeere für den Kampf übernahmen, vernachlässigten sie niemals die geradlinige Strategie, einen Stein aufzuheben und dem Feind entgegenzuschmettern. Wenige Aktivitäten scheinen ihnen tatsächlich so viel Befriedigung zu verschaffen wie das einfache Schleudern von Felsbrocken.

Die meisten Spiele der Riesen drehen sich um das Werfen von Felsen, was sie gleichsam effektiver bei der Jagd und im Krieg macht. Einer der beliebtesten Wettkämpfe, besonders unter den Feuerriesen, umfasst nicht mehr als den Versuch, einander abwechselnd mit Felsbrocken auszuwerfen. Frostriesen bauen Ziele aus Schnee und Eis und messen sich darin, wer die meisten mit einem Wurf umstoßen kann. Ein beliebtes Spiel, zu dem ein Riese einen anderen herausfordern kann, besteht darin, dass der Herausforderer einen Stein so weit wirft, wie er kann. Der Riese, der die Herausforderung angenommen hat, geht dann zu dem Stein und wirft ihn von dort zu seinem Gegner zurück. Ist der Herausforderer stärker, gewinnt er, weil der zweite Wurf ihn nicht erreicht. Hat er jedoch einen besseren Werfer herausgefordert, wankt er davon und leckt seine Wunden. Dies kann als Lektion dienen, dass Überheblichkeit einen Preis hat.

Im Kampf gegen kleine Kreaturen nutzen Riesen Felsbrocken, die in eine Hand passen. Wenn sie gegen gewaltige Feinde kämpfen (wie beispielsweise Drachen) oder große Ziele anvisieren (wie Burgen), verwenden sie lieber Steine, die so groß sind, dass selbst ein Riese sie mit beiden Armen anheben und schleudern muss. Doch auch mit beiden Armen werfen Riesen genauso treffsicher wie mit einem, etwas das den meisten Menschen unmöglich wäre. Aus offensichtlichen Gründen sind diese Angriffe allerdings nur auf kürzere Entfernungen effektiv.

Für die Jagd wählen Riesen kleinere Steine, ungefähr von der Größe eines Menschenkopfs, da diese einen Elch oder Bären töten, ohne ihn zu Mus zu zerquetschen.

WIE MAN RIESEN ZU FALL BRINGT

Eine Streitmacht, die mit Riesen verbündet ist oder noch schlimmer die aus Riesen besteht, gehört zu den furchterregendsten, denen man auf dem Schlachtfeld begegnen kann. Die Giganten sind in der Lage, aus einer Entfernung, auf die nur fähige Bogenschützen, schwere Belagerungswaffen oder Zauberwirker das Feuer erwidern können, Felsen auf den Gegner herabregnen zu lassen.

Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass ein mächtiger Zauberwirker den besten Riesentöter abgibt. Doch nur wenige Zauberwirker können sich in einer direkten Konfrontation mit einem Riesen messen. Vielleicht vermögen sie ihm wehzutun, aber wahrscheinlich wird der Riese die ein oder zwei Zauber überleben, die man auf ihn schleudern kann, ehe ein gut gezielter Felsbrocken oder ein gewaltiger Keulenhieb die Bedrohung zermalmt.

Unter den Kämpfern, die Erfahrung damit haben, gegen Riesen zu kämpfen, haben Zwerge die effektivsten Taktiken entwickelt. Um einen Riesen zu besiegen, nutzen Zwerge andauernden, genauen und massenhaften Beschuss (wobei sie schwere Armbrüste vorziehen), schnelle Kavallerie, die den Gegner in eine unvorteilhafte Position drängt, oder fanatische Truppen, die mit Stangenwaffen, Seilen und Enterhaken bewaffnet sind. Wenn ein Riese zum Stolpern gebracht oder zu Boden gerissen wird – im Idealfall auf den Bauch, damit er sich nicht so gut zur Wehr setzen kann –, kann man ihn mit Netzen und Seilen fesseln und mit konzentrierten Angriffen auf Kopf und Hals ausschalten.

Andererseits wissen Riesen, dass die kleineren Feinde versuchen werden, ihre Beine und Unterkörper anzugreifen. Wenn sie also in den Kampf gegen menschengroße Gegner ziehen, legen sie schwere Stiefel an, Beinschienen, gepanzerte Genitalschützer und breite, dicke Gürtel aus Metall oder schwerem Leder, um ihre Bäuche zu schützen. Selbst wilde Hügelriesen ziehen dicke Rinde von Bäumen und befestigen sie an ihren Beinen oder lassen Baumstämme und Steine von ihren Gürteln baumeln, damit es gefährlicher für einen Gegner wird, sie zu unterlaufen.

DAS LEBEN ALS RIESE

Riesen sind außerordentlich langlebig im Vergleich zu Menschen, aber unsterblich sind sie nicht. Ein friedlicher Tod durch hohes Alter ist verbreitet bei Wolken- und Sturmriesen, und nicht ungewöhnlich unter Stein- und Feuerriesen. Er ist die Ausnahme bei Hügel- und Frostriesen, von denen die meisten gewaltsam im Kampf gegen Menschen, Drachen, andere Monster oder ihre eigene Art umkommen.

Riesen leben langsamer als Menschen. In der Zeit, in der ein menschliches Herz viermal schlägt, macht das Herz eines Riesen nur einen Schlag. Riesenmütter bleiben länger mit ihren Kindern zusammen als menschliche Mütter, und Riesenkinder werden langsamer erwachsen. Ihre Familien sind klein, weil ein Paar selten mehr als einige Kinder bekommt, viele haben gar keine.

Die Lebenserwartung der verschiedenen Arten von Riesen entspricht ihrem Platz im Ordning; die niedersten Riesen besitzen die kürzeste Lebensspanne und die edelsten sind am langlebigsten. Steinriesen bilden eine Ausnahme. Aufgrund ihrer hohen Lebenserwartung trotz ihres niedrigen Ranges im Ordning betrachten andere ihres Volkes sie als die weisesten Riesen, so wie Skoracus Steinknochen als der weiseste der Riesengötter angesehen wird.

LEBENSERWARTUNG FÜR RIESEN

Art des Riesen	Lebenserwartung
Hügelriese	200 Jahre
Frostriese	250 Jahre

AUßER IN DER SCHLACHT SIND RIESEN LANGSAM. „BALD“ KANN FÜR EINEN DER IHREN DREI ODER VIER JAHRE BEDEUTEN.
– ELMINSTER

Art des Riesen	Lebenserwartung
Feuerriese	350 Jahre
Wolkenriese	400 Jahre
Sturmriese	600 Jahre
Steinriese	800 Jahre

RIESEN IM SPIEL

Wenn du einem Riesen ein Persönlichkeitsmerkmal, ein Ideal, eine Bindung und einen Makel gibst, wird er ein lebendigerer NSC. Du kannst einem Riesen auch einen Hintergrund verleihen. Beispielsweise könnte der Hintergrund „Adeliger“ für einen Wolkenriesen gelten.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE FÜR RIESEN

- | W8 | Persönlichkeitsmerkmal |
|----|---|
| 1 | Die Brutalität meiner Vettern ist ein Relikt eines vergangenen Zeitalters, das ausgelöscht werden sollte. Ich suche einen besseren Weg. |
| 2 | Als mächtigste Wesen der Schöpfung haben wir die Pflicht, unsere Stärke zum Wohle aller zu nutzen. |
| 3 | Ich nehme mir, was ich will. Mir ist gleichgültig, wem ich dabei wehtue. |
| 4 | Ein Riese lebt für einige Jahrhunderte, aber das Volk der Riesen lebt ewig. Alles, was ich tue, soll meine Ahnen ehren und meine Nachkommen stolz machen. |
| 5 | Drachen sind meine Todfeinde. Jede meiner Handlungen dient dem Zweck, für ihre Zerstörung zu sorgen. |
| 6 | Ich messe den Wert einer Kreatur nach ihrer Größe. Das kleine Volk kümmert mich nicht. |
| 7 | Das kleine Volk ist Ungeziefer. Ich genieße es, sie zu quälen und zu töten. |
| 8 | Gut oder Böse, Annams Söhne verkörpern die Ideale, die wir als Riesen aufrechterhalten sollen. |

IDEALE FÜR RIESEN

- | W6 | Ideal |
|----|---|
| 1 | Das Ordning. Annam erschuf das Ordning zum Wohle aller Riesen, und es ist unsere Pflicht, seiner Vision zu folgen. (Rechtschaffen) |
| 2 | Können. Was meinen Klan von den anderen unterscheidet, ist unsere Meisterschaft des traditionellen Handwerks. (Gut) |
| 3 | Stärke. Kein anderes Volk ist der Stärke der Riesen gewachsen, und niemand sollte versuchen, uns herauszufordern. (Böse) |
| 4 | Herrschaft. Riesen sind die rechtmäßigen Herrscher der Welt. Alles wird gut sein, wenn unser Imperium wiederaufgebaut wird. (Neutral) |
| 5 | Tribut. Die niederen Völker schulden den Riesen nicht nur Respekt, sondern Tribut, und was sie nicht freiwillig bezahlen, nehmen wir uns mit Gewalt. (Chaotisch) |
| 6 | Religion. Von Annams vielen Söhnen ist keiner größer als meine Schutzgottheit. (Beliebig) |



BINDUNGEN FÜR RIESEN

W6 Bindung

- 1 Mein Klan ist mir das Wichtigste im Leben, unser kollektiver Platz im Ordning hängt von unserer Hingabe zueinander ab.
- 2 Meine Klanbrüder, die in den Tempeln unserer Gottheit dienen, sind die engsten Vertrauten, die ich jemals hatte.
- 3 Mein Platz im Ordning ist von unserer Schutzgottheit bestimmt, und es wäre blasphemisch, eine höhere oder geringere Stellung anzustreben.
- 4 Auch wenn ich niemals über die Position meines Klans im Ordning aufsteigen kann, vermag ich doch der Anführer meines Klans zu werden.
- 5 Meine eigene Art hat mir den Rücken zugewandt, also schlage ich mich bei den niederen Kreaturen der Welt durch.
- 6 Menschen haben ihren Wert in der Welt bewiesen und sich einen gewissen Respekt meines Volkes verdient.

MAKEL FÜR RIESEN

W6 Makel

- 1 Das Ordning ist zu restriktiv für solche wie mich.
- 2 Die niederen Kreaturen der Welt besitzen keine Seele. Sie existieren nur für die Ambitionen und den Appetit der Riesen.
- 3 Die Einheit der Riesen ist ein Mythos. Jeder, der nicht zu meinem Klan gehört, ist ein Ziel für meine Waffen.
- 4 Ich schere mich nicht darum, was andere erwarten. Fast kann ich nicht anders, als mich dem zu widersetzen, was man von mir verlangt.

W6 Makel

- 5 Ich fürchte mich vor arkaner Magie und lasse mich durch deren offene Zurschaustellung einschüchtern.
- 6 Uralte Drachen erfüllen mich mit Grauen. Meine Knie beginnen in ihrer Anwesenheit zu schlottern.

WOLKENRIESEN

Wolkenriesen tragen einen passenden Namen, oder zumindest war es einmal so. Wenige von ihnen leben noch buchstäblich in den Wolken, die meisten wohnen auf hohen Bergen, in oder sogar über der fast immerwährenden Wolkenschicht. Einige wenige Auserwählte – die Spitze des Klan-Ordning – behaupten, dass die letzten uralten Wolkenburgen noch immer über den Himmel treiben.

Niemand ist noch imstande, diese mächtigen Bauwerke zu errichten. Die Baumethoden gingen verloren (zusammen mit vielem anderen Wissen), als Ostoria fiel. Einige Wolkenriesen glauben, dass dieses Wissen noch irgendwo in lange vergessenen Bibliotheken begraben liegen könnte. Gerüchte über deren Existenz kommen von Zeit zu Zeit auf und regen Debatten und Träume über die Rückkehr zur einstigen Glorie der Wolkenriesen an, doch genaue Informationen konnte noch niemand erlangen. Viele Wolkenriesen denken, dass eines Tages ein Held dieses uralte Geheimnis aufdecken wird. Bis dahin müssen sie sich damit zufrieden geben, den an ihren Bergen vorbeiziehenden Wolken zuzusehen und davon zu träumen, auf ihnen leben zu können wie in der alten Zeit.

FAMILIE ZUERST

Die meisten Arten von Riesen leben gemeinsam in großen Gruppen von Klans, bei Wolkenriesen jedoch ist die zentrale Einheit die Familie – ein Ehepaar, ihre Nachkommen (wenn sie welche haben) und vielleicht einige enge Verwandte. Wolkenriesen versammeln sich nur ungern in großer Zahl an einem Ort, weil sie

keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen wollen. Es ist nicht so, dass sie Angriffe durch Humanoiden oder Monster fürchten, denn wenige Kreaturen mit Ausnahme von Drachen können sich mit ihrer Stärke messen. Würden allerdings viele von ihnen an einem Ort leben, würde die Größe ihrer gemeinsamen Schatzkammer einen unaufhörlichen Strom von Abenteurern und anderen Möchtegern-Dieben anlocken – eine Plage vergleichbar mit Ratten in der Speisekammer.

Trotz der Entfernungen, welche die Wohnorte der Familien trennen, leben Wolkenriesen nicht isoliert. Jede Familie und jede Person kennt ihre nächsten Nachbarn, selbst wenn sie Hunderte von Meilen entfernt wohnen – und diese wiederum wissen, wo ihre nächsten Nachbarn sind, und so weiter. In einer Krise verbreitet sich die Kunde von Familie zu Familie, sodass ein mächtiger Trupp Wolkenriesen versammelt werden kann, wenn es nötig ist.

In den meisten Wohnstätten der Wolkenriesen leben auch ein oder mehrere Haustiere. Wyvern, Greifen, Riescnadler und -eulen sowie andere Bestien des Himmels sind sehr beliebt. Als Haustiere werden allerdings nicht nur fliegende Kreaturen gehalten. In der Menagerie eines Wolkenriesen findet sich jede Art von Kreatur, wobei seltene Exemplare mehr Statussymbole als Gefährten darstellen.

WOHLWOLLENDE GEBIETER

Wolkenriesen sind berühmt (oder berüchtigt) dafür, Tribute von Humanoiden zu fordern, die in ihrem Gebiet leben. Solche Tribute sind aus der Perspektive der Riesen nur angemessen, aus zwei Gründen. Zunächst hilft ihre Präsenz in einem Gebiet allen, da sie viele bössartige Wesen vertreiben, besonders fliegende Raubtiere wie Mantikore und Wyvern. Zweitens glauben die Riesen, dass sie eine Belohnung für ihre Nachsicht verdienen. Niemand könnte sie daran hindern, sich einfach zu nehmen, was sie wollen, aber stattdessen erlauben sie es, dass die Tribute freiwillig gegeben werden. (Die Logik dieser Ansicht ist für die Riesen nachvollziehbarer als für jene am anderen Ende des Arrangements.)

Die Wolkenriesen akzeptieren ihre Tribute vor allem in Form von Vieh und Feldfrüchten, jedoch sind das nicht ihre einzigen Nahrungsquellen. Wolkenriesen sind hingebungsvolle Gärtner. So gut wie alle ihrer Festungen verfügen über einen Garten, der enorme Erträge erzielt: Bohnen so groß wie Steckrüben, Steckrüben so groß wie Kürbisse und Kürbisse so groß wie Kutschen.

Der Garten einer Wolkenriesen-Familie leidet selten unter Dürre, Frost oder Heuschrecken. Wenn ein solches Unglück die Bauernhöfe der Umgebung heimsucht, teilen die Riesen mitunter die Fülle ihrer Speisekammern mit den Humanoiden, um deren Nahrungsknappheit auszugleichen. Solche Ereignisse sind die

DIE ZWEI GESICHTER VON MEMNOR

Die oberste Gottheit der Wolkenriesen ist Memnor, der schlaueste von Annams Nachkommen. Aber Memnor ist nicht nur schlau, er ist auch tückisch und betrügerisch. Die Geschichten über seine Taten betonen sein Charisma, seinen glatten Charme und seine Fähigkeit, seine Geschwister und andere legendäre Gestalten zu manipulieren und in die Irre zu führen, sodass sie genau das tun, was er will – was immer zu ihrem Schaden ist.

Somit können Wolkenriesen zwei sehr unterschiedlichen Aspekten von Memnor folgen. Seine guten Anhänger verehren ihn für seinen Charme, seine Intelligenz und seine Überzeugungskraft, während seine bössartigen Nachkommen mehr zu Memnors Selbstsucht neigen und seine Tricks nachahmen. Wolkenriesen, die ein besonderes Interesse an Tricks haben, sind als „Lächelnde“ bekannt. Sie tragen Masken mit zwei Gesichtern, während sie jene täuschen und ausbeuten, die anfällig für ihren Charme sind. Spielwerte für die Lächelnden unter den Wolkenriesen findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

Jeder Dieb kann eine Geschichte erzählen über Schätze, die zu groß waren, um sie fortzuschleppen. Du glaubst, du hättest Pracht gesehen? Die Hallen der Paschas in Calimshan vielleicht oder das Anwesen eines Patriars in Baldurs Tor? Lass mich dir sagen, du hast nichts gesehen. Diese Orte sind nur Hütten im Vergleich zu den Palästen der Skyejotuns.

– Volo

Wurzel der Geschichten über magische Bohnen und über menschliche Familien, die in einer Hütte leben, welche aus einem einzelnen riesigen Kürbis geschnitzt wurde. Darüber hinaus trägt die Großzügigkeit der Wolkenriesen in Zeiten der Not dazu bei, ihren Ruf als Freunde der Menschen zu festigen – ein Ruf, der ihnen nützlich ist, wenn auch nicht gänzlich verdient.

ORDNUNG DER EXTRAVAGANZ

Die Position eines Wolkenriesen im Ordning hängt nicht von Begabung oder Können ab, sondern von Wohlstand. Je mehr Schätze ein Wolkenriese besitzt, umso höher sein Status. Es ist so einfach, wie es klingt. Fast.

Besitz ist eine Sache, aber Wohlstand, der weggesperrt wird, bedeutet wenig. Damit Wohlstand zum Status beiträgt, muss er zur Schau gestellt werden, und je ausgefallener die Zurschaustellung, desto besser. Das Heim eines Wolkenriesen ist in allen Belangen extravagant. Es könnte über Fenster verfügen, deren Rahmen mit Blattgold überzogen sind, und vielleicht findet man seltene Parfüms in Kristallphiole mit silbernem Deckel oder einen vollständig aus Perlen bestehenden Wandteppich, auf dem eine Himmelsszene dargestellt wird.

Eine andere Möglichkeit, Wohlstand zur Schau zu stellen, ist es, anderen Familien großzügige Geschenke zu machen – wobei Geschenke innerhalb der Familie nicht zählen. Kein Wolkenriese glaubt, dass Geben seliger ist als Nehmen; eine Familie tut dies nur, um ihr Ansehen zu erhöhen. Memnor und seine Gerissenheit nehmen eine große Rolle ein in diesem Spiel: Das beste Geschenk (aus der Perspektive des Schenkenden) ist eines, das alle für viel wertvoller halten, als es wirklich ist. Nur der Schenkende und der Beschenkte kennen den wahren Wert des Objekts, und beide würden niemals offenbaren, dass es weniger wert ist, als es scheint, denn das würde den Status beider verringern.

Wohlstand wechselt auch dann unter Wolkenriesen den Besitzer, wenn sie ihrer Besessenheit für Glücksspiel und Wetten nachgeben. Allerdings wetten sie nicht zum Vergnügen, es ist weniger eine Form der Unterhaltung als eine Art blutloser Fehde. Kein Wolkenriese ist ein guter Verlierer, und folgender Satz aus ihrem Mund wäre wirklich überraschend: „Ich habe 40 Pfund Gold verloren, aber ich hatte Spaß.“ Wettkriege zwischen Familien können über Generationen andauern, wobei Reichtümer und Ländereien (und die Position im Ordning, die damit einhergeht) immer wieder hin- und herwechseln. Was ein Elternteil verliert, hofft das Kind eines Tages zurückzugewinnen, und was das Kind zurückgewinnt, wird der Enkel vermutlich irgendwann wieder verlieren. Die Geschichten, die Wolkenriesen von ihren Ahnen erzählen, handeln selten von Kriegen oder Magie oder Kämpfen gegen Drachen – sie handeln von genialen Wetten, die durch Mut und Täuschung gewonnen wurden, und von rivalisierenden Familien, über die auf diese Weise Schande und Ruin gebracht wurden.

MASKEN DES ADELS

Auf uralten Abbildungen wird Memnor oft mit einer zweigesichtigen Maske dargestellt. Aus diesem Grund zeigen die Adligen der Wolkenriesen selten ihr Gesicht, sondern tragen hervorragend gefertigte Masken aus kostbaren Materialien, die mit Edelsteinen verziert sind. Jeder Adlige besitzt eine Sammlung dieser Masken, die er nicht nur trägt, um sein Gesicht zu verbergen, sondern die

Wenn du eine Schmiedearbeit willst, die einem König angemessen ist, hast du zwei Möglichkeiten: Zwerge oder Feuerriesen. Und solltest du nicht als Sklave in den Minen enden wollen, der letztlich ins Feuer geworfen wird, bleibt dir eigentlich nur eine Wahl.

- Volo

gleichzeitig auch seine aktuelle Stimmung widerspiegeln. Manchmal wird die Maske viele Male am Tag gewechselt, wenn sich die Gefühlslage ändert.

Die Masken werden sowohl für ihren materiellen Wert geschätzt als auch dafür, wie gut sie die Stimmung des Trägers abbilden. Nur die reichsten Wolkenriesen können sich die Dutzenden unterschiedlichen Masken leisten, die notwendig sind, um alle subtilen Unterschiede der Gefühle darzustellen. Handwerker, die Masken herstellen können, welche den hohen Standards der Wolkenriesen genügen, werden für ihr Können reich belohnt.

FEUERRIESEN

Die Feuerriesen waren die Offiziere, Ingenieure und Handwerker des uralten Ostorias. Ihre Position und ihr unvergleichliches Können, zusammen mit ihrer herrschaftlichen Art, machen sie hochmütig und arrogant.

ORDNUNG DES HANDWERKS

Feuerriesen sind die größten Schmiede, Architekten und Techniker unter den Riesen. Die mit Eisen ausgekleideten Hallen ihrer Festungen tief in Bergen oder Vulkanen tragen das unvorstellbare Gewicht des Steins darüber und erlauben es den Riesen, die Hitze der Magmaflüsse zu nutzen, um ihre Schmieden anzutreiben.

Das Können eines Feuerriesen im Handwerk bestimmt seinen Platz im Ordning. Auch wenn sie Kampfkraft als wichtig erachten, erkennen sie an, dass Erfolg in der Schlacht oder auf der Jagd vor allem von der Qualität der Waffen und Rüstungen abhängt. Daher genießen jene, welche die beste Ausrüstung anfertigen können, das höchste Ansehen im Klan. Meisterhandwerker, -architekten und -ingenieure wählen die besten Lehrlinge aus, an die sie ihr

SURTURS REINIGENDES FEUER

Surtur, die Hauptgottheit der Feuerriesen, soll gleichzeitig mit Thrym geboren worden sein. Jeder Zwilling versuchte dann, als Erster einen Schrei auszustößen, als Erster zu laufen, als Erster zu sprechen, und fortan maßen sie sich miteinander. Oft waren diese Wettkämpfe in den Legenden blutige Kämpfe, doch einige Geschichten erzählen, wie die Brüder auf große Abenteuer Seite an Seite auszogen. Surtur wird als der schlauere der beiden betrachtet, und Feuerriesen eifern seinem unvergleichlichen Können im Erschaffen und Bauen von Dingen nach.

In der Weltanschauung der Feuerriesen ist Feuer Stärke. Es brennt Unreinheiten hinfert und lässt nur das zurück, was stark genug ist, um der Hitze zu widerstehen, wie den besten Stahl in der Esse. Wenn Feuer kontrolliert wird, ist es das nützlichste Werkzeug der Riesen; wenn es nicht beherrscht wird, kann es Wälder vernichten und Städte verwüsten.

Aufgrund der zerstörerischen Macht des Feuers hat die Anbetung Surturs eine apokalyptische Tendenz. Einige Beobachter vermuten, dass Priester von Surtur verborgene Werkstätten und Rüstkammern besitzen, wo sie Kriegsgerät herstellen und lagern in Vorbereitung für den endgültigen, allumfassenden Kampf, der über das Schicksal der Welt entscheiden wird. Falls dieser Verdacht der Wahrheit entspricht, dann sind diese Orte meisterlich verborgen und werden selbst vor den meisten Feuerriesen geheim gehalten.

Wissen und auch ihren guten Ruf weitergeben. Oft sind die Schüler die Kinder oder Geschwister der Lehrer, aber das ist nicht immer der Fall. Anführer werden nach ihrem allgemeinen Ansehen unter den besten Handwerkern im Klan ausgewählt.

Eine Gruppe von Feuerriesen, die als „die Unerschrockenen“ bekannt ist, verdankt ihren Platz im Ordning nicht der Handwerkskunst, sondern außergewöhnlicher körperlicher Stärke. Die Arbeit dieser Feuerriesen besteht vor allem darin, die Schmieden zu beschützen und zu befeuern – ohne ihre Mühen könnten die Handwerker nicht erfolgreich sein. (Siehe Kapitel 3 dieses Buchs für mehr Informationen zu den Unerschrockenen der Feuerriesen.)

Feuerriesen verbringen nicht viel Zeit damit, Kunstwerke zu erschaffen, doch würden sie sich dafür aussprechen, dass all ihre Werke der Metallbearbeitung und Ingenieurskunst selbst eine Form des künstlerischen Ausdrucks sind. Jenseits dieser Arbeiten ist wirkliche Kunst unter den Feuerriesen selten, das meiste ist Schmuck, der aus Edelsteinen und Erzen hergestellt wird. Eine einzigartige Form der Kunst, der manche Feuerriesen nachgehen, ist die Manipulation von abkühlendem Magma, wodurch fantastische, einzigartige Figuren entstehen. Die spektakulärsten dieser Werke werden in der Festung gesammelt und ausgestellt, ähnlich einem Garten anderer Kulturen.

MÄCHTIGE KÄMPFER, SCHLECHTE PLANER

Wenn Feuerriesen nicht ihre Handwerkskunst verfeinern, üben sie den Umgang mit Waffen oder trainieren, um kampfbereit zu bleiben. Der typische Feuerriese hat ein Verständnis von Kampf-taktiken, dem wenige andere Krieger gewachsen sind, doch sein Verständnis von Strategie ist nur rudimentär.

Dies ist nicht die Folge mangelnden Könnens, sondern hat seine Wurzeln in der Tradition. In vergangenen Zeitaltern, als die Riesen gemeinsam die Welt beherrschten, wurde die Strategie von den Wolken- und Sturmriesen entschieden. Seit die Klans nach Ostorias Kriegen gegen die Drachen ihrer eigenen Wege gingen, unternahmen die Feuerriesen keine großen, strategischen Bemühungen, um ihren Einfluss zu vergrößern. Allerdings trugen sie zahllose Scharmützel und andere taktische Gefechte aus, vor allem um die Kontrolle über Territorien zu behalten, die sie bereits beanspruchten. Sollte ein ehrgeiziger Feuerriese jemals ein Meister der strategischen Planung werden (oder einen kooperativen General gefangen nehmen oder versklaven), würde wenig einen Stamm von Feuerriesen aufhalten können.

Feuerriesen züchten Höllenhunde und bilden sie als Wachtiere aus, und manchmal überzeugen sie menschliche Zauberer (freie oder versklavte), Feuerelementare als Wächter für ihre Festungen zu beschwören. Einige erlauben es Trolle, durch die selten verwendeten Bereiche der Burg zu streifen, sodass auch diese Kreaturen zur Verteidigung beitragen können. Trolle müssen nicht versorgt werden, können von den Resten der Feuerriesen sowie toten oder kranken Sklaven leben und sind zäh genug, die meisten Eindringlinge zu vertreiben – und da sie anfällig gegenüber Feuer sind, stellen sie keine große Gefahr für einen Feuerriesen dar.

SKLAVEN: EINE ARBEITERSPARNIS

Es ist viel Arbeit nötig, um eine Feuerriesen-Festung zu errichten und zu erhalten. Der Großteil dieser Arbeit wird nicht von den Riesen selbst geleistet, sondern von den Sklaven, die sie halten. Feuerriesen versklaven andere Kreaturen und setzen sie für einfache Aufgaben ein, damit sich die Riesen auf den Betrieb ihrer Schmieden und ihre Handwerkskunst konzentrieren können. Sie sind keine übermäßig grausamen Meister, aber sie sind auch nicht besonders gütig. Da Sklaven keine Riesen sind, schert sich niemand um sie – und schließlich gibt es immer Nachschub an neuen, falls welche ausfallen sollten.

Die meisten Kreaturen, die Feuerriesen fangen, werden als Arbeiter in den Minen eingesetzt oder auf Bauernhöfen an der Oberfläche, welche die Riesen als Teil ihres Gebiets beanspruchen.



Selbst meisterliche Handwerker anderer Völker müssen lediglich Hilfsarbeiten leisten, weil nur wenige von ihnen über Talente verfügen, welche die Feuerriesen als nützlich betrachten. Nur Kreaturen mit Fähigkeiten, die Feuerriesen zwar benötigen, aber nicht selbst ausüben wollen (weil sie im Ordning kein Ansehen bringen, wie Buchhaltung, Braukunst und Medizin), dürfen weiter ihrem Handwerk nachgehen.

Fähige Sklaven werden besser behandelt, zumindest insofern, dass ein Besitzer weniger Gewalt gegenüber seinem empfindlichen Werkzeug einsetzt. Doch in der Regel sehen Feuerriesen Menschen so, wie Menschen Pferde betrachten: Sie sind nützlich, wenn man sie richtig anleitet, und einige sind wertvoll, weil sie seltene Eigenschaften besitzen – aber selbst das schlaueste, bestausgebildete Pferd ist keine Person. Dennoch kommt es vor, dass Feuerriesen einen Sklaven-Heilkundigen konsultieren, wenn sie krank werden, oder einen Sklaven-Ingenieur, che sie einen schwierigen Teil einer Tunnelausgrabung beginnen. (Allerdings nur, um sicherzustellen, dass die richtigen Werkzeuge und Materialien für die Ausgrabung zur Hand sind, nicht um eine zweite Meinung etwa zur strukturellen Integrität einzuholen.)

Riesen, die niedrig im Ordning stehen, müssen Sklaven verwalten und die Minen betreiben. Es ist eine wichtige Arbeit, Minenschächte auszubeugen und Erz zu graben, aber die Verhüttung und Verarbeitung von Metall werden höher geschätzt als die Anstrengungen dafür, dass ein Tunnel nicht über den Sklaven einstürzt.

DEN PREIS BEZAHLEN

Manchmal erlauben Feuerriesen, dass Gefangene von ihren Familien oder Gemeinschaften freigekauft werden, sobald sich herausstellt, dass ein Sklave keine besonderen Begabungen besitzt, und andere bereit sind, für ihre Rückkehr zu bezahlen. Wohlhabende Gefangene wie Kaufleute und Aristokraten werden aus offenkundigen Gründen mit der größten Wahrscheinlichkeit freigekauft. Die geforderte Zahlung besteht selten aus Tand wie Gold oder

Edelsteinen; Feuerriesen ziehen Bezahlungen in Mithril, Adamant oder anderen Sklaven vor (die nützlichere Talente oder einen stärkeren Rücken haben).

FROSTRIESEN

Frostriesen leben in den abgelegenen, eisigen Orten der Welt. Alles, was wärmer als das Fleisch eines frisch getöteten Elchs ist, ist für sie Feuer. Wie ein Matrose das Heulen des Windes fürchtet, das den Sturm ankündigt, so schauern die Bewohner der Berge und nördlichen Steppen, wenn sie die Kriegshörner hören, welche die Ankunft von Thryms blauhäutigen, eisigen Kindern prophezeien.

ORDNING DER MACHT

Die Position im Ordning der Frostriesen wird von schierer, brutaler Stärke bestimmt. Frostriesen wissen, dass jene, die Gerissenheit, Geschicklichkeit und Magie nutzen, gefährliche Feinde sind und manchmal reine Stärke überwinden können, aber niemals auf eine geradlinige, faire Art. Gegner, die auf diese Weise handeln, sind maul, und nur Stärke allein ist maat.

Zweifel oder Meinungsverschiedenheiten unter Frostriesen werden in Wettbewerben der Stärke entschieden, für gewöhnlich in einem Ringkampf. Es kann sich aber auch um einen Wettkampf im Schleudern von Felsbrocken, eine Jagd oder ein Duell Riese gegen Riese handeln.

Um einen Beweis für ihre Überlegenheit zu erbringen, behalten und präsentieren Frostriesen Trophäen ihrer Opfer. Mammutstoßzähne, Greifenschnäbel und Mantikorschwänze verzierden die Wände ihrer Horte. Eindrucksvolle Humanoide werden ebenfalls in Trophäen verewigt, aber nur selten stellen die Riesen einen Kopf oder Leib aus. Das Zweihandschwert eines menschlichen Helden oder der Stab eines Magiers ist in diesem Fall eine passendere Wahl.

Die Rüstung und die Waffen eines Frostriesen stellen ebenso seine Ehre im Kampf zur Schau wie seine Trophäen, zumindest



für jene, welche die Zeichen lesen können. Kerben im Schaft einer Waffe zeigen Anzahl und Art der Feinde, die er erschlagen hat. Hörner, Federn, Klauen und Stoßzähne, die an Helm und Rüstung befestigt werden, dienen als Beweis seiner Taten und seiner Stärke.

Das Ordning der Frostriesen wird von Stärke und nur von Stärke entschieden, und es gibt keinen Unterschied in der körperlichen Kraft der Geschlechter. (Die meisten Pflichten der Kindererziehung werden von alten Riesen beider Geschlechter erfüllt, nicht nur von Frauen.) Es gilt als extrem maug, eine schwangere Frau anzugreifen oder herauszufordern, selbst um seinen Stand zu erhöhen, so als würde man einen Rivalen angreifen, während er schläft.

Ein Frostriese, der schwächer ist als seine Vettern, nimmt einen niedrigen Rang im Ordning ein und hat so gut wie keine Chance aufzusteigen. Manchmal, wenn ein Riese bis zum Äußersten frustriert von dieser Situation ist, wendet er sich heimlich der Anbetung von Vaprak zu, der Gottheit der Trolle und Oger. Erlangt der Abtrünnige Vapraks Gunst, wird er zu einem Ewigen – einem Riesen mit genug Stärke, um die Anführer seines Klans herauszufordern, dessen Schicksal es jedoch ist, verstoßen oder getötet zu werden, falls sein geheimes Bündnis jemals bekannt wird.

Weil Stärke das einzige Maß der Frostriesen ist, werden sie mit größerer Wahrscheinlichkeit als andere Riesen Angehörige fremder Völker in ihre Mitte aufnehmen. Die Macht eines Menschen, der Eisbären mit bloßen Händen jagt, wie es Frostriesen tun, oder der einen der ihren im Ringkampf bezwingt, kann nicht geleugnet werden. Ein solcher Mensch könnte niemals der Häuptling eines Stammes sein, aber er könnte sich einen Ehrenplatz erarbeiten und als von Thrym gesegnet betrachtet werden.

SKRUPELLOSE PLÜNDERER

Die Gesellschaft der Frostriesen weist keine nennenswerten Produktionsstätten auf. Sie nimmt sich das, was sie braucht, von anderen – und wenn sie etwas nicht nehmen kann, dann braucht

sie es nicht. Frostriesen fertigen Lederwaren, Stoffe und Knochenwerkzeuge aus den Tieren, die sie jagen, aber damit erschöpft sich fast ihr gesamtes Handwerk.

Wenn Frostriesen einen Überfall auf eine nahe Siedlung oder einen Außenposten unternehmen, greifen sie stets gedeckt durch einen Schneesturm an. Sie halten den Sturm für das Zeichen Thryms, dass die schwachknochigen Humanoiden bereit sind, ausgeplündert zu werden, so wie ein Bauer ein Gewitter als Segen des Erntegottes sehen könnte.

Frostriesen unterteilen ihre Beute in „rod“ und „kvit“. Beute, die rod („rot“) ist, besteht aus lebenden Kreaturen, entweder Vieh oder Sklaven. Im Gegensatz dazu beschreibt kvit („weiß“) materielle Güter, vor allem Alkohol, Gegenstände aus Stahl und große Edelsteine. Frostriesen erbeuten gern Edelsteine, um ihre Kleidung zu verzieren, doch Münzen werden nach einem Überfall

THRYMS EISIGE MACHT

Thrym war schon lange der Rivale seines Zwillingsbruders Surtur um die Zuneigung Annams. Die Frostriesen sind stolz auf Thryms Siege über Surtur und andere legendäre Gefahren, mit denen er bewies, dass er stärker und tapferer war. Doch ließ sich Annam mehr von Surturs geschickt gefertigten Geschenken überzeugen als von den Trophäen, die Thrym ihm zu Füßen legte. Aus diesem Grund hegten die Frostriesen einen größeren Groll gegen Annam als die meisten anderen ihres Volkes.

Im Gegensatz zu seinen Brüdern wird Thrym selten allein abgebildet. Normalerweise begleiten ihn bis zu zehn Schildbrüder und Schildschwestern, heldenhafte Frostriesen, die im Krieg zwischen Riesen und Drachen solchen Ruhm erlangten, dass Thrym ihnen die Ehre erwies, für immer an seiner Seite zu kämpfen.

meist zurückgelassen. Winzige, runde Scheiben besitzen für die Giganten einfach keinen Wert.

Weil Frostriesen die Hitze einer Schmiede nicht ertragen können, bauen sie kein Metall ab und fertigen ihre Waffen und Rüstungen nicht selbst. Die im Feuer geschmiedeten Gegenstände aus Stahl und Eisen, die sie führen und tragen, werden so hochgeschätzt, als bestünden sie aus Gold. Die Riesen suchen bei ihren Plünderungen immer nach solcher Beute, aber sie finden nur selten Ausrüstung, die so groß ist, dass sie sie auch tragen können. Viele der Riesen im Stamm verwenden Waffen und Rüstungen, die sie von ihren Vorfahren geerbt haben; andere geben sich mit Ausrüstung zufrieden, die aus Einzelteilen zusammengesetzt ist. Schilde in Menschengröße können beispielsweise als grobschlächtige Schuppenrüstung zusammengeschnallt werden und ein Amboss, der an einem Baumstamm befestigt wird, dient als Kriegshammer.

MEISTER DER BESTIEN

Frostriesen zähmen wilde Kreaturen sowohl als Beweis ihrer Stärke als auch um sie bei der Jagd zu verwenden. Sie verstehen allerdings nicht viel von Tierhaltung, und so werden ihre „Haustiere“ eher schikaniert und geprügelt, bis sie sich fügen, als wirklich ausgebildet. Wenn ein Frostries eine Bestie in den Angriff schickt, ist das weniger ein Befehl als die Erlaubnis für die Kreatur, ihren Hunger zu stillen, ohne dafür geschlagen zu werden. Ein Tier, das sich als eigensinnig erweist oder sich beständig widersetzt, landet für gewöhnlich auf dem Esstisch des Riesen.

Die Kreaturen im Hort der Frostriesen können Eisbären, Winterwölfe und Mammuts umfassen, doch der kostbarste lebende Besitz der Riesen sind die Remorhaz. Ein erwachsener Remorhaz kann nur mit mächtigem magischem Zwang trainiert werden, aber wenn man ihn als Ei erbeutet, kann man ihn ausbilden, während man ihn großzieht. Tatsächlich sind Remorhaz-Schlüpflinge außerordentlich empfänglich für die gewalttätige Ausbildungsweise der Frostriesen.

HÜGELRIESEN

Hügelriesen leben, um zu essen. Jeder, der diese eine Tatsache über sie versteht, weiß alles, was es zu wissen gibt.

ORDNUNG DER VÖLLEREI

Hügelriesen sind die schwächsten der wahren Riesen. Sie sind am kleinsten, haben das winzigste Gehirn und am wenigsten Ehrgeiz. Allein in der Körperfülle stechen sie hervor.

Da Essen das Einzige ist, um das sich Hügelriesen scheren, wird ein Stamm immer vom fettesten, schwersten Mitglied angeführt – dem erfolgreichsten und somit am meisten bewunderten Mitglied der Gruppe. Die Eigenschaften, die andere Kreaturen von ihren Anführern erwarten oder verlangen (wie Intelligenz, Entscheidungsfähigkeit und persönliches Charisma), haben für Hügelriesen keine Bedeutung. Sie werden weder anerkannt noch belohnt, außer vielleicht insofern, dass ein Hügelriese mit leicht überdurchschnittlicher Intelligenz List oder Einschüchterung verwenden kann, um mehr Nahrung zu sammeln als seine Nachbarn.

BEHAUSUNGEN DES ELENDS UND GESTANKS

Hügelriesen stopfen die abscheulichsten, verfaulendsten Dinge, ohne zu zögern, in ihren Mund – was vermuten lässt, dass sie entweder keinen Geschmackssinn besitzen oder ihr Hunger so alles verzehrend ist, dass Geschmack nicht einmal eine Rolle spielt. Was auch immer der Grund ist, als Folge sind Hügelriesen-Behausungen dreckige, stinkende Orte. Verwesende Kadaver und aufgebrochene Knochen liegen überall. Der Boden ist mit Blut und den Exkrementen der Riesen getränkt.

Nicht jeder Hügelriese verfügt über ein derart robustes Verdauungssystem; ab und zu wird ein Riese krank, aber die meisten erholen sich und lernen nichts aus der Erfahrung. Die seltenen



GROLANTOR: IMMER HUNGRIG, NIEMALS SATT

Die Gottheit, welche die Hügelriesen am meisten verehren, ist Grolantor, der geringste von Annams sechs Söhnen, das schwarze Schaf der Familie, das von seinen Geschwistern und Eltern geschmäht wurde. Den Großteil seiner Probleme verschuldete der nimmersatte Gott jedoch selbst.

Grolantor war stolz auf seine große Stärke (seine einzige positive Eigenschaft) und weigerte sich, die Überlegenheit seiner älteren, schlaueren und stärkeren Geschwister anzuerkennen. Er wollte als ebenbürtig behandelt werden. Unermüdlich beschwerte er sich über seinen endlosen Hunger, doch anstatt selbst jagen zu gehen, stahl er Essen von den Tellern seiner Familie.

Dieses Verhalten führte zu vielen Kämpfen zwischen Grolantor und seinen Geschwistern, von denen er die meisten verlor. Geschichten über ihn enden unweigerlich mit einer weiteren Narbe auf seinem Rücken, nachdem er vor dem Zorn eines Familienmitglieds fliehen musste, den Grolantors beleidigende Prahlerie und Selbstsucht zur Weißglut trieben.

Ausnahmen werden Mäuler von Grolantor genannt – Riesen, die eingesperrt und ausgehungert werden, bis sie völlig abgemagert sind, und die dann bei Kämpfen oder Überfällen entfesselt werden.

Der Gestank, der aus der Behausung eines Hügelriesen dringt, kann monströse Aasfresser wie Schlicke, Seiler, Aaskriecher oder Otyughs anlocken. Hügelriesen zähmen diese Kreaturen nicht und scheren sich nicht um sie, aber sie dulden ihre Anwesenheit. Der Besuch eines Gallertwürfels oder eines Aaskriechers ist vermutlich das einzige „Reinmachen“, das die Behausung eines Hügelriesen jemals erlebt.

Ghule lauern oft am Rand von Riesenlagern, aber sie sind weniger willkommen als andere Arten von Aasfressern. Oft nutzen sie ihre größere Gerissenheit, besonders wenn sie von einem Grolantor angeführt werden, um die Mahlzeiten eines Riesen zu stehlen. Einem Hügelriesen wäre es gleichgültig, wenn ein Seiler einige Fetzen davon abreißt, aber er wird durchaus wütend, wenn drei Ghule einen ganzen Kadaver stehlen.

WIR ALLE WISSEN VON ZWERGEN, DIE SO IN IHR HANDWERK
VERNARRT WAREN (ODER DIE SUCHE NACH SCHÄTZEN ODER
BIER), DASS SIE VERGESSEN HABEN, WIE MAN LEBT, OHNE IHRER
LEIDENSCHAFT ZU FOLGEN. DAS IST ES, WAS STEINRIESEN TUN.
- ELMINSTER

STOPF-STOPF

Hügelriesen amüsieren sich manchmal mit geistlosen Spielen, die in der Regel mit Essen zu tun haben. Ein solches Spiel heißt Stopf-Stopf. Dabei versuchen mehrere Hügelriesen festzustellen, wie viele Halblinge, Gnome oder Goblins sie auf einmal in den Mund stopfen können, ohne zu schlucken.

STEINRIESEN

Steinriesen, die in sich gekehrt, nachdenklich und undurchschaubar sind, versuchen gar nicht erst, in der Welt des Sonnenscheins und des Himmels zu leben. Nur wenn sie von Stein umgeben sind, fühlen sie sich als Teil der Realität. Ihre Welt aus allumfassendem Stein ist ein Reich der Beständigkeit und Verlässlichkeit, in dem man Äonen damit zubringen kann, aufwendige Gravuren zu erschaffen. Die Oberflächenwelt mit ihrem wechselhaften Licht, dem endlosen Himmel, dem unbeständigen Klima und dem erodierenden Wind ist nichts als ein Traum, in dem nichts beständig ist und nichts Bedeutung hat.

SKORAEUS STEINKNOCHEN, DER GROSSE ERSCHAFFER

Steinriesen verehren Skoraesus Steinknochen als den Großen Erschaffer, dessen Können nur von Annam selbst übertroffen wird, der aber in Abwesenheit seines Vaters das Oberhaupt der anderen Gottheiten ist. In der Kunst der Steinriesen erscheint er auf zwei Arten: als ein Paar Hände, von denen eine einen Meißel und die andere einen Hammer hält, und als Statue oder Relief eines Steinriesen. Für gewöhnlich wird Skoraesus dabei zweimal so groß wie jeder andere Steinriese abgebildet.

In den Legenden der Riesen sitzt Skoraesus oft während der Intrigen und Kämpfe seiner Geschwister am Rand. Er ist Beobachter, Vertrauter der anderen Götter und Wahrer von Geheimnissen, die er nur unter Zwang oder durch eine List preisgibt.

In einer klassischen Geschichte kommt Memnor zu Skoraesus und flüstert etwas in sein Ohr. Als Surtur wissen will, was sein Bruder gesagt hat, berichtet Skoraesus ihm den genauen Wortlaut. Surtur sinnt über die Botschaft nach und reagiert überstürzt, da sie ohne den Zusammenhang irreführend ist. Doch die Folgen seiner Tat werden nicht Skoraesus zum Vorwurf gemacht. Hätte Surtur Skoraesus stattdessen um einen Rat bezüglich Memnors Worten gebeten, besäße die Legende ein anderes Ende.

Skoraesus gilt als der gebildetste der Riesengötter, wenn es um Magie, Schutzzeichen, Flüche, verborgene Schätze und die Geheimnisse der Erde geht. Er war es, der Surtur das Geheimnis der Verhüttung lehrte. Er war es, der Thrym zeigte, wie er Runen in seine alten Waffen schneiden konnte, um sie mit Magie zu erfüllen, als sich Surtur weigerte, ihm neue zu schmieden. Er war es, der Speere für Hiatea fertigte, damit sie ihre zehn Aufgaben der Tapferkeit erfüllen konnte. Und er war es auch, der mit seinem Hammer gegen den Stein unter dem Meer kloppte, damit Stronmaus die Kettentunnel finden konnte, die es ihm erlaubten, die Tarraske auf den Meeresboden zu ziehen, wo sie schließlich ertrank.

ORDNUNG DER KUNSTFERTIGKEIT

Unter den Steinriesen ist die Meisterschaft der Künste die größte Tugend, und unter allen Künsten genießt die Steinschnitzerei das höchste Ansehen. Die meisten Steinriesen verbringen ihr Leben damit, nach der perfekten künstlerischen Schöpfung zu streben. Junge Steinriesen üben unermüdlich in der Hoffnung, sich als würdig zu erweisen, die besten Steinschnitzer des Stammes unterstützen zu dürfen. Ein Meister dieser Kunst könnte Jahre damit verbringen, den passenden Stein zu finden, ehe er ein großes Werk beginnt. Die besten Schnitzer werden als Anführer und Schamanen des Stammes geehrt, und ihre Hände werden als heilig betrachtet. Sie werden buchstäblich die Hände von Skoraesus Steinknochen, wenn sie arbeiten.

Natürlich besitzen nicht alle Steinriesen die Hände eines Gottes. Jene, die wenig Geschick im Schnitzen zeigen, werden mit einer Mischung aus Mitleid und Verachtung betrachtet. Um das Ordning zwischen den höchsten Ebenen der Kunstfertigkeit zu bestimmen, messen sich Steinriesen in Wettkämpfen, bei denen sie Felsen schleudern und auffangen. Ihre Fertigkeit im Steinwurf kommt ihnen sehr gelegen, wenn sie ihr Zuhause verteidigen müssen oder ihre Feinde angreifen. Aber selbst beim Werfen von Steinen ist Kunstfertigkeit grundlegend. Ein Steinriese, der einen Felsbrocken schleudert, führt nicht nur einen Kraftakt aus, sondern versucht auch, hingebungsvolle Athletik und Anmut zu zeigen.

Wer nicht jeden Aspekt seines Lebens mit Kunstfertigkeit erfüllen kann, fällt in die untersten Stufen des Ordning und wird oft wortwörtlich an den Rand der Gesellschaft gedrängt. Fortan muss er als Wache an den abgelegenen Grenzen des Stammes dienen oder als Jäger, der jenseits dieser Grenzen wandert. Somit sind die Steinriesen, denen Außenstehende zuerst begegnen, fast immer die am wenigsten erfolgreichen Mitglieder ihrer Gemeinschaft und die schlechtesten Beispiele der Ideale, die ihr Volk anstrebt. Sie sind die Rohlinge und Grobiane, die aus einer Gesellschaft von Künstlern und Philosophen verstoßen wurden.

Für ein Volk, das sein Leben vor allem in Dunkelheit verbringt, schätzen Steinriesen die Auswirkungen von Licht und Schatten sehr. Sie entwerfen Schnitzereien so, dass sie auf eine bestimmte Weise Schatten werfen, wenn eine Lichtquelle richtig platziert wird. Ohne Licht und Schatten ist das Schnitzwerk unvollständig und kann nicht in seiner wahren Gestalt wahrgenommen werden. Beispielsweise mag eine Schnitzerei, die mit dieser besonderen Technik erschaffen wurde, zwar eine Geschichte erzählen, wenn sie in flachem, düsterem Licht betrachtet wird, aber mit der richtigen Beleuchtung offenbart sie eine zweite, viel tiefergehende Erzählung.

SPRECHENDE STEINE

Auch wenn sie unübertroffene Meister der Geschichtsschnitzerei sind, nutzen Steinriesen auch gewöhnliche Schriftzeichen in ihren Bildnissen. Namen, Daten und Beschreibungen sind Teil ihrer Geschichten, oft in das Werk integriert (auf den Waffen oder der Rüstung einer Figur beispielsweise könnten sich Runen verbergen).

Steinriesen nutzen das geschriebene Wort oft auch in Form der sogenannten sprechenden Steine. Ein sprechender Stein ist ein aufrechter Felszylinder, in den Schriftzeichen in einer absteigenden Spirale graviert sind. Wird der Zylinder in den Händen gedreht (was für Kreaturen, die von menschlicher Größe und Stärke sind, unmöglich ist) oder rotiert er in einer Halterung, kann man den Text lesen. Die Botschaft dreht sich um den Stein wie die Rillen einer Schraube, aber in zwei sich abwechselnden Spiralen. Die erste wird von oben nach unten gelesen. Anschließend muss der Zylinder umgedreht werden, um die zweite Schriftreihe zu offenbaren, die ebenfalls von oben nach unten gelesen wird.

Die Größe von sprechenden Steinen ist abhängig von der Länge der enthaltenen Botschaft. Ein Zylinder jedoch, der zu lang oder zu dick ist, sodass die Nachricht endet, ehe die ganze Oberfläche des Steins aufgebraucht ist, gilt als künstlerisch minderwertig.

Tradition und Ehre verlangen, dass er zu Kieseln zermalmt und ein neuer sprechender Stein begonnen wird.

SANFTE RIESEN?

Neuankömmlinge, die nur vom Fokus der Steinriesen auf die Kunst wissen, mögen sie vielleicht für ein friedliches und vernünftiges Volk halten. Im Umgang miteinander sind sie das auch. Außenstehende aber, besonders Mitglieder anderer Völker, sind in den Kavernen der Steinriesen nicht willkommen, und Eindringlinge werden nicht gerade höflich behandelt.

Das erste Anzeichen, dass eine Kreatur in das Gebiet von Steinriesen eingedrungen ist, könnte ein Felsbrocken sein, der scheinbar aus dem Nichts geworfen wurde und neben dem Ziel zersplittert. Wer nur das geringste Wissen über Steinriesen besitzt, der weiß, dass dies kein Fehlwurf war; es war eine bewusste Warnung, und der nächste Stein wird nicht so harmlos landen.

Reisenden ist es möglich, mit Steinriesen darüber zu verhandeln, sicher durch ihr Gebiet gelassen zu werden. Dazu müssen sie Riesisch sprechen können und den Giganten Tribut zollen. Schöne und große Felle, exotische Lebensmittel oder Kunstobjekte sind passende Abgaben; Geld hingegen ist ein schwacher Anreiz und wird nur die niedersten der Steinriesen überzeugen. Wird ein solcher Tribut angeboten, treten ein oder zwei Steinriesen vor, um zu verhandeln, während die anderen weiter in Würfreichweite bleiben.

Jemandem, der sie nicht kennt, erscheinen Steinriesen, denen man in den Randgebieten ihres Territoriums begegnet, wie Wilde. Zunächst hat persönlicher Schmuck wenig Wert im Ordning ihres Volkes, somit ist ihre Kleidung meist einfach und praktisch. Zweitens sind diese Steinriesen die am wenigsten fähigen Mitglieder des Klans. Sie sind gut darin, Hinterhalte zu legen und Felsen zu schleudern, aber sie sind keine Anführer oder auch nur annähernd typische Vertreter ihrer Art.

Selbst wenn die Riesen den Tribut als Preis für das Betreten ihres Gebiets akzeptieren, fordern sie vielleicht einen weit höheren Preis, um tatsächlich hindurchreisen zu dürfen. In der Regel ist dieser „Preis“ eine Art von Dienstleistung – eine Aufgabe, welche die Riesen nicht ausführen wollen oder können, wie das Vertreiben von Kobolden aus einer engen Höhle oder das Bergen eines Gegenstands vom Grunde eines Sees (Steinriesen sind schlechte Schwimmer; sie gehen nicht gern ins Wasser, wenn sie nicht mühelos über den Grund laufen können).

Steinriesen halten selten Haustiere. Sie kultivieren manchmal Kolonien von Riesenfledermäusen am Rand ihres Gebietes, sowohl als Nahrungsquelle als auch als Frühwarnsystem gegen Eindringlinge. Es macht ihnen auch nur wenig aus, ihre Grotten oder Stollen mit Höhlenbären, Feuerkäfern und anderen Kreaturen zu teilen, die ihnen nicht schaden. Ihre anderen unterirdischen Nachbarn halten sie jedoch auf Abstand. Purpurwürmer sind die größte Plage, weil sich hungrige Exemplare durch alles kauen, was ihnen in die Quere kommt, selbst durch die besten Schnitzereien und Skulpturen der Riesen. Xorn gehören zu den wenigen Kreaturen, die Steinriesen wirklich schätzen. Ihr Weg durch die Erde verursacht keinen Schaden und ihre fremdartige Denkweise macht sie zu interessanten Gesprächspartnern.

LEBEN IN DER DUNKELHEIT

Steinriesen können gut im Dunkeln sehen, und die Höhlen und Grotten, in denen sie leben, sind meist dunkel. Licht nutzen sie für gewöhnlich nur, um Kunst zu erschaffen oder auszustellen.

Die meisten wachen Stunden der Riesen werden von ihren Pflichten eingenommen, gleichgültig ob das eine der Aufgaben eines Rangniederer oder eine künstlerische Bestrebung ist. Der Häuptling oder ein anderer Anführer wie ein Schamane legt fest, wann die Wächter und Jäger des Stammes außer Dienst sind. Andere Riesen passen ihren Schlafrhythmus jenen an, die höher im Ordning stehen und von denen sie lernen wollen.

Meister der Künste können viel von den rangniedereren Schülern verlangen, auch dass sie früher aufstehen, um das Frühstück ihres Meisters zuzubereiten, oder dass sie wach bleiben, um etwas anzufertigen, das er brauchen oder bewerten wird, wenn er aufwacht. Aus dem einen oder anderen Grund sind immer etwa drei Viertel der Bevölkerung eines Stammes wach.

Wenn sie ihre Siedlungen verlassen, reisen Steinriesen fast ausschließlich in der Dunkelheit oder – sollten sie es wagen, die Oberwelt zu betreten – in der Nacht. So vermeiden sie die gleißenden Träume und Visionen, die sie während des Tageslichts erleben. Ein Steinriese, der die Oberwelt zu lange besucht oder aus dem Untergrund vertrieben wird, riskiert, sich in der Traumwelt zu verlieren. Sollte dies geschehen, wird er zu einer verdrehten Version seines früheren Selbst, die sein Volk Traumwandler nennt (siehe Kapitel 3 für weitere Informationen zu dieser Kreatur).

DIE LINJENSTEIN

Wenn ein Steinriese das Ende seines enorm langen Lebens erreicht, schließt er sich den Linjenstein an (den „Ahnen des Steins“). Der Begriff bezieht sich sowohl auf die Vorfahren der Riesen als auch auf die Kammer in jeder Steinriesensiedlung, in der sie ihren „Wohnsitz“ haben.

Ein toter (oder manchmal sterbender) Steinriese wird in die Ahnenkammer getragen und aufrecht gegen das Ende einer der Reihen von Toten gelehnt, die hier bereits aufgebahrt sind. Sein Körper verkalkt im Lauf mehrerer Jahrzehnte, bis er nicht mehr von einem gewaltigen Stalagmit zu unterscheiden ist.

Familienmitglieder besuchen diese Gruft oft, um zu ihren Ahnen zu beten und sie zu ehren. Einige dieser Besuche, besonders von alten Riesen, die wissen, dass sie bald ihren Platz dort einnehmen werden, dauern Wochen oder sogar Monate.

STURMRIESEN

Sturmriesen, die mächtigsten und majestätischsten Vertreter des Riesenvolkes, sind auch am distanziertesten und werden am wenigsten verstanden. Die Uvarjotun sind nicht nur eine Naturgewalt, sie sind auf eine mystische Weise mit der Natur verbunden, die Menschen nur schwer verstehen können.

ORDNING DER OMEN

Seinen Platz im Ordning kennt jeder Sturmriese durch Omen, die das Universum ihm schickt. Ein Omen könnte im freien Flug eines Vogelschwarms gesehen werden, in den von der Flut zurückgelassenen Mustern im Sand, in der Form der Wolken oder in verschiedenen anderen Naturphänomenen. Sturmriesen, welche die

DIE LAUNEN VON STRONMAUS

Sturmriesen verehren Stronmaus, der älteste von Annams Nachkommen, der auch der fröhlichste unter ihnen ist, am meisten lacht und die Gesellschaft seiner Geschwister genießt. Dieses Bild steht im Kontrast dazu, wie Sturmriesen von anderen Völkern wahrgenommen werden: als distanziert und mürrisch. Es ist dennoch wahr.

In den Legenden der Riesen verfällt Stronmaus von Zeit zu Zeit düsteren Stimmungen und tiefem Brüten, welches nicht weniger ausgeprägt ist als seine guten Launen. Trotzdem sind Sturmriesen nicht so humorlos, wie man sie sich vorstellt. Sie sind still und reserviert, wenn sie allein sind (und so verbringen sie den Großteil ihrer Zeit), aber kommen sie mit anderen ihrer Art zusammen, dann feiern, singen und trinken sie ebenso gern wie Stronmaus. Weil sie ihre Privatsphäre schätzen und kleinere Wesen in der Umgebung schützen wollen, finden diese Versammlungen fernab von anderen Kreaturen statt, was den Ruf der Riesen, immer düster und grimmig zu sein, nur noch verstärkt.



meisten dieser Botschaften erhalten, haben für gewöhnlich den höchsten Rang inne, jedoch kann auch die Bedeutsamkeit der einzelnen Zeichen den Status beeinflussen. In den seltenen Fällen, in denen sich Sturmriesen treffen, wird jeder von Omen und Zeichen begleitet, die allen klar seinen Status anzeigen. Streitigkeiten über den Rang im Ordning kommen kaum vor. Allerdings untersuchen alle Riesen in der Gruppe jedes Zeichen genau auf Hinweise darauf, dass einer von ihnen der bislang größte ist, da dies Annams Rückkehr ankündigen würde.

Seit Ostoria fiel und Annam seine Kinder verließ, regierte kein König oder Kaiser das Volk der Riesen. Den Legenden nach wird die Ankunft eines solchen Anführers von Zeichen und Omen in allen Elementen der Welt angekündigt: dem Himmel (Luft), dem Meer (Wasser), den Kontinenten (Erde) und der Unterwelt (Feuer). All dies sind Reiche der Sturmriesen, die ständig auf solche Omen achten. In vergangenen Zeitaltern, als Riesendynastien herrschten, waren die Zeichen, die neue Anführer ankündigten, deutlich und unverwechselbar. In den langen Jahrhunderten seit dem Zusammenbruch des Imperiums wurden die wenigen, die sich manifestierten, undeutlich, widersprüchlich und umstritten.

Aus einem offensichtlichen Grund hat jeder Sturmriese ein starkes persönliches Interesse daran, wann sich Annams Rückkehr vollzieht: Sie alle wollen dieses bedeutsame Ereignis miterleben. Einige Individuen versuchen daher, eine gewisse Unsterblichkeit zu erlangen, indem sie mit den elementaren Mächten verschmelzen. Die sogenannten Quintessenten sind die zurückgezogensten Vertreter ihrer Art. Sie hausen an abgelegenen und unwirtlichen Orten, die von brutalen Winden und mörderischem Wetter umgeben sind (siehe Kapitel 3 für mehr Informationen zu diesen Kreaturen).

Ohne einen politischen und spirituellen Anführer treiben die Sturmriesen auf einer ungewissen See. Jedes Zeichen, jede Möglichkeit auf eine Wende zum Besseren wird genau untersucht. Debatten über die Bedeutung und Gültigkeit der Omen werden über

Entfernungen ausgetragen, die ganze Königreiche umspannen und ganze Menschenleben andauern.

Entdecken und Abenteuern bietet sich in solchen Situationen die Gelegenheit, von den Riesen angeworben zu werden, um Vorzeichen zu untersuchen und Gegenstände zu finden, die sie für ihre Orakel benötigen. Die Aufträge sind aus zwei Gründen gefährlich. Der offensichtliche ist, dass die Aufgaben damit zu tun haben, sich in die Ruinen von Ostoria zu begeben, die seit Jahrtausenden versiegelt waren. Der weniger offensichtliche ist, dass bestimmte Vorzeichen, wenn sie bestätigt würden, tatsächlich die Rückkehr Annams anbahnen könnten, was die Sozialordnung der Riesen in Aufruhr versetzen und ein neues Zeitalter einleiten würde. Einige heißen eine solche Veränderung vielleicht willkommen, andere würden sich ihr erbittert widersetzen und alles tun, was in ihrer Macht steht, um diese Entwicklung aufzuhalten, möglicherweise sogar das Erklären eines Kriegs.

AUF SICH SELBST BEDACHT

In Abwesenheit Annams und ohne einen weltlichen Anführer erkennen Sturmriesen keine höhere Autorität an. Menschliche, elfische und zwergische Könige, Lichs, mächtige Zauberer und Magier – sie alle können zwar anhäufen, was sie für große Macht halten, für Sturmriesen ist das bedeutungslos. Jeder, der versucht, seinen Einfluss in ihre Richtung auszuweiten, wird sicherlich darunter leiden.

Aber solange die Welt die Sturmriesen in Ruhe lässt, werden auch sie die Welt in Ruhe lassen. Sie wünschen den Reichen der anderen Völker weder Gutes noch Böses, sie beachten sie schlicht nicht – außer zu den seltenen Gelegenheiten, wenn Menschen oder andere in einer Prophezeiung erwähnt oder von einem Omen angedeutet werden.

Angehörige anderer Völker, welche die Aufmerksamkeit der Sturmriesen erlangen und mit ihnen in Kontakt kommen, könn-

EINST WIRKTEN VETTELN EINEN ZAUBER AUF MICH, DREI MAL DREI, UND MACHTEN MICH FÜR TAUSEND TAGE ZU IHREM SKLAVEN. ICH WAR EIN JÜNGER NARR, DAS IST WAHR, ABER ES WAREN DUNKLE TAGE.
- ELMINSTER

ten die Vorstellung anzuzweifeln beginnen, dass diese von rein guter Gesinnung sind. Sturmriesen respektieren die Heiligkeit des Lebens, aber selbst die gelassensten von ihnen sind extrem aufbrausend. Wenn sie zornig werden, machen ihre Prinzipien der Wut Platz, und eine Beleidigung durch einen Einzelnen kann einer ganzen Gemeinschaft Vergeltung bringen.

Ein Sturmriese, der in einem Wutanfall eine Stadt zerstört und Unschuldige tötet, wird es vermutlich im Nachhinein bereuen und Zahlungen als Buße anbieten. Doch ein Sack Gold ist wenig Trost für jene, die geliebte Personen, ihr Zuhause und ihre Lebensgrundlage verloren haben. In Gegenwart eines Riesen ist es immer weise, sich vorsichtig zu bewegen, cherrbietig zu sprechen und sich respektvoll zu benehmen, für Sturmriesen gilt das jedoch in besonderem Maße.

LEBEN AM RAND

Sobald sie alt genug sind, um sich selbst zu verteidigen, verbringen Sturmriesen den Großteil ihres Daseins in nachdenklicher Isolation. Sie sind in der Lage, an jedem beliebigen Ort zu leben – sei es auf einem Berggipfel, in einer Gletscherhöhle oder auf dem Grund des tiefsten Meeresgrabens. Eine Art von Örtlichkeit, die sie immer anzieht, sind elementare Kreuzungen – Orte, an denen sich die Materielle Ebene und die Elementarebene überschneiden und miteinander interagieren. Elementarer Einfluss durchdringt die Architektur der Sturmriesen und verleiht ihren Bauten eine stürmische, unweltliche Aura.

Sturmriesen nutzen Elementarkreuzungen für ihre Wanderungen zwischen den Ebenen, besonders in die Elementarebene der Luft und des Wassers. Die häufigen Strudel, Tornados und peitschenden Regenstürme, die den Durchgang zwischen den beiden Ebenen heimsuchen, beschützen das Zuhause der Riesen und garantieren ihre Privatsphäre.

Auch wenn Sturmriesen lieber außerhalb der Gesellschaft anderer Riesen bleiben, leben sie nicht unbedingt allein in ihren Festungen. Sie teilen ihre Unterkünfte mit Kreaturen, die sich in der jeweiligen Umgebung wohlfühlen: Ein im Meer lebender Sturmriese beispielsweise könnte einige Vertreter des Meervolkes, Wassergeister oder sogar eine Drachenschildkröte als Gefährten haben; ein Sturmriese auf einem Berggipfel hingegen würde jeden Pegasus willkommen heißen und vielleicht sogar Yetis die Hand in Freundschaft reichen, wenn er glaubt, ihnen vertrauen zu können. Es wird erwartet, dass sich die Gäste des Riesen respektvoll benehmen, sich nützlich machen und interessante Konversation oder andere Unterhaltung bieten, wenn der Riese in geselliger Stimmung ist.

VETTELN: DUNKLE SCHWESTERNSCHAFT

Vetteln sind alte Weiber, welche die Korruption von Idealen und Zielen verkörpern und sich daran erfreuen, die Unschuldigen zu Fall zu bringen. Sie sind unmenschliche Monster, deren Gestalt vom Bösen verzerrt ist. Als niederträchtige Gestaltwandler verbünden sie sich mit anderen Vetteln, um magische Zirkel zu gründen und so zusätzliche Macht zu erlangen. Im Verborgenen sammeln sie geheimes Wissen, das besser verloren und vergessen wäre. Verzwiefelte Sterbliche kommen auf der Suche nach Rat zu ihnen, nur damit ihre Bitten auf eine Weise erfüllt werden, die ihnen und ihren Lieben großes Leid bringt.

HÄSSLICH, UNVORHERSEHBAR UND ALT

Vetteln sind geheimnisvoll, unergründlich und gefährlich, besonders aus dem Blickwinkel der Sterblichen. An einem Tag stiehlt und frisst eine Vettel Kinder, die in den Wald laufen, am nächsten macht sie unanständige Späße mit Abenteurern, die sie um Rat bitten, und an einem weiteren pflanzt sie entwurzelte Setzlinge um ihr Haus als Zaun, auf dem sie Eindringlinge aufspießen kann. Es ist fast unmöglich vorherzusehen, wie sich eine Vettel von einem Tag zum nächsten verhalten wird, manchmal von einem Moment zum nächsten. Deshalb macht jeder, der auch nur ein Mindestmaß an Verstand besitzt, einen weiten Bogen um die verhutzelten Weiber.

Vetteln sehen Hässlichkeit als schön an und andersherum. Sie ergötzen sich an ihrem grausigen Erscheinungsbild und geben sich manchmal große Mühe, es zu „verbessern“, indem sie Geschwüre öffnen, Häute und Knochen als Schmuck tragen sowie Exkreme und Dreck in ihre Haare und Kleidung schmieren.

Weil sowohl der Sommerhof als auch der Winterhof wahre Schönheit unter den Feenwesen schätzt und verehrt, findet man Vetteln so gut wie nie an ihnen. Die Sommerkönigin und die Königin der Lüfte und der Dunkelheit erkennen an, dass Vetteln kostbares Wissen und eindrucksvolle Magie besitzen, aber sie können den Makel nicht ertragen, den sie für die Schönheit ihrer Umgebung bedeuten. Aus diesem Grund sind die meisten Vetteln von beiden Höfen ausgeschlossen. Die wenigen, die am Hofe der Feen anerkannt werden, sind so einflussreich, dass man ihnen den Beitritt nicht verweigern kann, oder jung und bescheiden genug, um sich mit ihrer Magie ein hübscheres Erscheinungsbild zu verleihen. Andere Vetteln sind nicht erzürnt über ihre Ausgrenzung. Sie werden gern ihren eigenen Machenschaften überlassen, unabhängig von den Launen der Feenkönigin und imstande, zu reden, wie ihnen der Schnabel gewachsen ist.

Vetteln sind so gut wie unsterblich, ihre Lebenserwartung übertrifft selbst die von Drachen und Elfen. Die ältesten, weisesten und mächtigsten Vetteln werden von anderen ihrer Art Großmütter genannt. Einige Großmütter sind fast so mächtig wie die Erzfee.

Vetteln von geringerer, aber immer noch respektabler Macht werden Tantchen genannt. Ein Tantchen erlangt ihren Status, weil sie sehr alt oder das Mitglied eines mächtigen Zirkels ist, direkt einer Großmutter dient oder viele Nachkommen hat (gleichgültig ob durch Adoption oder Geburt).

MEISTERINNEN DER MANIPULATION

Vetteln erfreuen sich daran, andere zu korrumpieren. Sie tun dies nicht, indem sie einer Person ihren Willen aufzwingen oder Gewalt anwenden, sondern indem sie finstere Pakte mit jenen schließen, die ihre Hilfe benötigen. Aus dem Wunsch heraus, den Niedergang anderer zu orchestrieren, lassen sich viele Vetteln in der Nähe humanoider Siedlungen nieder, was ihnen zahllose Kreaturen beschert, die sie verlocken und quälen können.

Jene, die sich an sonst niemanden wenden können, gehören zu den besten Kunden der Vettel. Der Bauer, der von seiner Frau betrogen wird, sucht die örtliche Vettel auf, weil er einen Trank will, der seine Ehe rettet. Der Bürgermeister mit dementem Vater bittet die Vettel um etwas, das den Verstand klärt. Der Kaufmann, dessen Kind todkrank ist, kommt mit dem Wunsch nach einem Heilmittel zu dem alten Weib. Das gemeinsame Element dieser Situationen ist, dass die Sterblichen die Vettel um Hilfe bitten, obwohl sie wissen, dass diese böse und gefährlich ist. Sie sind verzweifelt genug, einen Pakt zu riskieren, oder nährisch genug, zu glauben, dass sie durch Überzeugungskraft Hilfe erhalten, ohne etwas im Austausch dafür hergeben zu müssen.



Vetteln schließen ihre Pakte anders, als Teufel es tun. Ein Teufel wendet sich an einen Sterblichen, um diesen mit dem Bösen zu beflecken, damit seine Seele nach dem Tod in die Neun Höllen eingeht. Vetteln sind in der Regel zufrieden damit, abzuwarten und ihren eigenen Angelegenheiten nachzugehen. Sterbliche kommen zu ihnen, wenn die Not zu groß wird. Im Gegensatz zu Teufeln sind Vetteln nicht an Seelen interessiert, sie wollen Sterbliche während deren Lebzeiten zu Fall bringen, indem diese ihren Teil des Pakts einhalten. Teufel handeln, weil sie auf Seelen aus sind; Vetteln handeln, weil sie es genießen, Kreaturen leiden zu sehen. Nachtvetteln – Feen, die zu Unholden geworden sind – verwenden Aspekte beider Methoden. Sie korrumpieren die Träume der Sterblichen, bis diese genug böse Taten vollbracht haben, dass ihre Seelen beansprucht werden können.

So sehr es eine Vettel genießt, Pakte anzubieten und durchzusetzen, macht sie sich selten die Mühe, nach jenen zu suchen, die Pakte schließen wollen. Sie weiß, dass sie in einer Machtposition ist, wenn jemand zu ihr kommt. Der Besucher musste die Vettel vermutlich heimlich aufsuchen, um keinen Skandal zu provozieren, und will zurück, ehe er vermisst wird. Aus diesem Grund ist er zusätzlich noch unter Zeitdruck, was der Vettel einen weiteren Vorteil verschafft. All diese Faktoren tragen dazu bei, dass die Vettel die Bedingungen für die Verhandlung festlegen kann. Sie macht ein Angebot, das vernünftig wirkt und scheinbar das eine oder andere verlockende Schlupfloch besitzt, welches der Sterbliche glaubt, ausnutzen zu können.

Vetteln kennen sämtliche Begierden und Laster und wissen, wie man Leute manipuliert, indem man ihre Schwächen ausnutzt. Der Pakt einer Vettel bringt vielleicht für eine Weile Erfolg und Wohlstand, aber irgendwann zeigt sich der Haken, der dafür sorgt, dass der Sterbliche das Abkommen zu verabscheuen beginnt und es auflösen will. Die ehebrechende Frau, die jetzt gern zu Hause bleibt, wird träge, der Vater des

Bürgermeisters neigt zu Gewaltausbrüchen, seit er wieder zu Verstand gekommen ist, und das Kind des Kaufmanns erleidet einen Rückfall, wenn es nicht alle paar Monate behandelt wird.

Selbst wenn ein Pakt sich zum Schlechten für den Sterblichen wendet und andere Leute in seiner Umgebung das Elend der Person sehen oder davon hören, wird die Vettel irgendwann neue Besucher anlocken. Andere mögen zu der Überzeugung gelangen, dass sie das alte Weib zu überlisten vermögen, dass ihr Wunsch schlicht ist und nicht korrumpiert werden kann oder dass frühere Opfer zu gierig waren, als ihnen der Pakt angeboten wurde. Auch wenn nur ein oder zwei Personen pro Jahr einen Pakt mit der Vettel schließen, können so im Laufe der Zeit viele Unglückselige unter ihren Einfluss geraten – und sie erinnert sich genau an die Bedingungen eines jeden einzelnen Pakts.

PAKTE AUS BEGIERDE

Auch wenn man die Meinung vertreten kann, dass es keinen guten Zeitpunkt gibt, einen Pakt mit einer Vettel zu schließen, haben Sterbliche bessere Chancen, mit heiler Haut davonzukommen, wenn sie etwas anbieten, dass die Vettel braucht oder will. In einem solchen Fall könnte die Vettel sogar zuerst ein Angebot machen.

Eine Vettel, die ernsthaft in Bedrängnis durch ihre Feinde ist, wird nicht zögern, die Situation mit Versprechen oder Bestechungen zu entschärfen. Beispielsweise sind die meisten Schätze im Hort einer Vettel nutzlos ohne ihr Wissen, wie man sie identifiziert und verwendet, daher könnte sie solche Informationen im Austausch für ihr Leben anbieten. Wenn ein Gegenstand später demjenigen schadet, der ihn verwendet, oder sich herausstellt, dass er in irgendeiner Weise verflucht ist, dann ist das nur eine weitere Lektion, warum man einer Vettel nie vertrauen und sie nie bedrohen sollte.

Vetteln sind neugierig auf andere mächtige Kreaturen. Sie genießen es, Neuigkeiten und Gerüchte über andere ihrer Art sowie einflussreiche Wesen wie Drachen, Dämonen, Genies

VETTELN ERSCHEINEN OFT UNGEBETEN IN ZEITEN GROSZER NOT, WEIL SIE SPIONIERT HABEN UND EINE GELEGENHEIT ERBLICKEN, JETZT ZU HILFEN UND DAMIT GRÖßERES UNHEIL IN GANG ZU SETZEN.

~ ELMINSTER



und auch bestimmte Sterbliche zu hören. Bietet man einer Vettel derartige Informationen als Teil eines Pakts, verdient man sich damit ein wenig Respekt, und sie könnte empfänglicher für die Idee eines „fairen“ Handels werden.

Feilscht eine Vettel mit anderen Kreaturen des Feywilds und nicht mit Sterblichen, ist ihre Einstellung respektvoller. Sie weiß um die Macht der Kreaturen ihres Heimatreichs und dass es gefährlich sein kann, wenn sich ein Handel für diese zum Bösen wendet und sie enttäuscht oder zornig sind. Auch sind Feenwesen langlebiger und haben somit mehr Zeit, sich an der Vettel zu rächen, während die meisten Sterblichen innerhalb einiger kurzer Jahrzehnte umkommen. Diese Überlegungen bedeuten nicht, dass Vetteln bei Verhandlungen mit anderen Feenwesen stets freundlich sind, nur dass sie weniger offene oder fordernde Angebote unterbreiten. Vetteln wissen genau, womit sie durchkommen können, und sie gehen gern an die Grenzen dessen, was andere zu erdulden vermögen.

PAKTIERER, NIMM DICH IN ACHT

Wenn eine Vettel großzügig in ihrer Hilfe ist oder nur eine einfache Aufgabe als Bezahlung fordert, ist das keine Garantie, dass sich der Pakt für beide Seiten so entwickelt wie erwartet. Macht sie ein Angebot, das gerecht erscheint (oder es tatsächlich ist), ist das Risiko hoch, dass die Kreatur einen verborgenen Plan verfolgt. Stets will sie Ereignisse in Bewegung setzen, die ihr nutzen oder den Niedergang anderer einleiten, aber sie tut dies auf heimtückische Weise, die meist keine direkte Verbindung zu ihr erkennen lässt. Eine Forderung, die so einfach ist wie das Überbringen eines geheimnisvollen Briefs an einem bestimmten Tag zur Mittagszeit, könnte der Schlüssel zur Zerstörung eines Lebens sein. Die Beweggründe der Vettel werden vielleicht über Jahre oder Jahrzehnte hinweg nicht offenkundig oder nur unter bestimmten Umständen bedeutsam, wie durch eine schicksalhafte Geburt oder eine wichtige Begegnung mit einem gefährlichen Schurken. Auch wenn sie einen Pakt anbietet, der keinen Nachteil zu haben scheint, ist eine Vettel immer geheimnistuerisch, was ihre Motivation angeht, ihre Gründe für die geforderte Bezahlung oder ihren Nutzen der Vereinbarung.

Eine Vettel, die lange in der Nähe einer Siedlung von Humanoiden lebt, beraubt die Gemeinschaft oft aller gutherzigen Personen, weil sie Opfer ihrer bösen und selbstsüchtigen Pläne werden. Die Stimmung innerhalb der Gemeinde wird abweisend, düster oder offen feindselig gegenüber Neuankömmlingen und Reisenden. Selbst nachdem die Vettel einen solchen Ort zu Grunde gerichtet hat, besitzt sie noch immer Einfluss auf ihre Opfer, indem sie die Möglichkeit andeutet, die auf sie gelegten Flüche irgendwann aufzuheben. Aus diesem Grund erlauben die örtlichen Anführer Außenstehenden oft nicht, gegen das alte Weib vorzugehen (oder sabotieren Abenteurer sogar, die sich ihr stellen wollen).

VETTELN IM SPIEL

Selbst wenn sich eine Vettel Abenteurern gegenüber freundlich oder gleichgültig benimmt, ist sie in ihrem Innern dennoch ein verdrehtes Feenwesen, das sich in keiner Weise darum schert, was andere denken oder wollen. Sie könnte beiläufig erwähnen, wie leicht ein Besucher in ihren Kessel passen würde, oder plumpe sexuelle Kommentare über einen anderen Gast machen. Wenn ein Sterblicher eine Vettel besucht, sollte die Erfahrung nervenaufreibend, unangenehm und riskant sein; das alte Weib könnte jederzeit wütend werden und jemandem mit ihren Eisenzähnen die Fingernägel ausreißen.

Vetteln betrachten jüngere Kreaturen aus der Perspektive streitlustiger Großeltern, denen mittlerweile gleichgültig ist, was andere denken – sie sind festgefahren in ihren Meinungen, sagen, was sie wollen, und haben keine Hemmungen, andere zu bestrafen, wenn man sie reizt. Sie mischen sich gern in das Leben anderer Leute ein, wie Wichtigtuer mit grausamen Absichten. Immer wenn sich eine Vettel bereit erklärt, jemandem zu helfen, kostet der Pakt einen Preis, der bezahlt werden muss – und immer enthält er einen verborgenen Plan, den Sterblichen zu Fall zu bringen, oder eine Möglichkeit, Einfluss zu erlangen (ob nun über den Paktierer oder jemand anderen).

Wird einer Vettel ein ungewöhnlicher Zauber, ein seltener magischer Gegenstand oder eine Person mit einer seltsamen magischen Gabe angeboten, wird sie daran riechen, lauschen, schütteln, schmecken, eigenartige Dinge murmeln und geistig einen Wert festlegen. In solchen Augenblicken ist eine Vettel nicht subtil, was ihre Absichten angeht. Sie könnte das Angebotene packen, um es genauer zu untersuchen, auch wenn das offen zeigt, dass sie daran interessiert ist. Wenn sie nichts Vergleichbares besitzt, sich vorstellen kann, dass es ihr nutzt, oder sie es durch ihren Besitz einem Rivalen vorzuenthalten kann, wird sie das Angebot als kostbar erachten. Ein Besucher, der ihr einen begehrten Gegenstand als Bestechung oder Geschenk darbringt, wird viel von der Vettel erhalten oder zumindest weniger leiden, wenn sich der wahre Preis des Pakts offenbart.

Wird das Leben einer Vettel bedroht, gibt sie vor, schwach und hilflos zu sein, wenn sie glaubt, so ihr Leben retten oder Zeit schinden zu können, in der sie zurückschlagen oder entkommen kann. Sie wird gefährliche Schätze als Bestechung offerieren, aber nichts von dem Fluch darauf oder den Nebenwirkungen erzählen. Sie lügt, betrügt und versucht, ihre Feinde gegeneinander auszuspielen und ihre Schuld und Angst zu nutzen, um sie innerlich zu zerbrechen. Sie ist älter, schlauer und verschlagener als jeder Sterbliche, der es wagt, sie zu bedrohen.

Vetteln ziehen es vor, andere zu beschwatzen und zu verhandeln, als Gewalt anzuwenden. Ihre Ausbrüche von Aggressivität bewahren sie sich für Situationen auf, in denen sie deutlich mächtiger sind als ihre Gegner (wenn sie zum Beispiel Kinder angreifen) oder einen besonderen Vorteil haben (etwa gegenüber schlafenden Gegnern). Auch wenn eine Vettel immer mit ihren Klauen angreifen kann, ist doch etwas mit ihren Plänen schiefgelaufen, sollte sie dazu gezwungen sein.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE FÜR VETTELN

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich habe subtile Beleidigungen zu einer Kunstform erhoben.
- 2 Ich benehme mich immer unangenehm, damit andere nichts von meiner geheimen Zuneigung erfahren.
- 3 Ich genieße Wetten als Teil meiner Pakte, was das Risiko und den möglichen Gewinn erhöht.
- 4 Ich lache über meine Scherze, je dunkler, desto besser.

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 5 Ich gebe niemals freiwillig Informationen preis und reagiere nur auf Fragen.
- 6 Ich mache bei meinen Paktten großzügige Angebote, aber die Konsequenzen, wenn jemand in Verzug gerät, sind fürchterlich.
- 7 Ich verlange, dass all meine Pakte schriftlich festgehalten und mit dem eigenen Blut unterzeichnet werden.
- 8 Ich bin sehr abergläubisch und sehe Omen in allen Ereignissen und Taten, die sich in meiner Umgebung zutragen.

IDEALE FÜR VETTELN

W6 Ideal

- 1 **Veränderung.** Ich werde mich in jede Art von Vettel verwandeln und ein Jahrhundert in jeder Form verbringen, um am Ende etwas zu werden, das noch mächtiger ist. (chaotisch)
- 2 **Gemeinschaft.** Einsamkeit ist der Weg in den Wahnsinn. Deshalb umgebe ich mich mit Schergen, die mir Gesellschaft leisten. (rechtschaffen)
- 3 **Gier.** Ich werde die seltensten und wertvollsten heiligen Schätze erbeuten, damit sie nicht für das Gute verwendet werden können. (böse)
- 4 **Unabhängigkeit.** Ich brauche und will keinen Zirkel. Mir wird niemand ebenbürtig sein. (neutral)
- 5 **Macht.** Ich werde ein Tantchen oder eine Großmutter werden, selbst wenn ich dafür meine eigene Mutter töten muss. (böse)
- 6 **Hässlichkeit.** Ich will um mein Aussehen und mein grausames Herz beneidet werden. (böse)

BINDUNGEN FÜR VETTELN

W8 Bindung

- 1 Ich hasse eine bestimmte sterbliche Familie und stehle eines ihrer Kinder in jeder Generation für meine eigenen Zwecke.
- 2 Seit Jahrhunderten trage ich eine Fehde mit einer Rivalin von ähnlicher Macht und ähnlichem Ansehen aus.
- 3 In meinem Haus befindet sich alles, was mir wichtig ist. Ich kann niemanden dulden, der mein Heim und meinen Herd bedroht.
- 4 Ich schulde einer Großmutter einen gewaltigen Gefallen.
- 5 Ich habe etwas eingetauscht, ehe ich begriff, dass es unglaublich kostbar ist, und jetzt will ich es zurück.
- 6 Meine Tochter wurde mir geraubt. Ich will sie wiederfinden und ausbilden.
- 7 Meine größte Rivalin und ich kennen ein geheimes Wort, das uns beide gleichzeitig vernichten wird.
- 8 Mein Haus wurde geplündert und niedergebrannt, die Schuldigen werden für ihr Verbrechen bezahlen.

MAKEL FÜR VETTELN

W6 Makel

- 1 Ich bin zu neugierig auf Klatsch.
- 2 Ich kann nicht anders, als mit gutaussehenden Männern zu kokettieren.
- 3 Ich bin allergisch gegen eine Kreatur (wie Katzen oder Raben) oder eine Substanz (wie Äpfel oder Blut), die wichtig für meine Zauberei ist.
- 4 Ich lüge nicht. Allerdings kann ich schweigen, andeutungsvoll nicken oder die Wahrheit verbiegen, wenn nötig.
- 5 In den Nächten des Vollmonds bin ich stark geschwächt.
- 6 Ich kann einem schlaun Rätsel nicht widerstehen.

VETTELNAMEN

Vetteln haben verspielte Namen, oft mit einer dunklen, hinter-sinnigen Bedeutung. Bringt eine Vettel ein Mädchen zur Welt, gibt sie ihm einen Namen, den es während seiner Kindheit behält. Erlangt die Tochter ihre volle Macht, wählt sie ihren eigenen, der mit dem bisherigen zusammenhängen kann, aber nicht muss. Einige Vetteln nutzen andere Namen, wenn sie verschiedene Verkleidungen tragen, aber ihr ursprünglicher wird immer ihr liebster sein.

Die nachfolgende Tabelle erlaubt es dir, den Namen einer Vettel auszuwürfeln. Du kannst auch frei aus der Tabelle wählen oder sie als Inspiration verwenden.

Vetteln haben immer einen Titel und einen Vornamen oder einen Vornamen und einen Nachnamen. Du kannst zufällig bestimmen (mit gleicher Chance), ob eine Vettel einen Titel oder Nachnamen besitzt.

VETTELNAMEN

W12	Titel	Vorname	Nachname
1	Tantchen	Agatha	Knochenkauer
2	Schwarze	Agnes	Froschwarze
3	Meckernde	Ethel	Grünzahn
4	Düstere	Maja	Knorpelzahn
5	Schreckliche	Mathilda	Würfelknochen
6	Treibholz-	Morgana	Misthaufen
7	Oma	Olga	Schlammsohl
8	Alte	Margarete	Schweinezahn
9	Krumme	Polly	Zuckerweide
10	Faulige	Sara	Zehendieb
11	Krötenrücken-	Ursula	Zweigmaul
12	Böse	Zilla	Wackelwurm

SELTSAME MAGIE

Im Laufe ihres scheinbar endlosen Lebens entdecken oder erfinden Vetteln oft ungewöhnliche Arten, Magie zu verwenden. Die seltsame Magie, die Vetteln nutzen können, nimmt viele Formen an und wird auf unterschiedliche Weise aktiviert. Selbst jene, die sich umfassendes Wissen über die Kreaturen angeeignet haben, können nicht vorhersehen, was eine bestimmte Vettel noch aus dem Ärmel zu schütteln vermag.

Eine Großmutter oder eine andere Vettel hohen Alters und Ansehens könnte einzigartige Rituale kennen, die eine Kreatur temporär oder dauerhaft verwandeln, Tote eine Weile lange zurückbringen, Erinnerungen umschreiben oder Gefühle aussaugen. Selbst eine Vettel ohne hohes Ansehen besitzt seltsame, einmal verwendbare Gegenstände, die nicht nur verbreitete

Zauber nachahmen und vielleicht nicht einmal den normalen Magieregeln folgen. Inspirationen für die Effekte solcher seltsamen Gegenstände findest du unter „Charms“ in Kapitel 7 des Spielleiterhandbuchs.

Möchtest du eine Vettel im Kampf einen seltsamen Gegenstand nutzen lassen, achte darauf, dass der erzeugte Zaubereffekt für den Herausforderungsgrad angemessen ist. Der Effekt könnte einen Vorteil für sie selbst oder einen Angriff gegen ihre Feinde darstellen. Beispielsweise könnte eine Grüne Vettel (HG 3) einen verzierten Handspiegel zerschmettern, was eine Wolke aus Glasscherben erschafft, die Kreaturen wie der Zauber Dolchwolke verletzt (2. Grad). Sie könnte auch eine Flasche voller Wespen entkorken, die sie umgeben und ihre Wunden mit den Stacheln vernähen, was dem Zauber Wunden heilen (2. Grad) entspricht. Oder sie nimmt eine mumifizierte Kröte aus der Tasche und wirft sie in ihren Kessel, wodurch diesem sofort eine tintenartige Wolke entsteigt mit dem gleichen Effekt wie der Zauber Dunkelheit (2. Grad).

Eine Vettel überlegt genau, wie sie ihre seltsame Magic verwendet, weil die entsprechenden Gegenstände oft einzigartig oder nur schwer ersetzbar sind. Um das abzubilden, kann eine Vettel bei einer Begegnung in ihrem Hort ein- oder zweimal einen seltsamen Gegenstand einsetzen, bei einer Begegnung an einem anderen Ort hingegen nur einmal. Eine Vettel, die einen Kampf erwartet, ist vielleicht besser vorbereitet und kann (und will) bei einer entsprechenden Begegnung ein zusätzliches Mal seltsame Magic nutzen.

Beindet sich eine Vettel in Todesgefahr, spart sie die ihr zur Verfügung stehenden Mittel nicht länger auf. Sie wird jegliche seltsame Magic verwenden, über die sie gebietet, wenn sie dadurch am Leben bleiben kann. Schließlich hat eine Vettel schier endlos Zeit, um das, was sie verbraucht hat, in ähnlicher Weise zu erschaffen. Wie schwer es auch war, das Glas Todesschnecken zu bekommen oder das Buch, das beschreibt, wie man den Messerwind ruft, oder den Runenstein, der die drei Silben enthält, mit denen man Blut kristallisieren lassen kann – es ist immer besser, solche Dinge einzusetzen, als zu sterben, weil man sparsam sein wollte.

REITTIERE UND FAHRZEUGE

Viele Geschichten berichten davon, dass Vetteln auf Reisen seltsame, verzauberte Kreaturen und Gegenstände verwenden und die meisten von ihnen sind wahr.

Anstatt wie üblich ein Pferd oder Pony zu nutzen, reitet eine Vettel vielleicht auf einem riesigen Schwein, einer Ziege oder einer Kuh. Es kommt auch durchaus vor, dass sie intelligente Kreaturen als Reittier verwenden, vielleicht als Folge eines Pakts, den die Kreatur mit ihr geschlossen hat. Eine Vettel, die einen Helden erniedrigen will, verlangt vielleicht, dass er ihr für ein Jahr als Reittier dient, um seinen Teil des Pakts abzuleisten. Der Riesenrabe, der eine Vettel durch die Lüfte trägt, könnte in Wirklichkeit eins ihrer Opfer sein, das verwandelt wurde, weil es der Abmachung zu entfliehen versuchte.

Einige Vetteln ziehen Transportmittel vor, die nicht lebendig sind, und ihre Fantasie kennt dabei keine Grenzen. Eine Vettel könnte jeden beliebigen Gegenstand, den sie als passend erachtet, umformen und beleben, etwa eine Lehmstatue, einen riesigen geflochtenen Korb, einen Kessel, ein Butterfass, ein riesiges Vogelnest, einen Mörser mit Stößel oder einen Grabstein.

Für gewöhnlich kann nur die Vettel, die das Reittier oder Fahrzeug unter ihre Kontrolle gebracht oder erschaffen hat, dieses auch nutzen. Es gehorcht nur ihren Befehlen, und die daran gebundene Magic folgt nur dem Willen der Alten. Erlaubt eine Vettel einer anderen Kreatur als Teil eines Pakts, ihr Fortbewegungsmittel zu verwenden, muss das Opfer eine gewaltige Gegenleistung dafür erbringen.

ARTEN VON VETTELN

Jede der fünf verbreiteten Arten von Vetteln zieht eine bestimmte Umgebung vor. Es ist jedoch auch möglich, einer Vettel in einem für sie ungewöhnlichen Gebiet zu begegnen, vielleicht weil sie auf Reisen oder Teil eines örtlichen Zirkels ist. Großmütter und Tanten lassen sich mit größerer Wahrscheinlichkeit dauerhaft in unwirtlichem Gelände nieder, da ihre langfristigen Pläne es manchmal erfordern, dass sie Jahrzehnte oder Jahre an einem Ort verbringen, ehe sie weiterziehen.

Annis-Vetteln leben in den Bergen oder Hügeln. Da sie körperlich die eindrucksvollste Art von Vetteln sind, können sie sich in diesem Gelände leicht fortbewegen. Selbst mit ihrer gebeugten Haltung sind Annis-Vetteln groß wie Oger. Ihre Haut ist blau wie ein Bluterguss oder tiefschwarz und ihre Klauen ähneln rostigen Klingen. Annis-Vetteln lieben es, die Schwachen und Ängstlichen zu quälen und zu sehen, wie sich andere fürchten. Spielwerte für die Annis-Vettel findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

Bheur-Vetteln leben in eisigen Landstrichen, am liebsten auf schneebedeckten Berggipfeln. Sie sind hager, haben blauweiße Haut, weißes Haar und sind für ihre grauen Holzstäbe bekannt, die ihnen Zugriff auf außergewöhnliche Eismagic verleihen. Bheur-Vetteln sehen gern zu, wie Sterbliche erfrieren, und haben in ihrem frostigen Herz noch nicht einmal Platz für andere ihrer Art. Spielwerte für die Bheur-Vettel findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

Grüne Vetteln bewohnen düstere Wälder, Sümpfe und Moore. Ihr Körper, ob breit, schmal, dick oder dünn, wird von einer verfilzten Haarmähne gekrönt. Eine Grüne Vettel erfreut sich an der Verzweiflung und den Tragödien, die sie über ihre Opfer bringt, und nutzt ihre Begabung zur Illusionsmagic, um dieses Ziel zu erreichen. Die Hoffnungen anderer zu zerstören, bringt ihr vollkommene Freude.

Nachtvetteln haben die Welt der Feen hinter sich gelassen und hausen auf den Unteren Ebenen. Sie haben dunkelblaue oder purpurschwarze Haut und weiße oder helle Augen. Ihrem Haupt entspringen dünne, gekrümmte Hörner. Eine Nachtvettel ist mindestens so groß wie ein Mensch. Die meisten sind stämmig und weisen einen durchschnittlichen Körperbau auf, anstatt dürr oder ausgemergelt zu sein. Nachtvetteln genießen es, die Träume gutherziger Personen zu korrumpieren und so Einfluss auf die Ideale ihrer Opfer zu nehmen, bis diese schließlich böse Taten vollführen. Wenn das Opfer dann stirbt, kann die Vettel seine Seele ernten und in den Hades bringen.

Seevetteln leben unter Wasser oder an der Küste und ziehen trostlose und verwüstete Orte vor. Sie haben blasse Haut wie ein Fisch, sind mit Schuppen bedeckt und haben glasige, tote Augen. Ihr Haar gleicht dünnem Seetang. Seevetteln sind ausgemergelt, aber sie können sowohl groß als auch klein, zerbrechlich als auch kräftig sein. Eine Seevettel hasst Schönheit in all ihren Formen und will sie entstellen oder korrumpieren, damit sie den gegenteiligen Effekt auf den Betrachter hat. Sie würde eine inspirierende Statue eher schänden und sie in ein Symbol der Angst und des Leides verwandeln, als sie einfach zu zerstören.

EINZELGÄNGERISCH, ABER SOZIAL

Vetteln sind von Natur aus selbstsüchtig und schätzen ihre Unabhängigkeit, sowohl vom Rest der Welt als auch von anderen ihrer Art. Gleichzeitig erkennt jede Vettel an, dass sie und ihre Schwestern verwandte Seelen sind, Mitglieder einer dunklen Schwesternschaft.

Auch wenn sie einander nicht mögen, teilen sie ihr Wissen und tauschen Geheimnisse, um weltliche Ereignisse und mögliche Gefahren vorzusehen. Selbst eine Vettel, die an einem abgelegenen, isolierten Ort lebt, ist sich der Geschehnisse um



VETTEL FAHRZEUGE

benachbarte Vetteln bewusst, ob nun durch magische Kommunikation, persönliche Besuche oder Boten (etwa Vögel). In den meisten Fällen sind die Beziehungen zu ihren Schwestern zwar gefühllos, kommen jedoch unter Vetteln einer Freundschaft am nächsten.

Wird eine von ihnen angegriffen oder getötet, erfahren es die anderen Vetteln. War die Verstorbene sogar mit einigen befreundet, könnten ihre Mörder zum Ziel von Racheplänen werden. Sollte eine Vettel sterben, die einer anderen einen Gefallen schuldet, übernimmt in deren Augen der Mörder die Schuld der Toten. Wenn die Getötete unbeliebt war oder ihr andere Vetteln etwas schuldeten (und somit nichts gegen ihr Verschwinden haben), könnten ihre Mörder von diesen relativ wohlwollend behandelt werden.

Jede Vettel hat einen besonderen Status im Vergleich zu Vetteln ihrer eigenen und aller anderen Arten, abhängig von ihrem Alter, ihren Fähigkeiten, ihrem Einfluss, ihren Bündnissen und Erfahrungen. Sie ist sich dieses Platzes immer bewusst (auch wenn sie nicht unbedingt zufrieden damit ist). Die wenigen Großmütter stehen an der Spitze der Hierarchie, gefolgt von den zahlreicheren Tanten. Die übrigen Vetteln ringen um Vorherrschaft in einer chaotischen Rangordnung, die kein Sterblicher wirklich zu verstehen vermag. Eine Vettel,

VETTEL METAMORPHOSE

Es wird allgemein davon ausgegangen, dass es in der Welt (und darüber hinaus) fünf Arten von Vetteln gibt. Weniger bekannt ist jedoch, dass manche Vetteln während ihres Lebens von der einen Art zur anderen wechseln können.

Eine Vettel, die lange genug lebt oder alle notwendigen Ressourcen gesammelt hat, kann ihr grundlegendes Wesen verändern, ihren alten Körper zurücklassen und den einer Vettel annehmen, die in ihrer aktuellen Heimat wohnhaft wäre. Diese Verwandlung kann sie allein durch Willensstärke im Laufe der Zeit vollbringen oder sie mit einem Ritual oder der Unterstützung ihres Zirkels beschleunigen. Die Gründe dafür, eine solche Veränderung zu durchlaufen, sind so vielfältig wie die Persönlichkeiten und Ziele von Vetteln.

die sich mit einem Tanten verbündet, besitzt etwa einen höheren Status als eine ebenso mächtige Vettel ohne eine solche Verbindung. Ist eine junge Vettel die Tochter einer Großmutter, beginnt sie ihre Existenz bereits mit dem Vorzug größeren Respekts und Ansehens.

VETTELZIRKEL

Eine Vettel verabscheut den Gedanken, ihr Zuhause mit anderen Kreaturen zu teilen, selbst mit anderen ihrer Art. Sie hat nichts als Abneigung oder Verachtung für jeden außer sich selbst übrig und liebt es, allein zu sein (abgesehen von Schergen und anderen Kreaturen unter ihrer Kontrolle). So ist es normalerweise. Wenn jedoch eine Gruppe von Vetteln ein gemeinsames Ziel besitzt oder größere Macht anstrebt, um eine gefährliche Bedrohung auszuschalten, unterdrücken sie diesen grundlegenden Wesenszug und kommen als Zirkel zusammen, um ihr Werk zu vollenden.

Ist eine Vettel Teil eines Zirkels, verleiht ihr das größere magische Macht und erlaubt ihr, stärkere Zauber zu weben. Für sie wiegt das den Nachteil der beständigen Streitigkeiten auf, welche die Folge sind, wenn man mit anderen Vetteln lebt und arbeitet.

Wird ein Mitglied des Zirkels getötet und die Überlebenden wollen die Gruppe nicht auflösen, versuchen sie, sofort einen Ersatz zu finden. Jede Vettel, die an der Mitgliedschaft im Zirkel interessiert ist, wird grausame Taten vollführen, um die verbleibenden Mitglieder zu beeindrucken. Abenteurer, die eine Vettel des Zirkels erschlagen, schaden diesem vielleicht kurzfristig, aber kurze Zeit später werden Seuchen, Flüche und andere Katastrophen das Umland plagen, da die Anwärterinnen einander zu übertreffen versuchen.

Ein ungewöhnlich begabter Zauberer, Hexenmeister oder Magier mit zutiefst bösem Wesen könnte eingeladen werden, sich einem Zirkel anzuschließen, oder die Gelegenheit erhalten, um einen freien Platz zu konkurrieren. Dieses Arrangement ist ein potenziell gefährlicher Vorschlag für den Sterblichen, doch könnten die Vetteln sich an ihn halten, solange es ihren Bedürfnissen dient. Beispielsweise stellt ein menschliches Mitglied des Zirkels einen idealen Spion für Siedlung seines Volkes dar.

Willst du ein dunkles Geheimnis wissen?
Frage eine Vettel. Der Trick ist, ihr die
Wahrheit zu entlocken.

– Volo

WILLKOMMEN IN DER FAMILIE

Vetteln erschaffen mehr ihrer Art, indem sie menschliche Kleinkinder fangen und verschlingen. Anschließend gebären sie Töchter, die sich in Vetteln verwandeln, wenn sie ihr dreizehntes Lebensjahr erreichen. Es ist ein Glück für die Menschheit und alle anderen Völker, dass dies nur selten vorkommt.

Noch seltener ist es, dass eine Vettel den Prozess nach kurzer Zeit wiederholt, sodass sie mehrere Nachkommen hat, die ungefähr im gleichen Alter sind. Sie könnte dies tun, um einen Zirkel mit ihren Töchtern zu gründen oder einen Zirkel zu erschaffen, der nur aus ihren Nachkommen besteht. Einige Vetteln wispern von uraltem Wissen, demnach das Verschlingen von Zwillingen oder Drillingen Nachkommen hervorbringt, die über äußerst ungewöhnliche Fähigkeiten verfügen. Gleichmaßen soll es der Tochter einer Vettel seltene Magie verleihen, das siebte Kind eines siebten Kindes zu verzehren.

ALTERNATIVE ZAUBER FÜR ZIRKEL

Einige Zirkel versammeln sich aus einem bestimmten Grund, etwa um einen Recken des Guten zu bezwingen, um als Orakel unheilvolle Prophezeiungen vorherzusagen oder um unberührte Wildnis zu korrumpieren. In einem solchen Fall versucht der Zirkel, seine Magie direkt in Richtung seines Ziels zu formen, und seine Mitglieder haben unterschiedliche Zauber für ihre Eigenschaft Gemeinsames Zaubern wirken zur Verfügung. Diese werden in der Regel durch den Zweck bestimmt, den der Zirkel verfolgt. Drei Beispiele von thematisch gruppierten Vettelzaubern sind nachfolgend aufgeführt.

Tod. Für einen Zirkel, dessen Mitglieder den Tod beherrschen wollen und davon besessen sind, ihn zu manipulieren, könnte eine passende Zauberliste wie folgt aussehen:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Falsches Leben, Wunden verursachen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Sanfte Ruhe, Schwächestrahle*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Mit Toten sprechen, Tote beleben, Wiederbeleben*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dürre, Todesschutz*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Ansteckung, Tote erwecken*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Todeskreis*

DIE REGEL DER DREI

Man sagt, aller guten Dinge sind drei – leider aber auch aller schlechten und seltsamen. Vetteln und Anwender der Hexerei vertrauen auf die sogenannte Regel der Drei: Ein Zirkel hat drei Mitglieder, gute oder böse Magie soll dreifach auf den Anwender zurückfallen, und viele Zauber erfordern, dass die gleichen Worte dreimal gesprochen werden.

Vor langer Zeit erkannten Ebenenreisende, dass viele Reiche des Multiversums in Vielfachen von drei aufgebaut sind. Es ist möglich, dass Vetteln, die durch die Ebenen reisten, von diesem Aberglauben erfuhren und ihn für ihre Zwecke übernahmen, einige der ältesten Vetteln behaupten jedoch, das Konzept erfunden oder zumindest benannt zu haben.

Natur. Vetteln könnten versuchen, ihre Umgebung und die Kreaturen darin zu kontrollieren, indem sie die folgende Gruppe von Zaubern meistern:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Mit Tieren sprechen, Verstricken*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Dornenwuchs, Flammenkugel, Mondstrahl*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitze herbeirufen, Pflanzenwachstum*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Tier beherrschen, Schlingranke*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Hölzerner Weg, Insektenplage*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Dornenwand*

Prophezeiung. Die Macht, die Zukunft zu beeinflussen oder ungewöhnliche Dinge wahrzunehmen, könnte diese Zauber attraktiv für einen Zirkel machen:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Segnen, Verderben*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gedanken wahrnehmen, Vorahnung*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Hellsehen, Magie bannen, Unauffindbarkeit*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Arkane Auge, Kreatur aufspüren*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Geas, Sagenkunde*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Wahrer Blick*

VETTELHORTE

Welche Form es auch besitzt, das Zuhause einer Vettel ist eine Manifestation ihres grundlegenden Wesens. Es ist hässlich, unheimlich, verstörend und oft von einer gewissen Aura des Verfalls umgeben, zum Beispiel von toten Bäumen, Turmruinen oder einem bedrohlichen Höhleneingang, der wie ein Totenschädel aussieht.

Gleichgültig ob der Hort natürlichen Ursprungs ist oder künstlich erschaffen wurde, er ist gut gegen Eindringlinge geschützt. Vielleicht erreicht man ihn nur über einen steilen Gebirgspfad oder er ist von einem Zaun umgeben, dessen Pfosten mit magischen Totenschädeln gekrönt sind. Oft spiegelt ein Hort die Ansichten der Bewohnerin wider – das Heim einer mörderischen Vettel erinnert vielleicht an einen Sarg oder ein Mausoleum, das einer gefräßigen Magie wie eine Taverne oder ein Lebkuchenhaus aussehen. Seevetteln errichten ihre Horte oft in den Rümpfen versunkener oder aufgegebener Schiffe.

DAS BESTE BEIDER WELTEN

Viele Vetteln siedeln an Orten, an denen die Barriere zwischen der Welt der Sterblichen und des Feywilds dünn ist, sodass sie leicht mit Kreaturen beider Reiche in Kontakt treten und verhandeln können. Beliebte sind auch Orte, an denen die Umgebungsenergie bestimmte Arten von Magie fördert, oder die mit dem Tod in Verbindung stehen, wie alte Friedhöfe, sowie Steinkreise, die noch von alter Macht erfüllt sind. Um einen Pakt mit Sterblichen zu ermöglichen, muss das Zuhause nahe genug an einem bevölkerten Gebiet liegen, dass es gelegentlich Besucher anzieht, aber nicht so nahe, dass eine Gemeinschaft die Anwesenheit der Vettel als Bedrohung sieht und sie zu vertreiben versucht.

SCHÄTZE, SCHÄTZE ÜBERALL

Die Behausung einer Vettel ist voll von Alltagsgegenständen, Kreaturen in Käfigen, Kuriositäten, Objekten, die einem magischen Zweck zu dienen scheinen, konservierten Tieren, Papierfetzen mit geheimnisvollem Wissen und seltsamen Dingen, die eine übernatürliche Herkunft haben, aber nicht selbst magisch sind. Eine Auswahl von Schätzen, die eine Vettel besitzen könnte, findest du im Abschnitt „Einzigartige Gegenstände“ später in diesem Kapitel.

FLUCHTSTRATEGIE

Eine Vettel legt sich immer einen Fluchtplan zurecht, für den Fall, dass ehrgeizige Helden versuchen, ihr Zuhause in ihre letzte Ruhestätte zu verwandeln. Wenn die Gegner zu mächtig sind oder sie den Hort aus irgendeinem Grund schnell verlassen will, nutzt sie eine Mischung aus ihren angeborenen Zauberkraften, seltener Magie und der Unterstützung von Schergen, um zu entkommen. Die meisten Vetteln haben drei Pläne vorbereitet: einen für allgemeine Bedrohungen und zwei andere für bestimmte wahrscheinliche Szenarien, wie „Sie haben das Haus in Brand gesteckt“ oder „Ein Nekromant greift mich mit seinen Untoten an“.

Ist eine Vettel gezwungen zu fliehen, beginnt sie sofort ihre Rache gegen jene zu planen, die sie in die Flucht geschlagen haben. Wie ein Vampir oder Dämon lebt sie lange genug, um jedes kleinste Detail ihrer Vergeltung zu überdenken, und keine Rache ist süßer als die, die eiskalt den nächsten drei Generationen der Familie ihres Feindes serviert wird.

HORTAKTIONEN FÜR VETTELN

Handelt es sich bei einer Vettel um eine Großmutter, erhält sie Hortaktionen, die ihrem Wesen, Wissen und ihrer Geschichte entsprechen. Ist eine Großmutter Mitglied eines Zirkels, kann dieser ihre Hortaktionen ebenfalls nutzen, aber nur wenn sie es erlaubt – will ein Mitglied des Zirkels die Aktion ausführen und ist die Großmutter damit nicht einverstanden, passiert nichts. Ein mächtiges Tantchen (oder ihr Zirkel) könnte ebenfalls Zugriff auf Hortaktionen haben, allerdings nur zu bestimmten Zeiten im Jahr oder wenn der Einfluss des Feywilds groß ist.

Die im Folgenden beschriebenen Hortaktionen stehen Großmüttern und mächtigen Tanten zur Verfügung. Großmütter haben für gewöhnlich drei bis fünf Hortaktionen, Tanten nur eine (wenn überhaupt). Ist es nicht anderweitig angegeben, bestimmt das höchste Attribut den Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs gegen eine Hortaktion.

HORTAKTIONEN

Bei Initiative 20 (eventuelle Gleichstände verliert die Kreatur) kann die Vettel eine Hortaktion nutzen, um einen der folgenden Effekte zu verursachen, wobei kein Effekt zwei Runden in Folge verwendet werden darf.

- Bis Initiative 20 der nächsten Runde kann die Vettel feste Wände, Türen, Decken und Böden durchdringen, als wäre die Oberfläche nicht vorhanden.
- Die Vettel bestimmt eine beliebige Anzahl an Türen und Fenstern in ihrem Blickfeld, die sich daraufhin öffnen oder schließen, wie sie es will. Geschlossene Türen kann sie magisch verriegeln (das Aufstemmen erfordert einen Stärkewurf gegen SG 20), bis sie sich dazu entschließt, sie wieder zu entriegeln, oder bis sie die Hortaktion erneut verwendet, um sie zu öffnen.

Eine mächtige **Annis-Vettel** könnte zusätzlich über die folgende Hortaktion verfügen:

- Die Vettel erzeugt eine dicke Wolke ätzenden schwarzen Rauchs, der eine Sphäre mit einem Radius von 6 m erfüllt und um einen Punkt erscheint, den sie sehen kann und der sich im Umkreis von 36 m befindet. Die Wolke hält bis Initiative 20 der nächsten Runde an. Gegenstände und Kreaturen in oder hinter dem Rauch sind komplett verschleiert. Eine Kreatur, die den Rauch zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 10 (3W6) Punkte Säureschaden.

VETTELN HASSEN ES, JEMANDEM ETWAS ZU SCHULDEN, DER IHNEN SPONTAN EINEN GEFALLEN GETAN HAT, AUßERHALB JEDES PAKTS, UND WERDEN DESHALB SOLCHEN LEUTEN UNERWARTET DEN GEFALLEN ZURÜCKERWEISEN.

– ELMINSTER



Eine mächtige **Bheur-Vettel** könnte zusätzlich über die folgende Hortaktion verfügen:

- Die Vettel erschafft einen Schneesturm in einem Zylinder mit 12 m Höhe und 6 m Radius um einen Punkt innerhalb von 36 m, den sie sehen kann. Der Effekt hält bis Initiative 20 der nächsten Runde an. Gegenstände und Kreaturen in oder hinter dem Schneesturm sind leicht verschleiert. Eine Kreatur, die den Schneesturm zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, erhält bis Initiative 20 der nächsten Runde den Zustand blind.

Eine mächtige **Grüne Vettel** könnte zusätzlich über die folgende Hortaktion verfügen:

- Die Vettel erzeugt ein illusionäres Abbild ihrer selbst, das in seinem eigenen Bereich erscheint. Solange die Vettel ihr Duplikat sieht, kann sie es in ihrem Zug eine Entfernung gleich ihrer Schrittbewegungsrates bewegen und sprechen lassen (dazu ist keine Aktion nötig). Die Illusion hat die gleichen Spielwerte wie die Vettel, kann aber keine Aktionen oder Reaktionen ausführen. Sie kann mit ihrer Umgebung interagieren und sogar Gegenstände aufheben und festhalten. Das Trugbild erscheint in jeder Weise real, verschwindet aber sofort, wenn es Schaden erleidet. Ansonsten bleibt es bestehen, bis die Vettel es auflöst (keine Aktion erforderlich) oder sie es nicht mehr sehen kann. Nutzt die Vettel diese Hortaktion, um ein neues Duplikat zu erzeugen, verschwindet das aktuelle und lässt dabei alle echten Gegenstände fallen.

Eine mächtige **Nachtvettel** könnte zusätzlich über die folgenden Hortaktionen verfügen:

- Eine Kreatur innerhalb von 36 m, die die Vettel sehen kann, muss einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht in eine Kerker-Halbebene verbannt zu werden. Um dieser zu entkommen, muss die Kreatur ihre Aktion verwenden und einen vergleichenden Charismawurf gegen die Vettel gewinnen. Der Effekt hält bis Initiative 20 der nächsten Runde an. Endet er, erscheint die Kreatur in dem Bereich, den sie verlassen hat, oder im nächsten nicht besetzten Bereich, falls ihr Ausgangspunkt mittlerweile besetzt ist.
- Die Vettel wählt bis zu drei Kreaturen, die sie sehen kann und die sich innerhalb von 18 m befinden. Jedem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht 9 m durch die Luft geschleudert zu werden. Eine Kreatur, die einen festen Gegenstand trifft oder in der Luft fallengelassen wird, erleidet für jeweils 3 m, die sie sich bewegt hat, 1W6 Punkte Wuchtschaden.

Eine mächtige **Seevettel** könnte zusätzlich über die folgenden Hortaktionen verfügen:

- Die Vettel füllt Wasser von bis zu vier Würfeln (3 m Kantlänge) mit Tinte. Der Bereich ist für 1 Minute komplett



- verschleiert, allerdings wird die Tinte durch eine starke, anhaltende Unterwasserströmung in Initiative 10 aufgelöst. Die Vettel ignoriert die Verschleierung.
- Die Vettel wählt einen Humanoiden in ihrem Hort und erschafft sofort ein Simulakrum der Kreatur (entsprechend dem Zauber Simulakrum). Das grässliche Abbild besteht aus Tang, Schleim, halb gefressenem Fisch und anderen Abfällen, ähnelt aber dennoch dem nachgeahmten Wesen. Das Simulakrum gehorcht den Befehlen der Vettel und wird bei Initiative 20 der nächsten Runde zerstört.

REGIONALE EFFEKTE

Das verkommene Wesen der Vettel erfüllt langsam die Umgebung ihres Hortes und verkehrt diese ins Böse.

Der Hort einer jeden Vettel ist Auslöser von drei bis fünf regionalen Effekten; die Behausung einer Großmutter, eines Tanchens oder eines Zirkels hat mehr Effekte als der Hort einer einzelnen Vettel, und manche davon können Eindringlinge direkt schaden. Jeder regionale Effekt, der einen Rettungswurf von einer Kreatur verlangt, nutzt das höchste Attribut der Vettel zur Bestimmung des Schwierigkeitsgrades. Diese Effekte enden entweder sofort, wenn die Vettel stirbt oder den Hort aufgibt, oder schwinden innerhalb von 2W10 Tagen.

REGIONALE EFFEKTE

Ein Gebiet mit 1,5 km Radius um den Hort einer Großmutter wird von der verdorbenen Magie der Kreatur verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte erzeugt:

- Vögel, Nagetiere, Schlangen, Spinnen oder Kröten (oder andere Kreaturen, die zur Vettel passen) sind extrem zahlreich.

- Tiere mit Intelligenz 2 oder niedriger sind von der Vettel bezaubert und verhalten sich aggressiv gegenüber Eindringlingen.
- Seltene geschnitzte Figürchen, Fetische aus Zweigen oder Flickenpuppen erscheinen auf magische Weise in den Bäumen.

Eine mächtige **Annis-Vettel** könnte zusätzlich einen oder mehrere der folgenden Effekte im Umkreis von 1,5 km erzeugen:

- Der Kies auf sicher aussehenden Pfaden, Straßen oder Wegen wird über Strecken von 30 m zeitweise scharf. Über diese Bereiche zu gehen, ist wie auf Krähenfüßen zu laufen.
- Gelegentlich kommt es zu kleinen Steinschlägen, die einen Pfad abschnitten oder Eindringlinge unter Geröll begraben können. Eine solche Kreatur ist festgesetzt und muss den Atem anhalten, bis sie ausgegraben wird.
- Seltsames Gelächter, das wie das von Kindern oder der Vettel selbst klingt, durchdringt gelegentlich die Stille.
- Kleine Steingräber erscheinen auf dem Weg der Reisenden. Sie können alles enthalten, von seltsamen Knochen bis überhaupt nichts, und von Skeletten, Schreckgespenstern oder feindlichen Feenwesen heimgesucht werden.

Eine mächtige **Bheur-Vettel** könnte zusätzlich einen oder mehrere der folgenden Effekte im Umkreis von 1,5 km erzeugen:

- Gelegentlich kommt es zu kleinen Lawinen, die einen Pfad abschnitten oder Eindringlinge unter Schnee begraben können. Eine solche Kreatur ist festgesetzt und muss den Atem anhalten, bis sie ausgegraben wird.
- Menschengroße Eisblöcke erscheinen, in denen sich gefrorene Leichen befinden. Diese könnten aus dem Eis brechen

und als Zombies angreifen, oder ihre Seelen attackieren als Schreckgespenster.

- Ohne Vorwarnung kommen Schneestürme auf. Ein Schneesturm tritt einmal alle 2W12 Stunden ein und hält 1W3 Stunden an. Während eines Sturms reisen Kreaturen, die sich über Land bewegen, mit der Hälfte ihrer normalen Geschwindigkeit, und die normale Sicht ist auf 9 m begrenzt.
- Straßen, Pfade und Wege winden und schlängeln sich und führen zu sich selbst zurück, was es extrem schwierig macht, sich in der Gegend zu orientieren.

Eine mächtige **Grüne Vettel** könnte zusätzlich einen oder mehrere der folgenden Effekte im Umkreis von 1,5 km erzeugen:

- An zufälligen Orten zu zufälligen Zeiten erscheinen illusionäre Abbilder der Vettel (aber niemals mehr als eins an einem Ort). Ein solches Duplikat hat keine Substanz, doch es sieht aus, klingt und bewegt sich wie die Vettel. Die Vettel kann spüren, wenn sich eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 18 m zu ihrem Abbild aufhalten, und kann mit ihnen interagieren, als sei sie anwesend und würde am Ort des Duplikats stehen. Wenn das Trugbild Schaden erleidet, verschwindet es.
- Es dauert zweimal so lang wie sonst, durch das Gebiet zu reisen, da die Pflanzen dicht und verschlungen wachsen und die Sümpfe voll sind von stinkendem Schlamm.
- Bäume verwandeln sich in Erwachte Bäume und greifen an, wenn feindselige Eindringlinge nahen.

Eine mächtige **Nachtvettel** könnte zusätzlich einen oder mehrere der folgenden Effekte im Umkreis von 1,5 km erzeugen:

- Schatten scheinen abnormal hager und bewegen sich manchmal, als seien sie am Leben.
- Kreaturen werden zu einer harmlosen, aber unheimlichen Halbebene transportiert, die voll von Schatten und wachsartigen Leichen ist und von meckerndem Lachen erfüllt wird. Die Kreaturen sind für 1 bis 2 Minuten dort gefangen und kehren dann zu dem Ort zurück, von dem sie verschwunden sind.
- Intelligente Kreaturen sehen Halluzinationen toter Freunde, Familienmitglieder und sogar sich selbst. Jeder Versuch, mit den Halluzinationen zu interagieren, löst sie auf.

Eine mächtige **Seevettel** könnte zusätzlich einen oder mehrere der folgenden Effekte im Umkreis von 1,5 km erzeugen:

- Die meisten Oberflächen sind von einer dünnen Schleimschicht bedeckt, die rutschig ist und an allem haftet, was sie berührt.
- Strömungen und die Gezeiten sind besonders stark und tückisch. Jeder Attributwurf, um ein Schiff sicher durch dieses Gewässer zu navigieren oder zu steuern, ist im Nachteil.
- An den Küsten liegen tote, verfaulte Fische. Die Vettel kann spüren, wenn jemand einen solchen Fisch berührt und diesen mit ihrer Stimme sprechen lassen.

SCHERGEN UND HAUSTIERE

Auch wenn sie von Natur aus einzeltätig sind, haben Vetteln manchmal das Bedürfnis nach Gesellschaft. Normalerweise stillen sie dieses, indem sie sich Diener aneignen, die sie nach Belieben quälen und beleidigen können. Eine solche Kreatur könnte bezaubert werden, damit sie folgsam ist, oder ein Zauber bringt sie unter Kontrolle, der ihr Herz bei Ungehorsam stillstehen lässt, oder sie fürchtet schlicht profane Arten der Bestrafung, die ihr drohen, wenn sie nicht tut, was ihr gesagt wird. Als Verteidigung gegen Angreifer verfügen die meisten Vetteln über einen Sklaven oder Schergen, der mit ihnen oder in ihrer Nähe lebt – selbst wenn es sich dabei nur um ein gewöhnliches Tier handelt.

Du erkennst den Hort der Krummen Zilla an seiner Form im Mondlicht: ein Baum mit gekrümmtem Stamm, dessen große Wurzeln nach einem Steinbrocken greifen wie ein Mann nach seinem abgetrennten Kopf.

– Volo

Vetteln haben besondere Freude daran, Sterbliche, die in ihren Dienst gezwungen sind, als Schergen zu verwenden. Ein Paladin hat vielleicht keine Bedenken, einen Vettelzirkel mit dem Schwert zu richten, doch gerät seine Entschlossenheit ins Wanken, wenn er sich zuerst durch eine Gruppe unschuldiger Bauern kämpfen muss, die in der Schuld der Vettel stehen. Gewöhnliche Personen sind zudem nützliche Schergen, weil sie der Vettel als Augen und Ohren in einer nahen Siedlung dienen können. Dabei agieren sie entweder heimlich oder versuchen aktiv, andere Dorfbewohner dazu zu bringen, ihrer Meisterin einen Besuch abzustatten.

Durch die seltsame Magie, die einer Vettel zur Verfügung steht, könnte ihr so gut wie jede Art von Kreatur helfen oder dienen – Feen, Riesen, Untote und so weiter. Selbst eine Kreatur, die viel mächtiger ist als sie, könnte unter ihrem Befehl stehen, um eine Schuld für einen Pakt abzuleisten, den sie oder jemand anders geschlossen hat. Gefallen führen zu Gefallen, und unter Druck spricht eine Vettel vielleicht jenes magische Wort, das die Schuld eines Drachen, eines Adligen oder einer anderen Vettel einlöst, sodass sie magische, politische oder physische Macht zu nutzen vermag, die ihr selbst nicht offensteht.

Wie das Umland des Hortes werden auch Schergen irgendwann durch die Präsenz der Vettel korrumpiert. Sie werden zu verdrehten Versionen ihres früheren Selbst (auf eine dunkle, feenartige Weise), sind aber noch immer als das zu erkennen, was sie einmal waren. Die Vettel könnte sie mit Magie verändern, sie unermüdlich machen, resistent gegen Feuer, ihnen die Fähigkeit geben, sich in einen Krähschwarm zu verwandeln oder durch Schatten zu teleportieren – was immer die Vettel als nützlich erachtet.

ZUFÄLLIGE VETTELSCHERGEN

Bestimme anhand der folgenden Tabellen die Schergen und Helfer im Gefolge einer Vettel, indem du sie auswürfelst oder auswählst.

Diener sind treue, vertrauenswürdige Helfer, welche die Vettel nutzt, um sich und ihr Zuhause zu schützen. Diese Kreaturen sind entweder von Natur aus böse oder werden von der Vettel verdorben, damit sie ihr besser dienen können. So oder so ist die Vettel zuversichtlich, dass ihre Diener ihren Befehlen gehorchen, ohne sie zu hinterfragen.

Rohlinge sind Schläger, die eine Vettel ins Feld führen kann, Söldner, die ihr nur dienen, solange es ihnen nützt. Diese Kreaturen erledigen Botengänge, kümmern sich um Gegner und patrouillieren Gebiete, denen die Alte nicht ihre persönliche Aufmerksamkeit schenken will. Vetteln ziehen schlaue, grausame Kreaturen immer dummen Tölpeln vor.

DIENER VON VETTELN

W8 Diener

- 1 1W4 Flammenschädel
- 2 1W2 Fleischgolems
- 3 1W2 Helmschrecken
- 4 1 Teppich des Erstickens
- 5 1W6 Vogelscheuchen
- 6 2W4 Schattendoggen*
- 7 2W4 Schwärme von Insekten oder Schwärme von Ratten
- 8 1W6 Yeth-Hunde*

* Die Spielwerte findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

ROHLINGE VON VETTELN

W12 Diener

- 1 2W6 + 2 Grottenschrate
- 2 1W6 + 2 Doppelgänger
- 3 1W6 + 2 Atterkopps
- 4 2W6 + 2 Gargyle
- 5 2W4 + 2 Schakalwere
- 6 2W6 + 4 Kenku
- 7 2W6 + 2 Meenlocks*
- 8 1W4 Oni
- 9 2W6 + 2 Flinklinge*
- 10 2W4 + 2 Rotkappen*
- 11 1W6 + 4 Werratten
- 12 1W4 + 2 Werwölfe

* Die Spielwerte findest du in Kapitel 3 dieses Buchs.

SCHÄTZE

Viele der Schätze einer Vettel liegen verstreut in der Unordnung ihres Hortes, was es für Eindringlinge schwierig macht, alle Gegenstände von Wert zu erkennen. Die Vettel aber weiß genau, was und wo alles ist.

Jede Vettel ist unfehlbar, wenn es darum geht, ihre Schätze und Besitztümer im Auge zu behalten. Ihre Organisation und Beschriftung, wenn es ein solches System gibt, soll Diebe behindern und dient als letztes, ärgerliches Rätsel für jeden, der einen Gegenstand ohne ihre Zustimmung zu verwenden versucht.

Der Schatz einer Vettel sollte – wie das Geschenk eines Feenwesens – kritisch beäugt und gefürchtet werden, nicht einfach aufgesammelt und fortgebracht. Schatzsucher leben vermutlich länger, wenn sie Vorsicht walten lassen und davon ausgehen, dass die Reichtümer der Hexe mit Fallen gespickt sind, anstatt sich Gier oder Neugier zu ergeben. Nimmt man einen Behälter oder anderen Gegenstand in die Hand, ohne zu

Eine Vettel besitzt immer einen Trank oder ein Amulett, das die Wahrscheinlichkeiten zu ihren Gunsten verändert. Wenn du Glück hast, will sie dich nur im Elend versinken sehen, anstatt dich direkt umzubringen.

– Volo

wissen, was darin ist oder was er tut (oder ohne das richtige Passwort oder die nötige Technik zu kennen), ist das nur selten ungefährlich. Im Idealfall entkommt oder verpufft das, was sich im Behälter befindet. Im schlimmsten Fall kann so gut wie alles passieren, und nichts davon ist gut.

EINZIGARTIGE GEGENSTÄNDE

Abgesehen von Gegenständen mit offensichtlichem Wert, haben Vetteln auch einige bizarre und einzigartige Objekte in ihrer Sammlung. Die folgende Tabelle bietet eine schnelle Möglichkeit, um solche seltsamen Gegenstände zu bestimmen.

BESONDERE GEGENSTÄNDE VON VETTELN

W10 Gegenstand

- 1 Das Auge eines Klerikers, konserviert in einem mit Flüssigkeit gefüllten Krug. Wenn sich eine untote Kreatur dem Krug auf 30 m nähert, zuckt das Auge umher, als würde es sich in Panik umblicken. Ansonsten bleibt es regungslos.
- 2 Der ledrige, einbalsamierte Kopf eines Zwerges. Jeder, der seinen 1,50 m langen Bart festhält, kann durch seine Augen blicken.
- 3 Ein perfekt glatter und runder Stein, groß wie eine menschliche Faust. Wenn man ihn auf den Boden legt, rollt er 6 m pro Runde in Richtung der nächsten Trinkwasserquelle.
- 4 Eine kränkliche Krähe mit beschnittenen Flügeln. Das einzige Geräusch, das sie von sich geben kann, ist das Brüllen eines Löwen.
- 5 Ein scheinbar leerer, versiegelter Krug. Wird der Krug geöffnet, empfängt die Person, die ihm am nächsten steht, plötzlich 1W6 glückliche Erinnerungen eines lange toten Elfenfürsten.
- 6 Ein vermeintlich gewöhnliches Goldstück. Jeder, der es berührt, ist der unerschütterlichen Überzeugung, dass dies die erste Goldmünze ist, die die Menschheit geprägt hat.
- 7 Eine schwarze Kiste, auf jeder Seite 90 cm lang. Wenn man sie öffnet, findet man darin drei hölzerne, bewegliche Figuren, die drei Mitgliedern der Abenteurergruppe nachempfunden sind. Werden die Figuren auf den Boden gestellt, parodieren sie auf beleidigende Weise die letzten Aktionen der jeweiligen Helden.
- 8 Eine ovale Scheibe aus einem unbekannten Metall. Wird sie in die Luft geworfen, fliegt sie für 1 Minute in Kreisen um den Werfer, wobei winzige Lichter auf ihrer Oberfläche funkeln. Dann landet sie in der Nähe auf dem Boden.
- 9 Ein dicker, staubiger Foliant, dessen Seiten mit winziger, kaum lesbarer Schrift bedeckt sind. Ein genaues Studium des Buchs zeigt, dass es die Mitschrift eines jeden Gesprächs ist, das vor drei Jahren über einen Zeitraum von zwölf Monaten hinweg in einem nahen Dorf geführt wurde.
- 10 Ein kleines Gemälde, das ein friedliches Feld zeigt. Nach Mitternacht verändert sich das Gemälde und zeigt das Wetter des folgenden Tages.

YUAN-TI: SCHLANGENMENSCHEN

Die schlangenhaften Kreaturen, die man als Yuan-ti kennt, sind die letzten Überbleibsel eines uralten, dekadenten menschlichen Imperiums. Vor Äonen lehrten ihre dunklen Götter sie ketzerische, kannibalistische Riten, um ihr Fleisch mit dem von Schlangen zu verbinden. Es entstand eine kastenbasierte Gesellschaft aus Hybriden, in der jene, die Schlangen am ähnlichsten sind, zu Anführern werden und die mit menschenartigeren Zügen als Spione und Agenten in fremden Ländern dienen.

VERWANDELTE MENSCHEN

Das Volk, das zu den Yuan-ti wurde, war eine der ursprünglichen menschlichen Zivilisationen. Ihre Gesellschaft erbaute große Tempel aus Stein und schmiedete Metall zu Rüstungen, Werkzeugen und Waffen. In ihren Zeremonien ehrten sie die Schlange als Verkörperung jener Eigenschaften, die sie am meisten schätzten. Sie entwickelten die Philosophie, Emotionen von intellektuellen Bestrebungen zu trennen, damit sie ihre Energie auf persönliche Verbesserung und territoriale Erweiterung konzentrieren konnten. Sie hielten sich für die erleuchtetsten aller Sterblichen, und in ihrem Stolz wollten sie noch mächtiger werden.

Die Schlangengötter der ertümlchen Welt hörten auf die Gebete der Menschen und zischten ihnen dunkle Forderungen in die Ohren. Die Angehörigen dieses Volkes befleckten ihre Seelen, indem sie Menschenopfer im Namen ihrer Götter darbrachten, und schändeten ihr Fleisch, indem sie die Opfer aßen und dann ein magisches Ritual durchführten, während sie sich in Tümpeln voller lebender Schlangen wanden, um ihre Körper mit denen der Reptilien zu verbinden. Derart verwandelt, fühlten sie sich wie Götter in Körper und Geist. Frei von den Beschränkungen ihrer menschlichen Leiber und mit Hilfe ihrer neuen Fähigkeiten eroberten die Yuan-ti große Ländereien und weiteten ihre Grenzen aus.

EIN VOLK, VIELE GESTALTEN

Die Körper aller Yuan-ti bestehen aus einer Mischung menschen- und schlangenartiger Anteile, welche davon jedoch überwiegen, unterscheidet sich bei jedem Einzelnen. Nach der anfänglichen Verwandlung der Menschen entwickelte sich ihre Gesellschaft schnell zu einem Kastensystem, abhängig von der Vollständigkeit der Metamorphose. Die Mehrheit der Yuan-ti fällt in drei Kategorien: Scheusale, Halbblütige und Reinblütige, und auch die mutierten Brutwächter und extrem seltenen Anathema haben ihren Platz in dieser Hierarchie.

Alle Yuan-ti sind untereinander fortpflanzungsfähig. Frauen legen normalerweise Gelege von Eiern, die in einer gemeinsamen Brutkammer aufbewahrt werden, doch auch Lebendgeburten sind nicht ungewöhnlich. Eine Paarung zwischen Yuan-ti unterschiedlicher Art bringt fast immer Eier hervor, aus denen Yuan-ti vom Typ des schwächeren Elternteils schlüpfen.

MAN KANN DIE SCHLANGENMENSCHEN NICHT MIT
HASS ODER FURCHT ERFÜLLEN ODER LIEBE UND
FREUNDSCHAFT IN INHEN ERWECKEN. SIE KÖNNTEN
DERLEI GEFÜHLE VORTÄUSCHEN, UM DICH EINZULULLEN.
DOCH IM INNERN SIND SIE IMMER KALT, GELASSEN UND
BERECHNEND.

- ELMINSTER



Entsprechend wählen sie meist Partner des gleichen Typs, um ihre persönliche Blutlinie stark zu halten.

Die Yuan-ti haben ihre Menschlichkeit aufgegeben und betrachten nicht-schlangenhafte Humanoiden als niedrigere Kreaturen, kaum zivilisierter als gewöhnliche Affen. Auch wenn einige Reinblütige sich mit Menschen fortpflanzen können, eckelt die meisten die bloße Vorstellung an; sie vollziehen den Akt nur, wenn Verführung notwendig ist, damit ein Reinblütiger seine Rolle als Vertrauter und Ratgeber in einer menschlichen Gesellschaft weiterspielen kann. Die sehr seltenen Nachkommen einer solchen Vereinigung sind fast immer Reinblütige, auch wenn sie bei der Geburt und für mehrere Jahre danach vollkommen menschlich erscheinen mögen.

Die Yuan-ti kennen Rituale, die ein Individuum in eine mächtigere Art zu verwandeln vermögen. Die Kosten und der Zeitaufwand des Rituals sind sehr hoch, folglich erhalten die meisten Yuan-ti niemals die Gelegenheit, eine solche Metamorphose zu durchlaufen. Jede Anwendung des Rituals muss auf die entsprechende Person zugeschnitten werden und erfordert seltene Kräuter, exotische magische Substanzen, Schlangen und einen oder mehrere Menschenopfer, die als Teil des Prozesses getötet und gegessen werden.

VERSTECKTES IMPERIUM

Die menschliche Zivilisation, welche die Yuan-ti hervorbrachte, gehörte zu den reichsten in der sterblichen Welt. Sie lernte schnell, Metall besser zu verarbeiten, und enthüllte mit scharfem Verstand und mächtiger Magie die Geheimnisse der Stahlherstellung. Ihr Militär zerschmetterte rivalisierende Stämme und entwickelte fortschrittliche Taktiken für den Kampf in Wäldern und auf Ebenen.

Die Zivilisation wuchs zu einer Gruppe verbündeter Stadtstaaten heran. Eroberte Nachbarn durften ihre Anführer und Kultur behalten, solange sie Tributzahlungen leisteten, den Siegern die Treue schworen und die Schlangengötter der Eroberer in ihre Religion integrierten. Diese Siege versorgten die Heimatstädte beständig mit Nahrung, Erz und Sklaven.

Der Wohlstand des Imperiums gab der Herrscherelite viel Zeit, um sich auf intellektuelle Bestrebungen zu konzentrieren. Diese Adeligen wandten sich Philosophie und Religion zu, brachten den Schlangengöttern Tieropfer und magische Geschenke dar, um der Vollendung der Schlangengestalt Respekt zu erweisen. Die Schlangengötter lehrten die Menschen, wie sie Aspekte der Schlange annehmen konnten, doch der Preis für die Metamorphose war hoch und erforderte viele Opfer für jede Person, die verwandelt werden sollte. Ganze Haushalte von Sklaven wurden getötet und gegessen, um die ersten Yuan-ti zu erschaffen – und sobald sich unter den anderen Anführern verbreitet hatte, wie diese Rituale durchgeführt werden mussten, nahm der Bedarf an Sklaven weiter zu. Als die Schlangengötter begannen, mehr und mehr Opfer zu fordern, überfielen die Yuan-ti verstärkt die Siedlungen an den Grenzen ihres Reichs, um diesen Anforderungen zu entsprechen.

Die körperliche und magische Macht des Yuan-ti-Imperiums erlaubte es den ehemaligen Menschen, ihre Ländereien für mehrere Hundert Jahre zu bewahren, bis eine Kombination aus Dürren, Angriffen durch Feinde (darunter Drachen und Nagas), einem Bürgerkrieg, der Untätigkeit ihrer Schlangengötter und der Entwicklung von Eisenwaffen bei den eroberten Völkern die Kontrolle der Yuan-ti endlich brach. Die Schlangengenschen zogen sich in ihre befestigten Städte und unterirdischen Tempel zurück und überließen die übrigen Territorien ihren ehemaligen Untergebenen. In nur wenigen Wochen waren die Yuan-ti davongekrochen und hatten sich verborgen, sodass sie fast vollständig vom Angesicht der Welt verschwunden waren. Bauwerke ihrer Kultur wurden überall im Land niedergerissen, um die Befreiung von den schlangenleibigen Unterdrückern zu feiern, und innerhalb weniger Generationen

hatten die neuen humanoiden Zivilisationen die Yuan-ti so gut wie vergessen.

Für über tausend Jahre nach dem Sturz ihres Imperiums vergruben sich die Yuan-ti in ihren verborgenen Festungen und warteten geduldig, bis sie wieder stark genug sein würden, um zuzuschlagen. Heute, da sie viel weniger zahlreich und ihre Feinde viel mächtiger sind als in vergangenen Zeitaltern, wissen die Yuan-ti, dass sie ihren rechtmäßigen Platz in der Welt nicht durch direkte Angriffe zurückfordern können. Aus den unterirdischen Ruinen ihrer Bauwerke heraus infiltrieren Agenten der Schlangensmenschen feindliche Regierungen, um Schwächen aufzudecken, die ihre Anführer ausnutzen können. Die Yuan-ti sehnen dem Tag entgegen, an dem ihr Imperium sich wieder über die Welt ausbreitet wie ein Gift im Blutkreislauf, so wie einst.

Weil ihre Bevölkerung so klein ist, sind sich die Yuan-ti bewusst, dass direkte Kriegsführung sie an den Rand der Auslöschung bringen würde. Stattdessen gehen sie für den Moment davon aus, dass sie in der menschlichen Gesellschaft niemals offen regieren werden. Daher versuchen sie, Einfluss zu erlangen, indem sie gegnerische Anführer und jene manipulieren, die ihnen nahestehen, durch Erpressung, Drogen, Magie und die List verkleideter Reinblütiger.

GÖTTER DER YUAN-TI

Das distanzierte, intellektuelle Wesen der Yuan-ti bedingt, dass sie nicht zu fanatischer oder frommer Anbetung neigen wie andere Völker. Dennoch erkennen sie eine Vielzahl übernatürlicher und göttlicher Wesenheiten an. Einige davon sind wahre Gottheiten, andere ertümliche Geister mit gottähnlicher Macht und wieder andere sind Kreaturen nebulöser Abstammung.

Neben den unten beschriebenen drei Hauptgottheiten beten die Yuan-ti zu über einem Dutzend anderer „Schlangengötter“ – niederen Wesen wie Tiergeistern, aufgestiegenen Helden, Dienern mächtiger Götter und Dämonenfürsten. Viele der Kulte, die sich den niederen Göttern verschrieben haben, finden sich nur in bestimmten Städten. Die Anhänger der Hauptgottheiten betrachten diese religiösen Praktiken in der Regel eher als drollig altmodisch und weniger als Bedrohung.

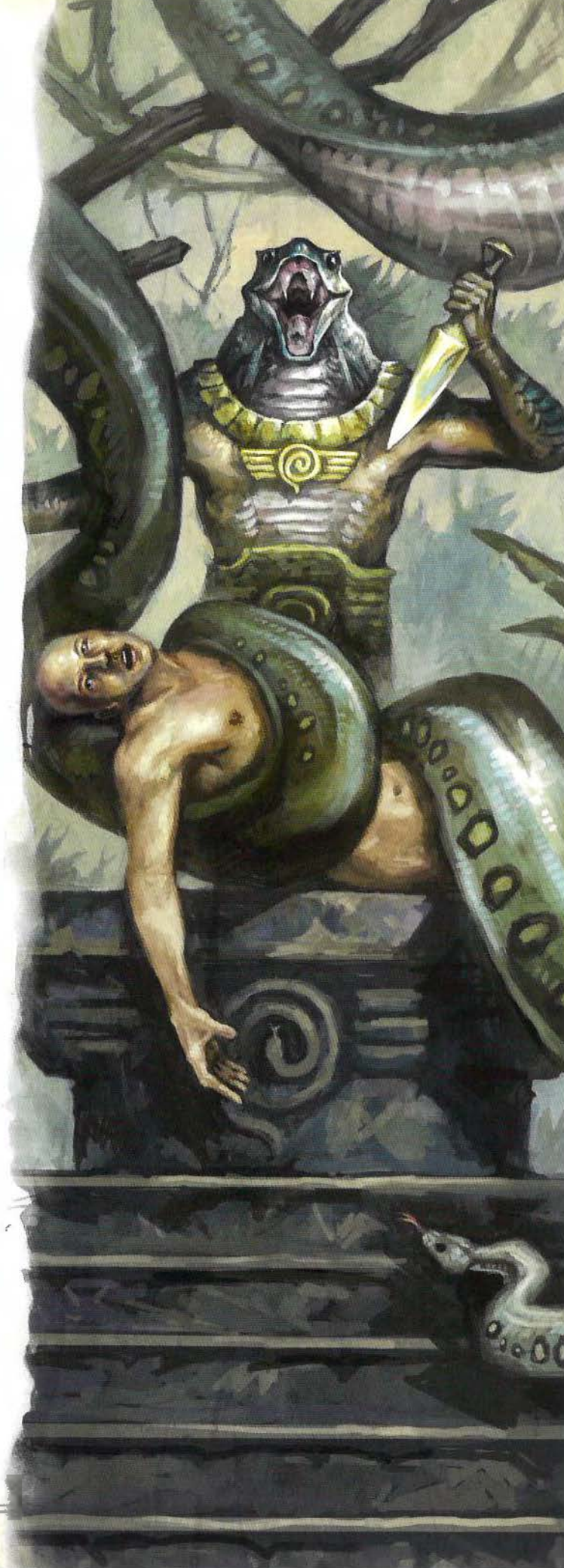
DENDAR

Die Nachtschlange entstand vor Anbeginn der Zeit aus den fieberhaften Alpträumen der ersten intelligenten Kreaturen. Sie nährt sich und wird stärker, indem sie sich an den Ängsten labt, welche die Bewohner der Welt empfinden. Ihre Anhänger glauben, dass Dendars Erscheinen das Ende aller Zeiten ankündigt und sie kommen wird, wenn sie genug Macht gesammelt hat, um die Welt zu verschlingen. Eine andere Legende spricht von einer eisernen Tür in die Unterwelt, hinter der sie lauert. Wenn die Zeit gekommen ist, wird sie die Pforte niederreißen, die Sonne fressen und die Welt in Dunkelheit stürzen, ehe sie auch diese frisst.

Yuan-ti, die Dendar anbeten, werden von den Alpträumsprecherinnen angeführt, Scheusal-Hexenmeisterinnen, die ihre Gottheit ehren, indem sie Schrecken verbreiten und dafür magische Macht erhalten. Anstatt ihre Feinde zu töten, ziehen es diese Anhängerinnen der Nachtschlange vor, sie zu bedrohen und zu foltern, um ihre Göttin besser nähren und stärken zu können. Siehe Kapitel 3 dieses Buchs für mehr Informationen zu den Yuan-ti-Alpträumsprecherinnen.

MERRSHAULK

Auch wenn der Meister der Grube nicht bei Bewusstsein ist, schläft er doch nicht ganz. Merrshaulk spiegelt das weltliche Schicksal der Yuan-ti wider und fiel in tiefen Schlummer, als das Schlangenvolk in vergangenen Zeitaltern die Oberfläche verließ und sich verbarg. Es ist unklar, ob die nachlassende



BESONNERNE RÄNKESCHMIEDE, GEBORENE LÜGNER UND
IMMUN GEGEN GIFT: YUAN-TI SIND DIE PERFEKTEN
HÖFLINGE - UND, WAS UNS ZUM NACHTEIL GERECHT,
HERRSCHER. - ELMINSTER

Anbetung ihn in Schlaf versetzte oder seine lange Starre seine Anhänger dazu brachte, ihn zu verlassen. Selbst in diesem eingeschränkten Zustand gewährt Merrshaulk seinen Klerikern Zauber als Reaktion auf ihre Anrufungen. Es ist möglich, ihn zu wecken, um Ratschläge zu erhalten oder sein direktes Eingreifen zu erleben, doch erfordert dies viele rituelle Morde in seinem Namen, und die Rückkehr ins Bewusstsein hält nur kurz an.

Die Anführer von Merrshaulks Anhängern, die Grubenmeister genannt werden, sind halbbllütige Hexenmeister, welche die uralten Traditionen der Yuan-ti aufrechterhalten und verbreiten. Sie spüren, dass es in den vergangenen Jahrzehnten einfacher geworden ist, ihren Herrn zu erwecken. Dies sehen sie als Zeichen dafür, dass er bald vollständig erwachen und sich häuten wird. Durch seine Verwandlung erneuert, wird er die Yuan-ti dann zu ihrem rechtmäßigen Platz als Meister der aller Sterblichen zurückführen. Siehe Kapitel 3 dieses Buchs für mehr Informationen zu den Yuan-ti-Grubenmeistern.

SSETH

In den letzten Jahren, bevor ihr Imperium in sich zusammenbrach, erschien Sseth den Schlangenmenschen in Gestalt eines geflügelten Yuan-ti. Er versprach, ihr Volk vom Rande der Vernichtung wieder an die Spitze der Welt zu führen, wenn sie ihn dafür anbeteten. Viele von Merrshaulks Anhängern wandten sich dem Zischenden Tod zu, hielten sie ihn doch für einen Avatar ihrer Gottheit. Sie gaben ihm Macht, doch zu wenig und zu spät, um den Zusammenbruch des Imperiums zu verhindern. Sseth entschied, sich auszuruhen, und während der Jahre des Niedergangs gewann er an Stärke, als mehr und mehr Yuan-ti ihn zu verehren begannen.

Seine treuesten Anhänger, die als Gedankenflüsterer bekannt sind, verwenden die von ihm verliehene Magie, um Sseths Taktiken und Prinzipien nachzuahmen. Sie versprechen Erfolg, indem sie Alternativen zu anderen Blickwinkeln und Plänen anbieten, und strahlen dabei eine Aura der Selbstherrlichkeit aus, die ihnen einen weniger positiven Ruf unter Yuan-ti einbringt, die anderen Göttern folgen. Siehe Kapitel 3 dieses Buchs für mehr Informationen zu den Yuan-ti-Gedankenflüsterern

GÖTTER ANDERER WELTEN

In anderen Welten als den Vergessenen Reichen schließen Yuan-ti Pakte mit Gottheiten der jeweiligen Pantheons (siehe Anhang B des *Spielerhandbuchs*). Hier findest du Vorschläge für Yuan-ti-Gottheiten aus jedem Pantheon.

Greyhawk: Erythnul, Iuz, Tharizdun, Vecna

Drachenlanze: Chemosh, Sargonnas

Eberron: Die Furie, Der Hüter, Der Spötter, Der Schatten, Der Reisende

Ägyptisch: Apophis, Seth

Griechisch: Ares, Hekate

Keltisch: Math fab Mathonwy, Morrigan

Nordisch: Hel, Loki

SCHLANGENGÖTTER

Die gleichgültige Einstellung der Yuan-ti zur Religion wird besonders deutlich an den mächtigen ihres Volkes, die eine der niederen Schlangengottheiten zur Anbetung erwählen. Die Anhänger eines Schlangengottes verehren ihn nicht aus Respekt oder Furcht, sondern weil sie die von ihm verkörperten Aspekte nachahmen wollen. Sie ersuchen ihn, jene Geheimnisse zu offenbaren, die ihnen erlauben, ihre Sterblichkeit hinter sich zu lassen. Haben sie dieses Wissen jedoch erlangt, versuchen die Yuan-ti, die Gottheit zu ersetzen und selbst zu einer aufzusteigen.

Da die Schlangengötter weder gestürzt werden noch Macht verlieren wollen, wie es Merrshaulk erging, beschwichtigen sie ihre Anhänger mit Botschaften, die auf das hindeuten, was die Bittsteller suchen. Die Wahrheit ihrer Geheimnisse ist niemals einfach zu ergründen, aber manchmal gelingt es einem besonders intelligenten Yuan-ti, eine göttliche Gestalt anzunehmen und seinen Wohltäter zu vernichten. Dieser kannibalistische Druck, der von den Sterblichen ausgeht, lässt die niederen Ränge der Schlangengötter etwa jedes Jahrhundert eine Veränderung durchlaufen. Doch oft ist es der neueste Yuan-ti-Gott, der Opfer der Ambitionen des nächsten wird.

STRUKTURIERTE GESELLSCHAFT

Das Ziel eines jeden Yuan-ti ist es, sich in die ideale Kombination aus Schlange und Mensch zu verwandeln. In ihrer Gesellschaft spiegelt sich diese Einstellung in einem Kastensystem wider, in dem der Status davon bestimmt wird, wie weit die Transformation eines Yuan-ti in diese ideale Form abgeschlossen ist.

Die Yuan-ti-Gesellschaft ist wie eine Pyramide aufgebaut, mit den Scheusalen an der Spitze, Halbbllütigen in der Mitte und Reinblütigen an der Basis. Einen besonderen Status ha-



YUAN-TI RELIKTE

ben die Anathema, die mächtigsten aller Yuan-ti, und zwei Kas-ten, die unter allen anderen stehen: Brutwächter und Sklaven.

Spielworte für Yuan-ti-Anathema, Yuan-ti-Brutwächter und neue Arten von Yuan-ti-Halbblütigen findest du in Kapitel 3. Zwei neue Halbblütigen-Varianten findest du im Kasten „Varianten für Yuan-ti-Halbblütige: Typen 4 und 5“ in diesem Kapitel.

YUAN-TI-ANATHEMA

Die extrem seltenen Yuan-ti, die als Anathema bekannt sind, sehen wie Scheusale aus, sind aber größer, haben Klauenhände und besitzen sechs Schlangenköpfe, die sich dem Rumpf entwinden. Jedes Anathema ist das Produkt eines einzigartigen Rituals, das die ursprüngliche Form des Scheusals verändert und seine Größe, Macht und Intelligenz steigert. Andere Yuan-ti behandeln Anathema wie Halbgötter, die ganz selbstverständlich über allen anderen stehen.

Die aggressive Natur eines Anathemas bringt Veränderungen in eine Yuan-ti-Stadt, sodass sie kriegerischer und expansionistischer wird. Das Anathema leitet die Yuan-ti an, kleinere Kriege gegen Humanoide zu führen, in der Regel durch Stellvertreter wie Kulte und verbündete Kreaturen. Diese Konflikte nutzt es, um Reichtümer und Sklaven anzusammeln, bis genug Ressourcen vorhanden sind, um die Yuan-ti als Herrscher der Region zu etablieren.

YUAN-TI-SCHEUSALE

Scheusale sind weitgehend schlangenhaft, besitzen aber menschenartige Arme, die Waffen führen und Werkzeuge verwenden können. Sie sind sehr nah an der perfekten Gestalt, welche die Schlangengötter für die Yuan-ti vorgesehen hatten. Wenn es kein Anathema gibt, sind Scheusale die Anführer der meisten Städte der Schlangemenschen.

YUAN-TI-HALBBLÜTIGE

Die verschiedenen Arten von Halbblütigen sind unvollendet im Vergleich zu Scheusalen, aber stehen in den Augen der Schlangengötter dennoch über den Menschen. Halbblütige sind für gewöhnlich empfänglich für Religion und streben nach Einsichten, wie sie sich dem Schlangenideal annähern können. Viele werden Anführer eines Kults der Schlangengötter.

YUAN-TI-REINBLÜTIGE

Reinblütige sind die zahlreichsten Yuan-ti und auch die menschenähnlichsten. Sie besitzen meist nur ein oder zwei Schlangenmerkmale wie geschlitzte Pupillen oder Flecken von Schuppen auf der Haut.

In Yuan-ti-Städten werden Reinblütige gut behandelt, doch leben sie in einer Umgebung, in der ihre Bedürfnisse und Wünsche immer von denen der Halbblütigen und Scheusale überschattet werden.

Weil viele Reinblütige mühelos als Menschen durchgehen, ist ihre wichtigste Funktion, als Agenten der Yuan-ti in der Außenwelt zu dienen. Sie können unerkannt unter Menschen leben und die Rollen von Diplomaten, Infiltratoren und Spione einnehmen. Wenn sie Macht und Einfluss erlangen, umgeben sich manche Reinblütige in ihrer menschlichen Verkleidung mit Luxus und werden unleidig, wenn sie nach Hause zurückkehren und wieder unter den Einschränkungen des Kastensystems leben müssen.

YUAN-TI-BRUTWÄCHTER

Die degenerierten Kreaturen, die als Brutwächter bekannt sind, werden erschaffen, indem man Humanoiden ein besonderes Elixier einflößt, das ihnen Schuppenhaut verleiht und den Drang, Befehlen zu folgen. Weil ihr Verstand durch die Verwandlung geschwächt wird, sind Brutwächter bei vielen Aufgaben weniger nützlich als Sklaven, aufgrund ihrer un-



VON CALIMSHAN UND DEM DAMPFSEE AUS, AUF DEN
HANDELSROUTEN, WELCHE DIE WELT DURCHKREUZEN,
WERDEN HEIMLICH GIFTIGE UND MÄCHTIGE TRÄNKE DER
YUAN-TI VERKAUFT. VORSICHT! EINIGE DER LETZTEREN
BRINGEN DEN TRINKENDEN LANGSAM UND SUBTIL
UNTER DIE KONTROLLE DES NÄCHSTEN REINBLÜTIGEN
SCHLANGENSPIONS ODER YUAN-TI-HALBBLUTS, AUF
DAS SIE ZUFÄLLIG TREFFEN.

- ELMINSTER



erschütterlichen Loyalität sind sie jedoch brauchbare Wächter für die Eier der Yuan-ti.

Brutwächter sind in allen Belangen Sklaven, aber durch ihre Loyalität und die hohen Kosten des Tranks, der sie erschafft, haben sie einen etwas höheren Status als diese – Reinblütige würden also vermutlich eher einem Sklaven als einem Brutwächter einen selbstmörderischen Befehl geben.

SKLAVEN

Jede Siedlung der Yuan-ti verfügt über einige versklavte Kreaturen, darunter intelligente Humanoide, bezauberte oder ausgebildete Tiere und sogar untote oder beschworene Handlanger. Unabhängig von ihrem Wesen werden sie alle als Sklaven behandelt: Jede Kreatur, die kein Yuan-ti ist, ist für nichts anderes geeignet als niedere Arbeiten und Gehorsam. Sklaven, die Befehlen nicht gehorchen oder ihre Pflichten nachlässig verrichten, werden getötet oder in Brutwächter verwandelt.

DAS GEFÜHLLOSE BÖSE

Während ihres Aufstiegs vor Jahrhunderten befreiten sich die Yuan-ti vom Joch der menschlichen Empfindungen. Jetzt betrachten sie die Welt aus einer pragmatischen und gleichgültigen Perspektive. Sie verstehen emotionale Bindungen auf distanzierte, intellektuelle Weise und erkennen, dass diese Gefühle in anderen durch Bestechung, Gefallen oder Drohungen erzeugt werden können.

Als Kreaturen ohne Emotionen zeigen Yuan-ti Verhaltensweisen und Taktiken, die diese Einstellung (oder diesen Mangel an Einstellung) verkörpern. Gleichgültig ob im Kampf oder im Alltag, die Yuan-ti werden bei allen Handlungen von den folgenden Prinzipien gelenkt.

DAS LEBEN ANDERER BEDEUTET NICHTS

Yuan-ti messen dem Leben von humanoiden Kreaturen wenig Wert bei, auch dem ihrer eigenen Sklaven und Kultisten. Sie würden Kinder vergiften, um die Eltern zu bedrohen, oder eine Person in einen Brutwächter verwandeln, um der Familie zu zeigen, welche Folgen Widerstand haben kann. Manchmal sehen Yuan-ti davon ab, derartige Gefühle zu provozieren, wenn dies ihre Pläne negativ beeinflussen könnte. Allerdings verstehen sie die Psyche von Humanoiden gut genug, um zu wissen, dass sie mit ihrer beiläufigen Gleichgültigkeit gegenüber dem Wert des Lebens fast immer durchkommen.

Des Weiteren ist im Kastensystem der Schlangemenschen das Leben eines mächtigen Yuan-ti weit mehr wert als das eines niederen. Es wird von schwächeren Bürgern erwartet, dass sie ihr Leben opfern, um die Höherstehenden zu schützen. Anführer verlassen sich in ihren Plänen auf dieses Verhalten, auch wenn sie

nicht unnötig die Leben von Reinblütigen bei sinnlosen Aktionen fortwerfen. Trotzdem umfassen die meisten ihrer Überlegungen eine Notfallstrategie, die daraus besteht, Meuten von Reinblütigen und Sklaven gegen die Feinde zu hetzen, in der Hoffnung, dass die Halbblütigen und Scheusale derweil entkommen können.

ÜBERLEBEN ZUERST

Yuan-ti ziehen sich aus einem Konflikt zurück, wenn sie glauben, dass sie keine nennenswerte Erfolgschance besitzen. Das ist nicht feige, sondern pragmatisch – Yuan-ti schätzen ihr eigenes Leben zu sehr, um es zu riskieren, wenn die Aussichten schlecht sind. Ein kurzer Rückzug mag nötig sein, um in eine bessere taktische Position zu gelangen oder Verbündete zu finden; vielleicht haben die Schlangemenschen aber auch nur die Gelegenheit ergriffen, einen Feind zu studieren und Kampfaktiken zu verbessern. Jeder Gegner, der eine Gruppe fliehender Yuan-ti jagt, könnte sie tatsächlich erfolgreich vertrieben haben oder läuft in eine Falle. Wurde der Gegner bereits vorher bekämpft, ist es wahrscheinlich, dass die Yuan-ti einen speziellen Hinterhalt für die Verfolger vorbereitet haben.

GEFANGEN NEHMEN, NICHT TÖTEN

Das Ziel der Yuan-ti als Volk ist es, andere zu versklaven und zu erobern. Sie verspüren nicht den Drang des Bösen, das von ihnen verlangt, all ihre Gegner abzuschlachten oder auszulöschen. Um ihr Ziel der Vorherrschaft zu erreichen, nehmen die Schlangemenschen potenziell nützliche Gegner lieber gefangen, als sie zu töten, und nutzen dafür viele verschiedene Methoden. Sie vergiften sie, schlagen sie bewusstlos, werfen Netze, verwenden Zauber wie Einflüsterung oder lassen sie von einer Riesenschlange umwinden und festsetzen.

Um sie gefügig zu machen, könnten Gegner indoktriniert, bezaubert, gefoltert oder in Brutwächter verwandelt werden.

VARIANTEN FÜR YUAN-TI-HALBBLÜTIGE: TYPEN 4 UND 5

Ein Halbblütiger ist ein Yuan-ti, der eine Mischung aus menschlichen und schlangenhaften Merkmalen zeigt. Drei verschiedene Arten von Halbblütigen sind im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) beschrieben, zwei seltenere Formen folgen hier. Halbblütige von Typ 4 und Typ 5 sind die niedersten Mitglieder ihrer Kaste, und beide Arten sind in ihrer Yuan-ti-Gestalt nicht giftig.

Verwende für Halbblütige von Typ 4 und 5 die Spielwerte des Yuan-ti-Halbblütigen im *Monster Manual*, aber ersetze die Eigenschaften und Aktionen des Halbblut-Typs durch die folgenden:

Halbblut-Typ: Der Yuan-ti hat einen der folgenden Typen:

Typ 4: Menschlicher Körper mit einem oder mehreren Schlangenschwänzen.

Typ 5: Menschlicher Körper mit Schuppen bedeckt.

AKTIONEN FÜR TYP 4 ODER TYP 5

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt): Der Yuan-ti führt zwei Nahkampfangriffe oder zwei Fernkampfangriffe aus.

Biss (nur Schlangengestalt): Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Krummsäbel (nur Yuan-ti-Gestalt): Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden.

Langbogen (nur Yuan-ti-Gestalt): Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Wer sich widersetzt, kann trotzdem nützlich sein, entweder als Opfer an die Götter oder als Nahrung.

VERLASSE DICH AUF TÄUSCHUNG

Yuan-ti besitzen kein Konzept eines ehrenwerten Kampfes. Sie sind von Natur aus zur Heimlichkeit veranlagt, und wenn sie sich an Gegner anschleichen können, entweder als Hinterhalt oder um sie im Schlaf zu ermorden, tun die Schlangemenschen dies auch. Sie ziehen diese Taktiken direkten Auseinandersetzungen deutlich vor. Weil Scheusale und Halbblütige die Gestalt von Schlangen annehmen können, sind sie in der Lage, ihre Anwesenheit zu verbergen und an Orte zu gelangen, die sie in normaler Gestalt nicht betreten könnten.

Ihre Immunität gegen Gifte gibt allen Yuan-ti einen taktischen Vorteil im Umgang mit anderen Kreaturen. Ein Reinblütiger, der als Vorkoster einer Königsfamilie dient, könnte eine Mahlzeit vergiften und sie nach einem Bissen als „sicher“ bezeichnen.

SCHLANGENKULTE

Einige Menschen glauben, dass die Yuan-ti ihnen nicht nur überlegen und nachahmenswert sind, sondern tatsächlich gesegnete Gesandte der Schlangengötter darstellen. Aus diesen verwobenen Überzeugungen entstanden die Schlangenkulte, Gruppen von hingebungsvollen Sterblichen, die den Yuan-ti entweder direkt oder als Außenposten in ihrer jeweiligen Gesellschaft dienen. Die Kultisten verfolgen fanatische Ideale und sind bereit, für die Yuan-ti und ihre Götter zu sterben, sei es durch die Waffe eines Gegners oder die Klinge eines Opfermessers.

Die Yuan-ti nutzen Kulte, die sich ihnen verschrieben haben, als konstante Quelle williger Schergen und Speichellecker. Viele Schlangemenschen gründen oder ermuntern Kulte, damit diese für sie besondere Kräuter und Zaubersprüche sammeln, die sie für die Durchführung des Transformationsrituals benötigen. Ebenso wie die Yuan-ti Rituale kennen, ihre eigenen Körper zu verändern, besitzen sie auch das Wissen, um einen Menschen in einen Reinblütigen zu verwandeln. Sie setzen das Versprechen des Rituals als Köder für machthungrige Anhänger ein oder als Belohnung für die frommsten Kultisten.

In der zivilisierten Gesellschaft integrieren sich Kultisten in die örtliche Bevölkerung, für gewöhnlich indem sie jenen, die sich ihnen anschließen, die Vollendung des Fleisches versprechen (manchmal unter Beweis gestellt durch die Heilung Kranker), die Freiheit von Sünde und Schuld sowie hedonistische Freuden. Der Anführer eines Kults wird in der Regel von einem Reinblütigen beraten, der Befehle und Informationen zwischen dem Kult und einer Yuan-ti-Stadt hin- und hertransportiert.

KÖRPERLICHE VARIATIONEN

Keine zwei Yuan-ti sehen genau gleich aus. Sowohl der schlangenhafte als auch der menschliche Teil ihrer Anatomie zeigen eine Vielzahl von Formen und Farben. Weil die Gestalt eines Yuan-ti vor allem vererbt wird, sehen die Bewohner kleinerer Siedlungen relativ ähnlich aus, während sich in dichter bevölkerten Städten die Blutlinien mehr vermischen und die Spanne des Aussehens größer ist.

SCHLANGENKÖRPER VON YUAN-TI

W20 Form des Schlangenkörpers

1–5 Dick

6–15 Normal

16–20 Dünn

HAUTFARBE VON YUAN-TI (MENSCHLICHE KÖRPERTEILE)

W20	Hautfarbe
1-4	Dunkelbraun
5	Grünbraun
6-9	Hellbraun
10-15	Mittelbraun
16	Blassbraun
17-18	Rotbraun
19-20	Gelbbraun

SCHUPPENFARBE VON YUAN-TI

W100	Schuppenfarbe	W100	Schuppenfarbe
01-06	Schwarz	49-51	Blau und grau
07-12	Schwarz und braun	52-54	Blau und gelb
13-18	Schwarz und grün	55-60	Braun
19-23	Schwarz und rot	61-66	Braun und grün
24-26	Schwarz und weiß	67-73	Grün
27-30	Schwarz und gelb	74-79	Grün und hellbraun
31-36	Schwarz, gold und rot	80-84	Grün und weiß
37-42	Schwarz, rot und weiß	85-90	Grün und gelb
43-45	Blau	91-96	Rot und hellbraun
46-48	Blau und schwarz	97-00	Albino

SCHUPPENMUSTER VON YUAN-TI

W20	Schuppenmuster
1-5	Meliert
6-7	Zufällig
8-10	Netzartig
11-15	Getupft
16-20	Gestreift

ZUNGENFARBE VON YUAN-TI

W6	Zungenfarbe
1	Schwarz
2	Blau
3	Orange
4	Blassweiß
5-6	Rot

AUGENFARBE VON YUAN-TI

W6	Augenfarbe	W6	Augenfarbe
1	Blau	4	Rot
2	Braun	5	Hellbraun
3	Grün	6	Gelb

SCHLANGENKOPF VON YUAN-TI

W20	Form des Schlangenkopfs
1-5	Breit und abgerundet
6-9	Abgeflacht
10-11	Mit Nackenschild
12-15	Dünn
16-20	Dreieckig

Es gibt Legenden, dass bestimmte Yuan-ti menschliche Städte infiltrieren und tödliche Geheimgesellschaften gründen, die Drogen und Zauberschriftrollen in Umlauf bringen, Kaufleute erpressen und Könige beeinflussen. Aber ohne konkrete Beweise kann ich solchen Unsinn nicht glauben.

~ Volo

SOLLTEST DU ABER:
- ELMINSTER

HALBBLÜTIGER TYP 2: ARME*

W10	Arme
1-4	Knäuel aus kleinen Schlangen
5-9	Eine große Schlange
10	Schuppige menschliche Arme mit Schlangenkopf als Hand

* Würfle einmal für jeden Arm.

HALBBLÜTIGER TYP 4: UNTERLEIB

W20	Unterleib
1-7	Menschliche Beine und großer Schlangenschwanz
8-10	Menschliche Beine und mehrere kleine Schlangenschwänze
11-16	Schuppige menschliche Beine und großer Schlangenschwanz
17-20	Schuppige menschliche Beine und mehrere kleine Schlangenschwänze

KÖRPERLICHE MERKMALE VON REINBLÜTIGEN

W20	Merkmal
1-3	Reißzähne
4-5	Gespaltene Zunge
6-9	Schuppige Arme und Hände
10-11	Schuppiges Gesicht
12-15	Schuppiger Torso
16-18	Schlangenaugen
19-20	Würfle zweimal, ignoriere Ergebnisse von 19 oder 20

UNGEWÖHNLICHE EIGENSCHAFTEN

Die Varianz unter Yuan-ti endet nicht bei ihren körperlichen Merkmalen. Einige von ihnen werden mit Kräften geboren, die selbst bei ihrer einzigartigen Art selten sind. Hochrangige Yuan-ti könnten eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften besitzen, die jene normaler Schlangenschlangenmenschen entweder ergänzen oder ersetzen.

EIGENSCHAFTEN

Du kannst Yuan-ti anpassen, indem du ihnen eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften verleihst.

Säureschleim (nur Scheusale, Anathema oder Halbbblütige). Als Bonusaktion kann der Yuan-ti seinen Körper mit ätzendem Schleim überziehen, der für 1 Minute bestehen bleibt. Eine Kreatur, die den Yuan-ti berührt, mit einem Nahkampfangriff trifft (solange sie sich innerhalb von 1,50 m befindet) oder von einem Umschlingen-Angriff getroffen wird, erleidet 5 (1W10) Punkte Säureschaden.

Chamäleonhaut. Der Yuan-ti ist im Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich verbergen will.

Gestaltwandler (nur Reinblütige). Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Riesengiftschlange oder eine große Würgeschlange zu verwandeln bzw. zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte ändern sich nicht, mit Ausnahme seiner Größenkategorie. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält wird nicht verwandelt. Er wechselt nicht die Gestalt, wenn er stirbt.

Häuten (1/Tag). Der Yuan-ti kann seine Haut als Bonusaktion abwerfen, um sich aus einem Haltegriff, Handschellen oder anderen Fesseln zu lösen. Wenn der Yuan-ti 1 Minute dafür verwendet, seine abgeworfene Haut zu essen, erhält er Trefferpunkte gleich der Hälfte seines normalen Trefferpunktemaximums zurück.

AKTIONSOPTIONEN

Die folgenden Aktionsoptionen gelten nur für bestimmte Arten von Yuan-ti.

Biss (nur Reinblütige): Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W4) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden. Wenn der Reinblütige Mehrfachangriff verwendet, kann er zwei Nahkampfangriffe durchführen, aber nur einmal beißen.

In Schlange verwandeln (nur Scheusal oder Halbblütige; Aufladung 6): Der Yuan-ti wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht in eine winzige Giftschlange verwandelt zu werden, wie mit dem Zauber Verwandlung. Der SG des Rettungswurfs entspricht dem zum Widerstehen des Yuan-ti-Merkmals Angeborenes Zauberverwirken.

Schlangenabneigung (nur Scheusal oder Halbblütige; Aufladung 6): Der Yuan-ti wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um nicht den starken Drang zu verspüren, Schlangen und schlangeartigen Kreaturen (auch Yuan-ti) aus dem Weg zu gehen, wie unter dem Effekt des Zaubers Antipathie/Sympathie. Der SG des Rettungswurfs entspricht dem zum Widerstehen des Yuan-ti-Merkmals Angeborenes Zauberverwirken.

Stöcke zu Schlangen (nur Scheusal oder Halbblütige; Aufladung 6): Der Yuan-ti verwandelt einen Haufen Stöcke, Pfeile oder ähnlich große Holzstücke in einen Schwarm von Giftschlangen. Der Schwarm verhält sich wie ein Verbündeter des Yuan-ti und folgt seinen verbalen Befehlen. Der Schwarm bleibt 1 Minute bestehen, dann verwandelt er sich zurück.

YUAN-TI IM SPIEL

Yuan-ti sind emotionslos, fühlen sich Humanoiden aber vollständig überlegen, so wie ein Mensch sich Hühnern oder Kaninchen überlegen fühlt – auf eine pragmatische, selbstverständliche und objektive Weise, die man nicht hinterfragen muss. Für einen Yuan-ti gibt es nur drei Arten von Kreaturen: Bedrohungen, Yuan-ti oder Fleisch. Bedrohungen sind mächtige Kreaturen wie Dämonen, Drachen und Genies. Yuan-ti sind alle Vertreter ihrer eigenen Art, unabhängig von der Kaste – auch wenn ein rivalisierender Yuan-ti gefährlich sein mag oder im Falle von Schwäche oder nach seinem Tod möglicherweise als Fleisch gesehen wird, ist er in erster Linie ein Mitglied des wahren Volkes und verdient Respekt. Fleisch sind alle Kreaturen, die weder eine Bedrohung noch Yuan-ti sind. Sie können für grundlegende Aufgaben genutzt werden, sind aber nicht einmal einen Gedanken wert.

Die meisten Yuan-ti sind zu stolz, um mit Fleisch zu sprechen. Scheusale und Halbblütige kommunizieren selten direkt mit Sklaven, außer in Notfällen (wenn sie ihnen zum Beispiel im Kampf Befehle erteilen müssen). Es wird erwartet, dass

sich Sklaven der Launen ihres Meisters immer bewusst sind, seine Bedürfnisse vorhersehen und die Befehle subtiler Gesten mit Hand, Kopf oder Schwanz sofort erkennen.

Nur Reinblütige, die sich unter Humanoiden bewegen und somit lernen müssen, ihrem Umfeld mit Höflichkeit zu begegnen, geben sich mit Fleisch ab. Ein großer Teil ihrer Ausbildung besteht darin, ihre angeborene Frustration zu unterdrücken, die daraus entsteht, dass sie mit niederen Kreaturen kommunizieren müssen, als seien sie ihnen ebenbürtig – schließlich könnten sie im schlimmsten Fall sogar gezwungen sein, sich vor einem humanoiden Herrscher zu verbeugen, als sei der Reinblütige nur ein gewöhnlicher Berater. Reinblütige Spione fühlen stets eine distanzierte Verachtung gegenüber Fleisch, trotzdem vermögen sie mit freundlicher Stimme zu sprechen und solche Kreaturen mit einer Sprachgewandtheit zu manipulieren, die ihre wahre Einstellung kaschiert.

Unter normalen Umständen sind Yuan-ti immer auf kühle Weise ehrerbietig, wenn sie mit Ranghöheren sprechen. Im Umgang mit Untergebenen sind sie kurz angebunden und förmlich, denn die Unterschiede zwischen ihnen entspringen weder Zorn noch Ekel (Emotionen, die Yuan-ti ohnehin nicht empfinden), sie sind eine Tatsache der natürlichen Ordnung. Die Gesellschaft der Schlangennmenschen hat vor langer Zeit erkannt, dass man Rebellionen verhindert und das Volk als Ganzes voranbringt, wenn man die niederen Kasten mit distanzierterem Respekt behandelt.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE FÜR YUAN-TI

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich sehe Omen in jedem Ereignis und jeder Handlung. Die Schlangengötter beraten uns weiterhin.
- 2 Ich habe sehr hohe Anforderungen, was Speisen, Getränke und körperliche Freuden angeht.
- 3 Ich bin lieber allein als umgeben von anderen Kreaturen, selbst meiner eigenen Art.
- 4 Ich vertiefe mich manchmal zu sehr in die Philosophie.
- 5 Ich glaube, anderen meiner Kaste überlegen zu sein.
- 6 Ich bin von Wanderlust getrieben und will Länder weit außerhalb unserer Städte erkunden.
- 7 Ich interessiere mich für die moderne menschliche Kultur, so primitiv sie auch sein mag.
- 8 Ich sehne den Tag herbei, an dem wir Länder wieder mit Gewalt erobern, wie in der alten Zeit.

IDEALE FÜR YUAN-TI

W6 Ideal

- 1 **Gier.** Ich präsentiere meinen Wohlstand als Zeichen von Macht und Erfolg. (Böse)
- 2 **Ehrgeiz.** Ich folge dem Pfad, der mich zu einem Anathema machen wird. (Böse)
- 3 **Einheit.** Kein Anführer sollte seine persönlichen Ziele über die unseres Volkes stellen. (Beliebig)
- 4 **Verwandtschaft.** Meine Treue gehört meiner Kaste und meiner Stadt. Andere Siedlungen können brennen, wenn es nach mir geht. (Beliebig)
- 5 **Inspiration.** Meine Taten sind ein Beispiel, dem die niederen Kasten folgen können. (Beliebig)
- 6 **Macht.** Ich würde alles tun, um schlauer und stärker zu werden. (Böse)

BINDUNGEN FÜR YUAN-TI

W6 Bindung

- 1 Ich will unser Imperium wieder aufsteigen sehen, um die Gunst der Schlangengötter zu erlangen.
- 2 Ich bin verzückt von der Kultur und den Verlockungen einer anderen Gesellschaft und will ein Teil davon sein.
- 3 Ich respektiere alle von höherem Rang und gehorche ihnen, ohne zu fragen. Sie entscheiden über mein Schicksal.
- 4 Ich habe ein Interesse an einem unpassenden Partner, das ich nicht unterdrücken kann.
- 5 Ich respektiere einen großen Helden oder Vorfahren und ahme ihn nach.
- 6 Ein Feind hat etwas zerstört, das für mich wertvoll war. Ich werde ihn finden und töten.

MAKEL FÜR YUAN-TI

W6 Makel

- 1 Ich empfinde Anflüge von Emotionen und schäme mich, dass ich so unvollkommen bin.
- 2 Ich lege zu viel Wert auf die Gebote eines bestimmten Gottes.
- 3 Ich übertreibe es oft mit Essen und Wein, und bin danach für viele Tage matt und lethargisch.
- 4 Ich verehere einen verbotenen Gott.
- 5 Ich glaube insgeheim, dass die Situation besser wäre, wenn ich die Führung übernehmen würde.
- 6 Könnte ich damit durchkommen, würde ich sofort einen ranghöheren Yuan-ti töten und essen.

YUAN-TI-NAMEN

Die Namen von Yuan-ti und deren Bedeutung werden seit Generationen weitergereicht, auch wenn sich Schreibweise und Betonung mit der Zeit ändern.

Einige Yuan-ti fügen ihrem Geburtsnamen mehr Zischlaute hinzu, abhängig von den persönlichen Vorlieben und auch der Anatomie einer Person, falls das Aussprechen des Namens in seiner veränderten Form dem Träger leichter fällt. Eine derartige Anpassung wird als Variante des Geburtsnamens betrachtet, nicht als eigenständiger Name. Besonders Reinblütige wählen statt ihres (eventuell angepassten) Geburtsnamens auch einen Namen entsprechend der örtlichen Kultur, in der sie leben.

Die folgende Tabelle enthält Geburtsnamen für Yuan-ti, die für jede Kampagne geeignet sind.

YUAN-TI-NAMEN

W20	Name	W20	Name
1	Asutali	11	Shalkashlah
2	Eztli	12	Sisava
3	Hessatal	13	Sitlali
4	Hitotee	14	Soakosh
5	Issahu	15	Ssimalli
6	Itstli	16	Suisatal
7	Manuya	17	Talash
8	Meztli	18	Teoshi
9	Nesalli	19	Yaotal
10	Otleh	20	Zihu

YUAN-TI-STÄDTE

Die meisten Städte der Yuan-ti wurden vor Jahrhunderten während der Blüte ihres Imperiums erbaut. Da sie nicht mehr über die große Zahl entbehrlicher Sklaven verfügen, die für große Projekte erforderlich wäre, geben sich die Schlangensmenschen damit zufrieden, die uralten Orte zu erhalten und errichten keine neuen. Auch wenn diese Stätten Hunderte oder sogar Tausende von Jahren alt sind, sehen sie nicht primitiv aus und fühlen sich auch nicht so an. Die Kultur der Yuan-ti war einst sehr fortschrittlich, und obwohl sie einen Niedergang durchlaufen hat, gedeiht sie noch im kleineren Maßstab.

Da die Yuan-ti einst Menschen waren, spiegelt ihre Architektur menschliche Vorstellungen von Kunst und Schönheit wider. Im Laufe der Zeit hat sich diese Perspektive insofern verändert, dass die Schlange zur perfekten Form erhoben wurde, wodurch das Reptil ein verbreitetes Thema ihrer Ästhetik ist.

Die größeren Gebäude in einer Stadt weisen in der Regel vier Seiten auf und ein geneigtes oder gestuftes, pyramidenartiges Äußeres. Es ist üblich, Steingebäude mit Mosaiken oder Gravuren von Schlangen zu verzieren, die es auf Boden- und Kopfhöhe umkreisen. Diese Verzierungen sind manchmal mit Fallen versehen oder magisch geschützt, damit niemand an der Außenseite des Gebäudes emporklettern kann. Innenwände besitzen für gewöhnlich Löcher oder Tunnel in Bodennähe, durch die eine mittelgroße oder große Schlange passt, sodass die Haustiere der Yuan-ti sowie Scheusale und Halbblütige in Schlangengestalt Türen umgehen können, aus Gründen der Bequemlichkeit oder um schnell auf Eindringlinge zu reagieren. In Bereichen, die häufig genutzt werden, finden sich Rampen statt Treppe, damit Yuan-ti mit Schlangenkörper sich leichter von Stockwerk zu Stockwerk bewegen können.

Eine Yuan-ti-Siedlung verfügt meist über einen Marktplatz, der ebenso wie die wichtigsten Straßen gepflastert ist. Brunnen, Gärten und behauene, frei stehende Säulen sind häufige vorkommende Elemente. Fast zwei Meter hohe Mauern, versehen mit offenen Torbögen, teilen die Gemeinschaft in Wohnblöcke oder Distrikte ein.

KANNIBALISMUS UND OPFERUNGEN

Das Ritual, das die ersten Yuan-ti erschuf, erforderte es, dass die menschlichen Anwärter ihre Sklaven zeremoniell töteten und aßen. Dieser Akt des Kannibalismus hatte schwerwiegende Folgen. Er brach ein altes Tabu und setzte die Yuan-ti von anderen Zivilisationen ab als Kreaturen, die nicht länger sterblichen Wertvorstellungen unterlagen. Er korrumpierte ihr Fleisch und machte sie anfällig für dunkle Magie. Er ahmte die gleichgültige Sichtweise des Echsenverstandes nach, eine von den Yuan-ti bewunderte Eigenschaft.

Heute wird Kannibalismus noch von fanatischen Yuan-ti-Kultisten praktiziert, vor allem jenen, die sich selbst in Schlangensmenschen verwandeln wollen. In Yuan-ti-Städten lebt die Praktik in der Form von Menschenopfern fort. Zwar ist dies kein Kannibalismus im eigentlichen Sinne mehr, dient aber auf die gleiche Weise als Ablehnung von allem, was es bedeutet, ein Mensch zu sein, und als Glorifizierung dessen, was die Yuan-ti ausmacht.

Die Kultur der Yuan-ti kennt kein Verbot, das Fleisch der eigenen Art zu essen. Ein verhungender Schlangensmensch würde, ohne nachzudenken, einen Untergebenen töten und verschlingen; eine Gruppe würde den Schwächsten von ihnen auswählen. Unter normalen Umständen allerdings begraben oder verbrennen Yuan-ti ihre Toten, anstatt sie zu verspeisen, wobei ein großer Held oder jemand von hohem Ansehen als eine Form von Ehrerweisung rituell verzehrt werden könnte.



Yuan-ti-Behausungen in menschlichen Siedlungen sind nicht mit Wohnstätten in ihren eigenen Städten vergleichbar. Weil diese Örtlichkeiten vor allem von Reinblütigen und Kultisten verwendet werden (und meist von Humanoiden erbaut wurden), sind Treppen und menschliche Architektur die Norm. Jede dieser Behausungen erinnert mehr an das Hauptquartier eines Spionagerings, einer Diebesgilde oder eines hedonistischen Kults als an den Außenposten eines kannibalistischen Imperiums, das auf die Weltherrschaft abzielt. Dennoch gibt es meist eine in der Ecke verstaute Steinplatte, um bei besonderen Ereignissen Menschenopfer darbringen zu können.

Besonders in ihren Städten verlassen sich Yuan-ti auf Giftfallen, um Eindringlinge, Spione und rebellische Sklaven aus wichtigen Bereichen fernzuhalten. Fallen werden oft an verschlossene Türen und Schatztruhen angebracht, oder an gefälschten Gegenständen, die Plünderer anlocken sollen. Eine tückische Übertragungsmethode verwendet Blöcke aus besonderem Weihrauch, die einen Raum mit giftigem, kaum sichtbarem Rauch füllen, was die Präsenz des Giftes verbirgt, bis es zu wirken beginnt.

PYRAMIDENTEMPEL

In einer typischen Yuan-ti-Stadt ist eines der geschäftigsten und auffälligsten Bauwerke der Tempelkomplex, der den Yuan-ti und ihren Anhängern Wohnraum sowie Platz für Anbetung, Opferungen und Aktivitäten des täglichen Lebens bietet. Die abgebildete Karte zeigt beispielhaft einen solchen Ort.

EBENE DER KULTISTEN

Die unterste Ebene des Tempels enthält die Schlaf- und Wohnquartiere für angesehene oder hochrangige Kultisten sowie Schreine und ein Heiligtum, wo die Kultisten ihre eigenen Zeremonien ausführen können. Der Bereich besitzt zwei versteckte Eingänge, die in der Regel mit Fallen versehen sind, und einen Wachraum, der zusätzliche Sicherheit bietet.

EBENE DER REINBLÜTIGEN

Ab der zweiten Ebene sind die Wohnbereiche des Tempels nur für Yuan-ti gedacht, und entsprechend ist der Einlass beschränkt. Reinblütige leben und arbeiten auf dieser Ebene, die Käfige für Sklaven, besondere Quartiere für den Sklavenmeister und eine zentral gelegene Folterkammer enthält. Zwei Treppenaufgänge führen in die nächste Ebene.

EBENE DER SCHEUSALE

Die Yuan-ti an der Spitze der sozialen Hierarchie leben in der zentralsten Ebene der Pyramide, die einen schnellen Zugriff auf die Ebenen darunter und darüber erlaubt. Hier befinden sich die geräumigen Quartiere der Scheusale, gruppiert um die größte Kammer des Tempels, eine Halle, in der sich die gesamte Bevölkerung der Stadt versammeln kann.

EBENE DER HALBBLÜTIGEN

Von allen Yuan-ti haben die Halbbblütigen die stärkste Neigung, ihre Götter anzubeten. Deshalb leben sie im obersten Wohnbereich der Pyramide, der Ebene unter dem Tempeldach. Diese enthält eine Bibliothek, in der die Yuan-ti ihr Wissen über die Transformationsrituale aufbewahren, und eine Kammer, wo diese durchgeführt werden können.

TEMPELDACH

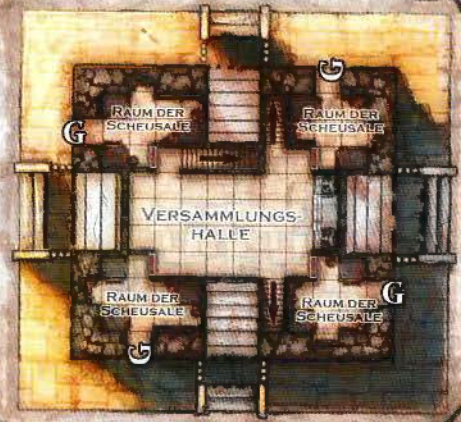
Auf der Spitze der Pyramide liegt ein Plateau, das von einem Zuschauerbereich umgeben ist. In der Mitte steht ein reich verzierter Altar, auf dem viele Opfer ihren Tod finden, während die zuschauenden Yuan-ti ihre Götter ehren. Das Tempeldach ist nur durch Außentreppen erreichbar, die vom Boden aus nach oben führen, nicht durch Treppen im Innern.

YUAN-TI-TEMPEL

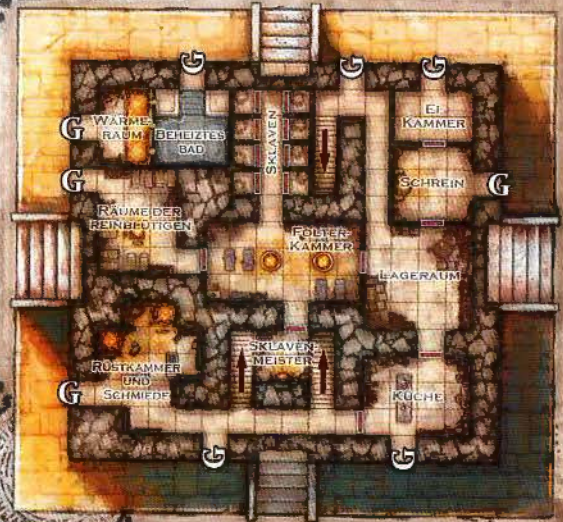
EBENE 5: TEMPELDACH



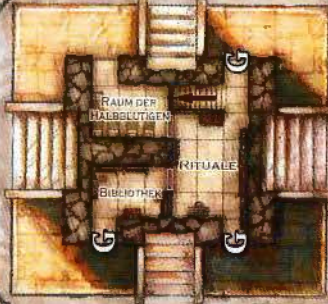
EBEN 3: EBENE DER SCHEUSALE



EBENE 2: EBENE DER REINBLÜTIGEN



EBENE 4: EBENE DER HALBLÜTIGEN



SEITENANSICHT



- EBENE 5
- EBENE 4
- EBENE 3
- EBENE 2
- EBENE 1



EBENE 1: EBENE DER KULTISTEN

□ = 3 METER

VERBÜNDETE UND SCHERGEN

Yuan-ti kontrollieren und manipulieren niedere Kreaturen seit Hunderten von Jahren. Sie versklaven Tiere und intelligente Wesen, damit diese ihnen dienen und ihre Häuser bewachen, und sie erpressen, bezaubern und beherrschen andere, um sie als Agenten in die Länder der Humanoiden zu schicken.

ZUFÄLLIGE YUAN-TI-DIENER

Die Schlangenmenschen setzen eine Vielzahl von Wesen als Spione und Beschützer ein. Die Tabelle „Agenten der Yuan-ti“ listet Gruppen von Kreaturen auf, die im Dienst der Yuan-ti stehen und den Interessen ihrer Meister folgen. Agenten der Schlangenmenschen streifen manchmal auf bestimmten Missionen durch das Land oder agieren heimlich in einer Gemeinschaft von Humanoiden. Die Tabelle „Beschützer der Yuan-ti“ umfasst Kreaturen, die als Wächter dienen, entweder in einer Yuan-ti-Stadt oder einem Yuan-ti-Versteck in der Siedlung eines anderen Volkes.

AGENTEN DER YUAN-TI

W100	Agenten	W100	Agenten
01–20	4W6 Kultisten	51–60	1W4 Adelige
21–30	2W6 Kultfanatiker	61–72	1W4 Priester
31–34	2W4 Doppelgänger	73–86	2W6 Kundschafter
35–50	2W10 Wachen	87–00	1W4 Spione

BESCHÜTZER DER YUAN-TI

W100	Beschützer
01–10	1W3 Banditenhauptmänner und 3W10 Banditen
11–12	1W6 Basilisken
13–18	4W6 Würgeschlangen
19–26	1W6 Kultfanatiker und 4W10 Kultisten
27–28	3W10 Fliegende Schlangen
29–35	3W6 Riesenwürgeschlangen
36–45	3W6 Riesengiftschlangen
46–50	2W6 Gladiatoren
51–55	2W6 Wachen
56–58	1W2 Hydras
59–60	1W3 Medusen
61	2W6 Mumien*

W100 Beschützer

62–63	6W10 Giftschlangen
64–68	2W6 Priester
69–70	4W10 Skelette
71	1W2 Steingolems
72–81	3W6 Schwärme von Giftschlangen
82–91	4W10 Stammeskrieger
92–97	2W8 Veteranen
98–00	4W8 Zombies

* Die Mumien sind die untoten Überreste von Yuan-ti-Halbblütigen oder Reinblütigen. Jede hat die Spielwerte einer normalen Mumie.



Die Pyramiden, Plätze und Brunnen bestanden alle aus Stein und waren mit Schlangengravuren verziert. Der Ort fühlte sich alt an, so alt wie eine Elfenstadt, und unheilvoll in seiner seltsamen Schönheit.

– Volo

KAPITEL 2: CHARAKTERVÖLKER



HELDEN GIBT ES IN VIELEN FORMEN UND GRÖßEN. Dieses Kapitel ermöglicht es dir, Charaktere zu erschaffen, deren Völker zu den ikonischsten im Multiversum von D&D gehören. Die hier präsentierten Völker ergänzen die Auswahl des *Player's Handbook* und sind in den Welten von D&D seltener, als die dort vorgestellten.

Bist du ein Spieler, sprich mit deinem SL, ehe du eines der nachfolgenden Völker auswählst. Viele SL denken gern darüber nach, welchen Einfluss ein Volk auf ihre Welt nimmt, bevor sie es hinzufügen. Eventuell passt das von dir gewünschte Volk nicht in den Hintergrund eurer Kampagne oder muss erst angepasst werden.

Die folgenden Völker sind in diesem Kapitel geschildert:

Aasimar sind Humanoide mit einem engelhaften Funken in der Seele, der ihnen übernatürliche Macht verleiht.

Echsenmenschen verlassen manchmal ihre Sümpfe, um Schätze und Ruhm zu finden. Sie sind undurchschaubar für ihre warmblütigen Verbündeten, aber treue Gefährten.

Firbolgs sind Wächter des Waldes, die friedliche Methoden vorziehen, um ihr Zuhause zu beschützen, aber zu den Waffen greifen, wenn sie müssen.

Goliaths sind massige Nomaden, die in den höchsten Gebirgsregionen leben.

Kenku sind verfluchte Vogelmenschen, die noch immer den Preis für einen lange zurückliegenden Verrat bezahlen. Sie leben in menschlichen Städten und haben den finsternen Ruf, ein Volk von Verbrechern zu sein.

Tabaxi sind neugierige Katzenmenschen, die aus ihrer weit entfernten Heimat aufgebrochen sind, um Schätze und Wissen zu finden.

Tritonen sind Wächter der Meerestiefen, die sich manchmal den Menschen auf dem Land anschließen, um gegen das Böse zu kämpfen.

Dieses Kapitel enthält auch eine Auswahl monströser Charaktervölker, die ein SL für seine Kampagne verwenden kann: Grottenschrake, **Goblins**, **Hobgoblins**, **Kobolde**, **Orks** und **Yuan-ti-Reinblütige**, deren Hintergrund in Kapitel 1 beleuchtet wurde.

Am Ende des Kapitels findest du einen Abschnitt zu Größe und Gewicht eines Charakters der beschriebenen Völker.

Bist du der SL, bietet dir das Einbauen dieser Völker eine erzählerische Gelegenheit für deine Kampagne, eine Chance, die Rollen und Aufgaben zu ändern, die diese Völker in deinen Geschichten übernehmen. Vielleicht entscheidest du, dass ein bestimmtes Volk dieses Kapitels in deiner Welt weit verbreitet ist, dass nur noch einige wenige Mitglieder am Leben sind oder dass es gänzlich ausgelöscht ist. Was immer du dir zu den Völkern überlegst, es wird deine Geschichten reichhaltiger und abwechslungsreicher machen.

AASIMAR

ICH KONNTE SIE SEHEN, GEHÜLLT IN SCHWINGEN AUS reinem Licht, und die Wut der Götter brannte in ihren Augen. Die Knochenteufel hielten inne und schirmten ihr Gesicht ab. Ihre Klinge, jetzt eine Flammenzunge, schlug einmal, zweimal, dreimal zu. Die Köpfe der Teufel schlugen einer nach dem anderen auf dem Boden auf. Und damit erfuhren wir, dass eine Aasimar Teil unserer zusammengewürfelten Gruppe war.

– Geldon Parl, *Von der Tyrannei der Drachen*

Aasimar tragen in ihren Seelen das Licht des Himmels. Sie stammen von Menschen ab, die von der Macht des Berges Celestia berührt wurden, dem Reich vieler rechtschaffen guter Götter. Aasimar werden geboren, um als Champions des Guten zu dienen. Ihre Geburt wird als gesegnetes Ereignis gepriesen. Sie sind ein Volk, das ein andersweltliches Antlitz trägt, mit strahlenden Zügen, die ihre himmlische Abstammung offenbaren.

HIMMLISCHE RECKEN

Aasimar werden in die Welt gebracht, um als Hüter der Gesetze und des Guten zu dienen. Ihre Schutzgötter erwarten, dass sie das Böse angreifen, durch ihr Beispiel führen und die Sache der Gerechtigkeit vorantreiben.

Von früher Kindheit an empfängt der Aasimar in seinen Träumen Visionen und Botschaften von himmlischen Wesenheiten. Diese Träume tragen dazu bei, einen Aasimar zu formen, und gewähren ihm ein Gespür für das Schicksal und den Wunsch nach Rechtschaffenheit.

Jeder Aasimar kann auf einen bestimmten himmlischen Diener der Götter als Ratgeber vertrauen. Diese Wesenheit ist für gewöhnlich ein Deva, ein Engel, der als Bote zwischen den Welten der Götter und der Sterblichen dient.

VERBORGENE WANDERER

Auch wenn Aasimar cifrige Streiter gegen das Böse sind, bevorzugen sie es in der Regel, unentdeckt zu bleiben. Ein Aasimar zieht unweigerlich die Aufmerksamkeit böser Kultisten, Unholde und anderer Feinde des Guten an, die alle einen himmlischen Champion niederschmettern wollen, wenn sie die Chance dazu bekommen.

Auf Reisen tragen Aasimar Kapuzen, geschlossene Helme und andere Ausrüstung, die es ihnen erlaubt, ihre Identität zu verbergen. Sie haben dennoch keine Bedenken, offen gegen das Böse vorzugehen. Die Geheimhaltung, die sie sich wünschen, ist es niemals wert, Unschuldige in Gefahr zu bringen.

RATGEBER DES AASIMAR

Jeder Aasimar – außer denen, die sich dem Bösen zugewandt haben – besitzt eine Verbindung zu einem engelsgleichen Wesen. Dieses Wesen, für gewöhnlich ein Deva, hilft dem Aasimar mit seinen Weisungen, doch besteht die Verbindung zwischen ihnen nur in den Träumen des Aasimars. Die Weisungen sind also keine direkten Befehle und bestehen noch nicht einmal aus gesprochenen Wörtern. Vielmehr empfängt der Aasimar Visionen, Prophezeiungen und Empfindungen.

Das Engelswesen ist beileibe nicht allwissend. Seine Weisungen basieren auf seinem Verständnis dessen, was gut und rechtschaffen ist. Zudem könnte es Einsichten in besonders mächtige böse Mächte haben, die im Kampf gegen diese hilfreich sind.

ANMERKUNG FÜR DEN SL: DER HIMMLISCHE RATGEBER IM SPIEL

Als SL übernimmst du die Rolle des himmlischen Ratgebers eines Aasimars und entscheidest, welche Ratschläge oder Omen er diesem in seinen Träumen schickt.

Der Deva oder ein anderes himmlisches Wesen ist deine Gelegenheit, eure Kampagne um besondere Rollenspielgelegenheiten zu ergänzen. Denke daran: Ein Deva lebt in einem Reich der absoluten Rechtschaffenheit und des Guten. Das Wesen hat nicht immer Verständnis für die Kompromisse und schwierigen Entscheidungen, mit denen sich Sterbliche herumschlagen müssen. Für den Deva ist ein Aasimar ein geschätzter Schüler, der seinen hohen, manchmal unflexiblen Anforderungen entsprechen muss.

Wenn du einen Aasimar-Charakter ausarbeitest, denke auch über das Naturell deines himmlischen Ratgebers nach. Die folgenden Tabellen helfen dir, den engelsgleichen Begleiter deines Charakters näher zu beschreiben.

HIMMLISCHER RATGEBER

W6 Name

- | | |
|---|-----------|
| 1 | Tadriel |
| 2 | Myllandra |
| 3 | Seraphina |
| 4 | Galladia |
| 5 | Mykiel |
| 6 | Valandras |

W6 Naturell

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | Belesen und belehrend |
| 2 | Mitfühlend und hoffnungsvoll |
| 3 | Pragmatisch und optimistisch |
| 4 | Brutal und rachsüchtig |
| 5 | Streng und urteilend |
| 6 | Gnädig und väterlich |

GESPALTENE SEELEN

Trotz ihrer himmlischen Abstammung sind Aasimar sterblich und besitzen einen freien Willen. Die meisten ihrer Art folgen dem ihnen vorbestimmten Pfad, aber einige beginnen ihre Fähigkeiten als Fluch zu sehen. Diese verbitterten Aasimar sind meist zufrieden damit, sich von der Welt abzuwenden, aber einige werden Diener des Bösen. Aus ihrer Sicht war der jahrelange Kontakt mit den himmlischen Mächten nichts anderes als Gehirnwäsche.

Böse Aasimar sind tödliche Feinde. Die göttliche Kraft, über die sie einst geboten, wird korrumpiert in eine grauenvolle, verzehrende Magic. Und ihre engelsgleichen Ratgeber verlassen sie.

Selbst Aasimar, die sich voll dem Guten verschrieben haben, fühlen sich manchmal zwischen zwei Welten hin- und hergerissen. Die Engel, die sie leiten, sehen die Dinge von einem distanzierten Standpunkt aus. Ein Aasimar, der seine Queste unterbrechen will, um einer Stadt beim Überwinden einer Dürre zu helfen, könnte von seinem himmlischen Ratgeber die Anweisung erhalten, seine Mission weiter voranzutreiben. Für einen Engel ist die Rettung einiger Bauern nichts im Vergleich dazu, einen Kult des Orcus zu bezwingen. Der Ratgeber eines Aasimar ist weise, aber nicht unfehlbar.

NAMEN DER AASIMAR

Die meisten Aasimar werden als Kinder menschlicher Eltern geboren und erhalten Namen entsprechend der Kultur, in der sie leben.

MERKMALE DER AASIMAR

Dein Aasimarcharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Charismawert wird um 2 Punkte erhöht.

Alter. Aasimar sind so schnell ausgewachsen wie Menschen, können aber bis zu 160 Jahre alt werden.

Gesinnung. Da himmlische Macht sie durchdringt, sind die meisten Aasimar gut. Verbitterte und ausgestoßene Aasimar sind meist neutral oder böse.

Größe. Aasimar entsprechen in Größe und Gewicht Menschen. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Du bist mit einer strahlenden Seele gesegnet, und deine Sicht kann mühelos die Finsternis durchdringen. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Himmlische Resistenz. Du besitzt eine Resistenz gegen nekrotischen Schaden und gleißenden Schaden.

Heilende Hände. Als Aktion kannst du eine Kreatur berühren und sie Trefferpunkte gleich deiner Stufe zurückerlangen lassen. Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine lange Rast abgeschlossen hast.

Lichtbringer. Du kennst den Zaubertrick *Licht*. Das Attribut, mit dem du diesen Zauber wirkst, ist Charisma.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Celestisch sprechen, lesen und schreiben.

Volksunterarten. Es gibt drei Volksunterarten von Aasimar: Beschützer-, Geißel- und gefallene Aasimar. Wähle eine davon für deinen Charakter aus.

BESCHÜTZER-AASIMAR

Beschützer-Aasimar sind von den Mächten des Guten beauftragt, die Schwachen zu verteidigen, gegen das Böse vorzugehen, wo immer es sich auch erhebt, und wachsam der Dunkelheit zu trotzen. Von seiner Kindheit an erhält ein Beschützer-Aasimar Ratschläge und Anweisungen, die ihn dazu drängen, sich gegen das Böse zu stellen.

Attributswerterhöhung. Dein Weisheitswert wird um 1 Punkt erhöht.

Gleißende Seele. Ab der 3. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um die göttliche Energie in dir zu entfesseln. Sie lässt deine Augen leuchten und körperlose Schwingen aus deinem Rücken wachsen.

Deine Verwandlung hält 1 Minute an oder bis du sie mit einer Bonusaktion beendest. In dieser Zeit hast du eine Flugbewegungsrate von 9 m. Außerdem kannst du einmal in jedem deiner Züge bei einem Ziel, dem du Schaden mit einem Angriff oder Zauber zufügst, zusätzlich gleißenden Schaden entsprechend deiner Stufe verursachen.

Hast du dieses Merkmal verwendet, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine lange Rast abgeschlossen hast.

GEISSEL-AASIMAR

Geißel-Aasimar sind mit brennender göttlicher Energie erfüllt, die in ihrem Innern lodert. Sie treibt den mächtigen Wunsch an, alles Böse zu zerstören – ein Wunsch, der im besten Fall unerschütterlich ist, im schlechtesten alles verzehrt. Viele Geißel-Aasimar tragen Masken, um die Welt auszusperrern und sich besser darauf konzentrieren zu können, dass ihre Macht nicht ausbricht. Diese legen sie nur im Kampf ab.

Attributswerterhöhung. Dein Konstitutionswert wird um 1 Punkt erhöht.

Gleißende Verzehrung. Ab der 3. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um die göttliche Energie in dir zu entfesseln, was gleißendes Licht aus deinem Innern strahlen lässt. Es strömt aus deinen Augen und deinem Mund und droht, selbst dich zu verzehren.

Deine Verwandlung hält 1 Minute an oder bis du sie mit einer Bonusaktion beendest. In dieser Zeit strahlst du helles Licht in einem Radius von 3 m aus und dämmriges Licht in einem Radius von weiteren 3 m. Am Ende eines jeden deiner Züge erleiden du und jede Kreatur innerhalb von 3 m gleißenden Schaden gleich deiner halben Stufe (aufgerundet). Außerdem kannst du einmal in jedem deiner Züge bei einem Ziel, dem du Schaden mit einem Angriff oder Zauber zufügst, zusätzlich gleißenden Schaden entsprechend deiner Stufe verursachen.

Hast du dieses Merkmal verwendet, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine lange Rast abgeschlossen hast.

GEFALLENE AASIMAR

Ein Aasimar, der in seiner Jugend von dunklen Mächten berührt wurde oder sich als junger Erwachsener dem Bösen zuwendet, kann ein Gefallener werden – ein Aasimar, dessen inneres Licht von Schatten verschlungen wurde.

Attributswerterhöhung. Dein Stärkewert wird um 1 Punkt erhöht.

Nekrotischer Mantel. Ab der 3. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um die göttliche Energie in dir zu entfesseln. Sie lässt deine Augen zu schwarzen Tümpeln werden und skelettierte, flugunfähige Schwingen aus deinem Rücken wachsen. In dem Augenblick, in dem du dich verwandelst, müssen andere Kreaturen innerhalb von 3 m, die dich sehen können, einen Charismarettungswurf ablegen (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator). Bei einem Misserfolg ist das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zugs von dir verängstigt.

Deine Verwandlung hält 1 Minute an oder bis du sie mit einer Bonusaktion beendest. In dieser Zeit kannst du einmal in jedem deiner Züge bei einem Ziel, dem du Schaden mit einem Angriff oder Zauber zufügst, zusätzlich nekrotischen Schaden entsprechend deiner Stufe verursachen.

Hast du dieses Merkmal verwendet, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine lange Rast abgeschlossen hast.

DIE GUNST VERLIEREN ODER ZURÜCKERLANGEN

Wenn dein SL zustimmt, kannst du die Volksunterart deines Charakters zu einem gefallenen Aasimar ändern, wenn sich dein Beschützer-/Geißel-Aasimar dem Bösen zuwendet. Dazu ersetzt du die Vorteile der Volksunterart, inklusive Attributswerterhöhung, durch die des gefallenen Aasimars.

Wenn sich dein gefallener Aasimar hingegen dem Guten verschreibt, könnte dein SL dir erlauben, ein Beschützer- oder Geißel-Aasimar zu werden.





ECHSENMENTSCHEN

WENN DU DARÜBER NACHDENKST, EINEN SCHUPPIGEN auf ein Abenteuer mitzunehmen, merke dir folgende wichtige Tatsache: Sein Blick mit diesem seltsamen, unmenschlichen Funkeln in den Augen ist der gleiche Blick, mit dem du ein frisch gebratenes Stück Fleisch anschauen würdest.

– Tordek, zwergischer Kämpfer und Abenteurer

Nur ein Narr sieht in einem Echsenmenschen nicht mehr als einen schuppigen Humanoiden. Trotz ihres körperlichen Erscheinungsbilds hat dieses Volk mehr gemein mit Leguanen und Drachen als mit Menschen, Zwergen oder Elfen. Echsenmenschen besitzen einen fremdartigen und undurchschaubaren Verstand. Ihre Begierden und Gedanken werden von anderen Grundprinzipien gesteuert als die warmblütiger Kreaturen. Ihr tristes Zuhause im Sumpf könnte Hunderte von Meilen von der nächsten menschlichen Siedlung entfernt liegen, doch der Unterschied zwischen ihrer Denkweise und der der Glatthäute ist noch um etliches größer.

Trotz ihres fremdartigen Wesens versuchen einige Echsenmenschen, Vertreter anderer Völker zu verstehen und sich auf ihre Art mit ihnen anzufreunden. Solche Echsenmenschen können treue und nützliche Verbündete sein.

FREMDARTIGE GEDANKEN

Das reptilienhafte Wesen der Echsenmenschen zeigt sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern auch in ihrer Art, zu denken und zu handeln. Echsenmenschen verspüren deutlich eingeschränkter Emotionen als andere Humanoiden. Wie bei den meisten Echsen drehen sich ihre Empfindungen nur um Furcht, Aggression und Lust.

Echsenmenschen erleben die meisten Gefühle distanziert als Merkmal von Kreaturen und Situationen. Beispielsweise würde ein Mensch, der es mit einem wütenden Troll zu tun hat, Angst auf einer fundamentalen Ebene erfahren. Seine Glieder zittern, seine Gedanken werden wirr und panisch und er reagiert instinktiv. Die Angst übernimmt die Kontrolle über ihn und sein Tun. Im Gegensatz dazu sehen Echsenmenschen Gefühle als Eigenschaften, die sie anderen Kreaturen, Objekten und Situationen zuschreiben. Ein Echsenmensch denkt nicht „Ich habe Angst“. Stattdessen betrachtet er aggressive, stärkere Kreaturen als furchterregende Wesen, die er wenn möglich meiden sollte. Greifen solche Kreaturen an, flüchten Echsenmenschen und kämpfen nur, wenn sie in die Ecke gedrängt werden. Ein Echsenmensch hat keine Angst vor einem Troll; vielmehr weiß er, dass ein Troll gefährlich ist und reagiert entsprechend.

Echsenmenschen werden niemals wütend, wie es andere Völker tun, allerdings zeigen sie Aggressionen gegenüber Kreaturen, die sie in einem Kampf besiegen könnten und mit denen sie nicht anderweitig umgehen wollen. Sie sind aggressiv gegenüber Beute, die sie zu fressen gedenken, Kreaturen, die ihnen schaden wollen, und so weiter.

Lustbringend sind Personen und Dinge, die das Leben eines Echsenmenschen leichter machen und die bewahrt und geschützt werden sollten, manchmal auf Kosten der eigenen Sicherheit. Am meisten lustbringend sind Kreaturen und Dinge, die es einem Echsenmenschen erlauben, mehr Situationen als harmlos zu betrachten denn als furchterregend.

KALT UND BERECHNEND

Die meisten Humanoiden beschreiben kaltblütige Völker als gefühl- und mitleidlos. Dies ist eine treffende Beschreibung der Echsenmenschen.

Da sie nur wenige emotionale Reaktionen verspüren, verhalten sich Echsenmenschen meist distanziert. Sie trauern nicht über gefallene Kameraden und sind nicht wütend auf ihre Feinde. Sie beobachten und reagieren einfach, wie die Situation es verlangt.

Echsenmenschen besitzen auch keine bedeutsame, emotionale Bindung zur Vergangenheit. Sie schätzen Situationen abhängig von ihrer aktuellen und zukünftigen Nützlichkeit und Wichtigkeit ein. Das wird nirgends so deutlich wie an ihrem Umgang mit Verstorbenen. Für einen Echsenmenschen ist ein toter Kamerad eine potenzielle Nahrungsquelle. Der Gefährte mag einst ein Krieger oder Jäger gewesen sein, aber jetzt ist er frisch getötetes Fleisch.

Ein Echsenmensch, der mit anderen Humanoiden zusammenlebt, kann mit der Zeit lernen, die Gefühle anderer Kreaturen zu respektieren. Er teilt diese Empfindungen nicht, sondern bewertet sie auf klinische Weise: Ja, der gefallene Zwerg wäre eine nützliche Mahlzeit, wenn man den Körper allerdings in handliche Portionen zerlegt, provoziert das Aggressionen bei den anderen der Gruppe und macht sie im Kampf weniger hilfsbereit.

NÜTZLICHKEIT UND ÜBERLEBEN

Die Geisteshaltung der Echsenmenschen mag unnötig grausam erscheinen, aber sie hilft ihnen dabei, in einer lebensfeindlichen Umgebung zu bestehen. Die Sümpfe, die sie bewohnen, sind gefüllt mit einer Vielzahl von Bedrohungen. Echsenmenschen konzentrieren sich empfindungslos auf das Überleben.

Sie schätzen alles und jeden nur nach dem Aspekt der Nützlichkeit ein. Kunst und Schönheit haben für sie wenig Bedeutung. Ein scharfes Schwert hat einen Nutzen, während ein stumpfes totes Gewicht ist, wenn man keinen Schleifstein besitzt.

Echsenmenschen sehen wenig Sinn darin, mehr als eine Jahreszeit vorzusuplanen. Dieser Wessenzug erlaubt es ihnen, ihr aktuelles Maß an Einfluss auf ihre Umgebung zu erhalten, schränkt aber ihr Wachstum ein. Ihr Volk hat kein Interesse daran, eine Schrift zu entwerfen, langfristige Pläne zu schmieden oder andere Methoden des Fortschritts zu entwickeln, die sie über ihre einfache Existenz als Jäger und Sammler hinausbringen würde.

UNGLÜCKSELIGE WEICHHÄUTE

In ihrem Innern betrachten Echsenmenschen andere Humanoide mit Gleichgültigkeit, die an Mitleid grenzt. Sie werden in die Welt geboren ohne feste Schuppen und scharfe Zähne, und es ist ein Wunder, dass sie so lange überlebt haben. Ein durchschnittlicher Mensch würde in den Sümpfen keinen einzigen Tag lang überleben.

Erweisen sich andere Kreaturen dennoch als nützlich, kann dies in Echsenmenschen einen Beschützerinstinkt auslösen, der durch die scheinbare Schwäche ihres Gegenübers verstärkt wird. Der Echsenmensch betrachtet solche Wesen als Schlüpflinge, Junge, die sich nicht selbst verteidigen können, die aber in Zukunft von Nutzen sein könnten, wenn man sie richtig umsorgt.

PERSÖNLICHKEIT DER ECHSENMENSCHEN

Du kannst die folgende Tabelle verwenden, um eine Marotte für deinen Echsenmenschen zu bestimmen oder um dich zu einzigartigen Angewohnheiten deines Charakters inspirieren zu lassen.

ECHSENMENSCHEN-MAROTTEN

W8	Marotte
1	Du verabscheust Verschwendung und siehst keinen Grund, gefallene Feinde nicht auszuschlachten. Finger sind lecker und leicht zu transportieren!
2	Du schläfst am besten, wenn du zum Teil in Wasser untergetaucht bist.
3	Geld ist bedeutungslos für dich.
4	Du glaubst, dass es nur zwei Arten von Humanoiden gibt: Echsenmenschen und Fleisch.
5	Du hast gelernt, wie man lacht. Du verwendest dieses Talent als Reaktion auf sämtliche emotionalen Situationen, um dich deinen Kameraden besser anzupassen.
6	Du verstehst noch immer nicht, wie Metaphern funktionieren. Trotzdem versuchst du, sie bei jeder Gelegenheit zu verwenden.

DIE SPRACHE DER ECHSENMENSCHEN

Echsenmenschen können die Gemeinsprache erlernen, aber ihre Geisteshaltung führt zu einem Sprachmuster, das sich von dem anderer Humanoider unterscheidet.

Ihr Volk benutzt nur selten Metaphern, Sätze sind fast ausschließlich wörtlich gemeint. Zwar sind sie in der Lage, sich Redensarten anzueignen, aber dies nur mit Schwierigkeiten.

Namen verwirren sie, wenn sie nicht beschreibend sind. Echsenmenschen neigen dazu, ihre eigenen Namenskonventionen auf andere Kreaturen anzuwenden (mit Begriffen der Gemeinsprache).

Sie nutzen Tätigkeitsverben, um die Welt zu beschreiben. Ein Echsenmensch in kaltem Wetter könnte sagen „Dieser Wind bringt Kälte“ anstatt „Mir ist kalt“. Ihr Volk neigt dazu, Dinge durch Handlungen zu definieren, nicht durch Auswirkungen.

W8 Marotte

- | | |
|---|--|
| 7 | Du schätzt die weichen Humanoiden, die begriffen haben, dass sie Kettenhemden und Schwerter benötigen, um die Gaben nachzuahmen, mit denen du geboren wurdest. |
| 8 | Du genießt es, deine Nahrung zu verspeisen, während sie sich noch windet. |

NAMEN DER ECHSENMENSCHEN

Echsenmenschen benutzen Namen aus der drakonischen Sprache. Sie verwenden einfache Beschreibungen, die der Stamm für eine Person auswählt, basierend auf bemerkenswerten Taten. Beispielsweise ist die Übersetzung von Garurt „Axt“, ein Name, der einem Echsenmenschen-Krieger verliehen wird, der einen Ork besiegt und die Waffe seines Feindes für sich beansprucht hat. Ein Echsenmensch, der sich gern im Schilf versteckt, wenn er jagt, könnte Achuak genannt werden, was „grün“ bedeutet und beschreibt, wie er mit der Umgebung verschmilzt.

Echsenmenschen unterscheiden nicht zwischen männlichen und weiblichen Namen. Zu jedem der folgenden Beispiele ist auch die Übersetzung in Klammern angeführt.

Echsenmenschen-Namen: Achuak (grün), Aryte (Krieg), Baeshra (Tier), Darastrix (Drache), Garurt (Axt), Irhtos (Geheimnis), Jhank (Hammer), Kepesk (Sturm), Kethend (Juwel), Korth (Gefahr), Kosj (klein), Kothar (Dämon), Litrix (Rüstung), Mirik (Lied), Othokent (schlau), Sauriv (Auge), Throden (viele), Thurkear (Nacht), Usk (Eisen), Valignat (verbrennen), Vargach (Schlacht), Verthica (Gebirge), Vutha (schwarz), Vyth (Stahl)

MERKMALE DER ECHSENMENSCHEN

Dein Echsenmensch-Charakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributwerterhöhung. Dein Konstitutionswert wird um 2 Punkte erhöht, dein Weisheitswert um 1 Punkt.

Alter: Echsenmenschen gelten mit etwa 14 Jahren als erwachsen und werden selten älter als 60 Jahre.

Gesinnung. Die meisten Echsenmenschen sind neutral. Die Welt sehen sie als einen Ort von Raubtier und Beute, an dem Leben und Sterben natürliche Prozesse sind. Sie wollen nur überleben und ziehen es vor, andere Kreaturen ihren eigenen Angelegenheiten zu überlassen.

Größe. Echsenmenschen sind etwas bulliger und größer als Menschen, und ihre farbigen Nackenschilde lassen sie noch größer erscheinen. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrage beträgt 9 m. Zusätzlich besitzt du eine Schwimmbewegungsrage ebenfalls von 9 m.

Biss. Dein reißzahngefüllter Schlund ist eine natürliche Waffe, mit der du waffenlose Angriffe ausführen kannst. Wenn du triffst, verursachst du Stichschaden in Höhe von 1W6 + deinen Stärkemodifikator, nicht den normalen Wuchtschaden deines waffenlosen Angriffs.

Geschickte Handwerker. Als Teil einer kurzen Rast kannst du einem getöteten Tier, Drachen, Konstrukt, einer Monstrosität oder Pflanzenkreatur der Größenkategorie klein oder größer Knochen und Haut entnehmen und einen der folgenden Gegenstände herstellen: einen Schild, einen Knüppel, einen Wurfspieß oder 1W4 Wurfpfeile oder Blasrohrpfeile. Um dieses Merkmal zu verwenden, benötigst du eine Klinge wie einen Dolch oder passendes Handwerkszeug, etwa Lederwerkzeuge.

Atem anhalten. Du kannst für 15 Minuten ohne Pause den Atem anhalten.

Jagdwissen. Du bist geübt in zwei der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst und Wahrnehmung.

Natürliche Panzerung. Du hast zähe, schuppige Haut. Wenn du keine Rüstung trägst, ist deine RK 13 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Verwende diese natürliche RK auch, wenn deine RK durch die Rüstung, die du trägst, niedriger sein sollte. Schilde erhöhen deine natürliche RK wie gewohnt.

Hungrige Kiefer. Im Kampf kannst du dich in einen brutalen Fressrausch versetzen. Als Bonusaktion kannst du einen Spezialangriff mit deinem Biss durchführen. Trifft der Angriff, verursacht er normalen Schaden und du erhältst temporäre Trefferpunkte (Minimum 1) in Höhe deines Konstitutionsmodifikators. Du kannst dieses Merkmal erst wieder verwenden, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Drakonisch sprechen, lesen und schreiben.

FIRBOLGS

WIR VERBRACHTEN DREI MONATE DAMIT, DEN GRÜNEN Drachen zu verfolgen, bis wir den Wald fanden, in dem er Zuflucht suchte. An unserem zweiten Tag dort fanden wir den Kopf des Drachen einfach in der Mitte unseres Lagers liegend. Soveliss sagte mir, die Firbolgs würden diesen Wald für sich beanspruchen und uns zeigen wollen, dass wir hier nichts mehr zu schaffen hätten. Wenn wir blieben, so versicherte er mir, würden unsere Köpfe die nächsten sein.

– Gimble, Aufzeichnungen eines Schatzjägers

Firbolg-Stämme leben in abgelegenen Wäldern und ziehen es vor, ihre Zeit in stiller Harmonie mit der Natur zu verbringen. Wenn Firbolgs provoziert werden, zeigen sie großes Können mit Waffen und in druidischer Magie.

DEMÜTIGE BESCHÜTZER

Firbolgs lieben nichts mehr, als friedlich einen Tag zwischen den Bäumen eines alten Waldes zu verbringen. Sie sehen Wälder als heilige Orte, die das Herz der Welt verkörpern, und als Monumente der Beständigkeit des Lebens.

In ihrer Rolle als Beschützer leben Firbolgs von der Natur, während sie gleichzeitig versuchen, mit dieser im Einklang zu bleiben. Ihre Methoden stehen für bemerkenswerten Weitblick und Einfallsreichtum. In einem ertragreichen Sommer legen sie einen Vorrat von Nüssen, Früchten und Beeren an.

Wenn der Winter kommt, verstreuen sie alles, auf das sie verzichten können, damit die Tiere des Waldes bis zum Frühling überleben.

In den Augen eines Firbolgs gibt es keine größere Schwäche als Gier. Ihr Volk glaubt, dass die Welt im Gleichgewicht bleibt, wenn jede Kreatur nur das nimmt, was sie wirklich braucht. Materielle Güter, besonders Edelsteine und Gold, üben auf sie nur wenig Reiz aus. Welchen Nutzen haben sie, wenn der Winter anhält und das Essen knapp wird?

GEBORENE DRUIDEN

Firbolgs haben eine angeborene Begabung für druidische Magie. Ihre kulturelle Achtung der Natur zusammen mit ihrem starken und einsichtigen Verstand lässt sie instinktiv diese Art der Magie lernen. So gut wie alle Firbolgs beherrschen einige Zauber – für gewöhnlich solche, die ihre Anwesenheit verbergen – und viele werden zu Meistern der Naturmagie.

Firbolg-Druiden sind meist die Anführer ihres Klangs oder des ganzen Stammes. Bei jeder Entscheidung wägt der Druiden nicht nur die Bedürfnisse der Gruppe ab, sondern auch die Auswirkungen, die eine Handlung auf den Wald und die übrige natürliche Welt haben wird. Firbolgs würden lieber hungern, als das Land während einer Dürre weiter zu belasten.

VERBORGENE HIRTEN

Als Beschützer des Landes ziehen es Firbolgs vor, nicht gesehen zu werden und am besten in Vergessenheit zu geraten. Sie versuchen nicht, die Natur zu beherrschen, sondern sorgen dafür, dass sie entsprechend ihrer eigenen Gesetze gedeiht und überlebt.

Firbolgs nutzen Magie, um ihre Anwesenheit im Wald geheim zu halten. Dies erlaubt es ihnen, sich der Politik und der Konflikte von Elfen, Menschen und Orks zu entziehen. Solche Ereignisse kümmern die Firbolgs nur, wenn sie den Wald betreffen.

Selbst im Angesicht von Eindringlingen zieht ihr Volk eine subtile, sanfte Herangehensweise vor, um zu verhindern, dass ihr Territorium Schaden erleidet. Sie nutzen ihre Magie, um das Erkunden des Waldes zu einem unerfreulichen und mühseligen Akt zu machen, indem sie kurzfristig Wasser umlenken, Wild vertreiben, Werkzeuge stehlen oder Wege verändern, damit sich Jagd- oder Holzfällertrupps hoffnungslos verirren. Die Präsenz der Firbolgs zeigt sich in der Abwesenheit von Tieren und einer seltsamen Stille, als würde der Wald versuchen, keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Je schneller Reisende in diesem Moment weiterziehen, desto besser.

Scheitert diese Taktik, greifen Firbolgs direkt ein. Ihre bisherigen Beobachtungen bestimmen, was als Nächstes geschieht. Scheinen die Neuankömmlinge friedlich zu sein, nähern sich die Firbolgs und bitten sie freundlich, zu gehen. Sie bieten sogar Nahrung und andere Vorräte an, um die Abreise zu erleichtern und zu beschleunigen. Besteht ihr Gegenüber darauf, zu bleiben, und verspricht, die Natur zu respektieren, nur das Nötigste zu nehmen und im Einklang mit dem Wald zu leben, ziehen Firbolgs eine Freundschaft in Betracht – solange die Fremden schwören, den Wald zu beschützen. Legen die Eindringlinge eindeutig böse Absichten an den Tag, sammeln die Firbolgs ihre Kampfkraft und Magie für einen einzigen, überwältigenden Angriff.

AUSGESTOSSENE ABENTEURER

Als Wächter des Waldes träumen nur wenige Firbolgs davon, ihr Zuhause zu verlassen oder sich in die menschliche Gesellschaft zu integrieren. Einem verstoßenen Firbolg oder einem, dessen Stamm ausgelöscht wurde, bleibt aber vielleicht keine andere Wahl. Die meisten auf Abenteuer ausziehenden Firbolgs fallen in eine von diesen beiden Kategorien.

Verstoßene Firbolgs können niemals nach Hause zurückkehren. Sie haben eine unverzeihliche Tat begangen, normalerweise eine, die ihre Heimat in Gefahr brachte. Vielleicht waren sie der Auslöser eines Waldbrands oder töteten eine seltene oder wunderschöne wilde Kreatur. Diese Firbolgs sind Einzelgänger, die durch die Welt ziehen, weil sie hoffen, einen neuen Ort zu finden, den sie Heimat nennen können.

Verwaiste Firbolgs sind jene, deren Stamm oder Heimatland vernichtet wurde. Sie werden zu Kreuzfahrern der Natur, die ihren Verlust rächen und weitere Zerstörungen der natürlichen Welt verhindern wollen.

Einigen wenigen Firbolgs wird von ihrem Stamm eine wichtige Mission auferlegt, die sie über ihre Heimat hinausführt. Diese Firbolgs fühlen sich wie Pilger in einem fremdartigen Land und wollen in der Regel nur ihre Queste abschließen und so schnell wie möglich nach Hause zurückkehren.

Die folgende Tabelle kann dir als Inspiration dienen, um zu bestimmen, warum dein Firbolgcharakter sein Zuhause verlässt.

FIRBOLGABENTEURER

W8	Grund zum Verlassen des Stammes
1	Verstoßen für einen Mord
2	Verstoßen für schweren Schaden am Heimatgebiet
3	Stamm von angreifenden Humanoiden ausgelöscht
4	Stamm von einem Drachen oder Dämon ausgelöscht
5	Vom Stamm getrennt und verirrt
6	Heimatgebiet durch Naturkatastrophe zerstört
7	Persönliche Queste, die von Ornen prophezeit wurde
8	Von den Stammesführern auf Queste geschickt

NAMEN DER FIRBOLGS

Firbolgs nehmen elfische Namen an, wenn sie mit Außenstehenden sprechen müssen, doch eigentlich empfinden sie das Konzept von Namen als seltsam. Sie sind mit allen Tieren und Pflanzen ihrer Umgebung vertraut, ohne diese formal zu benennen, stattdessen erkennen sie einzelne Kinder des Waldes anhand ihrer Taten, Gewohnheiten und anderer Handlungsweisen wieder.

Gleichermaßen bezeichnet der Name des Stammes nur ihre Heimat. Wenn sie mit anderen Völkern zu tun haben, verwenden Firbolgs für ihr Land jenen Namen, den die Leute der Umgebung nutzen, um taktvoll und gastfreundlich zu sein, doch untereinander nennen sie es einfach „Heimat“.

Manchmal nehmen Firbolgs die Spitznamen oder Titel an, die Außenstehende ihnen geben. Sie sind der Meinung, dass jeder, der Verwendung für Namen hat, sie nennen kann, wie er will.

MERKMALE DER FIRBOLGS

Dein Firbolgcharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Weisheitswert wird um 2 Punkte erhöht, dein Stärkewert um 1 Punkt.

Alter. Firbolgs sind Kreaturen, die mit Feenwesen verwandt sind, und haben daher eine lange Lebenserwartung. Ein Firbolg ist mit etwa 30 Jahren ausgewachsen, die ältesten werden 500 Jahre alt.

Gesinnung. Als Volk, das dem Rhythmus der Natur folgt und sich als ihr Beschützer sieht, sind Firbolgs für gewöhnlich neutral gut. Böse Firbolgs kommen selten vor und stellen dann meist die Erzfeinde ihrer eigenen Art dar.



KLASSEN DER FIRBOLGS

Die meisten Firbolgs sind Druiden, Kämpfer oder Waldläufer. In ihrem Volk werden diese Berufungen von einer Generation zur nächsten weitergegeben. Das magische Erbe der Firbolgs drückt sich auch auf andere Arten aus. Diejenigen unter ihnen, die Barden werden, bewahren das Wissen des Klangs, und Firbolg-Zauberer beschützen die Gemeinschaft. Firbolg-Magier entstehen, wenn ein Klan sich mit Elfen anfreundet.

Firbolg-Schurken sind in der Regel Kundschafter mit der Aufgabe, Nachbarvölker auszuspionieren und ihre Absichten in Erfahrung zu bringen. Sie sind vor allem unter jenen Stämmen verbreitet, deren Heimat an menschliche Siedlungen angrenzt.

Firbolg-Barbaren sind selten, außer unter Klans, die ständig von bösen Humanoiden und anderen Angreifern bedroht werden.

Firbolg-Kleriker und -Paladine verschreiben sich für gewöhnlich Naturgöttern und werden als Vollstrecker des Willens dieser Wesenheiten gesehen.

Firbolg-Hexenmeister kommen selten vor, aber einige Klans schließen Bündnisse und arkane Pakte mit mächtigen Feenwesen.

Firbolg-Mönche sind so gut wie unbekannt, doch könnte ein Kloster einen jungen Überlebenden eines vernichteten Stammes aufnehmen.

Größe. Firbolgs sind zwischen 2,10 und 2,40 m groß und wiegen zwischen 240 und 300 Pfund. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Firbolg magie. Du kannst die Zauber *Magie entdecken* und *Selbstverkleidung* wirken. Dabei verwendest du als Attribut Weisheit. Hast du einen dieser Zauber eingesetzt, kannst du ihn mit diesem Merkmal erst wieder sprechen, wenn du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast. Nutzt du diese Version von *Selbstverkleidung*, kannst du bis zu 90 cm kleiner wirken als normal, sodass du dich besser unter Menschen und Elfen zu mischen vermagst.

Verborgenes Wandeln. Als Bonusaktion kannst du dich unsichtbar machen, und zwar bis zum Beginn deines nächsten Zugs oder bis du angreifst, einen Schadenswurf ausführst oder jemanden zwingst, einen Rettungswurf abzulegen. Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Kräftiger Körperbau. Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst.

Sprache der Tiere und Blätter. Du besitzt die Fähigkeit, auf eingeschränkte Weise mit Tieren und Pflanzen zu kommunizieren. Zwar erfassen sie die Bedeutung deiner Worte, doch kannst du nicht verstehen, was sie antworten. Du bist im Vorteil bei allen Charismawürfen im Umgang mit Tieren und Pflanzen.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache, Elfish und Riesisch sprechen, lesen und schreiben.

GOLIATHS

GOLIATHS KÖNNEN SICH ALS NÜTZLICHE VERBÜNDETE erweisen, aber zeige ihnen gegenüber niemals Schwäche! Sie sind so hart und unbarmherzig wie der Stein der Berge, so kalt und mitleidlos wie der bittere, eisige Wind, der die Gipfel umtost. Vermag man ihnen die eigene Stärke zu beweisen, halten sie einen vielleicht für würdig genug, um ein Bündnis einzugehen.

— Tordek, Reiseführer zu den Gipfeln

Auf den höchsten Berggipfeln, weit über den Hängen, an denen Bäume wachsen, wo die Luft dünn ist und eisiger Wind weht, leben die Goliaths in völliger Abgeschiedenheit. Nur wenige können behaupten, einen Goliath gesehen zu haben, und noch weniger können einen ihren Freund nennen. Goliaths durchstreifen ein trostloses Reich voller Felsen, Eis und Kälte. Ihre Körper sehen aus wie aus dem Stein der Berge geschnitten und besitzen große Kraft. Ihr Geist ist wie der wechselhafte Wind und macht sie zu Nomaden, die von Gipfel zu Gipfel wandern. Ihr Herz ist mit der Kälte ihres eisigen Reichs erfüllt. Jeder Goliath muss sich einen Platz im Stamm verdienen oder bei dem Versuch sterben.

VOM WETTKAMPF GETRIEBEN

Jeder Tag stellt einen Goliath vor neue Herausforderungen. Nahrung, Wasser und Zufluchten sind selten in den obersten Gebirgsregionen. Ein einziger Fehler vermag einem ganzen Stamm den Untergang zu bringen und die heroischen Taten eines Einzelnen können das Überleben der ganzen Gruppe sichern.

Goliaths legen größten Wert auf Selbstständigkeit und individuelles Können. Zwanghaft vergleichen sie ihre Leistungen miteinander, listen ihre Taten auf und zählen Punkte. Goliaths

lieben es zu gewinnen, aber sie sehen Niederlagen als Anreiz, ihre Fähigkeiten zu verbessern.

Diese Neigung zum Wettkampf hat auch eine dunkle Seite. Goliaths messen sich begeistert mit anderen, aber in erster Linie wollen sie ihre eigenen Bemühungen übertreffen. Erschlägt ein Goliath einen Drachen, könnte er ein noch mächtigeres Exemplar suchen, um einen ruhmreicheren Sieg zu erringen. Wenige Goliath-Abenteurer werden alt, da die meisten versuchen, ihre bereits geleisteten Taten durch noch gewagtere und großartigere in den Schatten zu stellen.

SPIEL NACH DEN REGELN

Für Goliaths ist die Grundbedingung eines Wettkampfes, dass alle Beteiligten über die gleichen Voraussetzungen verfügen. Ein Wettstreit misst Begabung, Hingabe und Anstrengung. Diese Faktoren bestimmen das Überleben in ihrer Heimat, nicht die Abhängigkeit von magischen Gegenständen, Geld oder anderen Faktoren, die das Kraftgleichgewicht verändern können. Goliaths nutzen diese Vorteile durchaus gern, doch vergessen sie dabei nicht, dass sie stets verloren gehen können. Ein Goliath, der sich allzu sehr auf derartige Dinge verlässt, kann selbstzufrieden werden, was in den Bergen nur in Katastrophen endet.

Dieser Wesenszug zeigt sich am stärksten, wenn Goliaths mit anderen Völkern interagieren. Die Beziehung zwischen Bauern und Adeligen etwa ist für sie völlig unverständlich. Besitzt ein König nicht genug Intelligenz oder Führungsqualitäten, um zu herrschen, sollte ganz klar die begabteste Person im Reich seinen Platz einnehmen. Goliaths behalten solche Meinungen selten bei sich und verspotten Leute, die sich auf die Strukturen und Regeln einer Gesellschaft verlassen, um an der Macht zu bleiben.



ÜBERLEBEN DER STÄRKEREN

Unter den Goliaths wird *jeder Erwachsene verstoßen*, der nichts zum Überleben des Stammes beitragen kann. Ein einzelner Goliath bleibt selten lange am Leben, besonders wenn er alt oder schwach ist. Ihr Volk hat wenig Mitleid für Erwachsene, die sich nicht um sich selbst kümmern können, doch Kranke oder Verwundete werden versorgt, was ihrer Vorstellung folgt, dass alle über die gleichen Voraussetzungen verfügen sollten.

Von einem Goliath, der dauerhaft unter den Folgen einer Verletzung leidet, wird allerdings erwartet, dass er seinen Teil zum Stamm beiträgt. In der Regel stirbt ein solcher Goliath bei dem Versuch mitzuhalten oder er verschwindet mitten in der Nacht, um sich dem kalten Willen des Schicksals zu stellen.

In gewisser Hinsicht trägt der Drang ihres Volkes, sich selbst zu übertreffen, zur grimmigen Unvermeidbarkeit ihres Niedergangs und Todes bei. Ein Goliath würde lieber im Kampf sterben, auf dem Gipfel seiner Stärke und seines Könnens, als den langsamen Verfall des Alters zu durchlaufen. Wenige sind jemals einem in die Jahre gekommenen Goliath begegnet, und selbst jene, die den Stamm verlassen haben, ringen mit dem Drang, ihr Leben aufzugeben, wenn die körperliche Leistungsfähigkeit nachlässt.

Aufgrund ihrer kulturellen Neigung zu Risiken mangelt es Goliath-Stämmen chronisch an erfahrenen Anführern. Sie hoffen auf angeborene Weisheit, da sie sich selten auf die des Alters verlassen können.

NAMEN DER GOLIATHS

Jeder Goliath besitzt drei Namen: einen Geburtsnamen, den die Eltern dem Neugeborenen geben, einen Spitznamen, den der Klanhäuptling auswählt, und einen Familien- oder Klannamen. Der Geburtsname ist bis zu drei Silben lang. Klannamen enthalten fünf oder mehr Silben und enden in einem Vokal.

Geburtsnamen sind selten mit einem Geschlecht verbunden. Goliaths sehen Männer und Frauen in allen Dingen ebenbürtig und empfinden Gesellschaften, die ihre Rollen dem Geschlecht nach aufteilen, als verwirrend oder neigen sogar dazu, sie zu verspotten. Für ihr Volk ist die Person, die am besten für eine Aufgabe geeignet ist, auch immer die, die sie übernehmen sollte.

Der Spitzname eines Goliaths ist eine Beschreibung, die sich mit der wechselnden Einschätzung des Häuptlings oder Stammesältesten verändern kann. Er schildert eine bemerkenswerte Tat des Goliaths, entweder einen Erfolg oder ein Versagen. Goliaths geben Mitgliedern anderer Völker, mit denen sie befreundet sind, ebenfalls solche sich verändernden Spitznamen, um die besonderen Taten der Person zu beschreiben.

Goliaths stellen sich mit allen drei Namen vor, in der Reihenfolge Geburtsname, Spitzname und Klannamen. In alltäglichen Gesprächen verwenden sie den Spitznamen.

Geburtsnamen: Aukan, Eglath, Gac-Ai, Gauthak, Ilikan, Kethi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Mavcith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak

Spitznamen: Bärenlöter, Doppelweise, Einsamjäger, Fadenreher, Feuersteinfänder, Furchtlos, Himmelschauer, Hornschneider, Krüppelglied, Morgenrufer, Ruhighand, Scharfauge, Weitspringer, Wortmaler, Wurzelbrecher

Klannamen: Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalgiano, Katho-Olavi, Kolae-Gilcana, Ogolakanu, Thuliagani, Thunukalathi, Vaimei-Lagago

MERKMALE DER GOLIATHS

Dein Goliathcharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht, dein Konstitutionswert um 1 Punkt.

Alter. Goliaths haben eine Lebenserwartung, die mit der von Menschen vergleichbar ist. Sie werden gegen Ende ihres zweiten Lebensjahrzehnts erwachsen und werden selten älter als ein Jahrhundert.

Gesinnung. Die Gesellschaft der Goliaths, mit ihren klaren Rollen und Aufgaben, hat eine stark rechtschaffene Prägung. Das Gefühl von Fairness, ausgeglichen durch den Schwerpunkt auf Selbstständigkeit und persönliche Verantwortung, lässt sie dazu neigen, neutral zu sein.

Größe. Goliaths sind zwischen 2,10 und 2,40 m groß und wiegen zwischen 280 und 340 Pfund. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Geborener Athlet. Du bist geübt in der Fertigkeit Athletik.

Ausdauer des Steins. Du kannst dich konzentrieren, um den Auswirkungen einer Verletzung zu widerstehen. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um mit einem W12 zu würfeln. Addiere deinen Konstitutionsmodifikator zum Ergebnis und ziehe die Summe von dem erlittenen Schaden ab. Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Kräftiger Körperbau. Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst.

Kind der Berge. Du bist in großen Höhen aufgewachsen und fühlst dich sogar über 6.000 m wohl. Außerdem bist du an kaltes Wetter gewöhnt, wie es in Kapitel 5 des *Spilleiterhandbuchs* beschrieben ist.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Riesisch sprechen, lesen und schreiben.

KENKU

DIE KARTE, DIE WIR FANDEN, ZEIGTE UNS DEN EINGANG in die Schatzkammer des Priesterkönigs, direkt inmitten eines zerstörten Teils der Stadt. Wir näherten uns unserem Ziel ohne Probleme, doch als wir das ausgebrannte Bauwerk erreichten, brach eine plötzliche Kakophonie um uns los. Vögel krächzten, Katzen fauchten und Hunde knurrten. Lidda trieb uns in die sicheren Gassen der Stadt. Erst als wir wieder in einem Bereich waren, in dem Wachen patrouillierten, erklärte sie uns, der Lärm würde bedeuten, dass die Flügellosen die Gegend für sich beansprucht hatten und ein Eindringen den Tod bedeuten konnte.

– Gimble, Aufzeichnungen eines Schatzjägers

Verfolgt von einem uralten Verbrechen, das sie ihre Schwingen kostete, wandern die Kenku als Vagabunden und Einbrecher durch die Welt, stets am Rande der menschlichen Gesellschaft lebend. Ihr Volk hat einen finsternen Ruf, der nicht ganz unverdient ist, aber sie können wertvolle Verbündete sein.



EIN URALTER FLUCH

Die Kenku dienten einst einer geheimnisvollen, mächtigen Wesenheit auf einer anderen Ebene der Existenz. Einige glauben, sie seien Diener des Grauzt gewesen, während andere der Meinung sind, dass sie Kundschafter und Entdecker für die Windherzöge von Aqa waren. Wie auch immer die Wahrheit aussehen mag, den Legenden nach verriet die Kenku ihren Meister. Sie konnten der Verlockung eines funkelnden Schatzes nicht widerstehen und planten, den Gegenstand zu stehlen und zur Materiellen Ebene zu entkommen.

Unglücklicherweise erkannte ihr Meister das Vorhaben, ehe sie es ausführen konnten. Die Wesenheit war sehr zornig und legte ihrem Volk drei schreckliche Flüche auf: Als Erstes verdorrten die geliebten Schwingen der Kenku und fielen von ihren Leibern ab, auf dass sie an die Erde gebunden seien. Da ihr Einfallsreichtum und ihr Können sie das Komplott gegen ihren Meister hatte schmieden lassen, riss er ihnen als Zweites der Funken der Kreativität aus der Seele. Als drittes sorgte er dafür, dass die Kenku niemals wieder Geheimnisse verraten konnten, indem er ihnen die Stimme nahm. Als die Wesenheit der Meinung war, dass er die Kenku ausreichend bestraft hatte, verbannte er sie auf die Materielle Ebene.

Seitdem wandern die Kenku durch die Welt. Sie siedeln an Orten, an denen sie angenommen werden, für gewöhnlich trostlose Städte, die schwere Zeiten durchmachen und von Verbrechenswellen überschwemmt werden.

TRÄUME VOM FLIEGEN

Mehr als alles andere wollen die Kenku wieder fliegen können. Jeder von ihnen wird mit dem Wunsch geboren, sich in die Lüfte zu erheben. Diejenigen unter ihnen, die das Zaubern lernen, tun dies aus der Hoffnung, Magie zu beherrschen, mit deren Hilfe sie erneut über den Himmel segeln können. Gerüchte über magische Gegenstände wie fliegende Teppiche, fliegende Besen und Ähnliches erwecken große Gier bei den Kenku und den Wunsch, die Artefakte unbedingt in ihren Besitz zu bringen.

Auch wenn sie keine Flügel mehr besitzen, haufen Kenku gern in Türmen und anderen hohen Bauwerken. Sie suchen sich Ruinen, die in den Himmel reichen, obwohl sie weder über die Motivation noch die Kreativität verfügen, Reparaturen durchzuführen oder die Gebäude zu befestigen. Dennoch erlauben ihr geringes Gewicht und ihre geringe Körpergröße ihnen, in wackeligen Bauten zu leben, die unter einem Menschen oder Ork zusammenbrechen würden.

Einige Diebesgilden nutzen Kenku als Späher und Kuriere. Diese leben in den höchsten Gebäuden und Türmen, welche die Gilde kontrolliert, sodass sie in den obersten Ebenen sitzen und die Stadt unter sich im Auge behalten können.

HOFFNUNGSLOSE NACHAHMER

Da ihnen die Kreativität genommen wurde, sind Kenku oft zufrieden als Handlanger eines mächtigen Meisters. Schwarmführer sorgen für Disziplin und minimieren Konflikte, aber sie sind keine effektiven Planer, besonders für langfristige Vorhaben.

Auch wenn sie nicht mit ihrer eigenen Stimme sprechen können, sind Kenku in der Lage, jedes Geräusch, das sie hören, perfekt nachzuahmen, vom Tonfall eines Halblings bis zu Felsen, die einen Hang hinabpoltern. Allerdings können Kenku keine neuen Geräusche erschaffen und kommunizieren nur mit Lauten, die sie bereits gehört haben. Die meisten ihres Volkes verwenden eine Kombination aus belauschten Sätzen und Geräuscheffekten, um ihre Ideen und Gedanken auszudrücken.

Gleichermaßen haben die Kenku keine neuen Einfälle, sie können weder Neues erfinden noch erschaffen. Allerdings ist es ihnen möglich, bestehende Gegenstände mit außergewöhnlichem Können zu kopieren, sodass sie hervorragende Kunsthandwerker oder Schreiber abgeben. Sie können Bücher kopieren, Repliken von Gegenständen erstellen und anderweitig in Situationen erfolgreich sein, in denen große Mengen identischer Waren benötigt werden. Wenige Kenku empfinden diese Arbeit als befriedigend, ihr angeborenes Streben nach der Freiheit des Flugs macht sie wenig geeignet für Routine.

IDEALE SCHERGEN

Kenku versammeln sich in Gruppen, die Schwärme genannt werden. Ein Schwarm wird von den ältesten und erfahrensten Kenku angeführt, die über das meiste Wissen verfügen und oft als Meister betitelt werden.

Auch wenn Kenku keine neuen Dinge erschaffen können, haben sie eine Begabung dafür, sich Details einzuprägen. Somit gibt ein ehrgeiziger Kenku einen hervorragenden Spion oder Kundschafter ab. Ein Kenku, der in einen komplexen Komplott oder Plan eingeweiht wird, den eine andere Kreatur entwickelt hat, kann diesen auch umsetzen. Ihr Volk besitzt nicht die Fähigkeit, zu improvisieren oder einen Plan zu ändern, aber ein weiser Meister beginnt mehrere Vorhaben gleichzeitig in dem Vertrauen, dass seine Gefolgsleute die Befehle buchstabengetreu ausführen.

Aus diesem Grund können sich viele Kenku mühelos ihren Lebensunterhalt verdienen, indem sie als Botschafter, Spione

und Späher für Diebesgilden, Banditen und andere Verbrechertatler arbeiten. Ein Netzwerk von Kenku kann einen Vogelruf oder ähnlichen Laut über eine ganze Stadt weitergeben, um Verbündete zu warnen, wenn sich eine Wachpatrouille nähert oder die perfekte Gelegenheit für einen Raub ergibt.

Da Kenku jedes Geräusch perfekt nachahmen können, werden die Botschaften, die sie übermitteln, selten unklar oder verändern ihren Sinn. Menschliche Kuriere könnten Wörter oder Sätze vertauschen oder eine Botschaft unabsichtlich falsch wiedergeben, Kenku unterlaufen derartige Fehler nie.

KENKU-ABENTEURER

Kenku-Abenteurer sind meist die Überlebenden eines Schwarms, der schwere Verluste erlitten hat, oder sind jene seltenen Vertreter ihrer Art, die das Leben als Verbrecher satt haben. Diese Kenku sind ehrgeiziger und waghalsiger als ihre Brüder. Andere ziehen allein aus, um ihre Flugfähigkeit wiederzuerlangen. Sie versuchen, magische Kräfte zu meistern oder die Geheimnisse ihres Fluchs zu ergründen, um eine Methode zu finden, ihn zu brechen.

Kenku-Abenteurer sind zwar relativ unabhängig, haben aber dennoch die Tendenz, sich einem Gefährten anzuschließen, den sie nachahmen und dem sie folgen können. Ein Kenku liebt es, die Stimmen und Worte seiner erwählten Kameraden zu imitieren.

NAMEN DER KENKU

Da Kenku in der Lage sind, jedes beliebige Geräusch nachzuahmen, setzen sich ihre Namen aus einer erstaunlichen Vielfalt an Geräuschen und Phrasen zusammen. Kenku-Namen fallen für gewöhnlich in eine von drei Kategorien und werden sowohl von männlichen als auch weiblichen Mitgliedern ihres Volkes verwendet.

Schläger, Krieger und Raufbolde unter den Kenku übernehmen Geräusche von Waffen, wie das Klirren eines von der Rüstung abprallenden Streitkolbens oder das Knacken brechender Knochen. Von anderen Völkern werden sie mit Umschreibungen dieses Geräusches benannt, etwa Kracher, Klapperer, Schlitzer und Schmetterer.

Diebe, Trickbetrüger und Einbrecher der Kenku nutzen Tierlaute als Namen, meist von Tieren, die in städtischen Umgebungen heimisch sind. Auf diese Weise können sie einander rufen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen, da andere davon ausgehen, dass bloß ein Tier Lärm macht. Von ihrem Umfeld erhalten solche Kenku Namen, die mit dem gewählten Geräusch oder Tier zu tun haben, wie Rattenkratz, Pfeifer, Mäuser oder Knurrer.

KENKUS IM SPIEL

Wenn du einen Kenku spielst, können ständige Versuche, Geräusche nachzuahmen, am Tisch eher verwirrend und nervig werden als unterhaltsam. Besser solltest du die Geräusche beschreiben, die dein Charakter macht, und was sie bedeuten. Sei deutlich, was die Absichten deines Charakters angeht, wenn du nicht bewusst undurchschaubar oder geheimnisvoll sein willst.

Du könntest sagen „Schnapper macht das Geräusch eines Hammers, der langsam und rhythmisch auf Stein klopft, um zu zeigen, wie sehr er sich langweilt. Er spielt mit seinem Dolch und schaut sich den Agenten des Rat der Grafen an, der an der Theke sitzt.“ Es mag amüsant klingen, ein Vokabular von Geräuschen zu erschaffen, das andere Spieler entschlüsseln müssen, aber es kann ablenkend sein und das Spiel verlangsamen.

Einige Kenku haben kein Interesse an Verbrechen und üben ein ehrliches Handwerk aus. Diese Vertreter ihrer Art nutzen Laute, die Teil ihrer Arbeit sind, als Namen. Ein Schmied ahmt das Geräusch eines flatternden Segels nach, ein Schmied das Geräusch des Hammers auf Metall. Andere Völker geben ihnen Namen, die dieses Geräusch umschreiben, wie Segelflatte, Hämmerer und Schneider.

MERKMALE DER KENKU

Dein Kenkucharakter hat die folgenden Volksmerkmale.

Attributwerterhöhung. Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht, dein Weisheitswert um 1 Punkt.

Alter. Kenku haben eine kürzere Lebenserwartung als Menschen. Sie sind mit ungefähr 12 Jahren ausgewachsen und können bis zu 60 Jahre alt werden.

Gesinnung. Kenku sind chaotische Kreaturen, die selten dauerhafte Bindungen eingehen und vor allem daran interessiert sind, ihre eigene Haut zu retten. Für gewöhnlich ist ihre Gesinnung chaotisch neutral.

Größe. Kenku sind etwa 1,50 m groß und wiegen zwischen 90 und 120 Pfund. Deine Größekategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Meisterliche Fälscher. Du kannst die Handschrift und handwerkliche Erzeugnisse anderer Kreaturen nachahmen. Du bist im Vorteil bei allen Würfeln zur Erstellung von Fälschungen oder Duplikaten bestehender Gegenstände.

Kenku-Ausbildung. Du bist geübt in zwei der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Akrobatik, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Täuschen.

Stimmnachahmung. Als Kenku kannst du jedes Geräusch nachahmen, das du gehört hast, auch Stimmen. Eine Kreatur, die deine Imitation hört, kann feststellen, dass es sich um eine Nachahmung handelt, wenn ihr ein vergleichender Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen dein Charisma (Täuschen) gelingt.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Aural lesen und schreiben, aber nur sprechen, wenn du deine Stimmnachahmung verwendest.

TABAXI

EINMAL, VOR EINIGEN WINTERN, KAM EINE TABAXI hier durch. Sie sorgte mit ihren Geschichten jede Nacht dafür, dass der Schankraum voll war, und ihre Tage verbrachte sie damit, vor dem Kamin zu schlafen. Wir dachten, sie sei faul, aber als Linene kam und nach einer vermissten Brosche suchte, war sie aus der Tür, ehe ich nur blinzeln konnte.

– Toblen Steinhügel, Wirt

Die wandernden Tabaxi stammen aus einem seltsamen, weit abgelegenen Land. Die katzenartigen Humanoiden werden von dem Wunsch getrieben, interessante Artefakte zu finden, Geschichten und Erzählungen zu sammeln und die Wunder dieser Welt zu erblicken. Sie sind neugierige Reisende, die selten lange an einem Fleck bleiben. Ihr innerstes Wesen treibt sie dazu, keine Geheimnisse unaufgedeckt zu lassen und jeden Schatz und jede Legende ausfindig zu machen.

WANDERnde AUSSENSEITER

Die meisten Tabaxi bleiben in ihrem weit entfernten Heimatland und sind zufrieden mit ihrem Leben in kleinen, eng verbundenen Klans. Diese Tabaxi suchen nach Nahrung, fertigen Gegenstände und bleiben vor allem unter sich.

DER KATZENFÜRST

Die Gottheit der Tabaxi besitzt ein launisches Wesen, wie es dem Schutzherrn eines Volkes von Katzen entspricht. Die Tabaxi glauben, dass ihre Gottheit durch die Welt streift, sie beobachtet und sich in ihre Angelegenheiten einmischt, wenn es nötig ist. Kleriker des Katzenfürsten sind selten und haben für gewöhnlich Zugriff auf Zauber aus der Domäne der List.

Allerdings sind nicht alle Tabaxi derart genügsam. Der Katzenfürst, die göttliche Gestalt, die ihr Volk erschuf, verleiht jedem seiner Kinder eine bestimmte Eigenschaft. Jene Tabaxi, die mit Neugier gesegnet sind, neigen dazu, die ganze Welt zu durchstreifen. Sie suchen nach Geschichten, Artefakten und Wissen. Wer diese Zeit der Wanderlust überlebt, kehrt im hohen Alter nach Hause zurück, um die Geschichten über die Außenwelt mit seinem Volk zu teilen. Auf diese Weise bleiben die Tabaxi isoliert, wissen aber immer von der Welt außerhalb ihrer Heimat.

WISSENSHÄNDLER

Tabaxi schätzen Wissen mehr als materielle Dinge. Eine Truhe voller Goldmünzen könnte nützlich sein, um Rationen oder ein Seil zu kaufen, aber sie ist nicht interessant. In den Augen der Tabaxi entspricht das Sammeln von Geld dem Sammeln von Nahrung für eine lange Reise. Es ist wichtig, um in der Welt zu überleben, aber es ist es auch nicht wert, dass man sich deswegen aufregt.

Stattdessen schätzen Tabaxi Wissen und neue Erfahrungen. Sie spitzen die Ohren in einer geschäftigen Taverne und entlocken den Anwesenden Geschichten mit dem Angebot von Essen, Trinken oder Geld. Die Katzenmenschen gehen vielleicht mit einer leeren Börse aus der Tür, aber auch mit einem zufriedenen Grinsen, grübelnd über die Geschichten und Gerüchte, die sie gesammelt haben, wie ein Geizhals Münzen.

Auch wenn materielle Reichtümer wenig interessant für die Tabaxi sind, haben sie eine unersättliche Gier, alte Relikte, magische Gegenstände und andere seltene Objekte zu finden und zu untersuchen. Abgesehen von der Macht, die solche Gegenstände bieten, erfreuen sich Tabaxi sehr daran, die Erzählungen hinter ihrer Erschaffung und die Geschichte ihrer Verwendung zu entwirren.

FLÜCHTIGE INTERESSEN

Wandernde Tabaxi sind launische Kreaturen, die eine Besessenheit oder Leidenschaft gegen eine andere eintauschen, wenn sie Lust dazu haben. Die Begierden eines Tabaxi brennen heiß, aber sobald sie erfüllt sind, verrauchten sie und werden schnell durch neue ersetzt. Gegenstände bleiben interessant, solange sie noch Geheimnisse in sich tragen.

Ein Tabaxi-Schurke könnte Monate mit der Planung verbringen, einen seltsamen Edelstein von einem Adligen zu stehlen, nur um diesen für eine Schifffahrt oder eine Woche in der Herberge einzutauschen, nachdem er ihn gestohlen hat. Der Tabaxi könnte sich ausführliche Notizen machen oder sich jede Facette des Juwels einprägen, ehe er es weitergibt, doch bietet der Stein keinen Reiz mehr, sobald all seine Geheimnisse und sein Wesen offenbart wurden.

KESSELFlickER UND SPIELLEUTE

Neugier treibt die meisten Tabaxi an, die sich außerhalb ihrer Heimat bewegen, aber nicht alle von ihnen beschreiten den Pfad des Abenteurers. Tabaxi, die eine sicherere Möglichkeit suchen, ihre Besessenheiten zu befriedigen, werden zu wandernden Kesselflickern und Spielzeugen.

Diese Tabaxi leben in kleinen Gruppen, die für gewöhnlich aus einem älteren, erfahrenen Katzenmenschen bestehen, der bis zu vier jüngere in den Feinheiten der zivilisierten Welt unterweist.

Sie reisen in kleinen, farbenfrohen Wagen umher und ziehen von Siedlung zu Siedlung. Wenn sie irgendwo ankommen, bauen sie eine kleine Bühne an einem öffentlichen Platz auf, wo sie kleinere Dienste anbieten, singen, ihre Instrumente spielen, Geschichten erzählen und exotische Waren im Austausch für Gegenstände bieten, die ihr Interesse erwecken. Tabaxi nehmen nur widerwillig Gold an und ziehen ungewöhnliche Objekte oder Informationen vor.

Diese Wanderer bleiben in zivilisierten Regionen und betreiben lieber Tauschhandel, als gefährlichere Methoden zu nutzen, um ihre Neugier zu stillen. Allerdings sind auch sie einem diskreten Diebstahl nicht abgeneigt, wenn die Möglichkeit lockt, einen besonders interessanten Gegenstand in die Krallen zu bekommen, den der Besitzer für kein Geld der Welt einzutauschen bereit ist.

NAMEN DER TABAXI

Jeder Tabaxi besitzt einen Namen, der von seinem Klan bestimmt wird und auf einer komplexen Formel basiert, die Astrologie, Prophezeiungen, Klageschichte und andere esoterische Faktoren umfasst. Namen gelten gleichermaßen für männliche und weibliche Tabaxi, und die meisten nutzen Abkürzungen, die von ihrem vollen Namen abgeleitet oder inspiriert sind.

Klannamen basieren in der Regel auf einem geographischen Merkmal im Klanrevier oder in dessen Nähe.

Die folgende Liste beispielhafter Tabaxi-Namen führt in Klammern den entsprechenden Spitznamen mit auf.

Namen: Fünfholz (Holz), Jadeschuh (Jade), Linkhand-Kolibri (Vogel), Rauchender Spiegel (Rauch), Schlangenrock (Schlange), Sieben Donnerwolken (Donner), Wolke auf dem Gipfel (Wolke)

Klannamen: Bergbaum, Ferner Regen, Grollender Fluss, Helle Klippe, Schnarchender Berg

PERSÖNLICHKEIT DER TABAXI

Ein Tabaxi könnte völlig andere Motivationen und Marotten besitzen als ein Zwerg oder Elf mit ähnlichem Hintergrund. Du kannst die folgenden Tabellen verwenden, um deinen Charakter anzupassen, zusätzlich zu dem Persönlichkeitsmerkmal, dem Ideal, der Bindung und dem Makel deines Hintergrunds.

Die Tabellen helfen dir auch dabei, die Ziele deines Charakters zu bestimmen. Wenn du möchtest, kannst du alle paar Tage der Kampagne ein neues Ergebnis auswürfeln, um deine launische Natur und deine wankelmütige Neugier abzubilden.

TABAXI-OBSESSIONEN

W8 Meine Neugier ist im Augenblick fokussiert auf ...

- 1 Einen Gott oder eine Wesenheit anderer Ebenen
- 2 Ein Monster
- 3 Eine untergegangene Zivilisation
- 4 Die Geheimnisse eines Magiers
- 5 Einen profanen Gegenstand
- 6 Einen magischen Gegenstand
- 7 Einen Ort
- 8 Eine Legende oder Geschichte

TABAXI IN DEN VERGESSENEN REICHEN

In den Vergessenen Reichen stammen Tabaxi aus Maztica, einem Reich, das weit jenseits des Ozeans westlich der Schwertküste liegt. Das Katzenvolk von Maztica ist für seine Isolation bekannt, und bis vor Kurzem verließ nicht einer der ihren die Heimat. Die Tabaxi sprechen nicht darüber, warum sich das verändert hat, doch gibt es Gerüchte, dass seltsame Dinge in dem weit entfernten Land vor sich gehen.



TABAXI-MAROTTEN

W10 Marotte

- 1 Dir fehlt deine tropische Heimat und du beschwerst dich dauernd über das eisige Wetter, sogar im Sommer.
- 2 Du trägst nie zweimal dieselben Kleider, wenn du nicht unbedingt musst.
- 3 Du hast eine leichte Wasserphobie und wirst nicht gern nass.
- 4 Dein Schwanz verrät immer deine emotionalen Regungen.
- 5 Du schnurrst laut, wenn du zufrieden bist.
- 6 Du hältst ein kleines Wollknäuel in der Hand, mit dem du die ganze Zeit herumspielst.
- 7 Du hast immer Schulden, da du dein Gold für verschwenderische Feiern und Geschenke für deine Freunde ausgibst.
- 8 Wenn du über etwas redest, von dem du besessen bist, sprichst du leise und machst niemals eine Pause, wodurch andere dich kaum verstehen können.
- 9 Du bist ein Quell zufälliger Informationen und Geschichten, die du entdeckt hast.
- 10 Du kannst nicht anders, als interessante Gegenstände einzustecken, auf die du stößt.

MERKMALE DER TABAXI

Dein Tabaxi-Charakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht, dein Charismawert um 1 Punkt.

Alter. Tabaxi haben eine Lebenserwartung, die mit der von Menschen vergleichbar ist.

Gesinnung. Tabaxi neigen zu chaotischen Gesinnungen, da ihre Entscheidungen abhängig sind von spontanen Impulsen und Launen. Sie sind selten böse, weil die meisten von Neugier und nicht Gier oder anderen düsteren Regungen angetrieben werden.

Größe. Tabaxi sind im Schnitt größer als Menschen und relativ schlank. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Du besitzt die Sinne einer Katze, besonders in der Dunkelheit. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Katzenhafte Geschicklichkeit. Deine Reflexe und Geschicklichkeit erlauben es dir, dich mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit zu bewegen. Wenn du dich im Kampf in deinem Zug bewegst, kannst du deine Bewegungsrate bis zum Ende des Zugs verdoppeln. Verwendest du dieses Merkmal, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du dich in einem deiner Züge 0 m weit bewegt hast.

Katzenklauen. Aufgrund deiner Klauen verfügst du über eine Kletternbewegungsrate von 6 m. Außerdem sind deine Krallen eine natürliche Waffe, mit der du waffenlose Angriffe ausführen kannst. Bei einem Treffer verursachst du Hiebsschaden in Höhe von 1W4 + deinen Stärkemodifikator, nicht den normalen Wuchtschaden deines waffenlosen Angriffs.

Begabung der Katze. Du bist geübt in den Fertigkeiten Heimlichkeit und Wahrnehmung.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und eine andere Sprache deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben.

TRITONEN

AH, DIE TRITONEN. STELL DIR VOR, ELFEN HÄTTEN einige Jahrhunderte unter der Meeresoberfläche verbracht, wo ihre Arroganz und Anmaßung uneingeschränkt wachsen konnten. Zumindest haben die Tritonen ihre Zeit damit verbracht, Sahuagin und Schlimmeres zur Strecke zu bringen, also weiß man zumindest, dass man sich in einem Kampf auf sie verlassen kann.

– Brego Steinherz, Kapitän

Tritonen bewachen die Meerestiefen. Sie errichten kleine Siedlungen neben tiefen Meeresgräben, Portalen in die Elementarebenen und anderen gefährlichen Orten weitab der Landbewohner. Die Tritonen waren schon immer die Beschützer der Meere, doch sind sie in den letzten Jahren auch an der Oberfläche zunehmend aktiver geworden.

KREUZRITTER DER MEERE

Vor Jahrhunderten betraten die Tritonen die Bühne der Welt, um auf die wachsende Bedrohung böser Elementare zu reagieren. Auf der Ebene des Wassers führten die Meermenschen viele Kriege gegen ihre Feinde und drängten sie schließlich in den zermalmenden Druck und die absolute Finsternis der Dunklen Tiefen. Mit der Zeit bemerkten die Tritonen, dass ihre uralten elementaren Widersacher sehr still geworden waren. Expeditionen in die Tiefen offenbarten, dass Kraken, Sahuagin



und weitaus schlimmere Feinde von der Ebene des Wassers zur Materiellen Ebene geflohen waren.

Von einem Gefühl der Pflicht und Verantwortung getrieben, konnten die Tritonen es ihren Kontrahenten nicht erlauben, sich so einfach von dannen zu stellen. Eine große Konklave der Meermenschen wählte Freiwillige aus, die im Umgang mit Waffen und Magie vertraut waren, und entsandte sie als Expeditionstreitmacht, um in die Materielle Ebene einzudringen und ihre Feinde aufzuspüren.

Diese Tritonen breiteten sich über die Meere der Welt aus und gründeten Protektorate, um die Meeresgräben, Portale, Unterseehöhlen und anderen Orte zu bewachen, an denen ihre größten Feinde lauern könnten. Sie besiegten ihre Gegner, wo immer sie sie fanden, und trieben die übrigen weiter und weiter zurück.

Als ihre Widersacher in die tiefsten Tiefen der Meere verdrängt waren, ließen sich die Tritonen nieder und hielten nach Zeichen ihrer Rückkehr Ausschau. Im Laufe der Zeit erweiterten sie ihren Schutz der Meere über die ursprünglichen Siedlungen hinaus und errichteten Außenposten, um Handel mit anderen Völkern zu treiben. Trotz dieser Expansion wissen nur die wenigsten von ihnen. Ihre Siedlungen sind so weit abgelegen, dass selbst das Meervolk und die Meereseelfen selten auf sie stoßen.

HOCHMÜTIGE ADELIGE

Als Folge ihrer Isolation und ihres geringen Verständnisses der Materiellen Ebene wirken Tritonen oft hochmütig und arrogant. Sie sehen sich als die Bewacher der Meere und erwarten, dass andere Kreaturen ihnen tiefen Respekt oder sogar ehrerbietige Hochachtung erweisen.

Diese Einstellung kann für andere frustrierend oder beleidigend sein, doch ist sie nicht ganz unberechtigt. Wenige wissen von den großen Siegen der Tritonen über schreckliche Gefahren im Meer. Die Tritonen haben wenig Verständnis für diese Ignoranz und führen nur zu gern aus, in welcher großen Schuld andere ihnen gegenüber stehen.

In der Annahme, dass andere Völker sie als respektierte Verbündete und Mentoren willkommen heißen, sind viele Meermenschen bereit, ihre Isolation zu verlassen. Auch diese Perspektive lässt sich durch große Distanz erklären. Die eingeschränkte Weltsicht der Tritonen bedingt, dass sie nichts von Königreichen, Kriegen und anderen Ereignissen der Oberflächenwelt wissen. Solche Dinge sind für sie unbedeutende Geschehnisse auf einem Nebenschauplatz, völlig unerheblich im Vergleich zu der Funktion der Tritonen als wahre Beschützer der Welt.

STANDHAFTE RECKEN

Obwohl sie oft einen abschreckenden ersten Eindruck hinterlassen, sind Tritonen im Grunde wohlwollende Kreaturen, die davon überzeugt sind, dass andere zivilisierte Völker ihren Schutz verdienen. Ihre Einstellung mag anstrengend sein, aber wenn Piratenflotten das Wasser unsicher machen oder ein Kraken aus seinem Schlummer erwacht, gehören sie zu den Ersten, die zu den Waffen greifen, um andere zu beschützen.

Tritonen opfern sich nur zu gern zum Wohle aller. Ohne zu zögern, würden sie sich in den Tod stürzen, um sowohl Menschen, das Meervolk als auch andere Kreaturen zu retten. Ihr egozentrisches Wesen bedingt, dass sie den Entwicklungen anderer Völker keine Beachtung schenken, doch empfinden sie auch Schuld dafür, dass sie den bösen Wesen der Ebene des Wassers erlaubt haben, in die Materielle Ebene einzudringen und deren Bewohner zu gefährden. Die Tritonen glauben, dass

ZAUBER: WASSERWAND

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Wasser)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Barriere aus Wasser auf dem Boden an einem Punkt innerhalb der Reichweite, den du sehen kannst. Sie kann gerade sein (bis zu 9 m lang, 3 m hoch und 30 cm dick) oder ringförmig (bis zu 6 m Durchmesser, 6 m Höhe und 30 cm Dicke). Die Barriere verschwindet, wenn der Zauber endet. Ihr Bereich zählt als schwieriges Gelände.

Jeder Fernkampfangriff, der den Bereich der Wasserwand passiert, ist beim Angriffswurf im Nachteil. Feuerschaden wird halbiert, wenn der Feuereffekt die Wand auf dem Weg zum Ziel passiert. Zauber, die Kälteschaden verursachen und die Wasserwand durchdringen, lassen den Abschnitt gefrieren, durch den sie sich bewegen (es wird mindestens ein quadratischer Bereich mit 1,50 m Seitenlänge eingefroren). Jeder gefrorene quadratische Bereich mit 1,50 m Seitenlänge besitzt RK 5 und 15 Trefferpunkte. Werden die Trefferpunkte eines gefrorenen Abschnitts auf 0 reduziert, ist dieser zerstört. Zerstörte Abschnitte füllen sich nicht erneut mit Wasser.

sie gegenüber der Welt in einer Ehrenschild stehen, und sie werden kämpfen und sterben, um sie zu begleichen.

Manchmal können ihr Eifer und ihre Ignoranz sie auf Irrwege führen. Tritonen, die zum ersten Mal auf andere Kreaturen stoßen, unterschätzen diese oft, sodass die Meermenschen anfällig für List und Täuschung sind. Aufgrund ihrer starken kriegerischen Tradition stürzen sich Tritonen manchmal zu übereifrig in Kämpfe.

FREMDE AN DER OBERFLÄCHE

Aufgrund ihrer Isolation waren die meisten Tritonen noch niemals an der Oberfläche. Ihnen fällt die Vorstellung schwer, dass sie sich außerhalb des Wassers nicht mühelos nach oben und unten bewegen können, und die Jahreszeiten irritieren sie.

Tritonen finden auch die Vielzahl der kulturellen Einrichtungen, Königreiche und sozialen Bräuche verwirrend. Trotz ihrer stolzen Kultur sind sie naiv und unwissend, was die Welt der Oberfläche angeht. Das typische Tritonen-Protektorat ist stark reglementiert, straff organisiert und durch ein gemeinsames Ziel vereint. Ein Triton an der Oberfläche wird leicht von den zahlreichen Bündnissen, Rivalitäten und kleinen Streitigkeiten durcheinandergebracht, die verhindern, dass die Völker der Welt ihre Kräfte bündeln.

Im schlimmsten Fall verstärkt die Arroganz der Tritonen ihre Tendenz, die Lebensweise der Oberflächenbewohner als unterentwickelt und unzivilisiert abzutun. Es ist leicht für einen Tritonen, die verwirrenden sozialen Bräuche als Barbarei, Schwäche oder Feigheit auszuliegen.

PERSÖNLICHKEIT DER TRITONEN

Die meeresliebenden Helden der Rechtschaffenheit sind alles andere als ohne Fehl. Sie meinen es gut, doch anderen stoßen sie leicht vor den Kopf. Mit Hilfe der folgenden Tabelle kannst du eine besondere Marotte auswählen, erwürfeln oder dich zu einer eigenen inspirieren lassen. Nutze die Marotte als Leitfaden zum Ausspielen deines Charakters.

TRITONEN-MAROTTEN

W6 Marotte

- 1 Du formulierst Bitten als Befehle und erwartest, dass man ihnen gehorcht.
- 2 Du erzählst gern und ausschmückend von der Größe deiner Zivilisation.
- 3 Du hast eine veraltete Version der Gemeinsprache gelernt und redest Leute mir „Ihr“ an.
- 4 Du gehst immer davon aus, dass andere die Wahrheit sagen, was örtliche Bräuche und Erwartungen angeht.
- 5 Die Welt an der Oberfläche ist ein wundersamer Ort. Du katalogisierst all ihre Details in einem Tagebuch.
- 6 Du gehst irrtümlicherweise davon aus, dass die Oberflächenbewohner von der Geschichte deines Volkes wissen und von ihr beeindruckt sind.

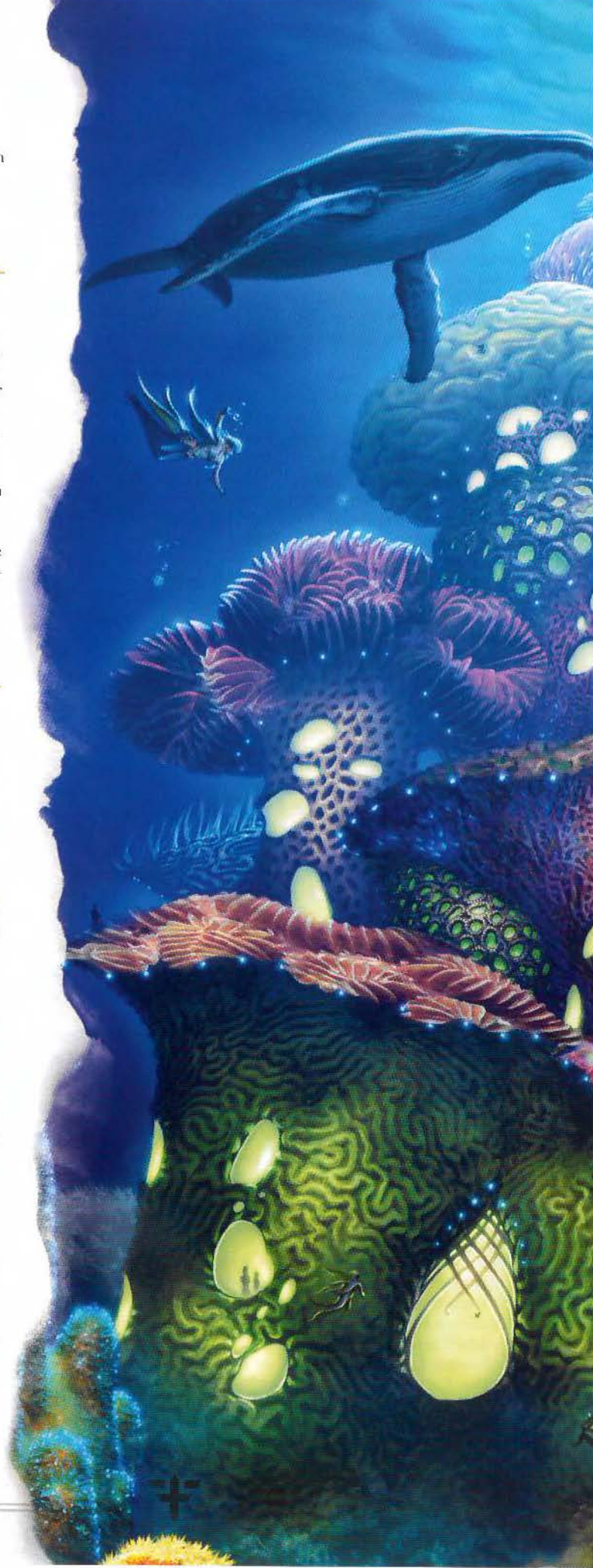
NAMEN DER TRITONEN

Die meisten Namen der Tritonen bestehen aus zwei oder drei Silben. Männernamen enden für gewöhnlich mit einem Vokal und dem Buchstaben „s“, Frauennamen traditionell mit einem „n“. Als Nachnamen verwenden Tritonen den Namen ihres Heimatprotektorats, an den ein Vokal und „th“ anhängt werden.

Weibliche Vornamen: Aryn, Belhyn, Duthyn, Feloren, Otanyn, Shalryn, Vlaryn, Wolyn

Männliche Vornamen: Corus, Delnis, Jhimas, Keros, Molos, Nalos, Vodos, Zunis

Nachnamen: Ahlorsath, Pumanath, Vuuvaxath



MERKMALE DER TRITONEN

Dein Tritonencharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswertserhöhung. Dein Stärke-, Konstitutions- und Charismawert wird jeweils um 1 Punkt erhöht.

Alter. Tritonen gelten mit etwa 15 Jahren als erwachsen und werden selten älter als 200 Jahre.

Gesinnung. Tritonen neigen zu einer rechtschaffenen guten Gesinnung. Da sie Wächter der dunklen Tiefen der Meere sind, prägt ihre Kultur sie in Richtung Ordnung und Güte.

Größe. Tritonen sind etwas kleiner als Menschen, im Schnitt etwa 1,50 m. Deine Größenskategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m. Zusätzlich besitzt du eine Schwimmbewegungsrate ebenfalls von 9 m.

Amphibisch. Du kannst Luft und Wasser atmen.

Kontrolle über Luft und Wasser. Als Kind der Meere vermagst du die Magic der Elemente Luft und Wasser zu nutzen. Ab der 1. Stufe kannst du mit diesem Merkmal den Zauber *Nebelwolke* wirken, von Stufe 3 an *Windstoß* und ab der 5. Stufe auch *Wasserwand* (siehe den gleichnamigen Kasten). Wenn du einen Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst wieder sprechen, nachdem du eine lange Rast abgeschlossen hast. Das Attribut, mit dem du diese Zauber wirkst, ist Charisma.

Gesandter der Meere. Kreaturen des Meeres haben eine außergewöhnliche Affinität zu deinem Volk. Du bist in der Lage, Wesen, die Wasser atmen, einfache Gedanken sprachlich mitzuteilen. Zwar erfassen sie die Bedeutung deiner Worte, doch kannst du nicht verstehen, was sie antworten.

Beschützer der Tiefe. Da du selbst an die extremsten Meeresstiefen gewöhnt bist, besitzt du eine Resistenz gegen Kälteschaden und kannst alle Nachteile ignorieren, die aus einer Umgebung tief unter Wasser entstehen.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Urtümlisch sprechen, lesen und schreiben.

MONSTERABENTEURER

In einigen Kampagnen können Humanoide, die für gewöhnlich als finstere Bedrohung gelten, an der Seite von Menschen und Mitgliedern anderer Völker auf Abenteuer ausziehen. Dieser Abschnitt ist für SL gedacht, die ihren Spielern neben den üblichen Völkern von D&D zusätzliche Alternativen bieten wollen.

WARUM EINEN MONSTRÖSEN CHARAKTER?

Wenn du Charaktere erschaffst, deren Volk normalerweise Schurken darstellen, bietet das einige interessante Möglichkeiten zum Rollenspiel. Gleichgültig ob du deinen monströsen Charakter komödiantisch anlegst, ihm eine tragische Geschichte von Verrat und Verlust verleihst oder ihn als Antihelden siehst, so oder so gibt er dir als Spieler die Gelegenheit, dich einer ungewöhnlichen Herausforderung in der Kampagne zu stellen. Ehe du als SL monströse Charaktere in deiner Kampagne zulässt, solltest du über die drei folgenden Fragen nachdenken.

SELTEN ODER ALLTÄGLICH?

Du solltest überlegen, wie verbreitet Orks, Goblins und ähnliche Abenteuer in deiner Spielwelt sind. Betrachtet man sie als ähnlich seltsam wie Elfen oder Zwerge? Begegnet man ihnen mit Misstrauen? Die Rollen, die diese Völker in deiner Spielwelt übernehmen, sollten die Reaktionen bestimmen, die solche Charaktere provozieren.

Lasse dabei ruhig zu, dass diese Reaktionen extrem ausfallen. Ein Orkcharakter muss sich vielleicht verkleiden, um eine Stadt überhaupt betreten zu können, oder in der Wildnis bleiben, da er sonst fürchten muss, eingesperrt oder von einem Mob getötet zu werden. Du solltest deiner Gruppe eindeutig

kommunizieren, wie solche Charaktere in der Welt behandelt werden. Einige Spieler mögen die Herausforderung, einen Ausgestoßenen zu spielen, aber baue nicht die eine Erwartungshaltung auf und erfülle dann eine andere.

Du kannst in deiner Kampagne monströse Kreaturen einfach wie weitere Kulturen etablieren, die Bündnisse und Rivalitäten mit Menschen, Elfen und Zwergen haben. Ein Hobgoblinkönigreich könnte als Puffer zwischen einer menschlichen Baronie und einer verseuchten Region dienen, die von der Brut von Kyuss überrannt wurde. Kobolde könnten Architekten sein, die Städte oder große, befestigte Bauwerke für andere Völker erbauen, wenn diese den Preis dafür bezahlen können. Die kulturellen Anmerkungen in Kapitel 1 stellen die normale Präsentation dieser Kreaturen in D&D dar, aber sie müssen für deine Kampagne nicht bindend sein. Verwende sie als Ausgangspunkt für deine eigenen Ideen.

AUSGESTOSSENER ODER GESANDTER?

Überlege dir, wie das Volk des monströsen Abenteurers diesen wahrnimmt. Ist er ein Ausgestoßener, ein Spion, ein Botschafter oder etwas anderes? Bestimme gemeinsam mit dem Spieler, wie sein Charakter zum einem Abenteurer wurde.

Die Bindung des Charakters bietet eine gute Möglichkeit, um diese Frage anzugehen. Welchen Einfluss hatte die Bindung darauf, dass der Abenteurer seine Heimat verließ und nun wandernd umherzieht? Auch die Persönlichkeitsmerkmale, der Makel und das Ideal können dabei helfen, eine Hintergrundgeschichte auszuarbeiten.

FREUND ODER FEIND?

Denke darüber nach, welche Art von Beziehung der Charakter zu anderen Mitgliedern der Abenteurergruppe hat. Ein Ork-Hexenmeister könnte der Erzfeind des zwerghischen Waldläufers sein, aber vielleicht sind die beiden gezwungen zusammenzuarbeiten, um einen gemeinsamen Feind zu besiegen. Möglicherweise war der Kobold-Zauberer einst der Vertraute des Tiefling-Magiers und wurde von einem zornigen Erzmagus als Strafe für eine unbedeutende Beleidigung verwandelt. Der Hobgoblin-Paladin könnte einmal ein Mensch gewesen sein, der sich mit der falschen Vettel anlegte und dazu verflucht wurde, eine böse Gestalt anzunehmen. Kreative Beziehungen zwischen einem monströsen Charakter und der übrigen Gruppe können eure Kampagne außergewöhnlich machen.

Die folgende Tabelle liefert einige Ideen, wie du einen monströsen Charakter in die Kampagne einbinden kannst.

MONSTRÖSE HERKUNFTSGESCHICHTE

W8 Herkunft

- | | |
|---|---|
| 1 | Du bist ein Spion, der ausgesandt wurde, eure Feinde von innen heraus zu unterwandern. |
| 2 | Du bist das Opfer eines Fluchs oder des Zaubers <i>Verwandlung</i> . |
| 3 | Du wurdest von Menschen, Elfen oder Zwergen aufgezo-gen und hast ihre Kultur übernommen. |
| 4 | In jungen Jahren hast du eine menschliche Religion angenommen und dienst ihr heute treu. |
| 5 | Du hast eine göttliche Einsicht erhalten, die dich auf deinen Pfad schickte, und empfängst manchmal neue Visionen, die dich leiten. |
| 6 | Dein Erzfeind ist ein Verbündeter deines Volkes, sodass du deinen Stamm verlassen musstest, um Rache zu nehmen. |
| 7 | Eine böse Wesenheit hat dein Volk korrumpiert. Du konntest dem Einfluss gerade noch entkommen. |
| 8 | Eine Verletzung oder ein seltsames Ereignis hat dich alle Erinnerungen an deine Vergangenheit verlieren lassen, doch gelegentlich kommen sie in Momentaufnahmen wieder. |

VOLKSMERKMALE

Im Folgenden sind die Spielwerte von Mitgliedern monströser Völker aufgeführt. In Kapitel 1 findest du ihre Kultur und Hinweise, um sie zu spielen. Einige dieser Völker sind insofern ungewöhnlich, dass sie einen Abzug auf einen Attributswert erhalten, und einige sind mehr oder weniger mächtig als die typischen D&D-Völker. Das sind zusätzliche Gründe, warum du monströse Abenteurer in deiner Kampagne sorgsam einbetten solltest.

MERKMALE DER GROTTENSCHRATE

Dein Grottschrate-Charakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht, dein Geschicklichkeitswert um 1 Punkt.

Alter. Grottschrate gelten mit 16 Jahren als erwachsen und können bis zu 80 Jahre alt werden.

Gesinnung. Grottschrate ertragen ein raues Leben, das von ihnen Selbstständigkeit verlangt, auch auf Kosten ihrer Kameraden. Sie neigen dazu, chaotisch böse zu sein.

Größe. Grottschrate sind zwischen 1,80 und 2,40 m groß und wiegen zwischen 250 und 350 Pfund. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Lange Glieder. Wenn du in deinem Zug einen Nahkampfangriff ausführst, ist deine Reichweite um 1,50 m größer als gewöhnlich.

Kräftiger Körperbau. Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst.

Schleicher. Du bist geübt in der Fertigkeit Heimlichkeit.

Überraschungsangriff. Wenn du eine Kreatur überraschst und sie in deinem ersten Zug eines Kampfes mit einem Angriff triffst, verursacht dieser zusätzlich 2W6 Schaden. Du kannst dieses Merkmal nur einmal pro Kampf nutzen.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Goblinisch sprechen, lesen und schreiben.

MERKMALE DER GOBLINS

Dein Goblincharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht, dein Konstitutionswert um 1 Punkt.

Alter. Goblins sind mit 8 Jahren erwachsen und können bis zu 60 Jahre alt werden.

Gesinnung. Goblins sind normalerweise neutral böse, da sie sich um nichts als ihre eigenen Bedürfnisse scheren. Einige wenige Goblins sind gut oder neutral, aber das kommt selten vor.

Größe. Goblins sind zwischen 90 cm und 1,20 m groß und wiegen zwischen 40 und 80 Pfund. Deine Größenkategorie ist klein.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Zorn der Kleinen. Verwundest du eine Kreatur, deren Größenkategorie größer als deine ist, mit einem Angriff oder Zauber, kannst du zusätzlich Schaden in Höhe deiner Stufe verursachen. Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Behändes Entkommen. Du kannst die Rückzug- oder Versteckenaktion in jedem deiner Züge als Bonusaktion ausführen.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Goblinisch sprechen, lesen und schreiben.

MERKMALE DER HOBGOBLINS

Dein Hobgoblincharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Konstitutionswert wird um 2 Punkte erhöht, dein Intelligenzwert um 1 Punkt.

Alter. Hobgoblins werden ebenso schnell erwachsen wie Menschen und haben eine ähnliche Lebenserwartung.

Gesinnung. Die Gesellschaft der Hobgoblins basiert auf dem Einhalten eines strengen, unbarmherzigen Verhaltenskodex. Somit neigen sie dazu, rechtschaffen böse zu sein.

Größe. Hobgoblins sind zwischen 1,50 m und 1,80 m groß und wiegen zwischen 150 und 200 Pfund. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Kriegerische Ausbildung. Du bist geübt im Umgang mit zwei Kriegswaffen deiner Wahl sowie mit leichten Rüstungen.

Das Gesicht wahren. Hobgoblins achten genau darauf, vor ihren Verbündeten keine Schwäche zu zeigen, um nicht an Ansehen zu verlieren. Misslingt dir ein Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf, kannst du ihm nachträglich einen Bonus verleihen entsprechend der Anzahl der Verbündeten innerhalb von 9 m, die du sehen kannst (maximaler Bonus +5). Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Goblinisch sprechen, lesen und schreiben.

MERKMALE DER KOBOLDE

Dein Koboldcharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht, dein Stärkewert um 2 Punkte verringert.

Alter. Kobolde sind bereits mit 6 Jahren erwachsen und können bis zu 120 Jahre alt werden, erreichen dieses Alter aber selten.

Gesinnung. Kobolde sind von Natur aus selbstsüchtig, was sie böse macht, aber da sie sich auf die Stärke der Gemeinschaft verlassen, sind sie oft rechtschaffen.

Größe. Kobolde sind zwischen 60 und 90 cm groß und wiegen zwischen 25 und 35 Pfund. Deine Größenkategorie ist klein.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Kriechen, buckeln und betteln. Als Aktion in deinem Zug kannst du dich auf armselige Weise unterwürfig verhalten, um Feinde in deiner Nähe abzulenken. Bis zum Ende deines nächsten Zugs sind deine Verbündeten im Vorteil bei Angriffswürfen gegen Gegner, die sich innerhalb von 3 m zu dir befinden und dich sehen können. Wenn du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

Rudeltaktik. Du bist im Vorteil bei allen Angriffswürfen, wenn sich mindestens einer deiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,50 m um deinen Gegner befindet.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Du bist bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen, im Nachteil, wenn sich das, was du treffen oder wahrnehmen willst, in direktem Sonnenlicht befindet.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Drakonisch sprechen, lesen und schreiben.



MERKMALE DER ORKS

Dein Orkcharakter besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Stärkewert wird um 2 Punkte erhöht, dein Konstitutionswert um 1 Punkt. Dein Intelligenzwert wird um 2 Punkte verringert.

Alter. Orks sind mit 12 Jahren erwachsen und können bis zu 50 Jahre alt werden.

Gesinnung. Orks sind brutale Plünderer, die glauben, die ganze Welt sollte ihnen gehören. Sie respektieren nur Stärke und glauben, dass die Starken die Schwachen tyrannisieren müssen, damit sich Schwäche nicht wie eine Krankheit verbreitet. Für gewöhnlich sind sie chaotisch böse.

Größe. Orks sind normalerweise über 1,80 m groß und wiegen zwischen 230 und 280 Pfund. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Aggressiv. Als Bonusaktion kannst du dich entsprechend deiner Bewegungsrate auf einen Feind deiner Wahl zubewegen, den du sehen oder hören kannst. Du musst diese Bewegung näher am Gegner beenden, als du sie begonnen hast.

Bedrohlich. Du bist geübt in der Fertigkeit Einschüchtern.

Kräftiger Körperbau. Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache und Orkisch sprechen, lesen und schreiben.

MERKMALE DER YUAN-TI-REINBLÜTIGEN

Dein reinblütiger Yuan-ti-Charakter (kurz Reinblütiger) besitzt die folgenden Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung. Dein Charismawert wird um 2 Punkte erhöht, dein Intelligenzwert um 1 Punkt.

Alter. Reinblütige werden ebenso schnell erwachsen wie Menschen und haben eine ähnliche Lebenserwartung.

Gesinnung. Reinblütige spüren keine Emotionen und sehen andere als Werkzeug, das sie zu ihrem Vorteil nutzen können. Sie scheren sich wenig um Gesetze und Ordnung und sind somit meist neutral böse.

Größe. Im Durchschnitt entsprechen Größe und Gewicht von Reinblütigen dem von Menschen. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate. Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Angeborenes Zauberwirken. Du kennst den Zaubertrick *Gift versprühen*. Außerdem kannst du *Tierfreundschaft* beliebig oft wirken, aber nur auf Schlangen. Ab der 3. Stufe beherrscht du auch den Zauber *Einflüsterung*. Wenn du den Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du dies erst wieder tun, nachdem du einer langen Rast abgeschlossen hast. Das Attribut, mit dem du diese Zauber wirkst, ist Charisma.

Magieresistenz. Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Giftimmunität. Du bist immun gegen Giftschaden und den Zustand vergiftet.

Sprachen. Du kannst die Gemeinsprache, Abyssisch und Drakonisch sprechen, lesen und schreiben.

GRÖSSE UND GEWICHT

Anhand der folgenden Tabelle kannst du das Gewicht und die Größe deines Charakters zufällig bestimmen. Die Größe deines Charakters bestimmst du, indem du das erwürfelte Ergebnis der Spalte „Größenmodifikator“ mit 2,5 cm multiplizierst und das Gesamtergebnis dann zur Grundgröße deines Volkes addierst. Dasselbe Gesamtergebnis (also den Größenmodifikator) multiplizierst du mit dem Gewichtsmodifikator und addierst es zum Grundgewicht, um das Gewicht deines Abenteurers zu erhalten.

ZUFÄLLIGE GRÖSSE UND GEWICHT

Volk	Grundgröße	Größenmodifikator	Grundgewicht	Gewichtsmodifikator
Aasimar	142	+2W10x2,5cm	110 Pfund	× (2W4) Pfund
Grotten-schrat	180	+2W12x2,5cm	200 Pfund	× (2W6) Pfund
Firbolg	185	+2W12x2,5cm	175 Pfund	× (2W6) Pfund
Goblin	105	+2W4x2,5cm	35 Pfund	× 1 Pfund
Goliath	185	+2W10x2,5cm	200 Pfund	× (2W6) Pfund
Hobgoblin	142	+2W10x2,5cm	110 Pfund	× (2W4) Pfund
Kenku	132	+2W8x2,5cm	50 Pfund	× (1W6) Pfund
Kobold	65	+2W4x2,5cm	25 Pfund	× 1 Pfund
Echsen-mensch	145	+2W10x2,5cm	120 Pfund	× (2W6) Pfund
Ork	160	+2W8x2,5cm	175 Pfund	× (2W6) Pfund
Tabaxi	148	+2W10x2,5cm	90 Pfund	× (2W4) Pfund
Triton	138	+2W10x2,5cm	90 Pfund	× (2W4) Pfund
Yuan-ti	142	+2W10x2,5cm	110 Pfund	× (2W4) Pfund

KAPITEL 3: BESTIARIUM



IN DIESEM BESTIARIUM FINDEST DU Spielwerte und Informationen zu fast einhundert Monstern, die für jede D&D-Kampagne geeignet sind. Viele dieser Kreaturen, wie der Froschemoth und der Morkoth, gibt es bereits seit den frühesten Editionen des Spiels. Andere, wie der Banderhobb und der Vargouille, sind später hinzugekommen, aber nicht weniger beliebt. Einige der neueren Monster, die du hier findest, sind Varianten der Kreaturen, die in Kapitel 1 beschrieben sind.

Dieses Kapitel ist eine Fortführung des *Monster Manual* (*Monsterhandbuchs*) und ist genauso aufgebaut. Wenn du das Format der Monsterspielwerte nicht kennst, sich dir die Einführung im *Monsterhandbuch* an, che du weiterliest. Sie erklärt die Begrifflichkeiten der Spielwerte und stellt Regeln für einige Monstereigenschaften vor. Diese Informationen werden hier nicht wiederholt.

Wie bei den Kreaturen im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) haben wir versucht, die Essenz jedes Wesens einzufangen und uns auf die Eigenschaften zu konzentrieren, die es einzigartig machen oder die dem SL einen Grund geben, es zu verwenden. Du kannst mit diesen Monstern natürlich machen, was du willst, und ihren Hintergrund so anpassen, dass er eu-

rem Spielstil oder eurer Spielwelt entspricht. Nichts, was wir hier schreiben, soll deine Kreativität einschränken.

Die Kreaturen in diesem Bestiarius sind alphabetisch geordnet. Einige sind in Gruppen eingeteilt; beispielsweise enthält der Abschnitt „Orks“ Spielwerte für verschiedene Arten von Orks, darunter Tanarruks (dämonische Orks). Unmittelbar nach diesem Kapitel findest du zwei Anhänge, die zusätzliche Spielwerte enthalten. Anhang A umfasst einige Tiere, die keine längeren Einträge benötigen. Anhang B liefert generische NSC, deren Spielwerte an deine Kampagne angepasst werden können.

Dieses Kapitel sowie die Anhänge A und B sind dazu gedacht, in Verbindung mit dem übrigen Buch verwendet zu werden. Anhang C listet die vorgestellten Kreaturen nach Typ, Herausforderungsgrad und Umgebung auf. Diese Listen können dir helfen, Monster zu finden, die für deine Abenteuer oder deine Kampagne geeignet sind. Wenn du eine Möglichkeit suchst, die Varianten für Betrachter, Gedankenschinder, Gnolle, Goblinoide, Kobolde, Orks, Riesen, Vetteln und Yuan-ti in deine Spielwelt einzubinden, sind dir die Hintergründe und Karten in Kapitel 1 vielleicht eine Inspiration. Die Volksmerkmale in Kapitel 2 können mit den Spielwerten in Anhang B kombiniert werden, um interessante NSC wie einen Goliath-Champion, Kenku-Meisterdieb und Tabaxi-Barden zu erschaffen.



BANDERHOBB

Ein Banderhobb ist eine Verschmelzung von Schatten und Fleisch. Durch dunkle Magie nehmen beide Komponenten eine gewaltige und abscheuliche humanoide Gestalt an, die an eine zweibeinige Kröte erinnert. Derartig hervorgebracht, dient der Banderhobb seinem Erschaffer kurzzeitig als Schläger, Dieb und Entführer.

Diener des Bösen. Während seiner kurzen Existenz versucht ein Banderhobb, die Befehle seines Erschaffers auszuführen. Er erfüllt seine Mission und schert sich nicht um das Leid, das ihm dabei zugefügt wird oder er selbst verursacht. Sein einziger Wunsch ist es, zu dienen und erfolgreich zu sein. Oft erhält ein Banderhobb die Aufgabe, ein bestimmtes Ziel aufzuspüren. Dabei ist er besonders gefährlich, wenn ihm eine Haarsträhne, ein persönlicher Gegenstand oder ein anderes Objekt ausgehändigt wird, das in einer Verbindung mit dem Ziel steht. Hat er einen solchen Gegenstand zur Verfügung, kann er den Aufenthaltsort eines Ziels auf große Entfernung spüren.

Ein Banderhobb erfüllt seine Pflichten, bis seine Existenz endet. Wenn er vergeht, für gewöhnlich mehrere Tage nach seiner Erschaffung, bleiben nur teerartiger Schleim und Schatten zurück. Legenden sprechen von einem dunklen Turm im Shadowfell, wo sich die Finsternis manchmal neu formt und die Banderhobbs hausen.

Lautlos und tödlich. Ist das Ritual abgeschlossen, verbinden sich Fleisch, Geist und Schatten zu einer Kreatur von der Größe eines Ogers. Dieses neu erschaffene Monstrum besitzt dünne Glieder, die über seine große Stärke hinwegtäuschen. Der breite Kiefer verbirgt eine lange Zunge und eine Reihe von Reißzähnen, mit der das Monster Kreaturen und Gegenstände, die es stehlen will, packt und verschluckt. Trotz seiner Größe macht ein Banderhobb kaum ein Geräusch und bewegt sich so leise wie die Schatten, aus denen er besteht. Die Kreatur kann nicht sprechen, aber Befehle ihres Erschaffers verstehen und mit anderen Banderhobbs auf psychische Weise kommunizieren.

Von Vetteln geboren. In den frühesten Tagen der Welt entwickelte ein Zirkel von Nachtvetteln ein Ritual, das zur Erschaffung des ersten Banderhobbs führte. Eine Vettel, die das Ritual kennt, könnte es jemandem für die richtige Bezahlung

beibringen. Einige andere dunkle Feenwesen und mächtige Unholde besitzen dieses Wissen ebenfalls, genauso wie einige sterbliche Magier. Die entsprechenden Anweisungen könnten auch in Folianten über verdorbene Magie zu finden sein.

BANDERHOBB

Große Monstrosität, 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 die Gemeinsprache und die Sprachen des Erschaffers, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Resonante Verbindung. Wenn der Banderhobb ein winziges Stück einer Kreatur oder eines Gegenstands zur Verfügung hat, wie eine Haarsträhne oder einen Holzsplitter, kennt er den direktesten Weg zur Kreatur oder dem Objekt, wenn sich das Ziel innerhalb von 1,5 km befindet.

Schattenschleicher. Solange sich der Banderhobb in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet, kann er sich als Bonusaktion verstecken.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (5W6 + 5) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 15 zum Entkommen), wenn seine Größekategorie groß oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt und der Banderhobb kann seinen Biss- oder Zungen-Angriff nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Zunge. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 10 (3W6) nekrotischer Schaden, und das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg wird das Ziel in einen Bereich innerhalb von 1,50 m um den Banderhobb gezogen, der dann eine Bonusaktion verwenden kann, um einen Biss-Angriff gegen das Ziel auszuführen.

Verschlucken. Der Banderhobb macht einen Biss-Angriff gegen eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, die er gepackt hat. Wenn der Angriff trifft, wird das Ziel verschluckt, und der Haltegriff endet. Die verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Banderhobbs und erleidet 10 (3W6) Punkte nekrotischen Schaden zu Beginn eines jeden Zugs des Banderhobbs. Eine Kreatur, das auf diese Weise auf 0 Trefferpunkte fällt, erleidet keinen weiteren nekrotischen Schaden und wird stabilisiert.

Der Banderhobb kann nur eine Kreatur auf einmal verschlucken. Solange er nicht kampfunfähig ist, kann er die Kreatur jederzeit in einen Bereich innerhalb von 1,50 m hochwürgen (dazu ist keine Aktion notwendig). Das Ziel landet liegend. Wenn der Banderhobb stirbt, wird die verschluckte Kreatur gleichermaßen emporgewürgt.

Schattenschritt. Der Banderhobb teleportiert sich magisch 9 m in einen nicht besetzten Bereich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit, den er sehen kann. Vor oder nach dem Teleport kann er einen Biss- oder Zungen-Angriff ausführen.



BARGHEST

Vor langer Zeit handelte Maglubiyet, Herrscher der goblinoiden Götter, mit dem General von Gehenna ein Abkommen zur Unterstützung aus. Der General schickte Yugoloths, die für die Sache des Mächtigen starben. Doch als die Zeit kam, seinen Teil des Vertrags einzuhalten, zog sich Maglubiyet zurück. Um sich zu rächen, erschuf der General von Gehenna die Barghests, welche die Seelen von Goblinoiden verschlingen und Maglubiyet so die Truppen für seine Armee im Jenseits entziehen.

Verzehrer der Seelen. Ein Barghest kommt als Kind von Goblin-Eltern auf die Welt, wie deren normalen Nachkommen. Die Kreatur wird als Goblin geboren und entwickelt dann die Fähigkeit, ihre wahre Gestalt anzunehmen; die eines großen, monströsen Hundes.

Von der Mission des Generals von Gehenna erfüllt, siebzehn goblinoiden Seelen zu verzehren, jagen Barghests ihre Opfer, töten sie und verschlingen ihre Körper. Seelen, die auf diese Weise verzehrt werden, können sich nicht Maglubiyets Armee in Acheron anschließen. Warum siebzehn? Weil es siebzehn Eide waren, die Maglubiyet in seinem Vertrag mit dem General brach.

Ein Barghest giert nach dem Tag, an dem er seine Mission abschließen, nach Gehenna zurückkehren und direkt in den Yugoloth-Legionen des Generals dienen kann, doch tötet er Goblinoiden nicht wahllos. Indem er die Seelen von Anführern und anderen mächtigen Individuen verzehrt, nicht die einfacheren Goblins, kann sich ein Barghest in Acheron einen höheren Status erkaufen. Barghests halten ihr wahres Wesen in der Regel geheim und bringen ein oder zwei Goblins zur Strecke, wenn sich die Gelegenheit ergibt, bis sie erwachsen und stark genug sind, größere Beute zu jagen. Entdecken Goblins, dass ein Barghest unter ihnen ist, reagieren sie mit kriecherischer Unterwürfigkeit, um der Kreatur zu beweisen, dass sie es nicht wert sind, verschlungen zu werden.

Durch Feuer verbannt. Ein Barghest meidet Kontakt mit großen, offenen Feuern. Jedes Feuer, das größer als sein Körper ist, dient als Tor nach Gehenna und verbannt den Unhold auf diese Ebene, wo er wahrscheinlich für sein Versagen von einem Yugoloth erschlagen oder versklavt wird.

SEELN VERZEHREN

Ein Barghest kann von der Leiche eines Humanoiden fressen, den er getötet hat und der nicht länger als 10 Minuten verstorben ist, wobei er Fleisch und Seele verzehrt. Dies dauert mindestens 1 Minute und vernichtet den Leichnam. Die Seele des Opfers bleibt 24 Stunden lang im Barghest gefangen, danach wird sie aufgezehrt. Wenn der Barghest stirbt, ehe die Seele aufgezehrt ist, wird sie freigesetzt.

Solange die Seele eines Humanoiden im Barghest gefangen ist, hat jede Form der Wiederbelebung, die anwendbar ist, nur eine Erfolgschance von 50 %. Gelingt der Versuch, wird die Seele aus dem Barghest befreit. Ist sie aber erst einmal aufgezehrt, vermag keine sterbliche Magie den Humanoiden wieder zum Leben zu erwecken.



BARGHEST

Großer Unhold (Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 90 (12W10 + 24)

Bewegungsrate 18 m (9 m in Goblingestalt)

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

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Vergiftet

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

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisch, Telepathie 18 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler. Der Barghest kann seine Aktion verwenden, um sich in einen Goblin (Größenkategorie klein) oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Abgesehen von Größe und Bewegungsrate bleiben seine Spielwerte gleich. Jede Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Der Barghest nimmt seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Feuerverbannung. Wenn der Barghest seinen Zug beginnt, während er von Flammen umgeben ist, die mindestens 3 m hoch oder breit sind, muss ihm ein Charismarettungswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht sofort nach Gehenna verbannt zu werden. Spontane Entladungen von Feuer (wie der Odem eines roten Drachen oder der Zauber *Feuerball*) haben diesen Effekt nicht.

Scharfer Geruchssinn. Der Barghest ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

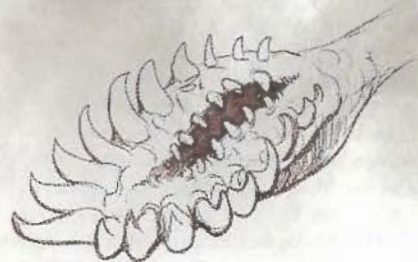
Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Barghest ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Der Barghest kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Schweben*, *Spurloses Gehen*
Jeweils 1/Tag: *Dimensionstür*, *Einflüsterung*, *Person bezaubern*

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff (nur wahre Gestalt): +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Hiebsschaden.



BETRACHTER

Wahre Betrachter sind isoliert lebende Einzelgänger, die andere ihrer Art verabscheuen, aber ihre Träume können verschiedene Arten niederer betrachterartiger Kreaturen entstehen lassen, von denen im Folgenden einige beschrieben sind.

TODESKUSS

Ein Todeskuss ist ein niederer Betrachter, der entstehen kann, wenn ein wahrer Betrachter einen intensiven Albtraum hat, der sich um den Verlust von Blut dreht. Statt Augenstielen verfügt er über zehn lange Tentakel, die jeweils in einem Maul voller Zähne enden. In Farbe und Form ähnelt er dem Betrachter, der ihn erträumt hat, aber seine Schattierung ist dumpfer.

Blutrinker. Ein Todeskuss überlebt nur, indem er Blut zu sich nimmt, durch das er elektrische Energie in seinem Körper erzeugt. Er hat paranoide Angst davor, zu verhungern, und saugt zwanghaft selbst kleine Kreaturen wie Ratten aus, um diesem Schicksal so lange wie möglich zu entgehen. Nachdem er das Blut seiner Beute getrunken hat, lässt er die Leiche für die Aasfresser zurück. Ein Todeskuss jagt bevorzugt allein. Stößt er auf einen anderen seiner Art, könnte er kämpfen, flüchten oder sich mit ihm verbrüdern, abhängig von seiner Gesundheit und seinem Stolz. Unter der Erde nutzt er seine Tentakel als Fühler, um die Umgebung in allen Richtungen zu ertasten und zu untersuchen. Über der Erde zieht er auf der Jagd seine Tentakel ein, um sie dann plötzlich auszufahren und zuzuschlagen und so seine Gegner zu überrumpeln.

Einfache Taktik. Ein Todeskuss verfügt nicht über die kämpferische Finesse und Intelligenz eines Betrachers. Er könnte ein ungewöhnliches Manöver versuchen, um seine Beute unter Kontrolle zu halten (zum Beispiel indem er nach oben fliegt, wenn er es gepackt hat), aber meist befestigt er einfach einen oder mehrere seiner Tentakel an einer Kreatur und saugt ihr das Blut aus, bis sie zusammenbricht. Wenn er sich in einer überlegenen Position befindet und sein Gegner keine Gefahr darstellt, spielt er vielleicht mit seiner Beute, indem er sie langsam zerdrückt und das Leben aus ihr herauspresst.

Falscher Tyrann. In schwachem Licht und mit ausgefahrenen Tentakeln kann ein Todeskuss wie ein echter Betrachter erscheinen. Er könnte sich unwissenden Kreaturen absichtlich als solcher präsentieren, aber zu dieser List greift er nur selten, da er sich für gewöhnlich auf die Jagd konzentriert und zudem weder die Selbstherrlichkeit noch die Paranoia eines

TODESKUSS

Große Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 161 (17W10 + 68)

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 Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Blitzblut. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Todeskuss erleidet 5 (1W10) Punkte Blitzschaden, wenn sie ihn mit einem Nahkampfangriff trifft, der Stich- oder Hiebschaden verursacht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Todeskuss führt drei Tentakel-Angriffe aus. Bis zu drei dieser Angriffe können durch Blutentzug ersetzt werden, einer pro Tentakel, die eine Kreatur gepackt hält.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. Treffer: 14 (3W6 + 4) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 14 zum Entkommen), wenn seine Größenkategorie riesig oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt und der Todeskuss kann diesen Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel verwenden. Der Todeskuss besitzt zehn Tentakel.

Blutentzug. Eine Kreatur, die von einem Tentakel des Todeskusses gepackt ist, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel 22 (4W10) Punkte Blitzschaden und der Todeskuss erhält halb so viele Trefferpunkte zurück.

GAUTH

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)

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 Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Betäubender Blick. Wenn eine Kreatur, die das zentrale Auge des Gauth sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um den Gauth beginnt, kann dieser sie zwingen, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 abzulegen. Dazu darf der Gauth nicht kampfunfähig sein und muss die Kreatur sehen können. Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, ist es bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt.

Wenn eine Kreatur nicht überrascht ist, kann sie zu Beginn ihres Zugs die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu vermeiden. In diesem Fall sieht sie den Gauth bis zum Beginn ihres nächsten Zugs nicht und kann dann die Augen erneut abwenden. Schaut die Kreatur den Gauth in der Zwischenzeit an, muss sie sofort den Rettungswurf ablegen.

Todeszuckungen. Wenn der Gauth stirbt, explodiert die magische Energie in seinem Innern. Jede Kreatur innerhalb von 3 m muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 13 (3W8) Punkte Energieschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W8) Stichschaden.

Augenstrahlen. Der Gauth feuert drei der folgenden magischen Augenstrahlen zufällig ab (würfle ein doppeltes Ergebnis neu), wobei er ein bis drei Ziele auswählt, die er sehen kann und die sich innerhalb von 36 m befinden:

1. **Magieverschlindernder Strahl.** Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg verliert einer ihrer magischen Gegenstände bis zum Beginn des nächsten Zugs des Gauths alle magischen Eigenschaften. Besitzt der Gegenstand Ladungen, büßt er zusätzlich 1W4 davon ein. Bestimme den betroffenen Gegenstand zufällig und ignoriere dabei einmalig einsetzbare Gegenstände wie Tränke und Schriftrollen.

2. **Zermürbungsstrahl.** Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 18 (4W8) Punkte nekrotischen Schaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

3. **Stoßender Strahl.** Die Zielkreatur muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 4,50 m direkt vom Gauth weggestoßen zu werden und bis zum Beginn des nächsten Zugs des Gauths nur noch über die halbe Bewegungsrate zu verfügen.

4. **Feuerstrahl.** Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 22 (4W10) Punkte Feuerschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

5. **Lähmender Strahl.** Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

6. **Schlafstrahl.** Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Minute einzuschlafen und bewusstlos zu werden. Das Ziel wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es zu wecken. Dieser Strahl hat keine Auswirkung auf Konstrukte und Untote.



wahren Betrachters besitzt. Der Todeskuss kann durch all seine Tentakelmäuler sprechen, und seine Stimme klingt nasal und schrill. Ein echter Betrachter hat wenig von dieser Kreatur zu befürchten, da er den Todeskuss mühelos töten oder ausschalten kann, ehe dieser in Nahkampfreichweite kommt. Aus Selbsterhaltung unterwirft sich ein Todeskuss deshalb meist jedem Betrachter, dem er begegnet, allerdings könnte er zu entkommen versuchen, wenn sein Meister beschäftigt ist.

GAUTH

Ein Gauth ist eine hungrige, despotische betrachterartige Kreatur, die Magie frisst und versucht, Tribute von allen zu erpressen, die schwächer sind als sie selbst. Ihr Körper besitzt einen Durchmesser von 1,20 m, verfügt über sechs Augensterne, ein zentrales Auge (manchmal umgeben von mehreren kleinen) und vier dünne Greiftentakel in der Nähe seines Mundes. Seine Farbe und Hautstruktur variieren wie bei echten Betrachtern.

Magischer Metabolismus. Ein Gauth kann von Fleisch überleben, zieht es aber vor, Macht als Nahrung zu sich zu nehmen, die er aus magischen Gegenständen saugt. Bekommt er über mehrere Wochen keine Magie, wird er zurück auf seine Heimebene gezwungen, also sucht er ständig neue Gegenstände, die er aussaugen kann. Ein Gauth könnte über Diener verfügen, die ihm magische Objekte bringen, von denen er sich ernähren kann.

Unbeabsichtigte Beschwörung. Misslingt das Ritual, mit dem ein Betrachter beschworen wird, könnte sich ein Gauth durch die fehlerhafte Verbindung der Ebenen quetschen und sofort oder einige Minuten später erscheinen. Vielleicht präsentiert er sich unwissenden Kreaturen als Betrachter, um sie einzuschüchtern, oder um an die magischen Gegenstände seines Beschwörers heranzukommen, zu deren Schutz er herbeigerufen wurde.

Unterlegene Tyrannen. Ein Betrachter vertreibt oder tötet in der Regel jeden Gauth, der sein Gebiet betritt, manchmal versklavt er ihn stattdessen auch und verwendet ihn als Anführer seiner Schergen. Gauths sind weniger einzelgängerisch als Betrachter, sie könnten kleine Gruppen bilden und zusammenarbeiten, doch ist es ebenso wahrscheinlich, dass sie einander einfach ignorieren.



GLOTZER

Ein Glotzer ist eine winzige Manifestation der Träume eines Betrachters. Er erinnert an den Betrachter, der ihn in die Welt geträumt hat, aber sein Körper hat nur einen Durchmesser von 20 cm und er besitzt

lediglich vier Augenstiele. Die Kreatur folgt seinem Erschaffer wie ein treues, aggressives Hündchen. Manchmal streifen kleine Rudel von Glotzern durch den Hort ihres Meisters auf der Suche nach Ungeziefer, das sie töten, und einzelnen Kreaturen, die sie drangsaliieren können.

Lästiges Haustier. Ein Glotzer kann keine Sprachen erlernen, aber Wörter und Sätze vage auf schrille, spöttische Weise nachahmen. Betrachter empfinden die kleinen Kreaturen als amüsant, tolerieren ihre Anwesenheit und behandeln sie wie verwöhnte Haustiere. Ein Glotzer kann nur von seinem Erschaffer gezähmt werden, außer man verwendet Magie oder ein Zaubermagier bindet die Kreatur an sich (siehe Kasten). Einige Betrachter bestehen darauf, dass ihre Magierschergen einen Glotzer als Vertrauten annehmen, damit die despotischen Meister ihre Untergebenen durch die Augen der Kreatur beaufsichtigen können.

Aggressive Ungezieferjäger. Ein wilder Glotzer (der unabhängig von seinem Betrachter lebt) ist territorial veranlagt, frisst Käfer und kleine Tiere und neigt dazu, mit seinem Essen zu spielen. Ein einzelner Glotzer vermeidet Streit mit Kreaturen, die größer sind als er (ab Größenskategorie mittelgroß), aber Rudel von ihnen legen sich auch mit stärkerer Beute an. Ein Glotzer könnte Humanoiden in seinem Territorium folgen, lautstark Bruchstücke ihrer Gespräche nachahmen und allgemein lästig sein, bis sie das Gebiet verlassen, aber er flüchtet, wenn er von etwas bedroht wird, das er nicht zu töten vermag.

VARIANTE: GLOTZER-VERTRAUTER

Zauberwirker, die sich für ungewöhnliche Vertraute interessieren, werden feststellen, dass Glotzer gern jemandem mit magischen Kräften dienen, besonders wenn dieser andere schikaniert und belästigt. Der Glotzer verhält sich aggressiv gegenüber Kreaturen, die kleiner sind als er selbst. In zivilisierten Gebieten neigt er dazu, willkürlich Haustiere, Nutztiere und sogar Kinder anzugreifen, wenn der Meister nicht sehr streng ist. Ein Glotzer, der als Vertrauter dient, hat die folgende Eigenschaft.

Vertrauter: Der Glotzer kann einer anderen Kreatur als Vertrauter dienen, wobei er eine telepathische Bindung mit einem bereitwilligen Meister eingeht, der jedoch mindestens ein Zauberwirker der 3. Stufe sein muss. Solange die telepathische Verbindung besteht, kann der Meister die Umgebung des Glotzers durch dessen Sinne wahrnehmen, solange sie nicht weiter als 1,5 km voneinander entfernt sind. Fügt der Meister ihm körperlichen Schaden zu, beendet der Glotzer seinen Dienst als Vertrauter, was das telepathische Band zerreißt.

Ich traf einst eine Magierin in der Taverne Zum Klaffenden Portal, die einen winzigen Betrachter als Haustier hielt. Sie nannte ihn einen Glotzer. Als ich die Hand ausstreckte, um ihn zu streicheln, beschoss er mich mit einem Augenstrahl, der mich mit so großer Wucht gegen die Wand schleuderte, dass ich fast mein Bier verschüttet hätte.

– Volo

GLOTZER

Winzige Aberration, 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)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Glotzer eine Distanz entsprechend seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur bewegen, die er sehen kann.

Stimmnachahmung. Der Glotzer kann einfache Wörter und Sätze nachahmen, die er gehört hat, und zwar jeder Sprache. Hört eine Kreatur die Geräusche, kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 feststellen, dass es sich um eine Imitation handelt.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 1 Stichschaden.

Augenstrahlen. Der Glotzer feuert zwei der folgenden magischen Augenstrahlen zufällig ab (würfle ein doppeltes Ergebnis neu), wobei er ein bis zwei Ziele auswählt, die er sehen kann und die sich innerhalb von 18 m befinden:

1. **Einullender Strahl.** Der Zielkreatur muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst ist sie bis zum Beginn des nächsten Zugs des Glotzers bezaubert. Solange das Ziel auf diese Weise bezaubert ist, wird seine Bewegungsrate halbiert und es ist im Nachteil bei allen Angriffswürfen.

2. **Furchtstrahl.** Die Zielkreatur muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs des Glotzers verängstigt zu werden.

3. **Froststrahl.** Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 10 (3W6) Punkte Kälteschaden.

4. **Telekinetischer Strahl.** Wenn das Ziel eine Kreatur ist, die mittelgroß oder kleiner ist, muss sie einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zu 9 m direkt vom Glotzer wegbewegt zu werden.

Wenn das Ziel ein Objekt ist, das 10 Pfund oder weniger wiegt und nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, bewegt der Glotzer es bis zu 9 m in eine beliebige Richtung. Der Glotzer kann mit diesem Strahl auch Feinkontrolle auf Gegenstände ausüben, beispielsweise also einfache Werkzeuge benutzen oder eine Tür oder einen Behälter öffnen.



BODAK

Ein Bodak ist das untote Überbleibsel einer Person, die den Dämonenfürsten Orcus verehrte. Die Kreatur besitzt weder Leben noch eine Seele und existiert nur, um den Tod zu bringen.

Von Orcus gebrandmarkt. In einem finsternen Ritual leisten manche Anhänger des Orcus zeremonielle Schwüre, während sie sich das Symbol des Dämonenfürsten in die Brust über dem Herzen schneiden. Die Macht des Orcus schält daraufhin Körper, Geist und Seele Schicht um Schicht ab, sodass nur eine denkende Hülle übrig bleibt, die alle Lebensenergie in sich aufsaugt. Die meisten Bodaks entstehen auf diese Weise und werden dann entfesselt, um im Namen des Dämonenfürsten Tod zu säen.

Orcus erschuf die ersten Bodaks im Abyss aus sieben Gefolgsleuten, welche die Hierophanten der Auslöschung genannt werden. Diese Gestalten, die so mächtig wie Balors sind, haben einen freien Willen, dienen aber direkt dem Prinzen des Untodes. Jede dieser Kreaturen besitzt die Kraft, einen erschlagenen Sterblichen mit ihrem Blick in einen weiteren Bodak zu verwandeln. Wie die Hierophanten der Auslöschung trägt jeder Bodak das Zeichen des Orcus als Wunde auf der Brust, direkt dort, wo das Herz sein sollte.

Orcus kann sich an alles erinnern, was ein Bodak sieht oder hört. Wenn er es will, vermag er durch diese Kreaturen zu sprechen, um direkt das Wort an seine Feinde und Anhänger zu richten. Bodaks sind eine Erweiterung von Orcus' Willen außerhalb des Abyss, wo sie einzeln oder unter anderen Gefolgsleuten des Dämonenfürsten dessen Zielen dienen.

Unheilige Fragmente. Ein Bodak behält einige vage Erinnerungen an sein früheres Leben. Er sucht ehemalige Freunde und Feinde auf, um sie auszulöschen, da sein verdrehtes Wesen jede Bindung an sein altes Dasein vernichten will. Schergen von Orcus sind die einzige Ausnahme dieses Zwangs; ein Bodak spürt eine verwandte Seele und verschont sie. Jeder, der die Person kannte, die der Bodak vor seiner Verwandlung war, kann durch bestimmte eigentümliche Verhaltensweisen oder andere subtile Details die ursprüngliche Identität der Kreatur feststellen.

Sogar die Natur selbst verabscheut Bodaks: Die Sonne verbrennt ihr verdorbenes Fleisch. Der Blick der Kreatur zerstört die Lebenden. Jedes Opfer, das durch die Blicke eines Bodaks

getötet wird, verdorrt, das Gesicht erstarrt zu einer Maske des Grauens. Die bloße Präsenz des Monsters ist so widernatürlich, dass sie die Seele gefrieren lässt. Tiere, die nicht für den Krieg ausgebildet sind, flüchten, kurz bevor ein Bodak erscheint.

Geschändete Seele. Die Seele jener Kreatur, die der Bodak vor seiner Verwandlung war, ist so verkrüppelt, dass die meisten Formen magischer Wiedererweckung die eigentliche Person nicht zurückholen können. Nur der Zauber *Wunsch* oder ähnlich starke Magie vermag es, einen Bodak zurückzuverwandeln.

Untote Natur. Ein Bodak braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

BODAK

Mittelgroßer Untoter, 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, nekrotisch; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch; Sprachen, die er im Leben kannte

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aura der Auslöschung. Der Bodak kann diese Eigenschaft als Bonusaktion aktivieren oder deaktivieren. Solange die Aura aktiv ist, fügt sie jeder Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m um den Bodak beendet, 5 Punkte nekrotischen Schaden zu. Untote und Unholde ignorieren diesen Effekt.

Todesblick. Beendet eine Kreatur, die dem Bodak in die Augen sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um ihn, kann dieser sie zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 abzulegen. Dazu darf der Bodak nicht kampfunfähig sein und muss die Kreatur sehen können. Misslingt der Rettungswurf um 5 oder mehr und ist die Kreatur nicht immun gegen den Zustand verängstigt, werden ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert. Ansonsten erleidet sie bei einem Misserfolg 16 (3W10) Punkte psychischen Schaden.

Wenn eine Kreatur nicht überrascht ist, kann sie zu Beginn ihres Zugs den Blick abwenden, um keinen Rettungswurf ablegen zu müssen. In diesem Fall ist sie im Nachteil bei allen Angriffswürfen gegen den Bodak bis zum Beginn ihres nächsten Zugs. Schaut die Kreatur den Bodak in der Zwischenzeit an, muss sie sofort den Rettungswurf ablegen.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Bodak erleidet 5 Punkte gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, ist er bei allen Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

AKTIONEN

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

Verdorrender Blick. Eine Kreatur, die der Bodak sehen kann und die sich innerhalb von 18 m befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 22 (4W10) Punkte nekrotischen Schaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



BOGCEL

Boggels sind die kleinen Butzemänner aus Märchen. Sie lauern am Rand des Feywilds, aber auch auf der Materiellen Ebene, wo sie sich unter Betten und in Schränken verstecken, um die Leute mit ihren Streichen zu verängstigen und zu schikanieren.

Ein Boggel wird aus dem Gefühl der Einsamkeit geboren und materialisiert sich an einem Ort, wo das Feywild die Welt berührt und sich ein intelligentes Wesen isoliert oder allein fühlt. Beispielsweise könnte ein verlassenes Kind, ohne es zu wollen, einen Boggel beschwören und ihn als eine Art imaginären Freund sehen. Die Kreatur könnte sich auch auf dem Dachboden im Haus eines einsamen Witwers oder in der Höhle eines Eremiten manifestieren.

Nervtötende Plagegeister. Boggels spielen gemeine Streiche, um sich zu amüsieren und sich die Zeit auf Kosten ihres Wirts zu vertreiben. Ein Boggel ist sich nicht zu stolz, Teller zu zerbrechen, Werkzeuge zu verstecken, furchterregende Geräusche zu machen, Kühe zu erschrecken und ihre Milch sauer werden zu lassen oder einen Säugling auf den Dachboden zu entführen. Auch wenn seine Streiche mitunter Leid verursachen, geht es ihm eigentlich nicht darum, anderen zu schaden, sondern Unfug zu treiben. Wird ein Boggel bedroht, flüchtet er, anstatt zu kämpfen.

Ölige Ausscheidungen. Ein Boggel kann Öl aus seinen Poren ausscheiden, das entweder schlüpfrig oder klebrig ist. Eine Stunde später trocknet und verschwindet das Öl.

Den Raum verzerren. Boggels sind in der Lage, magische Öffnungen zu erschaffen und durch sie kurze Entfernungen zu reisen. So können sie Gegenstände klauen, die ihnen normalerweise nicht zugänglich wären. Um einen solchen Riss im Raum zu erschaffen, muss sich ein Boggel neben etwas befinden, das von einem Rahmen umgeben ist, wie ein offenes Fenster oder eine Tür, ein Riss zwischen den Gitterstäben eines Käfigs oder die Öffnung zwischen Bett und Fußboden. Der Riss ist unsichtbar und verschwindet nach einigen Augenblicken – genug Zeit, damit der Boggel durch ihn hindurchtreten und angreifen oder ein Objekt stehlen kann.

Unzuverlässige Verbündete. Ein Boggel gibt für einen willensstarken Meister einen brauchbaren Diener ab, und oft finden sie sich im Hort böser Kreaturen wie Formianer und Vetteln. Auch manche Hexenmeister, die einen Pakt mit der Erzfee geschlossen haben, können Boggels befehlen. Charis-

BOGCEL

Kleines Feenwesen, 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 +3

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Boggelöl. Der Boggel scheidet nicht entzündliches Öl aus seinen Poren aus. Dabei entscheidet er, ob es rutschig oder klebrig sein soll. Als Bonusaktion kann er das Öl auf seiner Haut die Konsistenz wechseln lassen (von der einen in die andere).

Rutschiges Öl: Solange der Boggel von rutschigem Öl bedeckt ist, ist er im Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Akrobatik), um Fesseln zu entkommen, sich durch enge Löcher zu quetschen und Haltegriffe zu beenden.

Klebriges Öl: Solange der Boggel von klebrigem Öl bedeckt ist, ist er im Vorteil bei Würfeln auf Stärke (Athletik), um andere zu packen, sowie allen anderen Attributswürfen, die er ablegt, um sich an einer Kreatur, einer Oberfläche oder einem Gegenstand festzuhalten. Der Boggel kann auch schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributswurf machen zu müssen.

Dimensionsriss. Als Bonusaktion kann der Boggel einen unsichtbaren und unbeweglichen Dimensionsriss innerhalb einer Öffnung oder eines Rahmens erschaffen, der auf keiner Seite länger als 3 m sein darf. Er muss den Bereich sehen können und sich innerhalb von 1,50 m zu ihm befinden. Der Dimensionsriss überbrückt die Entfernung zwischen dem Bereich und jedem Punkt innerhalb von 9 m, den der Boggel sehen oder mit Entfernung und Richtung beschreiben kann (so wie „9 Meter gerade nach oben“). Solange er sich neben dem Riss aufhält, kann der Boggel durch ihn hindurchsehen und wird behandelt, als würde er sich neben dem Zielort befinden. Alles, was der er durch den Riss hindurchsteckt (auch Teile seines Körpers), kommt am Zielort hervor. Der Riss hält bis zum Ende des nächsten Zugs des Boggels an, und nur er kann ihn verwenden.

Unheimlicher Geruchssinn. Der Boggel ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

AKTIONEN

Schlaghagel. Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden.

Ölpfütze. Der Boggel erschafft eine Ölpfütze, die entweder rutschig oder klebrig ist (Wahl des Boggels). Die Pfütze ist 2,5 cm tief und bedeckt den Boden im Bereich des Boggels. Sie gilt als schwieriges Gelände für alle Kreaturen außer Boggels und hält 1 Stunde an.

Ist das Öl rutschig, müssen alle Kreaturen, die den Bereich der Pfütze betreten oder ihren Zug dort beginnen, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.

Ist das Öl klebrig, müssen alle Kreaturen, die den Bereich der Pfütze betreten oder ihren Zug dort beginnen, einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht den Zustand festgesetzt zu erhalten. Eine Kreatur kann in ihrem Zug eine Aktion aufwenden, um sich bei einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 11 aus der klebrigen Pfütze zu lösen, was den Effekt beendet und die Kreatur in den nächsten freien Bereich bewegt.



Es gibt viel, für das Kyuss sich verantworten muss. Manchmal isst du den Wurm und manchmal isst der Wurm dich.

- Volo

BRUT VON KYUSS

Mittelgroßer Untoter, 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 Sprachen, die sie zu Lebzeiten kannte, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Regeneration. Die Brut von Kyuss regeneriert 10 Trefferpunkte zu Beginn eines jeden ihrer Züge, solange sie mindestens 1 Trefferpunkt besitzt und sich nicht in Sonnenlicht oder fließendem Wasser befindet. Wenn die Brut Säure-, Feuer- oder gleißenden Schaden erleidet, hat diese Eigenschaft zu Beginn des nächsten Zugs keinen Effekt. Die Brut stirbt nur, wenn sie ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regenerieren kann.

Würmer. Wenn die Brut von Kyuss Ziel eines Effekts wird, der Krankheiten heilt oder Flüche bricht, sterben alle Würmer, die ihren Körper befallen haben, und sie verliert die Aktion Grabender Wurm.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Brut von Kyuss führt zwei Angriffe mit ihren Klauen aus und verwendet Grabender Wurm.

Grabender Wurm. Ein Wurm springt aus der Brut von Kyuss auf einen Humanoiden, den diese sehen kann und der sich innerhalb von 3 m befindet. Der Wurm verbeißt sich in der Haut des Ziels, wenn diesem kein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 gelingt. Der Wurm ist ein winziger Untoter mit RK 6, 1 Trefferpunkt, dem Wert 2 (-4) in allen Attributen und einer Bewegungsrate von 30 cm. Solange sich der Wurm auf der Haut des Ziels befindet, kann er normal getötet oder mit einer Aktion abgeworfen werden (die Brut kann diese Aktion verwenden, um einen abgeworfenen Wurm auf einen Humanoiden springen zu lassen, den sie sehen kann und der sich innerhalb von 3 m um den Wurm befindet). Ansonsten gräbt sich der Wurm am Ende des nächsten Zugs des Ziels unter dessen Haut, wobei er ihm 1 Punkt Stichschaden zufügt. Danach erleidet das Ziel am Ende eines jeden seiner Züge 7 (2W6) Punkte nekrotischen Schaden pro Wurm in seinem Körper (maximal 10W6). Ein von Würmern befallenes Ziel stirbt, wenn es auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, und erhebt sich 10 Minuten später als Brut von Kyuss. Wird ein befallenes Opfer Ziel eines Effekts, der Krankheiten heilt oder Flüche bricht, sterben alle Würmer, die seinen Körper befallen haben.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.



EINIGE WÜRMER KANN MAN GUT ESSEN. DIE HIER NICHT.

- ELMINSTER

matische Individuen, die den kleinen Witzbolden das richtige Angebot unterbreiten, vermögen kurzlebige Bündnisse mit ihnen zu schließen. Ein gelangweilter Boggel findet immer eine Möglichkeit, sich zu amüsieren.

BRUT VON KYUSS

Kyuss war ein Hohepriester des Orcus, der Leichen aus Nekropolen raubte und mit ihnen seine ersten Bruten erschuf. Selbst Jahrhunderte nach seinem Tod vollführen seine wahnsinnigen Jünger noch immer die schrecklichen Riten, die sein kranker Verstand erdacht hat.

Wurmplage. Aus der Entfernung oder in schlechtem Licht sieht eine Brut von Kyuss aus wie ein gewöhnlicher Zombie. Wenn sie deutlicher zu erkennen ist, bemerkt man Dutzende kleiner grüner Würmer, die in und aus dem Körper kriechen. Diese Würmer springen auf nahe Humanoide und graben sich in ihr Fleisch. Ein Wurm, der in einen humanoiden Körper eindringt, sucht sich einen Weg bis zum Gehirn. Dort angekommen, tötet die winzige Kreatur den Wirt und belebt die Leiche zu einer Brut von Kyuss, die weitere Würmer hervorbringt. Die Seele des Toten bleibt dabei in seinem Kadaver gefangen, was verhindert, dass die Person wiedererweckt oder wiederbelebt werden kann, bis ihre wandelnde Leiche zerstört wird. Das Grauen der Seele, die in ihrem untoten Körper gefangen ist, treibt die Brut von Kyuss in den Wahnsinn.

Endlose Fäulnis. Bruten von Kyuss sind ein Ausdruck von Orcus' Wunsch, alles Leben in ein untotes Dasein zu transformieren. Sich selbst überlassen, wandert eine einzelne Brut von Kyuss ziellos umher. Stößt sie auf eine lebende Kreatur, greift sie diese an, um noch mehr ihrer unheiligen Art zu erschaffen. Gleichgültig ob sie verstreut oder geballt auftreten, vermehren sich Bruten exponentiell, wenn sie nicht aufgehalten werden.

Untote Natur. Bruten von Kyuss brauchen weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.



DÄMONEN

Dämonenfürsten erschaffen niedrigere Dämonen, um Chaos und Grauen im ganzen Multiversum zu verbreiten. Drei solche Dämonen sind hier beschrieben.

BABAU

Dämonen und Teufel ringen beständig um die Kontrolle über die Unteren Ebenen. In einer dieser Schlachten kämpften die Legionen der Erzteufelin Glasya gegen die brüllenden Horden des Dämonenfürsten Graz'zt. Es heißt, dass Glasya ihren Widersacher mit dem Schwert verwunden konnte und sich die ersten Babau dort erhoben, wo sein Blut zu Boden fiel. Ihr plötzliches Erscheinen half dabei, Glasya zu vertreiben und sicherte Graz'zts Platz als einen der einflussreichsten Dämonenfürsten des Abyss.

Ein Babau besitzt die Gerissenheit eines Teufels und die Blutrünstigkeit eines Dämons. Er hat ledrig schwarze Haut, die sich straff über seine hagere Gestalt spannt. Aus der Hinterseite seines langgezogenen Schädels ragt ein gekrümmtes Horn. Der gehässige Blick eines Babau vermag einer Kreatur die Kraft zu rauben.

SCHLUNDDÄMON

Schlunddämonen teilen Yeenoghus unersättlichen Hunger nach Gemetzel und frischem Fleisch. Ruht sich eine dieser Kreaturen 8 Stunden lang aus, gelangt alles, was sie verschlungen hat, direkt in den Wanst des Dämonenfürsten.

Schlunddämonen manifestieren sich bei Gnoll-Kriegsmeuten, für gewöhnlich nachdem sie mit einem Ritual beschworen wurden, in dem frisch abgeschlachtete Humanoide Yeenoghu als Opfer dargebracht werden. Die Gnolle befehligen sie nicht, die Dämonen begleiten die Kriegstrupps und greifen alles an, über das die Gnolle herfallen.

SHOOSUVA

Ein Shoosuva ist ein Hyänendämon, den Yeenoghu einem besonders mächtigen Gnoll zum Geschenk macht (in der Regel einem Reißzahn von Yeenoghu). Die Kreatur manifestiert sich, kurz nachdem eine Kriegsmeute einen großen Sieg davongetragen hat, und tritt aus einer wabernden, stinkenden Rauchwolke, wenn sie aus dem Abyss in diese Welt kommt. In der Schlacht schließt der Dämon seine sabbernden Kiefer um ein Opfer, während er mit dem Giftstachel an seinem Schwanz zuschlägt, um ein zweites zu Fall zu bringen. Eine Kreatur, die durch das Gift unbeweglich gemacht wurde, ist leichte Beute für die Gnolle.

Jeder Shoosuva ist an einen bestimmten Gnoll gebunden und kämpft an der Seite seines Meisters. Ein Gnoll, dem ein Shoosuva geschenkt wurde, genießt innerhalb der Kriegsmeute fast so hohes Ansehen wie ein Flind.

BABAU

Mittelgroßer Unhold (Dämon), 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; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angebotener Zauber für den Babau ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 11). Der Babau kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Babau führt zwei Nahkampfangriffe aus. Er kann außerdem vor oder nach diesen Angriffen seinen Schwächen den Blick einsetzen.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebsschaden.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 8 (1W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Schwächender Blick. Der Babau wählt eine Kreatur aus, die er sehen kann und die sich innerhalb von 6 m befindet. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg verursacht das Ziel für 1 Minute nur halben Schaden mit Waffen, die auf Stärke basieren. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



SCHLUNDDÄMON

Mittelgroßer Unhold (Dämon), 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, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Wüten. Wenn der Schlunddämon in seinem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann er eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend seiner halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W8 + 2) Stichschaden.



SHOOSUVA

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 110 (13W10 + 39)

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gnollisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Wüten. Wenn der Shoosuva in seinem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann er eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend seiner halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Shoosuva führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Schwanzstachel.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 26 (4W10 + 4) Stichschaden.

Schwanzstachel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 13 (2W8 + 4) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht vergiftet zu werden. Solange eine Kreatur vergiftet ist, ist sie außerdem gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

DINOSAURIER

Das *Monster Manual* (Monsterhandbuch) führt Spielwerte für verschiedene Arten von Dinosauriern auf. Dieser Abschnitt ergänzt sie um einige weitere.

BRONTOSAURUS

Dieser massive vierbeinige Dinosaurier ist so groß, dass die meisten Raubtiere ihn in Ruhe lassen. Sein gewaltiger Schwanz kann kleinere Bedrohungen vertreiben oder töten.

DEINONYCHUS

Dieser größere Vetter des Velociraptors tötet, indem er seine Beute mit den Klauen packt und zu fressen beginnt, solange sie noch am Leben ist.

DIMETRODON

Diese Echse mit dem charakteristischen Segelrücken findet man in vielen Gebieten, in denen Dinosaurier leben. Sie jagt an Küsten und im flachen Wasser, wobei sie eine ähnliche Rolle einnimmt wie ein Krokodil.

HADROSAURUS

Ein Hadrosaurus ist ein sich sowohl auf vier als auch zwei Beinen fortbewegender Pflanzenfresser, den man an seinem knöchigen Kopfkamm erkennen kann. Wenn er als Junges aufgezogen und entsprechend trainiert wird, kann er einen kleinen oder mittelgroßen Reiter tragen.

QUETZALCOATLUS

Dieser riesige Verwandte des Pteranodon hat eine Flügelspannweite von über 10 m. Auch wenn er sich wie ein Vierbeiner auf dem Boden bewegen kann, fühlt er sich in der Luft wohler.

STEGOSAURUS

Dieser kräftig gebaute Dinosaurier besitzt Reihen von Platten auf dem Rücken und einen flexiblen, stacheligen Schwanz, mit dem er sich gegen Raubtiere verteidigt. Für gewöhnlich lebt er in Herden aus unterschiedlich alten Tieren.

DIMETRODON

Mittelgroßes Tier, 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)

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

VELOCIRAPTOR

Dieser gefiederte Dinosaurier ist ungefähr so groß wie ein enormer Truthahn. Er ist ein aggressives Raubtier und jagt oft in Rudeln, um größere Beute zur Strecke zu bringen.

BRONTOSAURUS

Gigantisches Tier, 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)

AKTIONEN

Zertrampeln. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (5W8 + 5) Wuchtschaden, und dem Ziel muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 32 (6W8 + 5) Wuchtschaden.

DEINONYCHUS

Mittelgroßes Tier, 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)

Anspringen. Hat sich der Deinonychus mindestens 6 m in einer geraden Linie auf eine Kreatur zubewegt, ehe er sie mit einem Angriff seiner Klauen trifft, muss dem Ziel ein Stärkerettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten. Wenn das Ziel liegt, kann der Deinonychus eine Bonusaktion verwenden, um einen Biss-Angriff gegen es durchzuführen.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Hiebsschaden.



HADROSAURUS

Großes Tier, 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)

AKTIONEN

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W10 + 2) Wuchtschaden.

STEGOSAURUS

Riesiges Tier, 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)

AKTIONEN

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 26 (6W6 + 5) Stichschaden.

QUETZALCOATLUS

Riesiges Tier, 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)

Sturzflugangriff. Wenn der Quetzalcoatlus fliegt und sich im Sturzflug in gerader Linie mindestens 9 m auf ein Ziel zubewegt und dann mit einem Biss-Angriff trifft, verursacht der Angriff zusätzlich 10 (3W6) Schaden beim Ziel.

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

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 12 (3W6 + 2) Stichschaden.

VELOCIRAPTOR

Winziges Tier, 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)

Rudeltaktik. Der Velociraptor ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Velociraptors innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Hiebsschaden.

Diese Drow-Haustiere sind so anmutig und flink wie Bühnentänzer aus Waterdeep. Nur sind sie Mörder und Vollstrecker, vierarmige Rohlinge, die gebaut sind wie ein Oger. Das Leben ist nicht gerecht.

– Volo



DRAEGLOTH

Ein Draegloth ist eine Kreatur halb Drow, halb Glabrezu-Dämon, den eine Priesterin der Dunkel elfen auf die Welt bringt, nachdem sie ihn in einem unheiligen, gefährlichen Ritual empfangen hat. Sie sind mit Magie und körperlicher Kraft gesegnet und bleiben meist in den Diensten des Hauses ihrer Mutter, dessen Pläne sie mit ihrer Gier nach Zerstörung unterstützen und ihm so helfen, über seine Rivalen zu triumphieren.

Ein Draegloth ist ein vierarmiger Humanoider, groß wie ein Oger, mit purpurschwarzer Haut und gelb-weißem Haar. Zwei seiner Arme sind riesig, muskulös und enden in scharfen Klauen, die anderen beiden besitzen Größe und Form von Drow-Armen und können sehr geschickt sein. Auch wenn die Kreatur extrem stämmig ist, bewegt sie sich anmutig und lautlos wie ein Dunkel elf. Ihr Gesicht ist eindeutig dämonisch mit tierhaften Gesichtszügen, leuchtend roten Augen und einer verlängerten, hundeartigen Schnauze sowie einem Mund voller scharfer Zähne.

Segen für das Haus. Das Ritual zur Erschaffung eines Draegloths ist nur selten erfolgreich, aber wenn es gelingt, ist dies ein großes Ereignis, das von den Drow des Hauses als Zeichen von Lolths Gunst gewertet wird – und als Zeichen ihrer Missachtung der Rivalen der Familie, da diese nicht derartig beschenkt wurden. Die Geburt veranlasst die Anführer des Hauses, neue Angriffspläne gegen Konkurrenten zu schmieden für den Zeitpunkt, an dem der Draegloth voll ausgewachsen sein wird. Ein Draegloth spielt in den Vorhaben eines Hauses immer eine bedeutende Rolle, weil seine Fähigkeiten den Kampf gegen einen Widersacher zu entscheiden vermögen, der nicht über eine solche Kreatur verfügt.

Gehorsame Vollstrecker. Auch wenn er einen wichtigen Beitrag zum Erfolg seines Hauses leistet, kann ein Draegloth nicht über den Status eines geschätzten Sklaven oder Vertrauten einer Priesterin aufsteigen. Ehe ihm seine Pflichten zugewiesen werden, bringt man ihm bei, seine Rolle zu akzeptieren und die Autorität der Ranghöheren nicht infrage zu stellen. Draegloths widerstehen dieser Indoktrination instinktiv, doch die meisten leben ihre Frustration an den Feinden ihres Hauses aus. Ein Draegloth, der seinen Ehrgeiz nicht zu unterdrücken vermag, könnte sein Haus verlassen und eigene Ziele verfolgen. Ob diese rebellischen Kreaturen ein Teil von Lolths Plan sind, noch größeres Chaos zu säen, ist unklar.

Brutale Gerissenheit und dunkle Magie. Ein Draegloth liebt das Gefühl, Gegner mit seinen Klauen und Zähnen in Stücke zu reißen und die Magie zu nutzen, die durch seine Adern fließt. Die meisten sind zu ungeduldig, um sich auf komplizierte Taktiken einzulassen, doch einige lernen komplexe Zaubere, die noch mehr Schaden anrichten können.

DRAEGLOTH

Großer Unhold (Dämon), 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)

Feenblut. Der Draegloth ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen und kann nicht mit Magie in Schlaf versetzt werden.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubere für den Draegloth ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 11). Der Draegloth kann angeboren die folgenden Zaubere wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Dunkelheit*

Jeweils 1/Tag: *Feenfeuer, Tanzende Lichter, Verwirrung*

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Hiebsschaden.

DÜSTERLINGE

Uralte Legenden sprechen von einem Feenwesen, das einst die Sommerkönigin verriet. Sein wahrer Name wurde aus den Geschichtsbüchern gestrichen, doch die Erzählungen nennen ihn Dubh Catha, „Dunkle Krähe“. So groß war der Zorn der Sommerkönigin, dass sie alle Mitglieder seines Hauses verfluchte. Andere Feenwesen bezeichnen die Nachkommen von Dubh Catha als die Dubh Sith oder „Düsterlinge“ in der Gemeinsprache. Düsterlinge siedeln meist in abgelegenen Kavernen und Kammern unter den Städten anderer Völker. Von diesen Enklaven aus üben sie ihre Kunst als Diebe und Attentäter aus.

Das tödliche Licht. Der Fluch der Sommerkönigin lässt den Körper eines Düsterlings Licht aufsaugen, wodurch die Kreatur verdorrt, als würde sie schnell altern. Aus diesem Grund bedecken sie jeden Teil ihres Körpers, wenn sie Helligkeit ausgesetzt werden könnten. Das Licht, das ein Düsterling im Laufe seines Lebens absorbiert hat, brennt sich bei seinem Tod explosionsartig nach außen, was die Kreatur und viele ihrer Besitztümer einäschert.

Liebe zur Kunst. Trotz ihres Fluchs haben Düsterlinge noch eine starke Vorliebe für die Schönheit der Kunst. Ein Düsterling könnte es riskieren, einen Blick auf den Sonnenaufgang zu erhaschen oder eine winzige Kerze zu entzünden, um die Farben eines Gemäldes oder Edelsteins zu betrachten.

Ältesten-Transformation. Ein weiser und angesehener Düsterling kann sich für ein Ritual qualifizieren, durch das er zu einem Ältesten wird. Andere Älteste kennzeichnen den Anwärter mit leuchtenden Tätowierungen, um einen Teil des absorbierten Lichts aus dem Körper zu leiten. Ist das Ritual erfolgreich, nimmt der Düsterling eine hochgewachsene und schöne Gestalt an, wie die eines Elfen mit grauer Haut. Sollte das Ritual fehlschlagen, stirbt der Anwärter.

DÜSTERLING

Kleines Feenwesen, 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, Darkvision 36 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Todesfunke. Wenn der Düsterling stirbt, blitzt nicht-magisches Licht in einem Radius von 3 m auf, wobei sein Körper und alle Besitztümer, die nicht aus Metall bestehen oder magisch sind, zu Asche verbrennen. Alle Kreaturen in dem Bereich, die das helle Licht sehen können, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind zu werden.

Empfindlichkeit gegenüber Licht. Solange sich der Düsterling in hellem Licht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden. Ist der Düsterling bei seinem Angriffswurf im Vorteil, verursacht er zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden.



DÜSTERLING-ÄLTESTER

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)

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, Darkvision 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Todesblitz. Wenn der Düsterling-Älteste stirbt, blitzt magisches Licht in einem Radius von 3 m auf, wobei sein Körper und alle Besitztümer, die nicht aus Metall bestehen oder magisch sind, zu Asche verbrennen. Alle Kreaturen in dem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 7 (2W6) Punkte gleißenden Schaden und ist blind bis zum Ende ihres nächsten Zugs, wenn sie das Licht sehen kann. Ist der Rettungswurf erfolgreich, erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht geblendet.

AKTIONEN

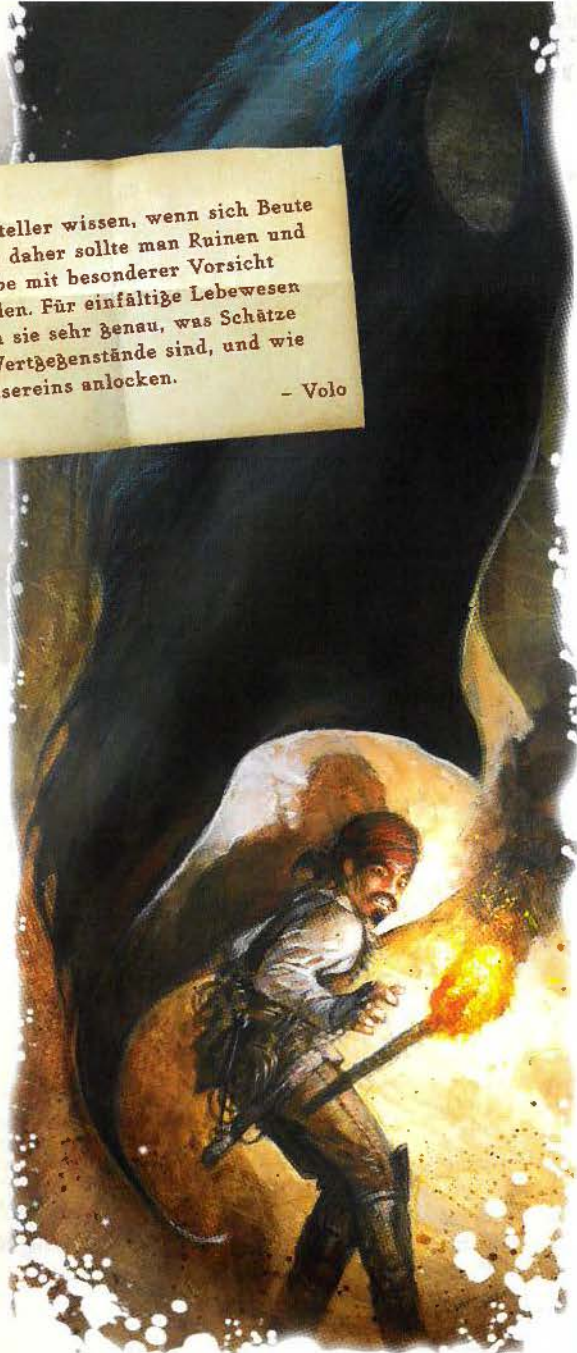
Mehrfachangriff. Der Düsterling-Älteste führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden. Ist der Düsterling-Älteste bei seinem Angriffswurf im Vorteil, verursacht er zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden.

Dunkelheit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Düsterling-Älteste zaubert *Dunkelheit*, ohne Komponenten zu benötigen. Sein Attribut zum Zaubern ist Weisheit.

Fallensteller wissen, wenn sich Beute nähert, daher sollte man Ruinen und Gewölbe mit besonderer Vorsicht erkunden. Für einfältige Lebewesen wissen sie sehr genau, was Schätze und Wertgegenstände sind, und wie sie unsereins anlocken.

– Volo



FALLENSTELLER

Ein Fallensteller ist eine mantarochenartige Kreatur, die in unterirdischen und natürlichen Umgebungen lauert. Sie ist in der Lage, die Farbe und Textur ihrer nach außen gewandten zähen Seite zu verändern, um sich der Umgebung anzupassen, während die weiche Innenseite selbst an Decken, Wänden oder Fußböden haftet. Der Fallensteller verharrt bewegungslos in seinem Jagdgebiet, während er darauf wartet, dass sich Beute nähert. Befindet sich ein Ziel in Reichweite, löst er sich von der Oberfläche und schlingt sich um sein Opfer, um es zu zerdrücken, zu ersticken und dann zu verdauen.

Vielseitige Tarnung. Da Fallensteller die Farbe und Textur ihrer Außenhaut an die Umgebung anzupassen vermögen, können sie optisch mit jeder Oberfläche verschmelzen, die aus Stein, Erde oder Holz besteht, sodass die Kreaturen nur bei sehr genauer Beobachtung auffallen. Zwar ist es ihnen nicht möglich, die Beschaffenheit von Gras oder Schnee nachzuahmen, aber sie können ihre Farbe angleichen und sich dann unter einer dünnen Schicht Pflanzen oder Schnee verstecken.

Stationäre Jäger. Die Kreatur muss ungefähr einmal pro Woche eine Mahlzeit in der Größe eines Halbblings zu sich nehmen, um zu überleben. Sie ist zufrieden damit, an einem Ort zu bleiben, wenn dieser sie konstant mit Nahrung versorgt. Somit sind Fallensteller eine Bedrohung in häufig besuchten Gewölbekorridoren und auf Routen durch die Wildnis, auf denen es viel Verkehr gibt. Bei wenig oder unzureichender Beute verfällt die Kreatur in einen Zustand der Starre, der Monate anhalten kann, doch ist sie sich nach wie vor bewusst, wenn Opfer nahen. Ein Fallensteller, der fast verhungert ist, könnte seinen Instinkten trotzen und sein altes Territorium verlassen, um mehr Beute zu finden.

Vorsicht vor Überresten. Hat er ein Opfer getötet, zersetzt und absorbiert der Fallensteller die fleischigen Teile, sodass Knochen, Metall, Schätze und andere unverdauliche Gegenstände übrig bleiben. Ein Fallensteller, der auf dem Boden seines Jagdgebiets lauert, kann diese Überreste mit seinem eigenen Körper bedecken, sodass sie wie Unregelmäßigkeiten auf der Oberfläche aussehen. Die Kreatur könnte sich auch an einer Wand oder Decke nahe ihrer letzten Beute verbergen und die Überreste als Köder verwenden. Eine Kreatur, die innehält, um die Knochen zu untersuchen und nach Wertgegenständen zu forschen, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit die nächste Mahlzeit des Fallenstellers.

FALLENSTELLER

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)

Bewegungsrate 3 m, klettern 3 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)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Fallensteller an einer Oberfläche haftet und bewegungslos bleibt, ist er fast nicht von seiner

Umgebung zu unterscheiden. Eine Kreatur, die ihn sehen kann und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 20 ablegt, bemerkt seine Anwesenheit.

Spinnenklettern: Der Fallensteller kann schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributswurf machen zu müssen.

AKTIONEN

Ersticken: Der Fallensteller bestimmt eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner, die er sehen kann und die sich innerhalb von 1,50 m befindet. Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht gepackt zu werden (SG 14 zum Entkommen). Bis der Haltegriff endet, erleidet das Ziel 17 (4W6 + 3) Punkte Wuchtschaden plus 3 (1W6) Punkte Säureschaden zu Beginn eines jeden seiner Züge. Solange das Ziel auf diese Weise gepackt ist, ist es festgesetzt, blind und droht zu ersticken. Der Fallensteller kann nur eine Kreatur auf einmal umschlingen.

FEUERMOLCHE

In Regionen mit heißen Quellen, vulkanischer Aktivität oder ähnlich heißen und feuchten Bedingungen kann man die Feuermolche finden. Diese humanoiden Amphibien leben in einer militaristischen Theokratie, die das elementare Feuer in seiner schlimmsten Verkörperung verehrt.

Streben nach Hitze. Feuermolche benötigen heißes Wasser, um zu leben und sich fortzupflanzen. Sie werden träge, sowohl geistig als auch körperlich, wenn sie eine Woche ohne feuchte Hitze verbracht haben. Langfristiger Mangel daran kann eine Feuermolch-Gemeinschaft zum Erliegen bringen, da die Kreaturen in Kältestarre verfallen und sich ihre Eier nicht mehr entwickeln.

Feuermolche graben nach Hitzequellen in der Erde, wie kochendem Schlamm und heißen Quellen, das sie ideale Orte für ihre Siedlungen darstellen. Durch Grabungen und Abbau schaffen sie Wohnraum und sichern sich einen großen Vorrat an Mineralien für andere Zwecke wie Verhüttung, Schmiedekunst und Alchemie. Jeder Hort umfasst ein Netzwerk aus Tunneln und Rohren, um heiße Flüssigkeiten in die ganze Siedlung zu leiten.

Die Alchemie, die ihr Volk praktiziert, konzentriert sich auf Feuer. Eine ihrer liebsten Mixturen ist eine Paste aus Schwefel, Mineralsalzen und Öl. Viele Feuermolche haben es sich zur Gewohnheit gemacht, diese Mischung zu kauen, da sie eine angenehme innere Wärme herbeiführt und ihnen erlaubt, einen kleinen Feuerball zu speien. Die meisten ihres Volkes tragen einen Behälter mit der Paste bei sich.

Religiös und militant. Gesellschaft und Kultur der Feuermolche basieren auf der Anbetung von Imix, dem Prinzen des Bösen Feuers. Diese Religiosität macht ihr Volk aggressiv, zornig und grausam. Hexenmeister des Imix lehren, dass Krieger, die diese Eigenschaften in der Schlacht unter Beweis stellen, vom Feuerprinzen berührt werden und in einen fast unaufhaltbaren Kampfrausch verfallen.

Hexenmeister des Imix befehlen die Krieger, die ihren Wort beweisen sollen, indem sie auf Plünderungen ausziehen und Schätze und Gefangene erbeuten. Nachdem die Hexenmeister das beste Raubgut als Gabe für Imix an sich genommen haben, wird die übrige Beute nach Leistung aufgeteilt. Gefangene, die keinen offensichtlichen Nutzen haben, werden Imix geopfert und dann gegessen. Wer dazu imstande scheint, unter Tage zu arbeiten und andere Aufgaben zu verrichten, wird für eine Weile als Sklave im Hort gehalten, ehe ihn dasselbe Schicksal erwartet.

Wenn Feuermolche in den Krieg ziehen, nicht nur auf einen gelegentlichen Überfall, machen sie keine Gefangenen. Ihr Ziel ist kein anderes als die vollständige Auslöschung ihrer Feinde – und die größte Feindschaft verspüren sie für andere ihrer Art. Begegnen sich zwei Gruppen von Feuermolchen, ist es wahrscheinlich, dass sie um das gleiche Territorium wetteifern, und für gewöhnlich ist ein blutiger Kampf die Folge.

Riesenschreiter. Feuermolche haben eine enge Beziehung zu einer Art monströser Bestie, von der sie glauben, dass Imix sie ihnen als Unterstützung geschickt hat. Dieser Glaube beruht auf der Fähigkeit der Kreatur, eine Wolke aus Flammen ausspeien zu können. Die Monster werden Riesenschreiter genannt und erscheinen vogel- und reptilienartig, sind aber weder das Eine noch das Andere. Feuermolche bieten den Kreaturen in ihren Horten einen sicheren Unterschlupf, Nahrung und Laichplätze, und die Schreiter vergelten ihnen diese Freundlichkeit, indem sie freiwillig als Reittiere für die Kriegerclique des Volkes dienen.



FEUERMOLCH-KRIEGER

Mittelgroßer Humanoider (Feuermolch), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)

Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)

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 Drakonisch, Ignal

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Amphibisch. Der Feuermolch kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Feuermolch führt zwei Angriffe mit seinem Krummsäbel aus.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Hiebsschaden.

Feuer spucken (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Feuermolch speit Feuer auf eine Kreatur innerhalb von 3 m. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 9 (2W8) Punkte Feuerschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

FÜR SIE IST ES IMMER EIN KAMPF BIS ZUM TOD, ALSO SOLLTE ES DAS AUCH FÜR DICH SEIN.

- ELMINSTER



RIESENSCHREITER

Große Monstrosität, neutral böse

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)

Feuerabsorption. Wenn der Riesenschreiter von einem Angriff mit Feuerschaden getroffen wird, erleidet er keinen Schaden und erhält Trefferpunkte in Höhe des halben verursachten Feuerschadens zurück.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Flammenentladung (Aufladung 5–6). Der Riesenschreiter speit eine Flammenwolke auf einen Punkt, den er sehen kann und der sich innerhalb von 18 m befindet. Jede Kreatur im Radius von 3 m um diesen Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 14 (4W6) Punkte Feuerschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Das Feuer breitet sich um Ecken aus und entzündet brennbare Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

FEUERMOLOCH, HEXENMEISTER VON IMIX

Mittelgroßer Humanoider (Feuermolch), 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 (durchdringt magische Dunkelheit), passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Ignal

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Der Feuermolch kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Feuermolch ist Charisma. Er kann beliebig oft *Magierrüstung* (nur Reichweite „selbst“) wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind.

Zauberwirken. Der Feuermolch ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt. Er kennt die folgenden Hexenmeisterzauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Göttliche Führung, Licht, Magierhand, Taschenspielerei*

1.–2. Grad (2 Zauberplätze des 2. Grades): *Brennende Hände, Flammenkugel, Höllischer Tadel, Sengender Strahl*

Segen des Imix. Wenn der Feuermolch einen Gegner auf 0 Trefferpunkte reduziert, erhält er 5 temporäre Trefferpunkte.

AKTIONEN

Morgenstern. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Stichschaden.



FLEGELSCHNECKE

Eine Flegelschnecke ist eine Kreatur der elementaren Erde, deren vielfarbiger Panzer hoch gehandelt wird. Jäger könnten ein falsches Gefühl der Sicherheit empfinden, wenn sie das schwerfällige, scheinbar nicht feindselige Wesen sehen. Kommt ihr allerdings eine Kreatur zu nahe, die groß genug ist, um eine Gefahr darzustellen, gibt die Flegelschnecke eine Entladung aus schillerndem Licht ab und greift mit ihren keulenartigen Tentakeln an.

Spur aus Schätzen. Wird eine Flegelschnecke in Ruhe gelassen, bewegt sie sich langsam über den Boden und verzehrt alles auf der Oberfläche, auch Felsen, Sand und Erde. Sie hält nur an, um sich an Kristallwucherungen und anderen großen Mineralienvorkommen zu laben. Die Kreatur hinterlässt eine schimmernde Schleimschicht, die schnell zu einer dünnen, fast transparenten Substanz aushärtet, die für die Schnecke unverdaulich ist. Dieses glasartige Material kann gesammelt und in Form geschnitten werden, um unterschiedlich klare Fensterscheiben zu erzeugen. Man kann es auch erhitzen und zu Glasgegenständen anderer Art verarbeiten. Einige Humanoide verdienen ihren Lebensunterhalt damit, Flegelschnecken zu folgen und das Glas zu sammeln.

DEN PANZER EINER FLEGELSCHNECKE VERARBEITEN

Ein Flegelschneckenpanzer wiegt ungefähr 250 Pfund. Er besitzt viele Anwendungsmöglichkeiten und kann, sofern er intakt ist, für 5.000 GM verkauft werden.

Viele Jäger begehren den Panzer wegen seiner antimagischen Eigenschaften. Ein geschickter Rüstungsschmied kann daraus drei Schilde herstellen. Für 1 Monat gewährt jeder Schild dem Träger das Merkmal Antimagischer Panzer der Schnecke. Schwindet die Magie des Schilds, bleibt ein exotischer, aber profaner Gegenstand zurück, der die perfekte Grundlage für ein Zauberabwehrschild ist.

Ein Flegelschneckenpanzer kann auch verwendet werden, um eine *Robe der schillernden Farben* herzustellen. Der Panzer wird zermahlen und zu den Pigmenten hinzugefügt, mit denen das Kleidungsstück gefärbt wird. Das Pulver ist zudem die materielle Komponente für das Ritual, mit dem die Robe verzaubert wird.

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 Blindsight 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Antimagischer Panzer. Die Schnecke ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber. Außerdem ist jede Kreatur, die einen Zaubenangriff gegen die Schnecke ausführt, bei ihrem Angriffswurf im Nachteil. Wenn der Schnecke ein Rettungswurf gegen einen Zauber gelingt oder ein Zaubenangriff sie verfehlt, wird mit einem W6 bestimmt, ob es zu einem zusätzlichen Effekt kommt:

1–2: Beeinflusst der Zauber ein Gebiet oder hat er mehrere Kreaturen zum Ziel, misslingt er und hat keinen Effekt. Betrifft der Zauber nur die Schnecke, hat er auf diese keinen Effekt und wird auf den Wirker zurückgeworfen, wobei der Zauberplatz, Zauberrrettungswurf-SG, Angriffsbonus und das Zauberattribut des Wirkers verwendet werden.

3–4: Kein zusätzlicher Effekt.

5–6: Der Panzer der Schnecke wandelt einen Teil der Magie in eine Entladung destruktiver Energie um. Jede Kreatur innerhalb von 9 m um die Schnecke muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet eine Kreatur 1W6 Punkte Energieschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Peitschende Tentakel. Die Flegelschnecke besitzt fünf peitschende Tentakel. Erleidet sie 10 oder mehr Schadenspunkte in einem einzigen Zug, stirbt einer der Tentakel ab. Bleibt auch nur ein Tentakel übrig, wachsen alle toten innerhalb von 1W4 Tagen nach. Wenn alle Tentakel sterben, zieht sich die Schnecke in ihren Panzer zurück, wodurch sie vollständige Deckung erhält, und beginnt zu jaulen. Das Geräusch kann auf 180 m gehört werden und endet nur, wenn die Schnecke 5W6 Minuten später stirbt. Heilmagie, die Gliedmaßen wiederherstellt, wie der Zauber *Regeneration*, kann ihren Tod verhindern.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Schnecke führt so viele Flegeltentakel-Angriffe aus, wie sie Tentakel besitzt, alle gegen dasselbe Ziel.

Flegeltentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

Schillernder Panzer (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Panzer schillert bis zum Ende des nächsten Zugs der Schnecke in verwirrendem, buntem Licht. Während dieser Zeit strahlt er in einem Radius von 9 m helles Licht aus sowie in weiteren 9 m dämmriges Licht. Kreaturen, die die Schnecke sehen können, sind im Nachteil bei Angriffswürfen gegen sie. Beim Einsatz der Fähigkeit muss jede Kreatur, die sich in dem hellen Licht befindet und die Schnecke sehen kann, einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht betäubt zu werden, bis das Licht endet.

Schützender Panzer: Die Schnecke zieht sich in ihren Panzer zurück und erhält einen Bonus von +4 auf ihre RK. Sie kann in ihrem Zug als Bonusaktion wieder aus dem Panzer kommen.

SIE RENNEN SICH ZU TODE UND
VERBREITEN CHAOS UND LEID SO SCHNELL,
WIE SIE RENNEN.

- ELMINSTER



FLINKLING

Flinklinge sausen durch die schaurigen, knorrigen Wälder, in denen die Feen des Winterhofs regieren, sowohl im Feywild als auch in der Welt der Sterblichen. Sie rennen so schnell, dass die Augen sie nicht erfassen können, und scheinen wenig mehr zu sein als ein verschwommenes Flimmern in der Luft.

Ein Flinkling ist ein kleines, schlankes Feenwesen und ähnelt einem schwächlichen Elfen mit scharfen, wilden Gesichtszügen. Seine kalten, grausamen Augen leuchten wie Juwelen.

Lebe schnell, stirb jung. Flinklinge verdanken ihre Existenz – und ihr Unglück – der Königin von Luft und Dunkelheit, der schrecklichen Herrscherin des Hofes der Abenddämmerung. Die Kreaturen, die zu den Flinklingen wurden, waren einst ein Volk von faulen, egoistischen Feenwesen und folgten dem Ruf ihrer Königin einmal zu oft zu spät. Um ihre Schritte zu beschleunigen und sie zu lehren, dem Willen ihrer Herrscherin zu folgen, ließ diese sie schrumpfen und vervielfachte ihr Lebenstempo. Der Fluch der Königin verlieh den Flinklingen ihre unglaubliche Geschwindigkeit, zwang ihnen aber auch die ruhelose Hast auf, mit der sie durch das Leben eilen – kein Flinkling wird älter als fünfzehn Jahre.

Zu schnell für Worte. Aus der Perspektive eines Flinklings ist die Welt der Sterblichen ein schwerfälliger Ort: Wirbelstürme kriechen gemächlich über die Erde, Regen sinkt zu Boden wie langsame Schneeflocken, Blitze bewegen sich schleppend von Wolke zu Wolke. Die träge und langweilige Welt scheint von schläfrigen Kreaturen bewohnt zu sein, deren tiefe, blökende Sprache keine Bedeutung hat.

Für andere Lebewesen ist ein Flinkling kaum wahrnehmbar schnell und ist nur als unbestimmter verschwommener Fleck zu erkennen, wenn er sich bewegt. Sein grausames Lachen klingt wie eine Salve schneller Staccatolaute, seine Sprache wie ein schrilles Quieken. Nur wenn ein Flinkling sich absichtlich verlangsamt, was er nicht gern tut, können andere Wesen ihn richtig sehen, hören und verstehen. Ein „stehender“ Flinkling ist niemals wirklich ruhig und bewegt sich ständig auf dem Fleck, als könnte er es kaum erwarten, wieder loszusausen.

Chaos, nicht Mord. Flinklinge besitzen ein launenhaftes Wesen, das gut zu ihrer überbordenden Energie passt. Sie denken so schnell, wie sie rennen, und haben immer etwas vor. Ein Flinkling verbringt den Großteil seiner Zeit damit, langsameren Kreaturen Streiche zu spielen. Sie lassen kaum eine Gelegenheit verstreichen, einer Person die Schnürsenkel zusammenzubinden, einen Schemel wegzuziehen, auf den sie sich gerade setzen will, oder einen Sattel zu lösen, wenn niemand hinschaut.

Solche Streiche sind jedoch mitnichten die Grenze ihrer bösartigen Schadenfreude. Zwar würden sie nie direkt einen Mord begehen, aber Flinklinge können ein Leben auf viele Arten ruinieren: Sie stehlen einen wichtigen Brief, klauen Münzen, die für die Armen gedacht waren, oder platzieren einen gestohlenen Gegenstand in jemandes Tasche. Flinklinge genießen es, Leid zu verursachen, das über bloße Streiche hinausgeht, besonders wenn die Schuld für ihre Taten anderen zugeschrieben wird und sie so für Zwietracht sorgen.

FLINKLING

Winziges Feenwesen, 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)

Verschwommene Bewegung. Angriffswürfe gegen den Flinkling sind im Nachteil, solange dieser nicht kampfunfähig oder festgesetzt ist.

Entrinnen. Wenn der Flinkling einem Effekt ausgesetzt ist, der ihm einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, erleidet er bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden oder die Hälfte, wenn der Wurf misslingt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Flinkling führt drei Angriffe mit seinem Dolch aus.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 8 (1W4 + 6) Stichschaden.

FROSCEMOTH

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 184 (16W12 + 80)

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)

Amphibisch. Der Froschemoth kann Luft und Wasser atmen.

Schockempfindlichkeit. Wird dem Froschemoth Blitzschaden zugefügt, erleidet er bis zum Ende seines nächsten Zugs mehrere Effekte: Seine Bewegungsrate wird halbiert, er erhält einen Malus von -2 auf seine RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe, er kann keine Reaktionen und Mehrfachangriffe nutzen und in seinem Zug nur entweder eine Aktion oder Bonusaktion verwenden, nicht beides.

AKTIONEN

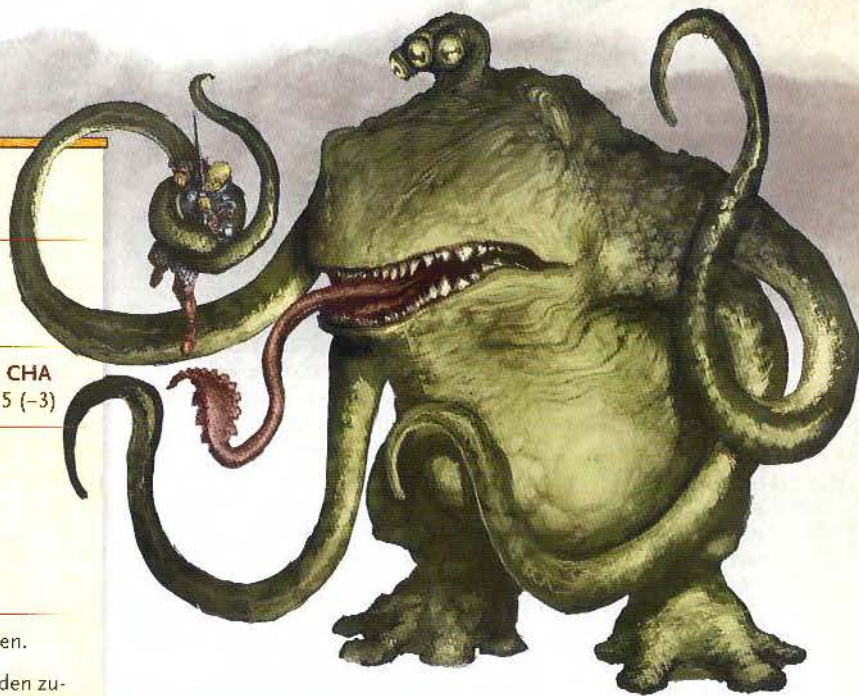
Mehrfachangriff. Der Froschemoth führt zwei Angriffe mit seinen Tentakeln aus. Zusätzlich kann er seine Zunge oder seinen Biss verwenden.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 16 zum Entkommen), wenn seine Größenkategorie riesig oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, kann der Froschemoth diesen Tentakel nicht auf ein anderes Ziel verwenden. Der Froschemoth besitzt vier Tentakel.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (3W10 + 6) Stichschaden, und das Ziel wird verschluckt, wenn seine Größenkategorie mittelgroß oder kleiner ist. Die verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Froschemoths und erleidet 10 (3W6) Punkte Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Monsters.

Der Wanst des Froschemoths kann bis zu zwei Kreaturen auf einmal aufnehmen. Wenn das Monster in einem Zug 20 oder mehr Punkte Schaden durch eine Kreatur in seinem Inneren erleidet, muss ihm am Ende des Zugs ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hochzuwürgen. Hochgewürgte Kreaturen landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Froschemoth. Stirbt das Monster, sind verschluckte Kreaturen nicht länger festgesetzt und können 3 m ihrer Bewegungsrate verwenden, um sich liegend aus dem Kadaver zu befreien.

Zunge. Der Froschemoth wählt eine mittelgroße oder kleinere Kreatur aus, die er sehen kann und die sich innerhalb von 6 m befindet. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem Misserfolg wird es in einen freien Bereich innerhalb von 1,50 m zum Froschemoth gezogen und dieser führt als Bonusaktion einen Biss-Angriff gegen die Kreatur durch.



FROSCEMOTH

Der in Sümpfen hausende Froschemoth ist ein amphibisches Raubtier von der Größe eines Elefanten. Er besitzt vier Tentakel, eine dicke gummiartige Haut, ein Maul voller Reißzähne und mit einer Greifzunge sowie einen ausfahrbaren Augenstiel mit drei Glubschaugen, die in unterschiedliche Richtungen blicken.

Außerweltliches Wesen. Froschemoths sind Kreaturen, die nicht von dieser Welt stammen. Ein Tagebuch, das angeblich vor langer Zeit von einem Magier namens Lum dem Wahnsinnigen verfasst wurde, beschreibt seltsame, zylindrische Kammern aus Metall, die unter der Erde vergraben waren und aus denen die Froschemoths kletterten. Allerdings gibt es keine verlässlichen Berichte über die Lage eines solchen Orts.

Von Geburt an hungrig. Alle paar Jahre kann ein Froschemoth befruchtete Eier legen, ohne sich paaren zu müssen. Die Kreatur kümmert sich nicht um ihr Gelege und frisst die Schlüpflinge mitunter sogar. Das Überleben der Jungen hängt oft davon ab, dass ihr Erzeuger sie aus Desinteresse allein lässt. Ein neugeborener Froschemoth wächst innerhalb von Monaten zu voller Größe heran, indem er wahllos andere Kreaturen in seinem Sumpfrevier jagt. Er lernt, seinen gewaltigen Körper in trüben Tümpeln zu verstecken, wobei nur der Augenstiel aus dem Wasser ragt, um nach Beute Ausschau zu halten. Kommt potenzielle Nahrung in seine Reichweite, bricht der Froschemoth aus seinem Tümpel hervor und schlägt mit Tentakeln und Zunge um sich. Er ist in der Lage, mehrere Ziele auf einmal anzugreifen und sie auf Abstand zu halten, während er gleichzeitig seine Zunge um ein anderes windet, es heranzieht und verschlingt.

Von Bullywugs verehrt. Trifft ein Bullywug-Stamm auf einen Froschemoth, behandeln die Kreaturen ihn als Gott und tun alles, um das Monster in ihren Hort zu locken. Ein Froschemoth kann (in gewisser Weise) gezähmt werden, indem man ihm Nahrung anbietet. Außerdem vermögen Bullywugs auf grundlegender Ebene mit ihm zu kommunizieren, sodass die Kreatur vielleicht nur einige von ihnen frisst, ehe sie den anderen folgt. Der Stamm sammelt Nahrung als Tribut für die Kreatur, errichtet ihr eine bequeme Behausung, beschützt sie fanatisch vor jeder Gefahr und versucht dafür zu sorgen, dass alle jungen Froschemoths überleben.

GEDANKENSCHINDER

Drei Mitglieder der grauvollen Familie der Illithiden werden im Folgenden vorgestellt und ergänzen den Eintrag zum Gedankenschinder im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

ALHOON

Gedankenschinder, die arkane Magie verwenden, werden als Abweichler verstoßen und aus der ewigen Symbiose mit dem Ältestengehirn ausgeschlossen. Die Macht eines Lichs zu erlangen, stellt für sie eine Möglichkeit dar, der Endgültigkeit des Todes zu entkommen, doch dieser Pfad ist lang und einsam. Alhoons sind Gedankenschinder, die eine Abkürzung wählen.

Arkane Versuchung. Ältestengehirne verbieten den Mitgliedern ihrer Kolonie, magische Kräfte außer Psionik zu verwenden, allerdings ist dies kein Verbot, das sie oft erzwingen müssen. Illithiden dulden keine Meister außer Angehörigen ihres eigenen Volkes, und so liegt es nicht in ihrer Natur, vor einem Gott oder andersweltlichen Schutzherrn die Knie zu beugen. Arkane Magie jedoch ist eine seltene, aber verlockende Versuchung.

Die Seiten eines Zauberbuchs sieht manch ein Illithid als System, mit dem er Autorität erlangen kann. In den Schriften des Magiers, der es verfasst hat, mag die Kreatur das Wirken eines hochintelligenten Verstands erkennen. Zwar reagieren die meisten Gedankenschinder, die ein Zauberbuch finden, mit Abscheu oder Gleichgültigkeit, aber für manche stellt es das Tor zu einer neuen Denkweise dar.

Für eine Weile kann das Studium solcher verbotenen Texte vor anderen Illithiden und sogar dem Ältestengehirn verborgen werden. Zuerst wird sich das Verständnis der Magie dem Verstand des Gedankenschinders wie ein lebendes Ding entziehen. Doch irgendwann folgt die Erkenntnis, und der Arkanist muss akzeptieren, dass sein abweichendes Verhalten niemals geduldet werden wird, und aus der Kolonie flüchten, wenn ihm sein Leben lieb ist.

Existenzielle Furcht. Geflohene Arkanisten, die in den Genuss der Freiheit außerhalb der Kolonie kommen, reagieren auf verschiedene Arten. Einige isolieren sich und legen Wert auf ihre Privatsphäre, andere treten mit ähnlich denkenden Wesen in Kontakt, wieder andere streben nach der Herrschaft über eine Kolonie, wie sie sonst nur einem Ältestengehirn zusteht. Unabhängig von seinen persönlichen Neigungen muss sich jeder Arkanist der folgenden Tatsache stellen: Wenn er stirbt, wird er sich nicht der Heerschar von Bewusstseinen im Ältestengehirn anschließen. Der Verstand eines Abweichlers würde niemals als Teil eines Kollektivs akzeptiert werden. Für ihn bedeutet der Tod das endgültige Ende.

Schreckliche Erlösung. Die Existenz als Lich stellt einen Ausweg dar und bietet die Aussicht, für immer Wissen sammeln zu können. Da sich Gedankenschinder von den Gehirnen anderer Personen ernähren, hat der Arkanist nicht die geringsten Bedenken, Seelen in ein Seelengefäß zu sperren. Das einzige Problem ist, mit welcher Methode er sein Ziel zu erreichen vermag. Viele geflohene Arkanisten würden alles geben, um dieses Geheimnis zu ergründen. Für gewöhnlich muss ein arkaner Zauberkrieger den Gipfel seiner Macht erreicht haben, um ein Lich werden zu können – etwas, das für viele Gedankenschinder weit außerhalb ihrer Reichweite liegt.

Mit dieser schrecklichen Tatsache konfrontiert, verwebte vor langer Zeit eine Gruppe von neun Abweichlern arkane Magie mit Psionik und schuf so einen neuen Weg. Diese neun nannten sich die Alhoon, und seitdem werden alle, die in ihre Fußstapfen treten, mit diesem Namen bezeichnet.

Ein psionisches Geheimnis. Gemeinsam sind Alhoons dazu in der Lage, einen sogenannten Anhänger der gefangenen Gedanken zu erschaffen, einen faustgroßen Behälter aus Silber, Smaragd und Amethyst. Der Prozess erfordert mindestens

drei Gedankenschinder-Arkanisten und die gleiche Zahl von Seelen lebender Wesen, die in einem dreitägigen Ritual der Zauberei und psionischen Vereinigung geopfert werden. Ist das Ritual vollzogen, empfangen die Gedankenschinder ihren Untod mit offenen Armen und werden zu Alhoons.

Zu Beginn ist ein Alhoon schwer von einem gewöhnlichen Illithiden zu unterscheiden. Der offensichtlichste Unterschied ist, dass die allgegenwärtige Schleimhülle der Gedankenschinder fehlt. Ohne diesen Schutz wird die Haut des Alhoon trocken und reißt auf. Seine Augen sehen verdorrt und eingefallen aus. Für jene, die noch nie einen Illithiden gesehen haben, sind diese Anzeichen nicht sehr auffällig. In kürzester Zeit allerdings verwelkt das Fleisch des Untoten, und in seinen leeren Augenhöhlen leuchten Nadelspitzen aus Licht wie bei anderen Lichs.

Empfindliche Unsterblichkeit. Im Gegensatz zum Seelengefäß eines wahren Lichs stellt der Anhänger der gefangenen Gedanken den Alhoon nicht wieder her, wenn dieser vernichtet wird. Stattdessen wird sein Verstand in den Anhänger übertragen, wo er in Zwiesprache mit anderen gefangenen Alhoon-Bewusstseinen steht sowie mit den Seelen der Geopferten.

Der Zustand des Untodes, den ein Illithid durch den Anhänger der gefangenen Gedanken erlangt, hält nur so lange an, wie das Leben des ausgewählten Opfers dauerte. Somit genießt ein Alhoon, der einen 200 Jahre alten Elfen als Opfer darbrachte, eine viel längere Existenz als jener, der eine Person im Alter von 35 Jahren aussuchte. Alhoons können ihr unheiliges Dasein verlängern, indem sie das Ritual mit neuen Opfern wiederholen und deren Lebensdauer der ihren hinzufügen.

Die Zerstörung eines Anhängers der gefangenen Gedanken löscht alle aus, die darin eingekerkert sind. Daher arbeiten Alhoons oft zusammen, um komplexe Schutzvorrichtungen für den Anhänger und ihren bevorzugten Ritualort zu erschaffen. Manchmal wird der Anhänger einem einzigen Alhoon anvertraut, doch das ist gefährlich und mit einem großen Risiko behaftet. Jeder, der den Anhänger der gefangenen Gedanken hält, ist im Vorteil bei Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen gegen Alhoons, die mit seiner Erschaffung in Verbindung stehen. Diese Alhoons wiederum sind im Nachteil bei Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen gegen den Träger. Außerdem ist der Träger in der Lage, telepathisch mit den darin gefangenen Seelen zu kommunizieren, ebenso wie Alhoons im Anhänger auf diese Weise den Träger kontaktieren können. Eine Kreatur, die im Besitz des Anhängers ist, kann die Kommunikation mit den Alhoons nicht unterbinden, aber die gefangenen Seelen zum Schweigen bringen.



ALHOON

Mittelgroßer Untoter, jede böse Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 120 (16W8 + 48)

Bewegungsrate 9 m

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

Schadensresistenzen Gift; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, bezaubert, gelähmt, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

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

Angeborenes Zauberverwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Alhoon ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Komponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen, Schweben*

Jeweils 1/Tag: *Monster beherrschen, Ebenenwechsel* (nur Reichweite „selbst“)

Zauberverwirken. Der Alhoon ist ein Zauberverwirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberverwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Der Alhoon hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kalte Hand, Magierhand, Schockgriff, Tanzende Lichter, Taschenspielerie*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild, Selbstverkleidung*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Spiegelbilder, Unsichtbarkeit, Sengender Strahl*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz, Fliegen, Gegenzauber*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Evards Schwarze Tentakel, Tödliches Phantom, Verwirrung*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Energiewand, Erinnerung verändern*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Auflösung, Kugel der Unverwundbarkeit*

Widerstand gegen Vertreibung. Der Alhoon ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben.

AKTIONEN

Kalte Hand. Nahkampf-Zaubenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Kälteschaden.

Gedankenschlag (Aufladung 5–6). Der Alhoon gibt auf magische Weise psychische Energie in einem Kegel von 18 m ab. Jeder Kreatur in dem Bereich muss ein Intelligenzrettungswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht 22 (4W8 + 4) Punkte psychischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute betäubt zu werden. Die Kreatur kann diesen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf ihr bei einem Erfolg beenden.

VARIANTE: GEDANKENSCHINDER-LICH (ILLITHILICH)

Den Pfad zum wahren Licht können nur die mächtigsten Magier der Gedankenschinder beschreiten, da er die Fähigkeit erfordert, ein Seelengefäß zu erschaffen und den Zauber *Einkerkerung* zu wirken. Ein Gedankenschinder-Lich nutzt die Spielwerte des Lichts (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) mit folgenden Anpassungen:

- Er hat einen Herausforderungsgrad von 22 (41.000 EP).
- Er spricht die Tiefensprache sowie die Gemeinsprache der Unterreiche und beherrscht Telepathie mit einer Reichweite von 36 m.
- Er besitzt die Merkmale Magieresistenz und Angeborenes Zauberverwirken (Psionik) sowie die Aktionsoptionen Tentakel, Gehirn entnehmen und Gedankenschlag (alle unten beschrieben). Solange der Gedankenschinder-Lich sein Seelengefäß mit gefangenen Seelen speist, behält er die Fähigkeiten, seine Tentakel einzusetzen und Gehirne zu entnehmen.
- Seine Auswahl an legendären Aktionen (unten beschrieben) unterscheidet sich von der eines gewöhnlichen Lichts.

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

Angeborenes Zauberverwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Lich ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 20). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Komponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen, Schweben*

Jeweils 1/Tag: *Monster beherrschen, Ebenenwechsel* (nur Reichweite „selbst“)

AKTIONEN

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 21 (3W10 + 5) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur der Größenskategorie groß oder kleiner ist, ist es gepackt (SG 15 zum Entkommen) und muss einen erfolgreichen Intelligenzrettungswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht betäubt zu werden, bis der Haltegriff endet.

Gehirn entnehmen. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein kampfunfähiger Humanoider, der vom Gedankenschinder gepackt ist. *Treffer:* 55 (10W10) Stichschaden. Wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, tötet der Gedankenschinder es, indem er sein Gehirn entfernt und verzehrt.

Gedankenschlag (Aufladung 5–6). Der Lich gibt auf magische Weise psychische Energie in einem Kegel von 18 m ab. Jeder Kreatur in dem Bereich muss ein Intelligenzrettungswurf gegen SG 18 gelingen, um nicht 27 (5W8 + 5) Punkte psychischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute betäubt zu werden. Die Kreatur kann diesen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf ihr bei einem Erfolg beenden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Gedankenschinder-Lich erhält die folgenden Optionen für legendäre Aktionen, welche die legendären Aktionen des gewöhnlichen Lichts vollständig ersetzen.

Tentakel. Der Lich führt einen Angriff mit seinen Tentakeln aus. **Gehirn entnehmen (kostet 2 Aktionen).** Der Lich verwendet Gehirn entnehmen.

Gedankenschlag (kostet 3 Aktionen). Der Lich lädt seinen Gedankenschlag auf und verwendet ihn.

Zauber wirken (kostet 1–3 Aktionen). Der Lich verbraucht einen Zaubersplatz und wirkt einen Zauber des 1., 2. oder 3. Grades, den er vorbereitet hat. Dies kostet ihn 1 legendäre Aktion pro Grad des Zaubers.



ÄLTESTENGEHIRN

Das Ältestengehirn, Inbegriff der Macht der Illithiden, hockt in einem Becken zähflüssigen Salzwassers und berührt die Gedanken von Kreaturen nah und fern. Es zeichnet auf der Leinwand ihres Geistes, schreibt Gedanken um und formt ihre Träume.

Psychische Infiltratoren. Wenn sich ein Ältestengehirn in einen Verstand einnistet, verändert es die Wahrnehmung der Kreatur und täuscht ihre Sinne, sodass sie die Realität nach den Vorstellungen des Illithiden sieht, hört, schmeckt und fühlt. Auf große Entfernung kann es unbewusste Suggestionen einpflanzen oder subtil Träume beeinflussen, um Kreaturen in eine Richtung zu lenken, die dem großen Plan zuträglich ist.

Setzt sich eine tückische Einflüsterung nicht fest, übt das Ältestengehirn seinen Einfluss direkter aus. Es übernimmt die Kontrolle über einen resistenten Verstand und kontrolliert den Körper der Kreatur wie eine Marionette. Im seltenen Fall eines standhaften Wesens, das sich ihnen zu widersetzen vermag oder sie angreift, senden Ältestengehirne überwältigende Entladungen psychischer Energie aus, um den Verstand der unverschämten Person zu zermalmern, sodass von ihr nur eine geistlose, sabbernde Hülle übrig bleibt.

Verschlinger der Gedanken. Ein Ältestengehirn ernährt sich, indem es die Gehirne anderer Kreaturen verzehrt. Wenn die Illithiden, die es bewachen und pflegen, ihm nicht direkt Mahlzeiten bringen, streckt es seine Gedanken gierig tastend aus und zwingt Kreaturen geistig, zu ihm zu kommen, damit es fressen kann.

Wenn ein Gedankenschinder stirbt, wird dem Ältestengehirn der Inhalt seines Schädels dargereicht. Mit dem Gehirn des Illithiden absorbiert die Kreatur all seine Kenntnisse und Erfahrungen. Auf diese Weise mehrt das Ältestengehirn beständig sein Wissen und vereint die Gedanken und Eindrücke der Kolonie zu einem großen Ganzen. Gedankenschinder betrachten diese Einheit als heiligen Zustand, ebenso wie die Anhänger einer Gottheit ein ewiges Jenseits sehen – denn ein Ältesten-

gehirn vermag die Persönlichkeit eines jeden Illithiden zurückzurufen, dessen Hirn es absorbiert hat.

Schwarmverstand. Mitglieder anderer Völker nennen die Kreatur Ältestengehirn, weil sie den zentralen Kommunikationsknoten für eine gesamte Kolonie von Gedankenschindern darstellt, wie das Gehirn eines lebenden Organismus. Verbunden mit ihrem Ältestengehirn kann die Kolonie wie ein Körper agieren, als wären alle Illithiden die Finger einer Hand.

Uneingeschränktes Ego. Jedes Ältestengehirn betrachtet sich und seine Begierden als die wichtigsten Dinge im Multiversum, und die Gedankenschinder seiner Kolonie nur als Erweiterungen seines Willens. Aber keine zwei Ältestengehirne sind gleich, und jedes regiert nach seiner eigenen Persönlichkeit und seinem Stand von Wissen und Erfahrung. Einige Ältestengehirne herrschen als übermächtige Tyrannen, andere treten wohlwollender auf als Gelehrte, Ratgeber und Wissensspeicher für die Gedankenschinder, die sie beschützen und ernähren.

Die Ambitionen eines Ältestengehirns werden immer von seiner relativen Unbeweglichkeit eingeschränkt. Auch wenn seine telepathischen Sinne meilenweit reichen, ist jede körperliche Bewegung gefährlich. Wird ein Ältestengehirn aus seinem Salzwasserbassin gezwungen, geht es schnell zugrunde, und es in seinem Becken durch qualvoll enge Tunnel zu transportieren, erweist sich oft als schwierig oder gar unmöglich.

DER HORT EINES ÄLTESTENGEHIRNS

Der Hort eines Ältestengehirns liegt immer tief im Herzen einer Gedankenschinderkolonie. Die Kreatur haust in einem schwach beleuchteten Bassin, gefüllt mit fauligem, abgestandnem Salzwasser, das mit ihren Lebenssäften und psionischer Energie durchdrungen ist.

HORTAKTIONEN

Wenn ein Ältestengehirn in seinem Hort kämpft, kann es Hortaktionen verwenden. Bei Initiative 20 (es verliert jeden eventuellen Gleichstand) führt es eine Hortaktion aus mit einem der folgenden magischen Effekte, wobei kein Effekt zwei Runden in Folge genutzt werden darf:

- Das Ältestengehirn wirkt *Energiewand*.
- Das Ältestengehirn wählt eine verbündete Kreatur aus, die es sehen kann und die sich innerhalb von 36 m befindet. Das Ziel hat eine blitzartige Inspiration und ist im Vorteil bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf, den es vor Ende seines nächsten Zugs ausführt. Wenn das Ziel diesen Vorzug nicht nutzen kann oder will, geht die Inspiration verloren.
- Das Ältestengehirn wählt eine Kreatur innerhalb von 36 m, die es sehen kann, und zwingt sie mit purer Willenskraft, an ihrem Ort zu verharren. Dem Ziel muss ein Charismaretungswurf gegen SG 18 gelingen, sonst ist es außerstande, seinen aktuellen Bereich zu verlassen. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

REGIONALE EFFEKTE

Das Gebiet im Umkreis von 7,5 km um ein Ältestengehirn wird von der psionischen Präsenz der Kreatur verändert, was einen oder mehrere der folgenden Effekte erzeugt:

- Kreaturen innerhalb von 7,5 km um ein Ältestengehirn fühlen sich, als würden sie verfolgt werden, auch wenn das nicht der Fall ist.
- Das Ältestengehirn kann alle telepathischen Gespräche im Umkreis von 7,5 km belauschen. Die Kreatur, die einen Kontakt aufbaut, legt einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 18 ab, wenn der telepathische Kontakt entsteht. Bei einem Erfolg ist sich die Kreatur bewusst, dass jemand die Konversation belauscht. Rückschlüsse auf die Natur des Lauschenden sind nicht möglich. Außerdem kann das Ältes-

tengehirn nicht an dem telepathischen Gespräch teilhaben, sollte es keine psychische Verbindung mit der Kreatur aufgebaut haben, die den Kontakt angestoßen hat.

- Alle Kreaturen, mit denen das Ältestengehirn eine psychische Verbindung eingegangen ist, hören ein schwaches, unverständliches Flüstern in den Tiefen ihres Verstands.

ÄLTESTENGEHIRN

Große Aberration, 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, Tiefensprache und Gemeinsprache der Unterreiche, kann aber nicht sprechen; Telepathie 7,5 km

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Kreaturesinn. Das Ältestengehirn ist sich der Präsenz jeder Kreatur innerhalb von 7,5 km bewusst, wenn diese einen Intelligenzwert von 4 oder höher besitzt. Es kennt die Entfernung und Richtung zu jeder Kreatur sowie ihren Intelligenzwert, kann aber nicht mehr als das spüren. Eine Kreatur, die von *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt wird, kann auf diese Weise nicht wahrgenommen werden.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für das Ältestengehirn ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 18). Es kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Komponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Schweben*

Jeweils 1/Tag: *Monster beherrschen*, *Ebenenwechsel* (nur Reichweite „selbst“)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn dem Ältestengehirn ein Rettungswurf misslingt, kann es bestimmen, dass er ihm stattdessen gelungen ist.

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

Telepathischer Knotenpunkt. Das Ältestengehirn ist in der Lage, eine telepathische Verbindung mit bis zu zehn Kreaturen auf einmal aufzubauen und Konversationen mit ihnen zu führen. Es kann den Kreaturen erlauben, einander telepathisch zu hören, solange sie auf diese Weise verbunden sind.

AKTIONEN

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 20 (4W8 + 2) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur der Größenkategorie riesig oder kleiner ist, ist es gepackt (SG 15 zum Entkommen) und erleidet 9 (1W8 + 5) Punkte psychischen Schaden zu Beginn eines jeden seiner Züge, bis der Haltegriff endet. Das Ältestengehirn kann bis zu vier Ziele auf einmal packen.

Gedankenschlag (Aufladung 5–6). Das Ältestengehirn sendet eine Welle überwältigender psychischer Energie aus. Kreaturen nach

Dieses psychische Rauschen sind die verstreuten Gedanken des Ältestengehirns, vermischt mit denen aller Kreaturen, mit denen es verbunden ist.

Wenn das Ältestengehirn stirbt, enden diese Effekte augenblicklich.

Wahl des Ältestengehirns, die sich im Umkreis von 18 m befinden, müssen einen erfolgreichen Intelligenzrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 32 (5W10 + 5) Punkte psychischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute betäubt zu werden. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf ihm bei einem Erfolg beenden.

Psychische Verbindung. Das Ältestengehirn wählt eine kampfunfähige Kreatur aus, die es mit seinem Merkmal Kreaturesinn wahrnehmen kann, und baut eine psychische Verbindung mit ihr auf. Bis diese Verbindung endet, kann das Ältestengehirn alles wahrnehmen, was das Ziel wahrnimmt. Ist die Kreatur nicht mehr kampfunfähig, wird sie sich des Umstands bewusst, dass etwas mit ihrem Verstand verbunden ist. Das Ältestengehirn kann die Verbindung jederzeit beenden (keine Aktion erforderlich). Das Ziel kann in seinem Zug eine Aktion für den Versuch aufwenden, die psychische Verbindung zu trennen, was ihm mit einem erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 18 gelingt, wobei es jedoch 10 (3W6) Punkte psychischen Schaden erleidet. Die Verbindung endet ebenfalls, wenn die Kreatur und das Ältestengehirn mehr als 7,5 km voneinander entfernt sind, was keine Folgen für das Ziel hat. Das Ältestengehirn kann psychisch mit bis zu zehn Kreaturen auf einmal verbunden sein.

Gedanken spüren. Das Ältestengehirn wählt eine Kreatur aus, mit der es eine psychische Verbindung besitzt. Es erhält Einblicke in die Denkweise des Ziels, seinen Gefühlszustand und Gedanken, die in seinem Verstand vorherrschend sind (auch Dinge, die das Ziel liebt, hasst oder über die es sich sorgt). Das Ältestengehirn kann einen Wurf auf Charisma (Täuschen) mit Vorteil ausführen, um den Verstand des Ziels zu überzeugen, dass er eine bestimmte Vorstellung glaubt oder eine Emotion empfindet. Das Ziel widersetzt sich dem Versuch mit Weisheit (Motiv erkennen). Ist das Ältestengehirn erfolgreich, glaubt die Kreatur die Täuschung für 1 Stunde oder bis ihr Beweise für die Lüge präsentiert werden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Das Ältestengehirn kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei es aus den unten beschriebenen auswählt. Es kann nur 1 legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Das Ältestengehirn erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Tentakel. Das Ältestengehirn führt einen Angriff mit seinen Tentakeln aus.

Konzentration brechen. Das Ältestengehirn wählt eine Kreatur innerhalb von 36 m aus, mit der es eine psychische Verbindung besitzt. Es bricht die Konzentration der Kreatur auf einen Zauber, den sie gewirkt hat. Die Kreatur erleidet 1W4 Punkte psychischen Schaden pro Grad des Zaubers.

Psychischer Impuls. Das Ältestengehirn wählt eine Kreatur innerhalb von 36 m aus, mit der es eine psychische Verbindung besitzt. Feinde des Ältestengehirns innerhalb von 3 m um die Kreatur erleiden 10 (3W6) Punkte psychischen Schaden.

Psychische Verbindung durchtrennen. Das Ältestengehirn wählt eine Kreatur innerhalb von 36 m aus, mit der es eine psychische Verbindung besitzt, und beendet diese abrupt. Die Kreatur ist dadurch bis zum Ende ihres nächsten Zugs im Nachteil bei allen Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen.

ULITHARID

Große Aberration, 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 Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 3 km

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Kreaturesinn. Der Ulitharid ist sich der Präsenz jeder Kreatur innerhalb von 3 km bewusst, wenn diese einen Intelligenzwert von 4 oder höher besitzt. Es kennt die Entfernung und Richtung zu jeder Kreatur sowie ihren Intelligenzwert, kann aber nicht mehr als das spüren. Eine Kreatur, die von *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt wird, kann auf diese Weise nicht wahrgenommen werden.

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

Psionischer Knotenpunkt. Wenn ein Ältestengehirn eine psychische Verbindung mit dem Ulithariden aufbaut, kann es dies auch mit jeder anderen Kreatur, die der Ulitharid mit seinem Merkmal Kreaturesinn wahrnimmt. Eine solche Verbindung endet, wenn sich die Kreatur außerhalb der telepathischen Reichweite sowohl des Ulithariden als auch des Ältestengehirns befindet. Der Ulitharid kann seine psychische Verbindung mit dem Ältestengehirn unabhängig von der Entfernung aufrechterhalten, solange sich beide auf derselben Existenzebene befinden. Ist der Ulitharid mehr als 7,5 km vom Ältestengehirn entfernt, kann er die psychische Verbindung jederzeit trennen (dazu ist keine Aktion notwendig).

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Ulithariden ist Intelligenz (Zauberrettungswurf: SG 17). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Komponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Schweben*

Jeweils 1/Tag: *Ausspähung*, *Böser Blick*, *Ebenenwechsel* (nur Reichweite „selbst“), *Massen-Einflüsterung*, *Monstere beherrschen*, *Schwachsinn*, *Telekinese*, *Trugbild projizieren*, *Verwirrung*

AKTIONEN

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 27 (4W10 + 5) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner ist, ist es gepackt (SG 14 zum Entkommen) und muss einen erfolgreichen Intelligenzrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht betäubt zu werden, bis der Haltegriff endet.

Gehirn entnehmen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein kampfunfähiger Humanoider, der vom Ulithariden gepackt ist. *Treffer:* 55 (10W10) Stichschaden. Wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, tötet der Ulitharid es, indem er sein Gehirn entfernt und verzehrt.

Gedankenschlag (Aufladung 5–6). Der Ulitharid gibt auf magische Weise psychische Energie in einem Kegel von 18 m ab. Jeder Kreatur in dem Bereich muss ein Intelligenzrettungswurf gegen SG 17 gelingen, um nicht 31 (4W12 + 5) Punkte psychischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute betäubt zu werden. Die Kreatur kann diesen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf ihr bei einem Erfolg beenden.



ULITHARID

Sehr selten verwandelt eine Kaulquappe aus dem Salzwasserbecken eines Ältestengehirns ein Individuum in einen Ulithariden, einen größeren und mächtigeren Gedankenschinder, der sechs Tentakel besitzt.

Meisterhirne. Illithiden begreifen sofort, dass das Überleben eines Ulithariden wichtiger ist als das ihre. Die Reaktion eines Ältestengehirns auf den Aufstieg eines solch mächtigen Gedankenschinders kann sehr unterschiedlich ausfallen. In den meisten Kolonien wird der Ulitharid der liebste Diener des Ältestengehirns und erlangt Macht und Autorität. In anderen betrachtet es ihn als potenziellen Rivalen und manipuliert oder unterbindet seine Ambitionen entsprechend.

Geburt einer Kolonie. Erträgt ein Ulitharid es nicht länger, die Macht mit dem Ältestengehirn teilen zu müssen, sammelt er eine Gruppe Gedankenschinder um sich und verlässt den Hort, um eine neue Kolonie zu gründen. Wenn der Körper des Ulithariden stirbt, nehmen die Gedankenschinder sein Gehirn und legen es in ein Salzwasserbecken, wo es innerhalb einiger Tage zu einem Ältestengehirn heranwächst. Dieser Prozess ist nicht möglich, wenn der Ulitharid einen natürlichen Tod stirbt, da ein Gehirn, das dem Alter zum Opfer fällt, zu schwach ist für die Metamorphose.

Extraktionsstab. Jeder Ulitharid trägt einen mit psionischer Energie angereicherten Stab aus schwarzem Metall bei sich. Wenn der Gedankenschinder bereit ist, sein Dasein als Ulitharid aufzugeben, befestigt er den Stab an seinem Hinterkopf. Das Werkzeug bricht den Schädel auf und schält Knochen und Fleisch ab, damit das Gehirn entnommen werden kann. Gehirn und Stab werden dann in den Leichnam des Ulithariden gelegt, der sich daraufhin in ein schleimiges Sekret auflöst. Dieser psionisch aufgeladene Schleim stellt die erste Form des späteren Salzwasserbeckens dar, die das embryonale Ältestengehirn umgibt.



GEDANKENZEUGE

Große Aberration, rechtschaffen böse

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 Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 180 m

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Telepathischer Knotenpunkt. Wenn der Gedankenzeuge eine telepathische Botschaft empfängt, kann er sie auf die gleiche Weise mit bis zu sieben anderen Kreaturen innerhalb von 180 m teilen, die er sehen kann.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 16 (4W6 + 2) Stichschaden.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 20 (4W8 + 2) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner ist, ist es gepackt (SG 13 zum Entkommen) und muss einen erfolgreichen Intelligenzrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht betäubt zu werden, bis der Haltegriff endet.

Augenstrahlen. Der Augenzeuge feuert drei der folgenden magischen Augenstrahlen zufällig ab (würfle ein doppeltes Ergebnis

GEDANKENZEUGE

Wenn ein Betrachter betäubt und sicher in das Salzwasserbecken des Ältestenghirns gebracht werden kann, ist es möglich, ihn durch Ceremorphose in einen Gedankenzeugen zu verwandeln. Der Prozess der Ceremorphose formt vier der Augensteile in Tentakel ähnlich wie die der Gedankenschinder um und verändert einige der Augenstrahlen der Kreatur.

Gedankenzeugen sind weniger intelligent als Betrachter und somit eine geringe Gefahr für die Kolonie. Sie werden psionisch mit einer Hingabe für das Ältestenghirn und Unterwürfigkeit gegenüber den Befehlen der Illithiden erfüllt, was sie fast so gehorsam macht wie Intellektverschlinger.

Telepathischer Knotenpunkt. Die wichtigste Funktion eines Gedankenzeugen ist es, die telepathische Kommunikation in der Kolonie zu verbessern. Eine Kreatur, die eine telepathische Verbindung mit einem Gedankenzeugen aufbaut, kann durch ihn mit bis zu sieben anderen Kreaturen, die er sehen kann, auf diese Weise kommunizieren. Befehle und Informationen lassen sich so schnell in der Kolonie verbreiten.

Einsame Sucher. Wird ein Gedankenzeuge von seinen Illithiden-Meistern getrennt, sucht er andere telepathisch begabte Kreaturen, damit diese ihm sagen, was er tun soll. Gedankenzeugen haben sich schon mit Flumphs und anderen Wesen der Ebenen wie Dämonen verbündet. Die unterwürfige Kreatur verändert ihre Weltsicht und ihre Gesinnung so, dass sie denen ihres neuen Gebieters entsprechen.

neu), wobei er ein bis drei Ziele auswählt, die er sehen kann und die sich innerhalb von 36 m befinden:

1. **Aversionsstrahl.** Das Ziel muss einen Charismarettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg ist es für 1 Minute im Nachteil bei Angriffswürfen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

2. **Furchtstrahl.** Die Zielkreatur muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 1 Minute verängstigt zu sein. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

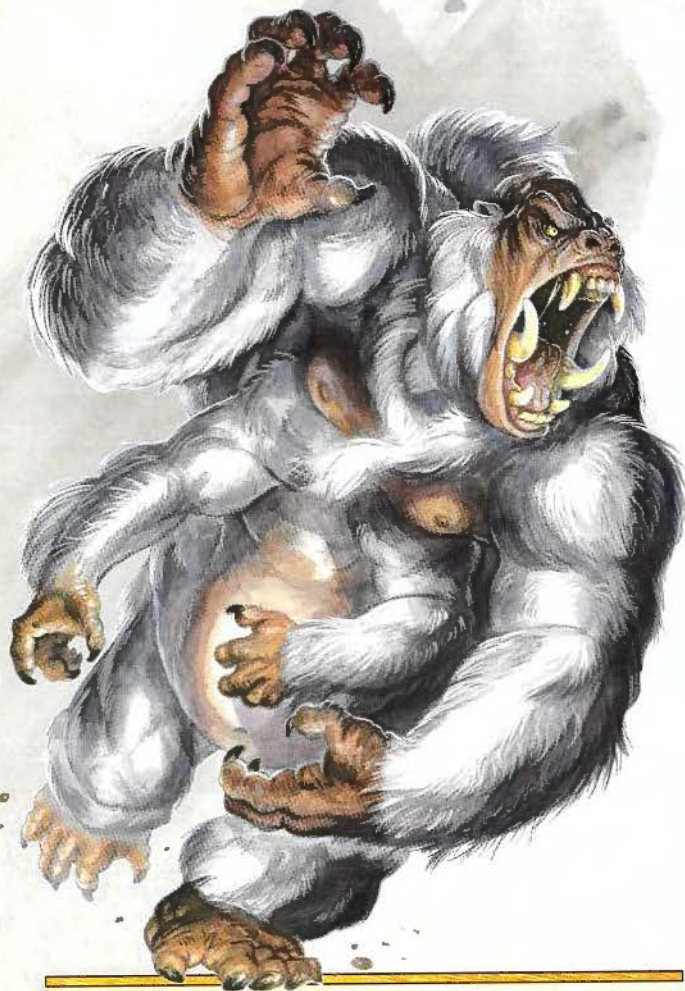
3. **Psychischer Strahl.** Die Zielkreatur muss einen erfolgreichen Intelligenzrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 27 (6W8) Punkte psychischen Schaden zu erleiden.

4. **Verlangsamender Strahl.** Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg wird die Bewegungsrate des Ziels für 1 Minute halbiert. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen ausführen und in ihrem Zug nur entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion nutzen, nicht beides. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

5. **Betäubender Strahl.** Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 1 Minute betäubt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

6. **Telekinetischer Strahl.** Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg bewegt der Gedankenzeuge es 9 m in eine beliebige Richtung. Außerdem wird das Ziel durch den telekinetischen Griff des Strahls festgesetzt bis zum Beginn des nächsten Zugs des Gedankenzeugen oder bis dieser kampfunfähig wird.

Wenn das Ziel ein Objekt ist, das 300 Pfund oder weniger wiegt und weder getragen noch in der Hand gehalten wird, bewegt der Gedankenzeuge es telekinetisch bis zu 9 m in eine beliebige Richtung. Er kann mit diesem Strahl auch Feinkontrolle auf Gegenstände ausüben, beispielsweise also einfache Werkzeuge benutzen oder eine Tür oder einen Behälter öffnen.



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 +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Girallon eine Distanz entsprechend seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur bewegen, die er sehen kann.

Scharfer Geruchssinn. Der Girallon ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Girallon führt fünf Angriffe aus: einen mit seinem Biss und vier mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. Treffer: 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W6 + 4) Hiebsschaden.

GIRALLON

Ein Girallon sieht aus wie ein übergroßer, vierarmiger Menschenaffe mit grauer Haut und weißem Pelz. Seine Reißzähne und Krallen unterscheiden ihn von gewöhnlichen Affen und zeigen deutlich, dass es sich um ein monströses Raubtier handelt.

Jäger des Waldes. Girallons sind am weitesten in gemäßigten oder warmen Waldregionen verbreitet, in denen es viel Leben gibt. Sie teilen die Begabung des Affen zum Klettern, auch wenn die Kreaturen eine halbe Tonne wiegen und keine Bäume erklimmen, die ihr Gewicht nicht zu tragen vermögen. Die meiste Zeit pirschen sie auf dem Waldboden umher, lauern in engen Schluchten oder flachen Höhlen oder warten versteckt in Ruinen auf Beute. Ein Girallon geht mit überraschender Heimlichkeit vor, wenn man seine Größe und seinen Mangel an Tarnung bedenkt.

Girallons bilden lose Gruppen aus mehreren Individuen samt deren Nachkommen, in der Regel angeführt von einem dominanten Erwachsenen, der oft das älteste Mitglied der Gruppe ist. Wenn sie abseits ihrer Behausung auf der Jagd sind, nutzen sie Brüllen und Körpersprache, um miteinander auf Entfernung zu kommunizieren. Jedes Individuum jagt normalerweise allein und weit von den anderen entfernt, damit alle angemessen viel Futter erhalten. Der Anführer könnte die Gruppe dazu bringen, gemeinsam wirklich große Beute zu erlegen. Wenn sie erfolgreich sind, teilen alle Mitglieder die Beute untereinander, wobei die besten Stücke an die Mütter gegeben werden, die sich um Junge kümmern.

Wandkletterer. Die Ruinen von humanoiden Behausungen, besonders in tiefen Wäldern und Dschungeln, scheinen Girallons anzulocken. Sie bewegen sich mühelos auf Treppen, Balkonen, geneigten Dächern und Zinnen solcher Bauten. Für einen Girallon sind die Gebäude einer Stadt nur eine andere Art von Wald – und besser noch: ein Wald, dessen höchste „Äste“ die Kreatur mühelos tragen können. In einer solchen Umgebung nutzen die monströsen Tiere ihre Begabung zu klettern voll aus. Mit Leichtigkeit erklimmen sie Wände und Zinnen und hocken sich auf Turmspitzen und andere hohe Stellen, um die Umgebung im Auge zu behalten.

Magische Abstammung. Die sozialen Angewohnheiten wilder Girallons sind ungewöhnlich für Menschenaffen, genauso wie ihre instinktive Faszination für humanoide Bauwerke. Diese Umstände, zusammen mit dem Aussehen der Kreatur, haben Gelehrte zu der Meinung veranlasst, dass Girallons durch Magie erschaffen wurden, um als Wächter für ein längst verlorenes Imperium zu dienen. Nach dem Niedergang dieses Reiches verwilderten die Girallons und breiteten sich in der ganzen Welt aus.

Seitdem haben viele Kreaturen versucht, die Monster zu zähmen, zu unterjochen oder mit ihnen einträglich auszukommen. Beispielsweise versklavten die Yuan-ti Girallons und verwendeten sie als Grenzwächter für ihre Schlangenkönigreiche. Weil die monströsen Wesen dafür bekannt sind, unter Artgenossen friedlich zu sein, haben einige Humanoide gelernt, den Anführer einer Gruppe mit Nahrung und anderen Geschenken für sich zu gewinnen, um eine Art Bündnis mit den Kreaturen zu schließen.

Girallons, die gut behandelt werden, sind vielleicht bereit, als Wächter zu dienen, doch fehlt ihnen die Intelligenz, um kompliziertere Aufgaben anzunehmen, als Fremde anzugreifen, die ihr Revier betreten. Wenn sie jung gefangen und richtig ausgebildet werden, können Girallons an höchst unwahrscheinlichen Orten enden, etwa als Bewacher des Eingangs zur Diebesgilde einer Stadt. Wer einen Girallon als Haustier halten will, muss immer vorsichtig sein, denn die raubtierhaften Instinkte der Kreatur können jederzeit die Oberhand gewinnen.

GLEITENDER VERFOLGER

Mittelgroßer Schlick, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)

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

Schadensanfälligkeiten Feuer, Kälte

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

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, bewusstlos, blind, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, taub, versteinert

Sinne Blindsight 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht Sprachen, die er in seiner vorherigen Form kannte, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Lauerjäger. In der ersten Kampfunde ist der Gleitende Verfolger im Vorteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen, die überrascht sind.

Schadensübertragung. Solange der Gleitende Verfolger eine Kreatur gepackt hat, erleidet er nur die Hälfte des ihm zugefügten Schadens, die andere Hälfte erleidet die Kreatur, die er packt.

Falsches Erscheinungsbild. Solange ein Gleitender Verfolger bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer Pfütze zu unterscheiden, es sei denn, einer aufmerksamen Kreatur gelingt ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 18.

Kompetenter Spurenleser. Der Gleitende Verfolger ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit, um Beute zu verfolgen.

Flüssige Gestalt. Der Gleitende Verfolger kann sich in den Bereich eines Gegners bewegen und dort bleiben. Außerdem kann er sich durch Bereiche bewegen, die nur 2,5 cm breit sind, ohne sich hindurchzwängen zu müssen.

Spinnenklettern. Der Gleitende Verfolger kann schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributwurf machen zu müssen.

Heimlich im Wasser. Solange sich der Gleitende Verfolger unter Wasser befindet, ist er im Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich zu verstecken, und er kann die Versteckenaktion als Bonusaktion ausführen.

AKTIONEN

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W10 + 3) Wuchtschaden.

Leben aussaugen. Der Gleitende Verfolger bestimmt eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner, die sich innerhalb von 1,50 m befindet und die er sehen kann. Das Ziel muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht gepackt zu werden (SG 13 zum Entkommen). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und kann nicht atmen, außer es vermag unter Wasser zu atmen. Zusätzlich erleidet das Ziel zu Beginn eines jeden seiner Züge 16 (3W10) Punkte nekrotischen Schadens. Der Gleitende Verfolger kann nur ein Ziel auf einmal packen.



GLEITENDER VERFOLGER

Das Streben nach Rache verleitet manche Personen dazu, ein Ritual zu vollziehen, das ihren Körper in eine halbflüssige Gestalt mit Bewusstsein verwandelt, die als Gleitender Verfolger bekannt ist. Gleiter sind gleichermaßen unauffällig und tückisch. Sie fließen an Orte, die gewöhnlichen Kreaturen nicht zugänglich sind, und bringen ihrer Beute eine ganz eigene Form eines nassen Todes.

Rache um jeden Preis. Das Ritual, das einen Gleitenden Verfolger erschafft, ist Vetteln und Lichs bekannt sowie Priestern, die Götter der Rache verehren. Es kann nur auf eine Kreatur angewendet werden, die freiwillig dazu bereit ist und die auf Vergeltung sinnt. Die Magie des Rituals saugt jeden Tropfen Flüssigkeit aus dem Körper der Person und tötet sie. Doch ihr Verstand überlebt in der aus den Überresten schwappenden Pfütze, ebenso wie ihre unersättliche Gier nach Rache.

Heimliche Attentäter. Ein Gleitender Verfolger schmeckt den Boden, über den er fließt, auf der Suche nach der geringsten Spur seiner Beute. Um zu töten, erhebt er sich und umhüllt eine Kreatur, wobei er sie gleichzeitig ertränkt und ihr das Blut aussaugt. Ein Gleitender Verfolger, der auf diese Weise getötet hat, ist für eine Weile deutlich zu erkennen, da seine flüssige Gestalt vom Blut rot gefärbt wird und sein Körper eine sichtbare Fährte hinterlässt.

Abstieg in den Wahnsinn. Sich an seinem Ziel zu rächen, beendet weder die Existenz des Gleitenden Verfolgers noch stillt es seine Blutgier. Einige dieser schrecklichen Kreaturen sind sich ihres Daseinszwecks weiter bewusst und weiten ihre Rachegefühle auf andere aus, etwa jeden, der das ursprüngliche Ziel unterstützte oder mit ihm befreundet war. Meistens jedoch zerbricht der Verstand des Gleiters daran, in einer flüssigen Gestalt gefangen zu sein, ohne kommunizieren zu können, und vom Durst nach Blut angetrieben zu werden. Nachdem ein Gleiter sein eigentliches Ziel getötet hat, wird er vom Wahnsinn ergriffen und attackiert wahllos jeden, bis er ausgelöscht wird.



FLIND

Mittelgroßer Humanoider (Gnoll), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 127 (15W8 + 60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	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 Gnollisch, Abyssisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Aura des Blutdursts. Solange der Flind nicht kampfunfähig ist, können alle Kreaturen mit der Eigenschaft Wüten als Bonusaktion einen Biss-Angriff ausführen, wenn sie sich innerhalb von 3 m um den Flind befinden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Flind führt drei Angriffe aus: jeweils einen seiner Flegelangriffe oder drei mit seinem Langbogen.

Flegel des Wahnsinns. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 10 (1W10 + 5) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Misserfolg muss es in seinem nächsten Zug einen Nahkampfangriff gegen ein zufälliges Ziel in Reichweite ausführen. Sind keine Ziele in Reichweite (selbst dann nicht, nachdem es sich bewegt hat), verliert es seine Aktion in diesem Zug.

Flegel der Schmerzen. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 10 (1W10 + 5) Wuchtschaden plus 22 (4W10) psychischer Schaden.

Flegel der Lähmung. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 10 (1W10 + 5) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs gelähmt zu sein.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W8) Stichschaden.

WENN GNOLLE GESCHWÄCHT SIND, SUCHEN SIE ISOLIERTE SIEDLUNGEN AUF, VERSTÜMMELN UND VERKRÜPPELN DEREN BEWOHNER UND FRESSEN SIE, WÄHREND SIE SICH AUSRUHEN UND IHRE STÄRKE ZURÜCKERLANGEN.

- ELMINSTER

GNOLLE

Eine Gnoll-Kriegsmeute könnte einen oder mehrere der besondere Gnolle enthalten, die in diesem Abschnitt beschrieben sind.

FLIND

Ein Flind ist ein außerordentlich starker und brutaler Gnoll, der die Kriegsmeute befehligt, zu der er gehört. Er führt einen Flegel, den Yeenoghu mit mächtiger Magie erfüllt hat.

In einer Kriegsmeute kann es nicht mehr als einen Flind geben, und dieser bestimmt den Pfad der ganzen Gruppe. Aufgrund seiner besonderen Verbindung mit Yeenoghu ist ein Flind in der Lage, die Gnolle durch Omen und dämonische Einsichten zu schwacher Beute zu führen, die abgeschlachtet werden soll.

Im Gegensatz zu vielen humanoiden Anführern, die sich hinter ihren Schergen verschanzen, führt ein Flind den Angriff an der Spitze an. Sein Flegel verursacht bei einem Treffer quälende Schmerzen, Lähmung und Desorientierung.



GNOLL-FLEISCHNAGER

Mittelgroßer Humanoider (Gnoll), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (beschlagene Lederrüstung)

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)

Wüten. Wenn der Gnoll in seinem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann er eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend seiner halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

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

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Kurzsword. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Plötzlicher Vorsturm. Bis zum Ende des Zugs steigt die Bewegungsrate des Gnolls auf 18 m und er provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

GNOLL-FLEISCHNAGER

Wenn man von Gnollen sagen kann, dass sie wilder als andere sind, dann sind es die Fleischnager. Sie verwenden keine Fernkampfwaffen, weil sie sich lieber mit kurzen Klingen, die sie schnell und effizient führen, in den Nahkampf stürzen. Inmitten eines Gefechts stürmen sie knurrend und fauchend über das Schlachtfeld, um Versprengte niederzurennen und verwundeten Feinden den Rest zu geben.

GNOLL-JÄGER

Jäger sind die verstohlensten Gnolle einer Kriegermeute, und sie nutzen ihr Talent auf dem Schlachtfeld auf verschiedene Arten. In der Vorhut schleichen sie umher, schalten isolierte Gegner aus und ebnen den Weg für die übrige Streitmacht, damit diese durch das feindliche Gebiet wüten kann.

Sie sind besonders geschickt mit dem Langbogen und verschießen Pfeile mit bösartigen Widerhaken an der Spitze. Selbst wenn ein Jäger seine Beute nicht mit dem ersten Schuss tötet, verursacht der Pfeil so große Schmerzen, dass das Opfer nicht richtig zu fliehen vermag. Stößt ein Jäger während eines Streifzugs auf Beute und schert er sich nicht um Heimlichkeit, bläst er in sein Horn aus Knochen, das einen klagenden Laut von sich gibt, der an den Ruf einer Todesfee erinnert.

GNOLL-JÄGER

Mittelgroßer Humanoider (Gnoll), 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)

Wüten. Wenn der Gnoll in seinem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann er eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend seiner halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Gnoll führt zwei Nahkampfangriffe mit seinem Speer oder zwei Fernkampfangriffe mit seinem Bogen aus.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden, und die Bewegungsrate des Ziels wird bis zum Ende seines nächsten Zugs um 3 m verringert.



Ich hörte, dass ein Hexenmeister auf magische Weise die Dörblinge einer besiegten Gnolltruppe als Teil seiner eigenen Streitmacht befehlen wollte. Das funktionierte gut, bis Yeenoghu ihm sieben Kriegermeuten auf den Hals hetzte.

– Volo

GNOLL-DÖRRLING

Manchmal wenden sich Gnolle gegeneinander, vielleicht um zu bestimmen, wer eine Kriegermeute anführen soll, oder aus extremem Hunger. Selbst unter normalen Umständen können Gnolle, die zu lange keine Opfer in die Klauen bekommen, ihren Hunger und ihre gewalttätigen Triebe kaum kontrollieren. Am Ende kämpfen sie gegeneinander.

Die Überlebenden verschlingen das Fleisch ihrer erschlagenen Kameraden, aber bewahren die Knochen auf. Dann erwecken sie die Überreste zu einem Anschein von Leben in der Gestalt eines Gnoll-Dörblings, indem sie rituell Yeenoghu anrufen.

Dörblinge benehmen sich fast genauso wie lebende Gnolle. Sie reisen mit ihren Kameraden und versuchen, alles auf ihrem Weg zu töten. Allerdings fressen sie nicht und sind nicht von Yeenoghus Hunger angetrieben, sodass mehr Fleisch für die Kriegermeute bleibt. Gnoll-Dörblinge können keine Waffen führen, die über einen einfachen Knüppel hinausgehen.

Untote Natur. Ein Gnoll-Dörbling braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

GNOLL-DÖRRLING

Mittelgroßer Untoter, 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 Erschöpfung, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 7

Sprachen versteht Gnollisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Wüten. Wenn der Dörbling in seinem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann er eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend seiner halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Dörbling führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Knüppel, oder zwei mit seinem Knüppel.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Knüppel. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Rachsüchtiger Schlag. Wird ein Gnoll innerhalb von 9 m um den Dörbling auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann der Dörbling als Reaktion einen Nahkampfangriff ausführen.

GRUNGS

Grungs sind kleine aggressive, froschartige Humanoide, die man in Regenwäldern und tropischen Dschungeln findet. Sie sind extrem territorial und sehen sich als den meisten anderen Kreaturen überlegen.

In den Bäumen lebende Amphibien. Grungs leben in Bäumen und bevorzugen Schatten. Ihre Brutplätze befinden sich am Boden in gut bewachten Tümpeln. Ungefähr drei Monate nach dem Schlüpfen ist eine Grung-Kaulquappe körperlich ausgewachsen. Als Erwachsener gilt der Jugendliche nach weiteren sechs bis neun Monaten.

Kasten und Farben. Die Gesellschaft der kleinen Humanoiden ist durch ein Kastensystem bestimmt. Jede Kaste legt Eier in einen eigenen Laichtümpel, und Heranwachsende schließen sich ihr an, sobald sie in der Lage sind, das Gelege selbstständig zu verlassen. Alle Grungs weisen bei der Geburt eine stumpfe grüngraue Farbe auf, nehmen aber den Farbton ihrer Kaste an, wenn sie erwachsen werden.

Grüne Grungs sind die Krieger, Jäger und Arbeiter des Stammes, blaue arbeiten als Handwerker und in häuslichen Rollen. Beide Gruppen werden von den violetten Grungs überwacht und angeleitet, die als Verwalter und Anführer auftreten. (Verwende die Spielwerte des **Grungs** für Mitglieder der grünen, blauen und violetten Kaste.)

Rote Grungs sind Gelehrte und Zauberwirker. Sie sind violetten, blauen und grünen Vertretern ihrer Art überlegen, und selbst Grungs von hohem Status erweisen ihnen Respekt. (Verwende die Spielwerte des **Grung-Wildlings** für Mitglieder der roten Kaste.)

Zu den höheren Kasten gehören unter anderem die orangefarbenen Grungs, die als Elitekrieger über allen niederen Gruppen stehen, und die goldenen, welche die höchsten Führungspositionen einnehmen. Der Anführer eines Stammes ist immer ein goldener Grung. (Verwende die Spielwerte des **Grung-Elitekriegers** für Mitglieder der orangefarbenen und goldenen Kaste.)

Für gewöhnlich bleibt ein Grung sein ganzes Leben in einer Kaste. In seltenen Fällen kann sich ein Individuum, das sich durch große Taten ausgezeichnet hat, die Einladung in eine höhere Kaste verdienen. Durch eine Kombination aus Kräutertink-

VARIANTE: GRUNG-GIFT

Grung-Gift verliert seine Wirkung 1 Minute später, nachdem es aus einem Grung gewonnen wurde. Es zersetzt sich auf ähnliche Weise, wenn er stirbt.

Eine Kreatur, die von einem Grung vergiftet wurde, kann einen zusätzlichen Effekt erleiden, der von der Hautfarbe des kleinen Humanoiden abhängt. Dieser Effekt hält an, bis die Kreatur nicht mehr vom Grung vergiftet ist.

Grün. Die vergiftete Kreatur kann sich nicht bewegen, nur klettern oder Sprünge aus dem Stand ausführen. Wenn sie fliegt, kann sie keine Aktionen oder Reaktionen verwenden, außer sie landet.

Blau. Die vergiftete Kreatur ist gezwungen, am Beginn und Ende ihres Zugs laut zu brüllen oder anderweitig Lärm zu verursachen.

Violett. Die vergiftete Kreatur verspürt das unerträgliche Bedürfnis, sich in Flüssigkeit oder Schlamm zu suhlen. Sie kann keine Aktionen ausführen und sich nicht bewegen, außer um ihrem Bedürfnis nachzugeben oder sich einer Pfütze, einem Tümpel oder etwas Ähnlichem zu nähern.

Rot. Die vergiftete Kreatur muss ihre Aktion verwenden, um zu essen, wenn Nahrung in Reichweite ist.

Orange. Die vergiftete Kreatur ist verängstigt von ihren Verbündeten.

Gold. Die vergiftete Kreatur ist bezaubert und kann Grungisch sprechen.

Intelligente, giftige Frösche, die in den Bäumen leben. Wahrlich, die Götter hassens uns.

- Volo

turen und ritueller Magie ändert ein derart beförderter Grung die Farbe und wird in seine neue Kaste aufgenommen wie ein junges Mitglied. Ab diesem Zeitpunkt sind er und seine Nachkommen Mitglieder der höheren Kaste.

Von Natur aus giftig. Alle Grungs scheiden eine Substanz aus, die für sie selbst harmlos, aber für andere Kreaturen giftig ist. Sie nutzen dieses Gift auch, um ihre Waffen damit zu überziehen.

Sklaventreiber. Grungs suchen immer nach Kreaturen, die sie gefangen nehmen und versklaven können. Zwar setzen sie Sklaven auch für allerlei niedere Tätigkeiten ein, aber vor allem mögen sie es, sie zu schikanieren. Die armen Kreaturen werden mit leicht giftiger Nahrung gefüttert, um sie lethargisch und gefügig zu machen. Eine Person, die über längere Zeit unter dieser Behandlung leidet, wird eine leere Hülle ihres früheren Selbst und kann nur mit Magie zurückgebracht werden.

Abhängig von Wasser. Ein Grung, der nicht mindestens 1 Stunde am Tag im Wasser verbringt, erleidet eine Stufe Erschöpfung am Ende des Tages. Von dieser Erschöpfung kann er sich nur durch Magie erholen oder indem er sich für mindestens 1 Stunde im Wasser aufhält.

GRUNG

Kleiner Humanoider (Grung), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 11 (2W6 + 4)

Bewegungsrate 7,50 m, klettern 7,50 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 Grungisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Amphibisch. Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Giftige Haut. Jede Kreatur, die den Grung packt oder anderweitig in direkten Kontakt mit seiner Haut kommt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Eine Kreatur, die nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Stehender Sprung. Der Grung springt 7,50 m weit und 4,50 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.



GRUNG-ELITEKRIEGER

Kleiner Humanoider (Grung), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 49 (9W6 + 18)

Bewegungsrate 7,50 m, klettern 7,50 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 Grungisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Giftige Haut. Jede Kreatur, die den Grung packt oder anderweitig in direkten Kontakt mit seiner Haut kommt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Eine Kreatur, die nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Stehender Sprung. Der Grung springt 7,50 m weit und 4,50 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Hypnotisches Zirpen (Aufladung 6). Der Grung gibt ein zirpendes Geräusch von sich. Alle Humanoiden oder Tiere innerhalb von 4,50 m, die ihn hören können, müssen einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Grungs betäubt zu werden. Grungs selbst sind gegen diesen Effekt immun.

GRUNG-WILDLING

Kleiner Humanoider (Grung), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Rindenhaut)

Trefferpunkte 27 (5W6 + 10)

Bewegungsrate 7,50 m, klettern 7,50 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 Grungisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Giftige Haut. Jede Kreatur, die den Grung packt oder anderweitig in direkten Kontakt mit seiner Haut kommt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Eine Kreatur, die nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberwirken. Der Grung ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf: SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Waldläuferzauber:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Springen, Wunden heilen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Dornenwuchs, Rindenhaut*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Pflanzenwachstum*

Stehender Sprung. Der Grung springt 7,50 m weit und 4,50 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht 5 (2W4) Punkte Giftschaden zu erleiden.

HOBGOBLINS

Hobgoblins mit einem wirklich grausamen Naturell werden in Eliteorganisationen aufgenommen, deren besondere Ausbildung über das hinausgeht, was der reine Militärdienst vermitteln kann. Die Akademie der Verwüstung und die Eisenschatten sind zwei solche Organisationen, deren Mitglieder von den übrigen Hobgoblins sehr gefürchtet werden.

HOBGOBLIN-VERWÜSTER

In der Gesellschaft der Hobgoblins ist die Akademie der Verwüstung dafür verantwortlich, Hobgoblins mit magischem Talent aufspüren und auszubilden. Anwärter durchlaufen ein hartes Training, das ihnen die Fähigkeit verleiht, Feuerbälle und andere zerstörerische Magie für ihre Heerschar zu wirken. Ein Hobgoblin-Verwüster auf dem Schlachtfeld ist gleichermaßen ein Segen für seine Verbündeten wie eine Bedrohung für alle Feinde.

Ins Gefecht. Andere Kulturen mögen ihre Magier wie zurückgezogene Akademiker behandeln, Hobgoblins erwarten von den ihren, dass sie kämpfen. Verwüster lernen die Grundlagen der Kampfkunst und messen ihre Taten an der Anzahl besiegtter Gegner.

Sie genießen den Respekt der anderen Mitglieder ihrer Heerschar, und viele begegnen ihnen mit unterwürfigem Gehorsam.



Ihre Fähigkeit, ganze Schlachtreihen mit einem einzigen Zauber zu vernichten, ermöglicht ihnen, im Kampf viel mehr Ruhm zu sammeln, als es einem gewöhnlichen Krieger je möglich wäre.

Manch ein Volk könnte das als Abkürzung zum Ruhm betrachten, doch unter Hobgoblins wird die Gabe der Magie hochgeschätzt und gilt als so nützlich und natürlich wie ein starker Schwertarm oder taktische Brillanz. All dies sind Segen von Maglubiyet, die trainiert und in der Schlacht entfesselt werden müssen.

Nur Ergebnisse zählen. Verwüster erlernen eine vereinfachte Version der Hervorrufungsmagie. Ihre Ausbildung umfasst nicht das theoretische Wissen, das andere Völker studieren. Dadurch sind sie zwar im Kampf mächtig, aber relativ unwissend, was die Details darüber angeht, wie und warum ihre Magie funktioniert.

Die Akademie der Verwüstung glaubt, dass eine akademische Herangehensweise an die Magie ein Zeichen von Schwäche und Ineffizienz ist. Ein Krieger muss nichts über Metallurgie wissen, um ein Schwert zu führen, warum sollte sich also ein Magier um die Quelle seiner magischen Macht scheren? Verwüster lieben es, ihre kämpferische Überlegenheit zu beweisen, indem sie gegnerische Zauberwirker aufsuchen und sie vernichten.

HOBGOBLIN-VERWÜSTER

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (beschlagene Lederrüstung)

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)

Arkaner Vorteil. Einmal pro Runde kann der Hobgoblin einer Kreatur mit einem Schadenszauber zusätzlich 7 (2W6) Punkte Schaden zufügen, wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten des Hobgoblins befindet, der nicht kampfunfähig ist.

Arkane Wissen der Armee. Wenn der Hobgoblin einen Zauber wirkt, der Schaden verursacht oder eine Kreatur zwingt, einen Rettungswurf abzulegen, kann er bestimmen, dass er und eine beliebige Anzahl von Verbündeten immun gegen den vom Zauber verursachten Schaden sind und ihnen der Rettungswurf automatisch gelingt.

Zauberwirken. Der Hobgoblin ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Kältestrahl, Säurespritzer, Schockgriff*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge, Magisches Geschoss, Nebelwolke*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Melfs Säurepfeil, Sengender Strahl, Windstoß*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz, Feuerball, Fliegen*

4. Grad (1 Zauberplatz): *Eissturm*

AKTIONEN

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden, oder 5 (1W8 + 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.



HOBGOBLIN-EISENSCHATTEN

Die Eisenschatten sind Hobgoblin-Mönche, die als Geheimpolizei, Kundschafter und Attentäter dienen. Sie agieren verborgen unter ihrem Volk, um Verrat, Rebellion und Intrigen aufzudecken.

Geheime Ausbildung. Eisenschatten werden aus allen Reihen der Heerschar rekrutiert. Alle Mitglieder halten nach potenziellen Rekruten Ausschau, deren Geschicklichkeit und Ausdauer durch die eiserne Entschlossenheit genährt werden, Maglubiyets Willen zu erfüllen.

Ein Anwärter durchläuft eine Reihe von Prüfungen, die zeigen sollen, ob in ihm das Potenzial zum Verrat schlummert. Wer sie nicht besteht, wird getötet, die übrigen werden heimlich in den Künsten der Magie und des Kampfes unterwiesen. Die Ausbildung der Eisenschatten ist ein langsamer und anstrengender Prozess; viele Anwärter überstehen ihn nicht, und es könnten Jahre vergehen, in denen die Organisation keine neuen Mitglieder aufnimmt. Sobald ein Rekrut ausgebildet und indoktriniert ist, dient er den Eisenschatten loyal und hält beständig nach verdächtigem Verhalten Ausschau, das er melden kann.

Meister der Schatten und der Fäuste. Ein Mitglied der Eisenschatten nutzt eine tödliche Kombination aus waffenlosen Techniken und Schattenmagie, um Feinde zu täuschen und zu besiegen. Neben der Überwachung anderer Hobgoblins gehören auch Attentate und Spionagemissionen zu seinen Auf-

gaben, sowohl gegen Feinde als auch gegen Goblinoide. Diese Missionen werden von den Klerikern Maglubiyets befohlen, welche die Gemeinschaft der Goblinoiden genau im Auge behalten, um sicherzustellen, dass alle nach dem Willen des Mächtigen handeln.

Maskierte Teufel. Eisenschatten auf einer geheimen Mission tragen Masken, die an Teufel erinnern, sowohl um ihre Identität zu verbergen als auch um ihren Feinden Angst einzujagen.

Ihre Masken stellen zudem den angeblichen Ursprung ihrer Kampftechniken dar. Die Priester von Maglubiyet lehren, dass der Mächtige einst die Geheimnisse der Schatten von einem Erzteufel stahl und sie seinen Anhängern schenkte, damit diese ihre Identität verbergen, zwischen Schatten wandeln und Illusionen erschaffen konnten, um ihre Feinde zu verwirren und zu verstören.

HOBGOBLIN-EISENSCHATTEN

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15

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)

Zauberwirken. Der Hobgoblin ist ein Zauberwirker der 2. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Taschenspielerei*, *Zielsicherer Schlag*

1. Grad (3 Zauberplätze): *Lautloses Trugbild*, *Person bezaubern*, *Rascher Rückzug*, *Selbstverkleidung*

Ungerüstete Verteidigung. Solange der Hobgoblin keine Rüstung trägt und keinen Schild verwendet, wird sein Weisheitsmodifikator in seine Rüstungsklasse eingerechnet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Hobgoblin führt vier Angriffe aus, die jeweils ein waffenloser Angriff oder ein Angriff mit einem Wurfpeil sein können. Zusätzlich kann er einmal Schattenreise verwenden, entweder vor oder nach einem der Angriffe.

Waffenloser Angriff. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden.

Wurfpeil. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Schattenreise. Der Hobgoblin teleportiert sich magisch zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 9 m weit zu einem freien Bereich, den er sehen kann. Sowohl der Bereich, den er verlässt, als auch sein Ziel müssen sich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befinden.

HÖHLENFISCHER

Ein Höhlenfischer ist ein unterirdisch lebendes arachnoides Tier mit langer Schnauze. In dieser befinden sich Drüsen, aus denen die Kreatur einen klebrigen Faden aussondert, mit dem sie wie eine Spinne Beute fängt.

Lauerjäger. Ein Höhlenfischer jagt für gewöhnlich kleine Tiere, besonders Fledermäuse, indem er Fäden über Öffnungen spannt, durch die sich die Beute bewegen könnte. Dann klettert er zu einem Versteck, ruht sich aus und wartet. Wenn ein Opfer in den Faden stolpert, holt der Höhlenfischer seine Mahlzeit ein. Eine Gruppe der Kreaturen könnte gemeinsam ein großes Gebiet mit Fäden überziehen, doch sobald eine potenzielle Nahrungsquelle gefangen ist, kämpfen die Höhlenfischer um die Beute. Gelingt es einem Opfer, dem anfänglichen Hinterhalt zu entkommen, schießen Höhlenfischer Fäden auf ihre Beute, um sie einzufangen.

Der Weg nach oben. Nahrungsknappheit könnte eine Gruppe Höhlenfischer an die Oberfläche locken, in ein schattiges Tal oder einen düsteren Wald, wo die Kreaturen nicht nur auf einheimische Beutetiere, sondern auch auf Entdecker oder Reisende stoßen können.

Ein Höhlenfischer weiß instinktiv, dass größere Ziele wie Humanoide schwierige Beute sind, und vermeidet es, diese anzugreifen, sofern es sich nicht um ein einzelnes Ziel handelt. Die Kreatur könnte versuchen, einen Kundschafter zu töten, der sich in einiger Entfernung zu den übrigen Reisenden bewegt, oder einen Nachzügler, doch sie wird nicht die ganze Gruppe attackieren.

Kostbare Eingeweide. Hat man einen Höhlenfischer erschlagen, lässt sich so gut wie jedes Teil von ihm verwerten. Sein Blut enthält Alkohol und schmeckt wie starker Likör. Mehrere Zwergenschnäpse basieren auf Höhlenfischerblut als Teil des Rezepts, und einige Zwerge, besonders die Berserker, trinken es pur. Sammelt man die Fäden der Kreatur, lassen sie sich

zu einem Seil weben, das dünn, fest und so gut wie unsichtbar ist. Höhlenfischerfleisch ist essbar und schmeckt wie Krabbe, die in starkem Wein gekocht wurde. Sein Panzer kann zur Herstellung von Werkzeugen, Rüstungen und Schmuck verwendet werden.

Widerwillige Diener. Während einige Leute Höhlenfischer wegen ihrer Fäden und ihres Blut jagen, sammeln andere die Eier aus dem Gelege der Kreatur und ziehen die Schlüpflinge auf. Höhlenfischer besitzen eine natürliche Abneigung gegen Feuer, da ihr Blut brennbar ist. Deshalb nutzen Spinnennelfen und Hobgoblins manchmal Fackeln und glühende Schürreisen, um Höhlenfischer mit der Androhung von Gewalt als Wachtiere oder Kriegsbestien auszubilden.

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)

Klebriger Faden: Der Höhlenfischer kann seine Aktion verwenden, um einen bis zu 18 m langen, klebrigen Faden zu verschießen, der an allem haftet, was er berührt. Eine Kreatur, die am Faden gefangen ist, wird vom Höhlenfischer gepackt (SG 13 zum Entkommen). Attributswürfe, um zu entkommen, sind im Nachteil. Der Faden kann angegriffen werden (RK 15; 5 Trefferpunkte; immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden), doch wenn der verursachte Schaden nicht ausreicht, um ihn zu durchtrennen, bleibt die Waffe kleben. Dann sind eine Aktion und ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 13 nötig, um sie loszureißen. Den Faden zu zerstören, fügt dem Höhlenfischer keinen Schaden zu, und er kann im nächsten Zug einen neuen verschießen.

Brennbares Blut: Werden die Trefferpunkte des Höhlenfischers auf die Hälfte oder weniger reduziert, erhält er eine Anfälligkeit gegenüber Feuerschaden.

Spinnenklettern: Der Höhlenfischer kann schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributswurf machen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Höhlenfischer führt zwei Angriffe mit seinen Klauen aus.

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Hiebsschaden.

Faden: Eine Kreatur, die vom haftenden Faden des Höhlenfischers gepackt wird und 200 Pfund oder weniger wiegt, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg wird das Ziel in einen freien Bereich innerhalb von 1,50 m zum Höhlenfischer gezogen und dieser führt als Bonusaktion einen Klauen-Angriff gegen die Kreatur durch. Das Heranziehen des Ziels befreit alle anderen Kreaturen, die an dem Faden haften. Solange er das Ziel mit seinem Faden gepackt hat, kann der Höhlenfischer keinen neuen Faden verschießen.



KATOBLEPAS

Der Katoblepas ist so abscheulich wie der stinkende Sumpf, in dem er lebt. Wie dieses Ödland besitzt die Mischung aus aufgedunsenem Büffel, Dinosaurier, Warzenschwein und Nilpferd wenige positive Eigenschaften. Nur selten wählen Reisende freiwillig eine Route, die durch das Revier eines Katoblepas führt.

Tierhaftes Wesen. Trotz ihres hässlichen Äußeren sind Katoblepase natürliche Lebewesen und verhalten sich wie andere Tiere. Sie streifen durch ihre sumpfige Heimat, essen bestimmte Pflanzen, manchmal ein bisschen Aas, und suhlen sich im Morast. Manchmal trifft man einen Katoblepas mit einem Partner, den ihre Art für das ganze Leben wählt, und gelegentlich einem Kalb. Besonders wenn ein Katoblepas seine Jungen verteidigt, greift er alles an, was ihm zu nahe kommt.

Gestank des Todes. Der Gestank eines Katoblepas ist wie der des Todes, vermischt mit Sumpfgas und Stinktierresekret. Er führt einem vor Augen, dass die Kreatur noch weitaus



grässlicher ist, als ihr Aussehen bereits vermuten lässt. Wenn ein Katoblepas angreift, offenbart er, wie grauenvoll er wirklich ist. Der schlangenhafte Hals der Kreatur hat Probleme damit, ihren Kopf zu heben, doch ein Blick ihrer blutunterlaufenen Augen kann Fleisch zum Verwesen bringen. Am Ende ihres Schwanzes befindet sich eine Keule, die Körper und Seele bei einem Treffer zum Erzitern bringt, sodass ihr Opfer handlungsunfähig wird. Gelingt es einem Katoblepas, seine Beute zu töten, labt er sich an den frischen Überresten.

Verseuchtes Land. Ein Katoblepas ist eine Kreatur der Krankheit und des Verfalls, was in ihrer sumpfigen Heimat ähnliche Eigenschaften zum Vorschein bringt. Das Land wird düster, überwuchert und übelriechender als zuvor. Heilkräuter verdorren, sauberes Wasser wird brackig und auch andere positive Merkmale der Umgebung schwinden, wenn dieses Wesen in der Nähe lebt. Das Sumpfgas nimmt einen Hauch der Fäule des Katoblepas an. Tiere in der Region werden aggressiver und neigen zu Krankheiten. Mit hoher Wahrscheinlichkeit lassen sich degenerierte Kreaturen im Territorium eines Katoblepas nieder, genauso wie jene, die nicht entdeckt werden wollen.

Finstere Volkssagen. Einfache Leute bekommen einen Katoblepas selten zu sehen, aber die Kreatur hat einen so schrecklichen Ruf, dass Geschichten über sie in Form von Volkssagen weitergegeben werden. Allein das Gerücht darüber, dass sich ein Katoblepas in der Region niedergelassen hat, wird als böses Omen gesehen, auch wenn sich die Behauptung später als falsch erweist. Der Umriss eines Katoblepas, mit dem über dem Kopf ausgestreckten Schwanz und dem gesenkten Kopf, ist ein finsternes heraldisches Bild, das Tod und Verderben ankündigt.

Gelehrte glauben, dass Götter der Fäulnis und Pestilenz den Katoblepas als Verkörperung ihres Einflusses erschaffen haben. Woher die Kreatur auch kommen mag, unzählige Geschichten verbinden sie mit Unheil, und viele dieser Sagen tragen ein Körnchen Wahrheit in sich. Einige dieser Erzählungen behaupten, dass Vetteln Katoblepase wie Vieh halten und dass ein Sumpf, in dem eine solche Kreatur lebt, auch eine Vettel verbergen könnte, welche die Milch des Monsters trinkt. Obwohl nicht jeder Katoblepas mit einer Vettel in Verbindung gebracht werden kann, mag ein Vettelzirkel eine oder mehrere dieser Kreaturen als Haustiere oder Wächter halten. Andere Legenden besagen, dass jene, die ein unreines Herz haben, einen Katoblepas zu zähmen vermögen. In der Tat sind einige düstere Geschichten im Umlauf über bösartige Hexenmeister und dunkle Ritter, die entdeckt haben, wie man die Wesen kontrolliert und als Reittier verwendet.

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)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Katoblepas ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

Gestank. Jeder Kreatur außer einem anderen Katoblepas, die ihren Zug innerhalb von 3 m um das Monster beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet zu werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für 1 Stunde immun gegen den Gestank des Katoblepas.

AKTIONEN

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (5W6 + 4) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs des Katoblepas betäubt zu sein.

Todesstrahl (Aufladung 5–6). Der Katoblepas wählt eine Kreatur aus, die er sehen kann und die sich innerhalb von 9 m befindet. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 36 (8W8) Punkte nekrotischen Schaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, erleidet die Kreatur 64 Punkte nekrotischen Schaden. Das Ziel stirbt, wenn seine Trefferpunkte durch diesen Strahl auf 0 fallen.

Wenn du einen Menschen triffst und etwas an ihm fischig ist, dann könnte er ein Kind der Tiefe sein. Oder ein Verbrecher, oder einfach ein Fischhändler. Manchmal ist der Gestank nach Fisch einfach nur Fisch.

– Volo



KIND DER TIEFE

Kinder der Tiefe begannen ihr Leben als Menschen, die von der Küste geraubt oder von einem sinkenden Schiff gerettet wurden und denen eine Macht unter der See einen schrecklichen Handel anbot: Ergebe dich mir mit Körper und Seele oder ertrinke. Wer das Angebot annimmt, wird einem uralten Ritual unterzogen, das unter bösen Kreaturen der Meere weit verbreitet ist. Es ist schmerzhaft und das Ergebnis niemals sicher, aber wenn es funktioniert, verwandelt es die luftatmende Person in einen Gestaltwandler, der eine Form anzunehmen vermag, die sich unter den Wellen vollständig zu Hause fühlt.

Spione aus dem Meer. Ein Kind der Tiefe verlässt das Meer im Dienste seines Meisters, vermutlich einem Kraken oder einem anderen uralten Wesen der Tiefe. Auch wenn der Gestaltwandler den Verstand und Körper der Person, die er einmal war, als eine Art Maske trägt, verfolgt er kein anderes Ziel, als die Wünsche seines Meisters zu erfüllen. Manchmal kehrt ein Kind der Tiefe in seine frühere Heimat zurück, wo es freudig willkommen geheißen wird, da die geliebte Person wider aller Wahrscheinlichkeit noch am Leben zu sein scheint, obwohl alle Hoffnung bereits verloren war. Manchmal nimmt die Kreatur auch eine neue Identität an. Auf jeden Fall ist es ihre Pflicht, die Welt der Luftatmer zu infiltrieren und ihrem neuen Meister Bericht zu erstatten. Seiner Aufgabe folgend, schleicht sich das Kind der Tiefe ins Leben eines arglosen Feindes und gibt sich als neuer bester Freund, unwiderstehlicher Liebhaber, perfekter Kandidat für eine Arbeit oder als eine andere Rolle aus, die es ihm erlaubt, die Befehle seines Meisters auszuführen.

Kaltherzige Mörder. Die Ausbildung, die ein Kind der Tiefe durchläuft, raubt ihm jedes Mitgefühl für jene, die es ausspioniert. Auch wenn sich die Kreatur verliebt benchmen kann, über den Witz eines Freundes lachen oder zornig über eine Ungerechtigkeit sein mag, ist dies für sie nur ein Mittel zum Zweck. Sie glaubt, dass ihre wahre Gestalt die Form ist, die sie annimmt, wenn sie ins Meer zurückkehrt, das sie nun Heimat nennt. Ironischerweise jedoch verliert ein Kind der Tiefe, das in Fischgestalt getötet wird, die Magic, die es korrumpierte, sodass nur die Leiche der Person zurückbleibt, welche die Kreatur einmal war.

KIND DER TIEFE

Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)

Bewegungsrate 9 m (6 m, schwimmen 12 m in Hybridgestalt)

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, Gemeinsprache, Diebessprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gestaltwandler. Das Kind der Tiefe kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Humanoidem und Fisch oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Abgesehen von seiner Bewegungsrate sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die es trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Das Kind der Tiefe nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn es stirbt.

Amphibisch (nur Hybridgestalt). Das Kind der Tiefe kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. In humanoider Gestalt führt das Kind der Tiefe zwei Nahkampfangriffe durch; in Hybridgestalt drei Nahkampfangriffe: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Streitaxt (nur humanoide Gestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W8 + 4) Hiebsschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebsschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Biss (nur Hybridgestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. Treffer: 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

Klaue (nur Hybridgestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W6 + 4) Hiebsschaden.

Psychisches Kreischen (nur Hybridgestalt; Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Das Kind der Tiefe stößt einen schrecklichen Schrei aus, der bis zu 90 m weit hörbar ist. Jeder Kreatur innerhalb von 9 m muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs des Kinds der Tiefe betäubt zu sein. Im Wasser überträgt das psychische Kreischen auch die Erinnerungen der letzten 24 Stunden an den Meister, unabhängig von der Entfernung, solange sich das Kind der Tiefe und der Meister in demselben Gewässer befinden.

KI-RIN

Ki-rin sind edle, himmlische Kreaturen. In den Äußerer Ebenen spielen sie im Dienste guter Gottheiten eine bedeutende Rolle im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. In der sterblichen Welt wird ein Ki-rin weithin als Vorbote des Schicksals gefeiert, als Wächter des Heiligen und als Gegengewicht für die Mächte des Bösen.

Das personifizierte Gute. Ki-rin sind die Verkörperung des Guten, und allein ihr Anblick kann den Beobachter mit Angst oder Ehrfurcht erfüllen. Typischerweise sieht das Wesen aus wie ein muskulöser Hirsch von der Größe eines Elefanten, bedeckt mit goldenen Schuppen, die an einigen Stellen von goldenem Fell gesäumt sind. Mähne und Schwanz schimmern im Ton dunklen Goldes, die gespaltenen Hufe sind kupferfarben. Ebenfalls von dieser Farbe ist das spiralförmige Horn, das auf der Stirn kurz über seinen strahlenden violetten Augen hervorragt. In einer Brise oder im Flug können die Schuppen und Haare des Ki-rin den Eindruck erwecken, dass es von heiligen, goldenen Flammen umzüngelt wird.

Abgesehen von der Farbe unterscheidet sich das Aussehen der Kreatur abhängig von der Gottheit, der sie dient und der Aufgabe, die sie für diese erfüllt. Einige, die oft als Wächter eingesetzt werden, sind von pferdeartiger Gestalt und sehen wie riesige Einhörner aus. Andere haben drachenartige Züge und sind oft aggressive Feinde des Bösen. Ein einzelnes Horn

ist am häufigsten, aber besonders wilde Ki-rin können auch zwei Hörner oder ein Geweih wie das eines großen Hirsches aufweisen.

Überbringer von Gaben. Einfache Leute betrachten Ki-rin als seltene Herolde des Glücks, die sie wohl niemals im Leben erblicken werden. Eins dieser Wesen am Himmel fliegen zu sehen, ist daher ein großer Segen, und Ereignisse, die sich an einem solchen Tag zutragen, sind besonders schicksalhaft. Wenn ein Ki-rin inmitten einer Zeremonie landet, etwa einer Geburtsverkündung oder Krönung, begreifen alle Anwesenden sofort, dass das Erscheinen der Kreatur großes Glück ankündigt. Das Wesen überbringt Gaben und Omen, dann steigt es wieder in den Himmel auf. Ki-rin erscheinen auch auf den Schlachtfeldern großer Konflikte, um die Seite des Guten zu inspirieren und zu stärken oder um Helden vor dem sicheren Tod zu bewahren.

Ein in der Welt der Sterblichen lebendes Ki-rin beansprucht ein Territorium, das es bewachen kann und das oft mehrere Nationen umfasst. Auf anderen Ebenen gehen Ki-rin, die guten Göttern dienen, an jeden Ort, an den sie auf eine Mission gesandt werden, unter anderem die Materielle Ebene. Dort fungiert das Wesen in der Regel als Kundschafter, Kurier oder Spion seiner Gottheit.

Ki-rin fühlen sich von der Anbetung von Göttern der Tapferkeit, Loyalität, Selbstlosigkeit und Wahrheit angezogen sowie von der Förderung gerechter Gesellschaftsformen. In Faerûn

KI-RIN

Riesiger Himmlischer, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 152 (16W12 + 48)

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 Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für das Ki-rin ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Das Ki-rin kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gasförmige Gestalt*, *Mächtiges Trugbild* (6. Grad), *Windwandeln*

1/Tag: *Nahrung und Wasser erschaffen*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn dem Ki-rin ein Rettungswurf misslingt, kann es bestimmen, dass er ihm stattdessen gelungen ist.

Magieresistenz. Das Ki-rin ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Ki-rin sind magisch.

Zauberwirken. Das Ki-rin ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Es hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Heilige Flamme*, *Licht*, *Thaumaturgie*, *Verschonung der Toten*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl*, *Gutes und Böses entdecken*, *Heiligtum*, *Schutz vor Gut und Böse*, *Wunden heilen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gefühle besänftigen*, *Schwache Genesung*, *Stille*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Fluch brechen*, *Magie bannen*, *Verständigung*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Bewegungsfreiheit*, *Hüter des Glaubens*, *Verbannung*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Ausspähung*, *Massen-Wunden heilen*, *Vollständige Genesung*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Heldenmahl*, *Wahrer Blick*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Ätherische Gestalten*, *Ebenenwechsel*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Wetterkontrolle*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Wahre Auferstehung*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Das Ki-rin führt drei Angriffe aus: zwei mit seinen Hufen und einen mit seinem Horn.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer*: 10 (2W4 + 5) Wuchtschaden.

Horn. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer*: 14 (2W8 + 5) Stichschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Das Ki-rin kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei es aus den unten beschriebenen auswählt. Es kann nur 1 legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Das Ki-rin erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Entdecken. Das Ki-rin macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Weisheit (Motiv erkennen).

Zerschmettern. Das Ki-rin führt einen Angriff mit seinen Hufen aus oder wirkt *Heilige Flamme*.

Bewegung. Das Ki-rin bewegt sich eine Distanz entsprechend seiner halben Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.



Beim ersten Anblick eines Kirin war ich so von Ehrfurcht ergriffen, dass ich weinte – und ich begegnete schon Göttern.

– Volo

beispielsweise sammeln sich die Wesen vor allem um Torm, doch dienen sie auch seinen Verbündeten Tyr und Ilmater.

Objekte der Bewunderung. Weil Ki-rin für ihre Weisheit bekannt sind, würden andere Kreaturen sie ständig mit Fragen und Bitten aufsuchen, wenn es ihnen einfach möglich wäre. Unter anderem aus diesem Grund errichten die Wesen ihren Hort auf bedrohlichen Berggipfeln oder anderen gleichermaßen unerreichbaren Orten. Nur jene, die den Willen besitzen, die gefährliche Reise zum Hort eines Ki-rin zu unternehmen, können sich als würdig erweisen, mit seinem Bewohner zu sprechen.

Viele, die auf der Suche nach der Weisung eines Ki-rin sind, schwören der Kreatur am Ende ihrer Begegnung die Treue. Sie lernen wie Mönche unter seiner Anleitung und dienen als Agenten des Guten in der Welt. Die Anhänger eines Ki-rin könnten unerkannt durch das Land reisen und Neuigkeiten über wachsende Übel zusammentragen oder sie sind Champions des Guten, die Schurken zu besiegen trachten, wo immer sie diese auch finden.

LUXURIÖSE REICHE

Auf den himmlischen Ebenen leben Ki-rin in erhabenen, eleganten Nestern voller luxuriöser Gegenstände. In der Welt der Sterblichen wählt das Wesen einen ähnlichen Ort, wie den Gipfel eines hohen Berges oder eine Wolke, die es mit seiner Magie hat erstarren lassen. Von außen betrachtet ist der Hort eines Ki-rin nicht von einer natürlichen Stätte zu unterscheiden, und der Eingang ist für Besucher nur schwer zu finden und zu erreichen. Im Innern ist der Hort ein ruhiger und bequemer Ort, der anmutet wie eine Mischung aus Palast und Tempel. Hat das Wesen Kreaturen in seinen Diensten, ist sein Hort gleichzeitig eine heilige Stätte, wo sich das Ki-rin nicht nur ausruht, sondern auch die heiligen Mysterien lehrt.

In seinem Hort besitzt ein Ki-rin die Macht, bis zu dreimal am Tag permanent bleibende Gegenstände zu beschwören, wobei es jede der folgenden Varianten einmal verwenden darf. Erstens kann das Wesen genug Gegenstände aus weichen,

pflanzlichen Materialien erschaffen, um einen Würfel mit 6 m Kantenlänge zu füllen – darunter verarbeitete Objekte wie Tuche, Kissen, Seile, Decken und Kleidung. Zweitens kann es genug Objekte aus Holz oder ähnlich harten pflanzlichen Materialien erschaffen, um einen Würfel mit 3 m Kantenlänge zu füllen. Drittens kann es genug Objekte aus Stein oder Metall erschaffen, um einen Würfel mit 60 cm Kantenlänge zu füllen, diese Gegenstände bleiben allerdings nur für 1 Stunde bestehen.

REGIONALE EFFEKTE

Die himmlische Natur des Ki-rin verwandelt die Umgebung seines Hortes. Reisende in der Nähe können auf alle der folgenden magischen Effekte stoßen:

- Fließendes Wasser im Umkreis von 4,5 km um den Hort ist vollkommen rein. Jede absichtliche Verunreinigung hält nicht länger als 3 Minuten an.
- Tiere, Pflanzen und gute Kreaturen innerhalb von 4,5 km um den Hort werden mit Lebenskraft erfüllt und entwickeln sich zu einer idealisierten Form ihrer Art. Solche Kreaturen sind selten aggressiv gegenüber anderen Wesen, außer ihrer gewohnten Beute. Böse Kreaturen vermögen die heilige Atmosphäre kaum zu ertragen und leben für gewöhnlich weiter von der Domäne des Ki-rin entfernt.
- Flüche, Krankheiten und Gifte, die gute Kreaturen betreffen, werden unterdrückt, wenn sich die Betroffenen innerhalb von 4,5 km um den Hort befinden.
- Ein Ki-rin kann *Wetterkontrolle* im Umkreis von 4,5 km um seinen Hort wirken. Der Ausgangspunkt des Zaubers ist immer der Punkt im Freien, der dem Zentrum des Hortes am nächsten ist. Der Ki-rin muss weder den Himmel sehen können noch sich konzentrieren, damit die Wetterveränderung bestehen bleibt.
- Innerhalb von 4,5 km um den Hort fängt der Wind nicht böse Kreaturen auf, die ohne Zutun des Ki-rin oder seiner Verbündeten fallen. Der Betroffene sinkt mit einer Geschwindigkeit von 18 m pro Runde und erleidet keinen Sturzschaden.

Wenn der Ki-rin stirbt, verschwinden all diese Effekte sofort, außer dem stärkenden Effekt auf Flora und Fauna, der für drei Jahre anhält.

KOBOLDE

Einige Kobolde erhalten Gaben von Drachen oder Göttern, durch die sie ihre Kameraden übertreffen. Andere werden mit einem grausamen Einfallsreichtum geboren, dem wenige gewachsen sind.

KOBOLD-DRACHENSCHILD

Drachenschilde sind wahre Helden ihres Volkes. So gut wie alle von ihnen beginnen ihr Leben als normale Kobolde und werden dann von einem Drachen auserkoren und mit großer Macht erfüllt, damit sie seine Eier beschützen können. Nur alle paar Jahre kommt es vor, dass ein Kobold bereits mit den Fähigkeiten eines Drachenschildes geboren wird. Sie sind fähige Nahkämpfer und tragen die Narben vieler verzweifelter Schlachten. Der Schild, den sie führen, ist aus abgelegten Drachenschuppen gefertigt.

Ungewöhnlicher Mut. Drachenschilde wissen, dass sie in ihrem Stamm einen Ehrenplatz einnehmen, doch da sie im Herzen Kobolde sind, fühlen die meisten von ihnen sich ihres Standes unwürdig und wollen unbedingt unter Beweis stellen, dass sie ihn verdient haben. Die natürliche Feigheit der Kobolde ist noch immer Teil ihres Wesens, und so könnte selbst ein tapferer Drachenschild vor einer Bedrohung davonlaufen. Allerdings besitzen sie auch die Fähigkeit, sich im Angesicht des sicheren Todes zu sammeln und andere Kobolde zu inspirieren, auf dass sie an ihrer Seite einen Sturmangriff gegen die Feinde ausführen, die in den Bau eingedrungen sind.

KOBOLD-ERFINDER

Ein Kobold-Erfinder ist schlau und geschickt mit seinen Händen. Er baut neuartige, improvisierte Waffen in der Hoffnung, im Kampf einen ungeahnten Vorteil zu erlangen. Ein Erfinder fängt Käfer, sammelt exotische Schleime in Gewölben und beansprucht die besten gestohlenen Güter als Zutaten für seine Experimente. Seine Kreationen sehen manchmal seltsam aus, aber wie die Fallen der Kobolde funktionieren sie viel besser, als ihre Materialien vermuten lassen.

Gut, solange sie funktionieren. Die neuen Waffen eines Erfinders überstehen meist nur ein oder zwei Angriffe, ehe sie in ihre Einzelteile zerfallen, aber in dieser kurzen Zeit können sie erstaunlich effektiv sein. Die meisten Erfinder sind geschickt genug, dass sie sich nicht selbst mit ihren Gerätschaften verletzen, andere jedoch sind nicht mit diesem Talent gesegnet. Die Waffen müssen nicht tödlich sein. Oft ist es ihr Zweck, eine Kreatur lange genug abzulenken, einzuschüchtern oder zu verwirren, damit andere Kobolde den Gegner überwältigen können. In einer Begegnung stehen einem Erfinder für gewöhnlich ein oder zwei improvisierte Waffen zur Verfügung.

KOBOLD-SCHUPPENZAUBERER

Ein Schuppenzauberer besitzt ein angeborenes Talent für arkane Magie, was ihn zu einem sehr wertvollen Mitglied des Stammes macht, und das aus mehreren Gründen. Weil die Gottheit der Kobolde noch immer eingesperrt ist, gibt es in den meisten Stämmen niemanden, der göttliche Magie zu nutzen vermag. Daher erfüllen die Schuppenzauberer die Rolle des Ratgebers und Traditionsbewahrsers. In Zeiten des Friedens nutzen sie ihre Zauber, um den Bau zu verstärken und zu verbessern und die anderen Kobolde zu unterstützen. Wenn der Stamm bedroht wird, greift der Schuppenzauberer seine Feinde mit Feuer und Gift an, spart sich aber stets etwas Magie für sich selbst auf, falls er fliehen muss oder einen Häscher überrumpeln will.

Pflicht gegenüber dem Drachen. In einem Koboldstamm, der mit einem Drachen verbündet ist – für gewöhnlich einem, der in der Nähe eines Drachenhortes lebt –, dient der Schuppenzauberer auch als Diplomat und Sprachrohr. Er sieht die



KOBOLD-DRACHENSCHILD

Kleiner Humanoide (Kobold), rechtschaffen böse

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 Drachenresistenz unten

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Drachenresistenz. Der Kobold besitzt eine Resistenz gegen eine Schadensart, die von der Farbe des Drachen abhängt, der ihn mit Macht erfüllt hat (wähle oder bestimme mit einem W10): 1–2 Säure (schwarz), 3–4 Kälte (weiß), 5–6 Feuer (rot), 7–8 Blitz (blau); 9–10 Gift (grün).

Herz des Drachen. Wenn der Kobold durch einen Effekt, der einen Rettungswurf erlaubt, verängstigt oder gelähmt ist, kann er den Wurf zu Beginn seines Zugs wiederholen und bei einem Erfolg den Effekt für sich und alle Kobolde im Umkreis von 9 m beenden. Alle Kobolde, die Nutzen aus dieser Eigenschaft ziehen (auch der Drachenschild), sind im Vorteil bei ihrem nächsten Angriffswurf.

Rudeltaktik. Der Kobold ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Kobolds innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kobold im Sonnenlicht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Kobold führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Wünsche des gewaltigen Echsenwesens vorher, gibt anderen Kobolden Befehle in dessen Namen und erstattet ihm Bericht. Wie jeder einfache Kobold begegnet auch der Zauberer dem Drachen mit Ehrfurcht und Respekt, aber er weiß, dass seine Pflicht es erforderlich macht, diesen nicht die ganze Zeit nur anzubeten. Er versteht auch, dass die häufige Nähe zu der mächtigen Kreatur bedeutet, dass er vermutlich als Erster stirbt, wenn sein Meister zornig oder ungehalten wird. Daher versucht er verzweifelt, ein Gleichgewicht zwischen Bewunderung und Schrecken in seinem Verhalten gegenüber dem Drachen zu finden.

KOBOLD-ERFINDER

Kleiner Humanoider (Kobold), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 13 (3W6 + 3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +0

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rudeltaktik. Der Kobold ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Kobolds innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kobold im Sonnenlicht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Schleuder. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

Waffenerfindung. Der Kobold verwendet einen der folgenden Angriffe (bestimme mit einem W8 oder wähle aus), von denen er jeden nur einmal am Tag einsetzen kann.

1. **Säure** Der Kobold wirft eine Flasche voller Säure. **Fernkampf-Waffenangriff:** +4 zum Treffen, Reichweite 1,50/6 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W6) Säureschaden.

2. **Alchemistenfeuer.** Der Kobold wirft ein kleines Fläschchen mit Alchemistenfeuer. **Fernkampf-Waffenangriff:** +4 zum Treffen, Reichweite 1,50/6 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Feuerschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Ziels. Eine Kreatur kann den Schaden beenden, indem sie eine Aktion verwendet und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 ablegt, um die Flammen zu löschen.

3. **Korb voller Tausendfüßler.** Der Kobold wirft einen Korb in einen quadratischen Bereich mit 1,50 m Seitenlänge, der sich innerhalb von 6 m befindet. Ein **Schwarm von Insekten (Tausendfüßler)** mit 11 Trefferpunkten windet sich aus dem Korb und würfelt auf Initiative. Am Ende eines jeden Zugs des Schwarms besteht eine Chance von 50 %, dass er sich auflöst.

4. **Topf mit grünem Schleim.** Der Kobold wirft einen Lehmtopf voller grünem Schleim auf ein Ziel, der beim Aufprall zerbricht. **Fernkampf-Waffenangriff:** +4 zum Treffen, Reichweite 1,50/6 m, ein Ziel. **Treffer:** Das Ziel wird von einem Fleck grünen Schleims bedeckt (siehe Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). **Fehlschlag:** Ein Fleck grünen Schleims bedeckt einen zufällig bestimmten quadratischen Bereich mit 1,50 m Seitenlänge an der Wand oder dem Fußboden.



5. **Topf mit Fäulnismaden.** Der Kobold wirft einen Lehmtopf in einen quadratischen Bereich mit 1,50 m Seitenlänge, der sich innerhalb von 6 m befindet. Das Gefäß zerbricht beim Aufprall. Ein Schwarm von Fäulnismaden (siehe Anhang A) windet sich aus dem geborstenen Topf und bedroht den quadratischen Bereich.

6. **Skorpion am Stiel.** Der Kobold macht einen Nahkampfangriff mit einem Skorpion, den er an eine 1,50 m lange Stange gebunden hat. **Nahkampf-Waffenangriff:** +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 9 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 4 (1W8) Punkte Giftschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

7. **Stinktief im Käfig.** Der Kobold befreit ein Stinktief in einem unbesetzten Bereich innerhalb von 1,50 m. Das Stinktief besitzt eine Schrittbewegungsrate von 6 m, RK 10, 1 Trefferpunkt und keine direkten Angriffe. Es würfelt auf Initiative und verwendet die Aktion in seinem Zug, um ein Sekret auf eine zufällige Kreatur innerhalb von 1,50 m zu versprühen. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 9 ablegen. Bei einem Misserfolg beginnt es zu würgen und kann für 1 Minute keine Aktionen ausführen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Eine Kreatur, die nicht atmen muss oder immun gegen Gift ist, ist bei dem Rettungswurf automatisch erfolgreich. Sobald das Stinktief sein Sekret versprüht hat, kann es dies erst wieder nach einer langen oder kurzen Rast tun.

8. **Wespennest im Beutel.** Der Kobold wirft einen kleinen Beutel in einen quadratischen Bereich mit 1,50 m Seitenlänge, der sich innerhalb von 6 m befindet. Ein **Schwarm von Insekten (Wespen)** mit 11 Trefferpunkten entsteht dem Korb und würfelt auf Initiative. Am Ende eines jeden Zugs des Schwarms besteht eine Chance von 50 %, dass er sich auflöst.



Mache niemals den Fehler, zu glauben, Kobolde seien dumm oder naiv, weil sie klein sind. Ihre Größe hat mit ihrem Einfallsreichtum nichts zu tun.

- Volo

KOBOLD-SCHUPPENZAUBERER

Kleiner Humanoider (Kobold), rechtschaffen böse

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 Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Zauberwirken. Der Kobold ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauber aus der Liste des Zauberers vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): Ausbessern, Feuerpfeil, Gift versprühen, Magierhand

1. Grad (4 Zauberplätze): Chromatische Kugel, Person bezaubern, Rascher Rückzug
2. Grad (2 Zauberplätze): Sengender Strahl

Zaubereipunkte. Der Kobold verfügt über 3 Zaubereipunkte. Verbrauchte Punkte erhält er nach Abschluss einer langen Rast zurück. Er kann Zaubereipunkte für die folgenden Vorzüge aufwenden:

Konzentrierter Zauber: Wenn der Kobold einen Zauber wirkt, der eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt, um dem Effekt zu widerstehen, kann er 3 Zaubereipunkte ausgeben, damit das Ziel bei seinem ersten Rettungswurf gegen den Zauber im Nachteil ist.

Subtiler Zauber: Wenn der Kobold einen Zauber wirkt, kann er 1 Zaubereipunkt ausgeben, um den Zauber ohne Gesten oder verbale Komponenten zu wirken.

Rudeltaktik. Der Kobold ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Kobolds innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kobold im Sonnenlicht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.



KORRED

Korreds sind unvorhersehbare, geheimnistuerische Feenwesen mit einer starken Verbindung zu Erde und Stein. Aufgrund ihrer magischen Haare und ihres mythischen Verständnisses für Mineralien werden sie oft von Schatzjägern, Zwergen und anderen aufgesucht, denen es nach den Kostbarkeiten der Erde verlangt.

Feen der Erde. Korreds bleiben lieber unter sich und lassen sich nur manchmal mit Kreaturen der elementaren Erde wie Galeb Duhr ein. Ein Stamm der kleinen Feenwesen versammelt sich wöchentlich, um zeremonielle Tänze aufzuführen und mit Hufen und Keulen Rhythmen auf den Stein zu schlagen. In den Tiefen der Erde flüchten Korreds für gewöhnlich vor anderen Kreaturen, aber sie verhalten sich aggressiver, wenn sie sich beleidigt fühlen oder die Geräusche von Bergarbeiten sie stören.

Steingefühl. Niemand kennt die Wege des Steins und der Erde besser als ein Korred. Scheinbar ist ihr Volk sogar in der Lage, Metalladern oder Edelsteine zu riechen. Ein Korred an der Oberfläche kann spüren, wo sich das Grundgestein hebt und senkt und wo Höhlen liegen. Unter der Erde kennt er meilenweit alle Wege durch den Fels. Geheimtüren, die durch Stein führen, sind für einen Korred so offensichtlich wie ein Fenster.

Die kleinen Kreaturen vermögen Felsbrocken zu schleudern, die viel schwerer sind, als es für ihre geringe Körpergröße möglich scheint. Außerdem sind sie in der Lage, Steine zu formen, als seien sie Lehm, durch Felsen zu schwimmen und Erdelementare und andere Kreaturen zu beschwören. Sie besitzen eine übernatürliche Stärke, solange sie den Boden berühren.

Verzaubertes Haar. Zwar wachsen einem Korred am ganzen Körper Haare, aber nur die auf seinem Kopf sind magisch. Wenn sie geschnitten werden, verwandeln sie sich in das Material, das sie abgetrennt hat. Korreds schneiden ihr Haar mit Eiserscheren und nutzen die so erzeugten Stränge, um eiserne Seile zu weben, die sie magisch manipulieren können. Sie beleben sie zum Beispiel, um Kreaturen oder Gegenstände zu umschlingen und zu fesseln. Korreds sind sehr stolz auf ihr Haar und sind besonders erzürnt, wenn es jemand ohne ihre Erlaubnis abschneiden möchte.

KORRED

Kleines Feenwesen, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 102 (12W6 + 60)

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

Sinne Dunkelsicht 36 m, Erschütterungssinn 36 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Zwergisch, Gnomisch, Sylvanisch, Terral, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Haar befehligen. Der Korred trägt ein mindestens 15 m langes eisernes Seil bei sich, das er aus seinen abgeschnittenen Haaren geflochten hat. Als Bonusaktion kann er einem solchen Seil innerhalb von 9 m befehlen, sich bis zu 6 m weit zu bewegen und eine Kreatur der Größenkategorie groß oder kleiner, die der Korred sehen kann, zu umschlingen. Das Ziel muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht von dem Seil gepackt zu werden (SG 13 zum Entkommen). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt. Der Korred kann eine Bonusaktion verwenden, um ein Ziel freizulassen. Es wird ebenfalls befreit, wenn der Korred stirbt oder kampfunfähig wird.

Ein Seil aus Korred-Haar besitzt 20 Trefferpunkte und RK 20. Es erhält zu Beginn eines jeden Zugs des Korred 1 Trefferpunkt zurück, solange es noch mindestens 1 TP besitzt und der Korred am Leben ist. Wird das Seil auf 0 Trefferpunkte reduziert, ist es zerstört.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Korred ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Einswerden mit der Natur, Mit Stein verschmelzen, Stein formen*

Jeweils 1/Tag: *Elementar beschwören* (wie ein Zauber des 6. Grades; nur Galeb Duhr, Gargyl, Erdelementar oder Xorn), *Ottos Unwiderstehlicher Tanz*

Steintarnung. Der Korred ist im Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich in felsigem Gelände zu verstecken.

Stärke des Steins. Solange er den Boden berührt, verursacht der Korred mit seinen Waffenangriffen zwei zusätzliche Würfel Schaden (siehe die Angaben bei den Angriffen).

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Korred führt zwei Angriffe mit seinem Zweihandknüppel aus oder schleudert zwei Felsen.

Zweihandknüppel. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 10 (1W8 + 6) Wuchtschaden, oder 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden, wenn der Korred den Boden berührt.

Felsen. Fernkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 18/36 m, ein Ziel. Treffer: 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden, oder 24 (4W8 + 6) Wuchtschaden, wenn der Korred den Boden berührt.

Es gibt eine Legende über einen Kaufmann, der versuchte, das Haar eines Korred mit goldenen Scheren zu schneiden. Der Korred hat ihn die Scheren fressen lassen. – Volo

LEUCROTTA

Würde man den Kopf eines riesigen Daches nehmen, das Gehirn einer Kreatur, die gern Leute foltert und frisst, die Beine eines Rehs und den Körper einer großen Hyäne, alles miteinander vermischen und schließlich mit dämonischem Blut zum Leben erwecken – ohne den Gestank des Todes zu kaschieren –, erhielte man eine Leucrotta.

Brut von Yeenoghu. Die ersten Leucrottas entstanden zusammen mit den Gnollen während Yeenoghus Wüten durch die Materielle Ebene. Einige der Hyänen, die Yeenoghus Opfer fraßen, durchliefen andere Verwandlungen und wurden nicht zu Gnollen. Unter diesen bizarren Ergebnissen waren Leucrottas die zahlreichsten.

Die Kreatur ist so verschlagen wie grausam und liebt es, zu lügen, zu foltern und zu töten. Weil Leucrottas schlauer und zäher sind als die meisten Gnolle, könnten sie in deren Stämmen eine hohe Position einnehmen. Trotzdem würden die monströsen Wesen nur im Ausnahmefall über eine Gruppe von Gnollen gebieten, lieber beeinflussen sie deren Anführer und könnten sogar zustimmen, ihn in die Schlacht zu tragen und im Kampf zu beraten.

Gnolle sehen Leucrottas als eine Art Unterhaltung, besonders weil die Kreaturen die Schmerzensschreie von Opfern nachahmen können – ein Geräusch, das Gnollen immer Freude bereitet –, auch wenn keine Gefangenen zur Verfügung stehen. Außerdem sind Gnolle blutrünstig und sadistisch, aber durch ihr Wesen außerstande, das Töten genussvoll in die Länge zu ziehen. Die meisten Leucrottas sind berechnend grausam, so sehr, dass sie trotz ihrer Brutalität sehr sorgfältig töten, um es zu einer besseren und längeren Unterhaltung zu machen. Gnolle genießen es fast so sehr, einer Leucrotta beim Foltern zuzusehen, wie selbst zu morden.

Verkörperung der Fäulnis. Die Leucrotta ist so abscheulich, dass nur Gnolle und andere ihrer Art ihre Nähe ertragen. Ihr fürchterlicher, wahllos zusammengewürfelter Körper gibt einen fauligen Gestank ab, der jeden Ort verseucht, an dem die Kreatur haust. Der Gestank wird nur vom Atem des Monsters übertroffen, der seinem widerlichen Schlund entsteigt, aus dem Flüssigkeit tropft, die von Fäulnis und Verdauungssäften verpestet ist. Anstelle von Zähnen besitzt die Kreatur stahlharte Knochenkämme, die Rippen zermahlen und Fleisch aufreißen können. Diese Platten sind so zäh, dass eine Leucrotta sie verwenden kann, um die Rüstung eines erschlagenen Ritters aufzubeißen.

Der abscheuliche Gestank des Wesens würde seine Beute für gewöhnlich lange vor einem Angriff warnen. Allerdings verfügt es über zwei natürliche Fähigkeiten, die ihr diesbezüglich einen Vorzug verleihen. Zunächst sind die Spuren einer Leucrotta fast unmöglich von denen eines normalen Rehs zu unterscheiden. Zweitens kann sie den Ruf oder die Stimme so gut wie jeder Kreatur imitieren, die sie bereits gehört hat. Das Monster nutzt seine Stimmnachahmung, um potenzielle Opfer anzulocken, und attackiert, wenn die Ziele entweder verwirrt oder sich der tatsächlichen Bedrohung nicht bewusst sind.

LEUCROTTA

Große Monstrosität, 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 +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Gnollisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Scharfer Geruchssinn. Die Leucrotta ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

Ausschlagender Rückzug. Wenn die Leucrotta mit den Hufen angreift, kann sie als Bonusaktion die Aktion Rückzug verwenden.

Stimmnachahmung. Die Leucrotta kann Tiergeräusche und humanoide Stimmen nachahmen. Hört eine Kreatur die Geräusche, kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 feststellen, dass es sich um eine Imitation handelt.

Wüten. Wenn die Leucrotta in ihrem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann sie eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend ihrer halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Angriff mit ihren Hufen auszuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Leucrotta führt zwei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss und einen mit ihren Hufen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Stichschaden. Wenn die Leucrotta einen kritischen Treffer erzielt, würfelt sie die Schadenswürfel dreimal, nicht zweimal.

Hufe. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.





MEENLOCK

Kleines Feenwesen, 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 36 m

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Furchtaura. Alle Tiere oder Humanoiden, die ihren Zug innerhalb von 3 m um den Meenlock beginnen, müssen einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zugs verängstigt zu werden.

Empfindlichkeit gegenüber Licht. Solange sich ein Meenlock in hellem Licht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

Schattenteleportation (Aufladung 5–6). Als Bonusaktion kann sich der Meenlock in einen freien Bereich innerhalb von 9 m teleportieren, vorausgesetzt dass sowohl der Bereich, den er verlässt, als auch sein Ziel von dämmrigem Licht oder Dunkelheit erfüllt sind. Der Zielort muss sich nicht in Sichtlinie befinden.

AKTIONEN

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4 + 2) Hiebsschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

MEENLOCK

Meenlocks sind deformierte Feenwesen, die Schrecken verbreiten und alles zerstören wollen, was gut, unschuldig und schön ist. Sie leben vor allem in Wäldern, auch wenn sie sich gut an urbane und unterirdische Umgebungen anpassen können.

Personifizierte Furcht. Meenlocks entstehen aus Furcht. Wird eine Kreatur im Feywild von Angst überwältigt (oder an jedem Ort, an dem der Einfluss des Feywilds stark ist), könnte dies sofort ein oder mehrere Meenlocks in nahen Schatten oder an dunklen Orten entstehen lassen. Wenn mehr als ein Meenlock geboren wird, bildet sich auch auf magische Weise ein Hort. Die Erde knarrt und stöhnt, während sich schmale, verschlungene Tunnel öffnen. Einer dieser neu gebildeten Durchgänge dient als einziger Ein- und Ausgang des Baus.

Meenlocks wirken unheimlich auf andere Kreaturen und sind von einer übernatürlichen Aura umgeben, die Schrecken erzeugt. Sie sind so böse und ihr Geist so pervertiert, dass Eindringlinge in einen ihrer Horte von einem greifbaren Gefühl des Unheils erfüllt werden. Im Bau bedeckt schwarzes Moos jede Oberfläche und dämpft alle Geräusche. Ein großer, zentraler Raum dient als Behausung der Meenlocks, wo sie sich auch ihre Gefangenen foltern.

Bewohner der Dunkelheit. Ein Meenlock scheut helles Licht. Er kann auf übernatürliche Weise Dunkelheit und Schatten in seiner Umgebung spüren und sich von einem dunklen Bereich in einen anderen teleportieren – so schleicht er sich an seine Beute an oder entkommt, wenn er in der Unterzahl ist.

Telepathische Folterknechte. Meenlocks besitzen keine Möglichkeit der Kommunikation außer Telepathie. Diese können sie jedoch verwenden, um verstörende Halluzinationen in die Gedanken ihrer Beute zu projizieren. Ein Opfer könnte glauben, flüchtige Bewegungen am Rande des Blickfelds zu sehen oder ein schreckliches Flüstern zu hören.

Tagsüber bleiben Meenlocks in ihren dunklen Bauten. In der Nacht kriechen sie aus ihren Tunneln, um schlafende Beute zu quälen, besonders jene Wesen, die das Gute verkörpern. Meenlocks lieben es, Beute mit ihren Klauen zu lähmen, sie in ihren versteckten Bau zu schleppen, sie bewusstlos zu prügeln und sie über mehrere Stunden telepathisch zu foltern. Ein Humanoider, der dieser Art von Folter ausgesetzt ist, durchläuft eine Transformation in einen voll ausgewachsenen Meenlock (siehe den Kasten „Telepathische Folter“).

TELEPATHISCHE FOLTER

Bis zu vier Meenlocks können eine kampfunfähige Kreatur telepathisch foltern, indem sie deren Verstand mit verstörenden Geräuschen und schrecklichen Bildern füllen. Die beteiligten Meenlocks sind nicht in der Lage, ihre Telepathie währenddessen anderweitig zu verwenden, können sich aber wie gewohnt bewegen und Aktionen und Reaktionen verwenden. Die Folter hat keinen Effekt auf Kreaturen, die immun gegen den Zustand verängstigt sind. Ist das Ziel beeinflussbar und bleibt es für 1 Stunde kampfunfähig, muss es einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 10 (3W6) Punkte psychischen Schaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs beträgt 10 + die Anzahl von Meenlocks, die sich für die gesamte Stunde an der Folter beteiligen (dazu müssen sie sich in Sichtweite des Ziels aufhalten und dürfen nicht kampfunfähig sein). Der Prozess kann beliebig oft wiederholt werden. Ein Humanoider, der durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte fällt, verwandelt sich sofort in einen Meenlock unter der Kontrolle des SL. Nur der Zauber *Wunsch* oder ein göttliches Eingreifen vermögen eine solche Kreatur zurückzuverwandeln.

MORKOTH

Die uralten und verschlagenen Morkoth sind gierige Sammler. Jeder von ihnen reist durch die Ebenen und häuft die Wertgegenstände, Kuriositäten und abgelegten Dinge des Multiversums an, um seine Sammlung zu vervollständigen.

Kinder eines Gottes. Vor langer Zeit fiel eine Gottheit der Gier und des Zwistes den ewigen Schlachten der Unsterblichen zum Opfer. Sein lebloser Körper trieb durch die Astrale Ebene und wurde schließlich eine versteinerte Hülle. Der Kadaver trieb gegen ein perlmuttartig schimmerndes Überbleibsel himmlischer Materie, das von lebensspendender Magie erfüllt war. Die Kollision zerschmetterte beides und entfesselte einen Sturm chaotischer Energie. Zahllose Brocken vermischter Materie wirbelten in die silbrige Leere. In einigen von ihnen barg eine Ader des perlenartigen Materials ein Fragment der wiederbelebten übernatürlichen Lebenskraft der Gottheit, die spontan eine bewohnbare Umgebung erschuf. Auf diesen Inseln erwachten Stücke des versteinerten Fleisches des Gottes wieder zum Leben und nahmen die Gestalt von tentakelbewehrten Monstern an, die von Bösartigkeit und Gier erfüllt waren. Seitdem besitzt jeder Morkoth eine extraplanare Insel, die er sein Zuhause nennt.

Ohne Sinn und Verstand. Die Insel eines Morkoth ähnelt in ihren Eigenschaften einer Traumlandschaft, in der die berechenbaren natürlichen Gesetzmäßigkeiten dem unvorhersehbaren Chaos zum Opfer fallen. Auf ihr findet sich ein wildes Gemisch von Gegenständen und Kreaturen, die teils aus längst vergessenen Zeiten stammen. Die Insel könnte eine natürlich aussehende Lichtquelle besitzen, aber meist sind sie in Zwielicht gehüllt, und jede von ihnen kann ohne Vorwarnung von Nebel und Schatten verschlungen werden. Das Klima ist warm und feucht, subtropisch oder tropisch, damit sich der Morkoth und seine „Gäste“ darin wohlfühlen.

Die perlmuttartige Materie in der Insel erlaubt es dieser, auf planaren Strömungen zu treiben, hält die bewohnbare Umgebung aufrecht und beschützt den Ort vor schädigenden Effekten von außen.

Die Insel eines Morkoth kann überall erscheinen, vom Grund des Meeres bis zur Leere der Astralebene. Sie könnte am Himmel von Avernus in den Neun Höllen schweben, ohne zerstört zu werden und ohne dass die Bewohner Schaden erleiden. Was auch immer sich auf der Insel oder in einer gewissen Entfernung zu ihr befindet, begleitet sie auf ihren Reisen durch die Ebenen. Somit finden sich auf ihr Personen aus untergegangenen Zivilisationen und Kreaturen oder Gegenstände aus längst vergangenen Tagen.

Einige Inseln reisen auf einer bestimmten Route, sodass sie in einem Zyklus von mehreren Jahren regelmäßig an denselben Orten erscheinen. Andere sind mit einem bestimmten Gebiet verbunden oder mehreren, wieder andere bewegen sich völlig unvorhersehbar durch den Kosmos. Selten lernt ein Morkoth, die Bewegung seiner Insel zu kontrollieren, sodass sie in die Richtung treibt, die ihr Meister vorgibt.

Urtümliche Sammler. Die Morkoth sind getrieben von Gier und Egoismus, verbunden mit einer Schnsucht nach Konflikten. Sie begehren alles, was sie nicht besitzen, haben keine Skrupel, sich die Objekte ihrer Begierde zu nehmen, und hüten ihre Sammlung argwöhnisch.

Ein Morkoth bringt seine Zeit damit, seine Sammlung zu bewachen und zu planen, wie er mehr Besitztümer anhäufen kann. Das Monster hortet gewaltige Lager von Schätzen und Wissen. Seine Insel birgt auch zahlreiche Gefangene, die es als Teil seiner Sammlung betrachtet. Einige Bewohner der Insel, wie die Nachkommen der ursprünglichen Gefangenen, könnten den Morkoth als Herrscher oder sogar Gottheit betrachten. Die Reichtümer und das Wissen der Kreatur ziehen natürlich Schatzjäger an und jene, die etwas Bestimmtes suchen, das der Morkoth besitzt oder von dem er weiß.

Sie sind Sammler von allem, was seltsam,
ungewöhnlich und kostbar ist – hoffentlich
umfasst das nicht dich oder mich.
– Volo



Das monströse Wesen zeigt keine Gnade gegenüber denen, die es zu bestehlen versuchen, doch Besucher können mit ihm verhandeln, wenn sie etwas anbieten, das es begehrt.

Kein Morkoth gibt etwas, das er besitzt, ohne Gegenleistung heraus. Der einzige Zweck seiner Existenz ist es, Dinge in seinen Besitz zu bekommen, und er gibt sein Eigentum nur auf, wenn er dadurch seine Sammlung vermehren oder vervollständigen kann.

Ein Morkoth kennt jeden Gegenstand in seiner Sammlung und kann seine Besitztümer durch alle Ebenen spüren. Wagt es jemand, einen Morkoth zu bestehlen oder einen Vertrag mit ihm zu brechen, wird er keine Ruhe finden, bis die gewaltige Kreatur erschlagen oder das Versprechen erfüllt ist.

DER HORT EINES MORKOTH

Ein Morkoth beansprucht die Vorherrschaft über eine ganze Insel, auf der er auch ein zentral gelegenes Sanktum besitzt. Meist ist dieser Hort ein verschlungenes Netzwerk aus schmalen Gängen, die mehrere unterirdische Räume miteinander verbinden, doch kann er in Teilen auch anders aufgebaut sein. Der Morkoth haust zusammen mit seinen liebsten Besitztümern in einem geräumigen Gewölbe in der Mitte des Horts, wo sich auch der perlmuttartige Kern der Insel befindet. Zwar könnten einzelne Bereiche und Teile des zentralen Raums trockengelegt sein, damit die gesammelten Gegenstände und Kreaturen nicht beschädigt werden, aber der Großteil des Hortes liegt unter Wasser.

Ein Morkoth, dem man in seinem Hort begegnet, hat einen Herausforderungsgrad von 12 (8.400 EP).

HORTAKTIONEN

Wenn ein Morkoth in seinem Hort kämpft, kann er die ihn umgebende Magic der Insel nutzen, um Hortaktionen auszuführen. Bei Initiative 20 (er verliert alle eventuellen Gleichstände) führt er eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu verursachen:

- Der Morkoth verwendet seine Hypnose-Aktion, ausgehend von einem Punkt innerhalb von 36 m um ihn selbst. Er muss diesen Ausgangspunkt nicht sehen können.
- Der Morkoth wirkt *Dunkelheit*, *Magie bannen* oder *Nebelschritt*, wobei er Intelligenz als Attribut zum Zaubernutzen verwendet und keinen Zaubersplatz verbraucht.

REGIONALE EFFEKTE

Die Insel, die den Hort eines Morkoth umgibt, wird von der Präsenz der Kreatur verändert, was die folgenden Effekte erzeugt:

- Der Morkoth ist sich aller Neuankömmlinge bewusst, seien sie Objekte oder Kreaturen, die auf seine Insel oder in sein Sanktum gelangen. Als Aktion kann er den Aufenthaltsort jeder Kreatur und jedes Gegenstands auf der Insel ausfindig machen. Besucher auf der Insel fühlen sich, als würden sie beobachtet werden, selbst wenn das nicht der Fall ist.
- Bei jedem Abschluss einer kurzen oder langen Rast muss eine Kreatur, die sich weniger als 1 Jahr auf der Insel befindet, einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegen. Misslingt der Wurf, hat die Kreatur einen

Gegenstand verlegt (nach Wahl des Spielers, wenn es sich um einen Spielercharakter handelt). Der Gegenstand ist in der Nähe verborgen und kann mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden. Ein verlegter Gegenstand, der nicht gefunden wird, erscheint 1 Stunde später im Hort des Morkoth. Betritt die Kreatur später den Hort, kann sie ihre verlorenen Besitztümer leicht entdecken.

- Eingänge in den Hort des Morkoth unterliegen einer Verzauberung, die der Morkoth jederzeit unterdrücken oder aktivieren kann, solange er sich im Hort befindet und nicht kampfunfähig ist. Alle Kreaturen, die sich innerhalb von 9 m um den Eingang befinden und diesen sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg empfindet eine Kreatur den starken Drang, den Hort zu betreten und in Richtung des Morkoth zu gehen (das Ziel weiß nicht, dass es sich einer Kreatur nähert). Das Ziel nutzt seine Bewegung in jedem Zug, um sich auf dem direktesten Weg auf den Morkoth zuzubewegen. Sobald es den Morkoth sieht, kann es den Rettungswurf wiederholen und beendet den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg. Es kann den Rettungswurf auch am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und immer wenn es Schaden erleidet.
- Mit einem Gedanken (keine Aktion erforderlich) kann der Morkoth eine Veränderung des Wassers in seinem Hort verursachen, die 1 Minute andauert. Das Wasser kann so atembar und rein wie Luft sein oder normales Wasser (von trüb bis klar).

Wenn der Morkoth stirbt, enden diese regionalen Effekte sofort.

MORKOTH

Mittelgroße Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 130 (20W8 + 40)

Bewegungsrate 7,50 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

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

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 20

Sprachen Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Amphibisch. Der Morkoth kann Luft und Wasser atmen.

Zauberwirken. Der Morkoth ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Morkoth hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Kältestrahl*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Schockgriff*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Hexenpfad*, *Identifizieren*, *Magie entdecken*, *Schild*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Dunkelheit*, *Gedanken wahrnehmen*, *Zerbersten*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz*, *Magie bannen*, *Verständigung*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dimensionstür*, *Evards Schwarze Tentakel*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Ausspähung*, *Geas*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Kugelblitz*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Morkoth führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Biss und einen mit seinen Tentakeln, oder drei mit seinem Biss.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) Hiebschaden.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (3W8 + 2) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 14 zum Entkommen), wenn seine Größenkategorie groß oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und erleidet 15 (3W8 + 2) Punkte Wuchtschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Morkoth, der seine Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel verwenden kann.

Hypnose. Der Morkoth erzeugt einen 9 m langen Kegel aus magischer Energie. Alle Kreaturen in dem Bereich müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem Misserfolg wird eine Kreatur für 1 Minute vom Morkoth bezaubert. Solange das Ziel auf diese Weise bezaubert ist, versucht es, dem Morkoth so nahe zu kommen wie möglich. Dabei verwendet es Spurtaktionen, bis es sich innerhalb von 1,50 m zum Morkoth befindet. Ein Ziel kann diesen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und immer wenn es Schaden erleidet. Bei einem Erfolg endet der Effekt für das Ziel. Wenn der Rettungswurf der Kreatur erfolgreich ist oder der Effekt anderweitig endet, ist sie für 24 Stunden im Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Hypnose des Morkoth.

REAKTIONEN

Zauberreflektion. Wenn der Morkoth einen erfolgreichen Rettungswurf gegen einen Zauber ablegt oder ihn ein Zauberangriff verfehlt, kann er eine andere Kreatur (auch den Zauberwirker) auswählen, die sich innerhalb von 36 m befindet und die er sehen kann. Der Zaubereffekt betrifft nun die ausgewählte Kreatur als Ziel. Erzwingt der Zauber einen Rettungswurf, legt die Kreatur diesen für sich selbst ab. Ist der Zauber ein Angriff, wird er gegen die ausgewählte Kreatur neu ausgewürfelt.

NEOGI

Neogi sind grausame Sklaventreiber, die fast alle anderen Kreaturen, sogar schwächere Neogi, als Diener und Beute betrachten. Ihr Äußeres erinnert an eine übergroße Spinne mit Hals und Kopf eines Aals. Die Kreaturen sind in der Lage, Körper und Geist eines Ziels zu vergiften und so Wesen zu unterjochen, die ihnen ansonsten überlegen wären.

Fremdartige Tyrannen. Neogi leben für gewöhnlich an abgelegenen Orten der Materiellen Ebene, des Feywilds, des Shadowfells und der Astral- und Ätherebene. Vor langer Zeit drangen sie von einem weit entfernten Ort der Materiellen Ebene in die Welt ein und gaben ihre Heimat auf, um die Kreaturen anderer Reiche zu unterwerfen und zu verschlingen. Von ihrem Bedürfnis angetrieben, große Entfernungen zu überbrücken, eroberten und assimilierten sie zuerst die Erdkolosse einer anderen verlorenen Welt. Mit Hilfe dieser Sklaven, welche die körperlichen Arbeiten übernahmen, bauten die Neogi schlanke Schiffe, von denen einige die Ebenen bereisen konnten, um zu neuen Grenzen aufzubrechen. Manche Neogi-Gemeinschaften bauen und verwenden nach wie vor solche Schiffe, die ein auffällig spinnenartiges Aussehen besitzen.

Dank eines Pakts mit andersweltlichen Wesenheiten, die sie während ihrer Reisen trafen, sind einige Neogi in der Lage, Zauber zu wirken. Diese sternartigen Wesenheiten verkörpern die Essenz des Bösen. Sie sind unter Namen wie Acamar, Caiphon, Gibbeth und Hadar bekannt.

Nichts an den Neogi ist unergründlicher als ihr Verstand. Weil sie die Macht besitzen, Gedanken zu kontrollieren, empfinden sie es als absolut angemessen, dies auch zu tun. Ihre Gesellschaft unterscheidet nicht zwischen Individuen, abgesehen von der Fähigkeit einer Kreatur, andere zu kontrollieren, und sie begreifen die emotionalen Regungen nicht, die Menschen und ähnliche Wesen empfinden. Für einen Neogi ist Hass so fremd wie Liebe, und Loyalität ohne Autorität närrisch.

Kreislauf von Leben und Tod. Ein Neogi hat ungefähr die gleiche Lebenserwartung wie ein Mensch, und wie bei diesem lassen seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten nach, wenn er altert. Ist ein Neogi von der Last der Jahre geschwächt, überwältigen ihn die anderen und injizieren ihm ein besonderes Gift. Das Toxin verwandelt den Alten in eine aufgedunsene, hilflose Masse aus Fleisch, die großer alter Meister genannt wird. Andere Neogi legen ihre Eier auf ihm ab, und wenn die Jungen schlüpfen, verschlingen sie sowohl den großen alten Meister als auch einander, bis nur die stärksten Neugeborenen übrig sind.

Hierarchie des Besitzes. Überlebende Neogi-Schlüpflinge beginnen ihr Leben unter der strengen Kontrolle der Erwachsenen. Sie müssen die Gesellschaft ihres Volkes verstehen lernen und sich ihren Platz darin verdienen. Jeder beginnt seine Ausbildung, indem er die Kontrolle über einen jungen Erdkoloss übernimmt.

Neogi kennzeichnen sich und ihre Sklaven mit Farben, Tätowierungen und mit Hilfe von Verwandlungsmagie, um Rang, Leistungen und Besitz anzuzeigen. An diesen Zeichen kann jedes Mitglied der Gemeinschaft seine Vorgesetzten und jene mit höherem Status erkennen, deren Willen er sich strikt zu beugen hat, wenn er nicht hart bestraft werden will.

NEOGI-SCHLÜPFLING

Winzige Aberration, 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 Dunksicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Geistige Belastbarkeit. Der Schlüpfling ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die ihn bezaubern oder verängstigen würden, und kann nicht mit Magie in Schlaf versetzt werden.

Spinnenklettern. Der Schlüpfling kann schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributwurf machen zu müssen.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4 + 1) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden, und das Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Es kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Die verdammten Aalspinnen
wollen uns alle versklaven!
Und nein, sie schmecken noch
nicht einmal.

– Volo



NEOGI

Kleine Aberration, 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, Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Geistige Belastbarkeit. Der Neogi ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die ihn bezaubern oder verängstigen würden, und kann nicht mit Magie in Schlaf versetzt werden.

Spinnenklettern. Der Neogi kann schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributswurf machen zu müssen.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden, und das Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Es kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W4 + 3) Hiebsschaden.

Verklaven (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Neogi wählt eine Kreatur aus, die er sehen kann und die sich innerhalb von 9 m befindet. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht für 1 Tag magisch vom Neogi bezaubert zu werden. Der Effekt endet auch, wenn der Neogi stirbt oder sich mehr als 1,5 km vom Ziel entfernt. Die bezauberte Kreatur gehorcht den Befehlen des Neogi und darf keine Reaktionen ausführen. Beide können telepathisch über eine Distanz von bis zu 1,5 km miteinander kommunizieren. Wenn das bezauberte Ziel Schaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Außerhalb der Pflichten eines Dieners gegenüber seinem Meister sind Neogi bereit, jegliche Tat zu vollbringen, wenn sie ihnen nur einen Nutzen einbringt, und dabei sind sie ebenso verschlagen wie Teufel. Neogi kaufen und verkaufen, aber sie stellen ein großes Risiko für potentielle Kunden dar, die stattdessen leicht verklavt werden könnten. Daher besteht ihre Klientel im Allgemeinen aus verzweifelten oder bösen Individuen oder Kreaturen, die mächtig genug sind, um mit den Neogi auf Augenhöhe zu verkehren. Neogi-Händler könnten sich in einem Basar auf den Ebenen, am Rande einer Drow-Stadt oder in der Nähe einer Gedankenschinder-Enklave niederlassen. An anderen Orten schließen sich die Ortsansässigen eher zusammen, um eine Neogi-Karawane zu zerstören, anstatt ihnen freies Geleit und Handelsprivilegien zuzugestehen.

NEOGI-MEISTER

Mittelgroße Aberration, 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 (durchdringt magische Dunkelheit), passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 9 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Geistige Belastbarkeit. Der Neogi ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die ihn bezaubern oder verängstigen würden, und kann nicht mit Magie in Schlaf versetzt werden.

Zauberwirken. Der Neogi ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Hexenmeisterzauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Gehässiger Spott*, *Göttliche Führung*, *Magierhand*, *Schauriger Strahl* (Reichweite 90 m, +4 Bonus auf jeden Schadenswurf), *Taschenspielerei* 1. bis 4. Grad (2 Zauberplätze des 4. Grades): *Arme von Hadar*, *Dimensionstür*, *Furcht*, *Gegenzauber*, *Hunger von Hadar*, *Person festhalten*, *Unsichtbarkeit*, *Unsichtbarer Diener*

Spinnenklettern. Der Neogi kann schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributswurf machen zu müssen.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden, und das Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Es kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W4 + 3) Stichschaden.

Verklaven (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Neogi wählt eine Kreatur aus, die er sehen kann und die sich innerhalb von 9 m befindet. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht für 1 Tag magisch vom Neogi bezaubert zu werden. Der Effekt endet auch, wenn der Neogi stirbt oder sich mehr als 1,5 km vom Ziel entfernt. Die bezauberte Kreatur gehorcht den Befehlen des Neogi und darf keine Reaktionen ausführen. Beide können telepathisch über eine Distanz von bis zu 1,5 km miteinander kommunizieren. Wenn das bezauberte Ziel Schaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

NEOTHELID

Gigantische Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 325 (21W20 + 105)

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, passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Kreaturensinn. Der Neothelid ist sich der Präsenz jeder Kreatur innerhalb von 1,5 km bewusst, wenn diese einen Intelligenzwert von 4 oder höher besitzt. Es kennt die Entfernung und Richtung zu jeder Kreatur sowie ihren Intelligenzwert, kann aber nicht mehr als das spüren. Eine Kreatur, die von *Gedankenleere*, *Unauffindbarkeit* oder ähnlicher Magie geschützt wird, kann auf diese Weise nicht wahrgenommen werden.

Angeborenes Zauberverwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubers für den Neotheliden ist Weisheit (Zauberrückwurf-SG 16). Er kann angeboren die folgenden Zaubers wirken, wobei keine Komponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Schweben*

Jeweils 1/Tag: *Schwachsinn*, *Telekinese*, *Verwirrung*

Magieresistenz. Der Neothelid ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zaubers und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8 + 8) Wuchtschaden plus 13 (3W8) psychischer Schaden. Ist das Ziel eine Kreatur der Größerkategorie groß oder kleiner, muss es einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht vom Neotheliden verschlungen zu werden. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Neotheliden und erleidet 35 (10W6) Punkte Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Neotheliden.

Wenn das Monster in einem Zug 30 oder mehr Punkte Schaden durch eine Kreatur in seinem Inneren erleidet, muss ihm am Ende des Zugs ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 gelingen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hochzuwürgen. Hochgewürgte Kreaturen landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Neotheliden. Stirbt das Monster, sind verschluckte Kreaturen nicht länger festgesetzt und können 6 m ihrer Bewegungsrate verwenden, um sich liegend aus dem Kadaver zu befreien.

Säureodem (Aufladung 5–6). Der Neothelid atmet Säure in einem Kegel von 18 m aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 35 (10W6) Punkte Säureschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

NEOTHELID

Ein Neothelid ist ein schleimbedeckter Wurm von gewaltiger Größe. Er entsteht, wenn der Fortpflanzungskreislauf der Gedankenschinder unterbrochen wird. In seltenen Fällen geht eine Illithidenkolonie zu Grunde, für gewöhnlich nach einem Angriff von außen, und das Ältestengehirn stirbt oder wird getötet. In einem solchen Fall sind die Kaulquappen plötzlich ohne Aufsicht und Pflege, und werden entsprechend nicht mehr gefüttert. Getrieben von Hunger beginnen sie einander zu verschlingen. Ein Prozess, den nur eine einzige Kaulquappe von den Tausenden der Kolonie überlebt und der sie als Neothelid dem Laichbecken entsteigen lässt.

Ein Gräuel für Illithiden. Zu den stärksten Tabus der Gesellschaft der Illithiden gehört es, eine erwachsene Kaulquappe am Leben zu lassen, ohne sie in ein Spendergehirn einzusetzen. Unter normalen Umständen wird jede Kaulquappe, die zu einer Größe von mehr als einigen Zentimetern Länge heranwächst, sofort vom Ältestengehirn getötet und dient als Nahrung für dieses oder seine weniger reifen Geschwister. Jede Kaulquappe, die der Selektion aus irgendeinem Grund entgeht und überlebt, wird als Gefahr für die Kolonie betrachtet – und die Gedankenschinder organisieren Jagdgruppen, um das Monstrum zu vernichten. Da Neotheliden nicht intelligent genug sind, dass die telepathische Macht des Ältestengehirns sie wahrnehmen kann, sind solche harten Vorsichtsmaßnahmen notwendig.

Wilder Koloss. Neotheliden sind wilde Kreaturen, die nichts kennen außer ihren raubtierhaften Instinkten, die sie bislang leiteten. Sie haben Schwierigkeiten, ihre neuen psionischen Fähigkeiten zu begreifen. Auf der Suche nach mehr Gehirnen, um ihren ewigen Hunger zu stillen, durchstreifen die Wesen unterirdische Tunnel und werden zunehmend gewalttätiger. Neotheliden sind in der Lage, aus ihren Tentakeldrüsen Enzyme zu versprühen, die Gewebe zersetzen, ihre Opfer in Schleimpfützen verwandeln und nur das pulsierende Gehirn unbeschadet zurücklassen. Da sie ihre Verbindung zu den Illithiden nicht einmal im Ansatz verstehen, greifen sie diese ebenso wahrscheinlich an wie alles andere auch.





NILBOG

Kleiner Humanoider (Goblinoider), chaotisch böse

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)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Nilbog ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gehässiger Spott*, *Magierhand*, *Tashas Fürchterlicher Lachanfall*

1/Tag: *Verwirrung*

Nilbogismus. Jede Kreatur, die den Nilbog zu verletzen versucht, muss erst einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Ende ihres nächsten Zugs bezaubert zu werden. Eine Kreatur, die auf diese Weise bezaubert ist, muss ihre Aktion verwenden, um den Nilbog zu verehren.

Der Nilbog kann keine Trefferpunkte zurückerhalten (auch nicht durch magische Heilung), außer durch die Reaktion Umkehr des Schicksals.

Behändes Entkommen. Der Nilbog kann die Rückzug- oder Versteckenaktion in jedem seiner Züge als Bonusaktion ausführen.

AKTIONEN

Narrenzepter. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

REAKTIONEN

Umkehr des Schicksals. Wenn eine andere Kreatur dem Nilbog Schaden zufügt, verringert der Nilbog den Schaden auf 0 und erhält 1W6 Trefferpunkte zurück.

NILBOG

Als Maglubiyet die Goblingötter unterwarf, ließ er nur Khurgorbaeyag am Leben, damit die Goblins unter der Kute des brutalen Aufsehers fügsam bleiben würden. Doch zu ihrem Pantheon gehörte auch ein Tricksergott, der entschlossen war, als Letzter zu lachen. Auch wenn seine Essenz von Maglubiyet zerschmettert wurde, überlebte der Gott in zersplitterter Form als Geist der Besessenheit. Bilden Goblinoider eine Heerschar, nimmt er Gestalt an, um in ihren Reihen für Chaos zu sorgen, wenn man ihn nicht besänftigt. Goblins besitzen keinen Namen für diese Gottheit und wagen es nicht, ihr einen zu geben, damit Maglubiyet ihn nicht nutzen kann, um den Gott zu fangen und zu zermalmen. Sie nennen den Geist und den Goblin, von dem er Besitz ergreift, einen Nilbog („Goblin“ rückwärts), und sie erfreuen sich an der Furcht, die er unter den Grottenschraten und Hobgoblins in der Heerschar verbreitet.

Rache der Goblins. Wenn Goblinoider eine Heerschar bilden, besteht die Chance, dass ein Goblin zu einem besessenen Nilbog wird, besonders wenn er von seinen Vorgesetzten misshandelt wurde. Diese Besessenheit verwandelt den Goblin in eine scherzende, verspielte Kreatur, die keine Strafen fürchtet. Sie besitzt die eigenartige Fähigkeit, andere dazu zu bringen, das Gegenteil von dem zu tun, was sie eigentlich wollten. Einen Nilbog anzugreifen, ist schlichtweg dumm, und ihn zu töten, lässt den Geist nur von einem anderen Goblin Besitz ergreifen. Man kann einen Nilbog nur daran hindern, Chaos zu stiften, indem man ihn gut behandelt, respektiert und preist.

Nichts zum Lachen. Das mögliche Erscheinen eines Nilbogs hat dazu geführt, dass jede Heerschar mindestens einen Goblin zum Hofnarren ernannt. Dieser Narr unterliegt keinen Beschränkungen, er darf überall hingehen, wo er will, und tun und lassen, was er möchte. Die Position ist unter Goblins heiß begehrt, denn selbst wenn der Narr offensichtlich kein Nilbog ist, dulden Hobgoblins und Grottenschraten sein chaotisches Verhalten.

NILBOGISMUS

Ein Nilbog ist ein unsichtbarer Geist, der nur von Goblins Besitz ergreift. Ohne Wirt hat der Geist eine Flugbewegungsrate von 9 m und kann weder sprechen noch angegriffen werden. Als einzige mögliche Aktion darf er versuchen, einen Goblin innerhalb von 1,50 m in Besitz zu nehmen.

Das Ziel muss einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen, um dem Versuch zu widerstehen. Solange der Goblin von dem Geist besessen ist, wird seine Gesinnung chaotisch böse, sein Charisma steigt auf 15 (außer es war bereits höher) und er erhält die Nilbog-Merkmale Angeborenes Zauberwirken und Nilbogismus sowie die Reaktion Umkehr des Schicksals. Ist der Rettungswurf erfolgreich, kann der Geist den Goblin für 24 Stunden nicht in Besitz nehmen. Stirbt der Wirt oder endet die Besessenheit durch einen Zauber wie *Weihen*, *Schutzkreis* oder *Schutz vor Gut und Böse*, sucht sich der Geist ein anderes Ziel, das er übernehmen kann. Der Geist kann seinen Wirt jederzeit verlassen, aber er wird es nur freiwillig tun, wenn er weiß, dass ein anderer potenzieller Wirt in der Nähe ist. Der Goblin ohne den Nilbog-Geist erhält wieder seine normalen Spielwerte und verliert die Merkmale, die er durch die Besessenheit erlangt hat.

ORKS

Für die meisten Bewohner der Welt ist ein Ork ein Ork. Sie wissen, dass jeder dieser Wilden eine normale Person in Stücke zu reißen vermag, was jede weitere Unterscheidung unnötig macht.

Orks wissen es besser. Es gibt viele unterschiedliche Gruppen in einem Stamm, deren Handlungen von der Gottheit bestimmt werden, der sie Tribut zollen. Als Unterstützung für die verschiedenen Arten von Krieger, die plündernd durch das Land streifen, bleiben einige Mitglieder des Stammes tief im Hört zurück und bekommen selten, wenn überhaupt, zu Gesicht, was außerhalb der Dunkelheit ihrer Behausung geschieht.

Außerdem haben Orks eine besondere Beziehungen zu zwei Kreaturen, die man manchmal in ihrer Gesellschaft findet: den Auerochsen, einen großen Stier, der Krieger des Bahgtru als Reittier dient, und den Tanarukk, eine Mischung aus Dämon und Ork, die so verdorben und zerstörerisch ist, dass sogar Orks sie meist töten. Der Auerochse wird in Anhang A beschrieben. Der Tanarukk folgt weiter unten in diesem Abschnitt.



ORK, KLINKE VON ILNEVAL

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 60 (8W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe WEI +3

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork eine Distanz entsprechend seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur bewegen, die er sehen kann.

Feindzerschmetterer von Ilneval. Trifft der Ork beim Angriff mit seinem Langschwert, bestimmt er den Schaden mit einem zusätzlichen Schadenswürfel (in den Angriff bereits eingerechnet).

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ork führt zwei Nahkampfangriffe mit seinem Langschwert oder zwei Fernkampfangriffe mit seinen Wurfspeeren aus. Steht ihm Ilnevals Kommando zur Verfügung, kann der Ork diese Aktion zusätzlich nach den Angriffen nutzen.

Langschwert: Nahkampf-Waffenangriff. +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W8 + 3) Hiebsschaden, oder 14 (2W10 + 3) Hiebsschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Ilnevals Kommando (Aufladung 4–6). Bis zu drei verbündete Orks, die sich innerhalb von 36 m um diesen Ork befinden und ihn hören können, dürfen ihre Reaktion verwenden, um einen Waffenangriff auszuführen.

ORK, KLAUE VON LUTHIC

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2, Heilkunde +4, Überlebenskunst +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich die Orkin eine Distanz entsprechend ihrer Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur bewegen, die sie sehen kann.

Zauberwirken. Die Orkin ist eine Zauberwirkerin der 5. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Kleikerzauber vorbereitet:

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

1. Grad (4 Zauberplätze): *Lenkendes Geschoss, Verderben, Wunden heilen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Schützendes Band, Vorahnung*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Fluch, Nahrung und Wasser erschaffen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Orkin führt zwei Angriffe mit ihren Klauen aus, oder vier, wenn sie weniger als die Hälfte ihrer Trefferpunkte besitzt.

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff. +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Hiebsschaden.



ORK, HAND VON YURTRUS

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 30 (4W8 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Einschüchtern +1, Heilkunde +4, Religion +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen versteht die Gemeinsprache und Orkisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork eine Distanz entsprechend seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur bewegen, die er sehen kann.

Zauberwirken. Der Ork ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann seine Zauber ohne verbale Komponenten wirken. Der Ork hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

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

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken*, *Schutz vor Gut und Böse*, *Verderben*, *Wunden verursachen*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit*, *Stille*

AKTIONEN

Berührung der Weißen Hand. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

ORK, KLINGE VON ILNEVAL

Ilneval ist Groomshs Hauptmann in der Schlacht, ein verschlagener Stratege, der tapfer die Soldaten des Einäugigen kommandiert. Unter den Orks eifern Krieger, die Ilneval verehren, ihrer Gottheit nach. Sie lernen, ihre Kameraden auf Arten zu befehligen, die unvorhersehbar sind, aber dabei helfen, den Sieg zu sichern.

Die weisesten unter diesen Anführern erlangen Ilnevals Gunst und werden zu Klingen, taktischen Experten, die ihren Häuptling in Fragen des Krieges beraten. Klingen führen von der Front aus und schreiten furchtlos in den Kampf, während sie ihren Untergebenen Befehle zubrüllen. Eine Klinge weiß, wie sie die Wildheit der Orks voll ausnutzen kann, und leitet die gewöhnlichen Krieger dazu an, gemeinsam gegen Feinde vorzugehen.

ORK, KLAUE VON LUTHIC

Luthic ist Groomshs Ehefrau und die Verkörperung der Mutterschaft im orkischen Pantheon. Sie ist die Höhlenmutter, eine brutale Bewohnerin der Dunkelheit, die neue Orkbruten aufzieht, damit sie wild und stark werden. Ihr Symbol ist der Höhlenbär, ein Tier, das Orkfrauen oft an der Seite ihrer eigenen Welpen heranwachsen lassen. Frauen, die Luthic besonders verehren, lassen ihre Nägel lang wachsen und lackieren sie schwarz. Sie lernen, diese Klauen als Waffen zu verwenden, so wie Luthic die ihren nutzt.

Orkfrauen, die sich der Höhlenmutter verschreiben, haben die Aufgabe, den Bau zu befestigen und instand zu halten. Sie

ORK, GENÄHRTER VON YURTRUS

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 30 (4W8 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork eine Distanz entsprechend seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur bewegen, die er sehen kann.

Verseuchter Überträger. Wenn der Ork auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, explodiert er, und alle Kreaturen innerhalb von 3 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 14 (4W6) Punkte Giftschaden und wird vergiftet. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur die Hälfte des Schadens und wird nicht vergiftet. Eine Kreatur, die auf diese Weise vergiftet wurde, kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Solange eine Kreatur von diesem Effekt vergiftet ist, kann sie keine Trefferpunkte zurückerlangen.

Genährter von Yurtrus. Der Ork ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte und Krankheiten.

AKTIONEN

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Hiebsschaden plus 2 (1W4) nekrotischer Schaden.

Verdorbene Rache. Der Ork reduziert sich selbst auf 0 Trefferpunkte und löst somit sein Merkmal Verseuchter Überträger aus.



helfen dabei, das Überleben des Stammes zu sichern, und die meisten sind in der Heilkunst bewandert. Die mächtigsten unter den Anhängerinnen der Göttin sind die Klauen von Luthic, welche die Magie der Höhlenmutter nutzen können, um zu heilen, zu beschützen und zu verfluchen.

ORK, HAND VON YURTRUS

Yurtrus ist der Orkgott des Todes und der Krankheiten. Er ist ein schreckliches Ungeheuer, dessen Äußeres durch Fäulnis und Infektionen verunstaltet ist, abgesehen von seinen perfekten, glatten weißen Händen.

Orkpriester, die für den Übergang vom Leben zum Tod zuständig sind, werden von den anderen Mitgliedern des Stammes als Hände von Yurtrus bezeichnet. Sie hausen in den Randbereichen des Hortes und kommunizieren mit anderen Orks für gewöhnlich nur durch die Anhänger von Luthic als Vermittler. Die Hände von Yurtrus tragen blasse Handschuhe aus der gebleichten Haut anderer Humanoider (vorzugsweise Elfen), welche die Verbindung zu ihrem Gott symbolisieren, und werden daher manchmal Weiße Hände genannt.

Jeder Ork weiß, dass die Priester das Tor des Stammes zu seinen Ahnen sind. Stirbt ein Ork, der dem Stamm gut gedient hat, vollziehen sie Rituale, die ihn in Gruumshs Reich schicken sollen.

Wie es für Anhänger eines stummen Gottes angemessen ist, schneiden sich die Hände von Yurtrus die Zunge heraus, um ihre Gottheit zu preisen, ähnlich wie ein Auge des Gruumsh einen seiner Augäpfel entfernt.

ORK, GENÄHRTER VON YURTRUS

Wird der Stamm von einer Seuche heimgesucht, isolieren die Hände von Yurtrus die Erkrankten. Jene, die gerettet, aber nicht geheilt werden können, erfahren eine besondere Behandlung. Die Priester kultivieren die Krankheiten der sogenannten Genährten und verwandeln die Kreaturen in Instrumente des Schutzes und Waffen des Krieges. Wenn Orks in die Schlacht ziehen, ist es oft eine Gruppe von Genährten, die als Erstes vorstürmt – sich selbst opfernd, wollen sie den Feind zermürben, indem sie den abscheulichen Segen von Yurtrus unter ihnen verbreiten.

ORK, Roter Zahn von SHARGAAS

Shargaas ist der Orkgott der tiefsten Dunkelheit und Heimlichkeit, ein mörderisches Wesen, das alles hasst, was lebt und kein Ork ist. Orks betrachten Shargaas als eine Gottheit, derer nur Ausgestoßene und Schwächlinge würdig sind – jene, die es nicht wert sind, eine andere Rolle im Stammesleben zu spielen.

ORK, Roter Zahn von SHARGAAS

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Fertigkeiten Einschüchtern +1, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Raffinierte Aktion. In jedem seiner Züge kann der Ork eine Bonusaktion verwenden, um die Spurt-, Rückzugs- oder Versteckenaktion auszuführen.

Hand von Shargaas. Trifft der Ork mit einem Waffenangriff, bestimmt er den Schaden mit zwei zusätzlichen Schadenswürfeln (in den Angriff bereits eingerechnet).

Sicht des Shargaas. Magische Dunkelheit schränkt die Dunkelsicht des Orks nicht ein.

Schlächter. In der ersten Kampfunde ist der Ork im Vorteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen, die noch keinen Zug ausgeführt haben. Trifft er in dieser Runde ein überraschtes Ziel, ist der Treffer automatisch ein kritischer Treffer.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Ork führt zwei Angriffe mit seinem Krummsäbel oder seinen Wurfpeilen aus.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 13 (3W6 + 3) Hiebsschaden.

Wurfpeil. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 10 (3W4 + 3) Stichschaden.

Schleier von Shargaas (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Ork wirkt Dunkelheit, ohne Komponenten zu benötigen. Sein Attribut zum Zaubern ist Weisheit.



DAS LEBEN EINES ORKS WIRD VON SEINEN GÖTTERN BEHERRSCHT. VON LUTHIC BEI DER GEBURT, VON LUTHIC BEIM TOD, UND DAZWISCHEN VERSUCHEN SIE, SICH GRUUMSH ZU BEWEISEN.
- ELMINSTER

Diese Außenseiter leben in den abgelegenen, tiefsten Bereichen des Hortes.

Die Elite unter den Anhängern von Shargaas sind die Mörder und Diebe, die dem Kult des Roten Zahns folgen. Sie führen Attentate, heimliche Überfälle und andere verdeckte Einsätze für den Stamm durch. Bei der Ausführung ihrer düsteren Aufträge verlassen sie sich sowohl auf ihr intensives körperliches Training als auch die Magie, die ihnen Shargaas gewährte.

Die meisten Enklaven des Roten Zahns halten und versorgen Riesenfledermäuse, Kreaturen, die Shargaas heilig sind. Auf ihnen reiten die Mitglieder des Roten Zahns in die Schlacht oder in feindliches Territorium, wenn sie sich auf geheimen Mord- oder Überfallmissionen befinden.

TANARUKK

Wird die Führung eines Stammes durch dämonische Mächte korumpiert, wenden sich Orks manchmal der dunklen Magie des Abyss zu, um Tanarukks zu erschaffen. Böse Humanoiden, die Orks kontrollieren, nutzen diese Macht ebenfalls, um die Stärke ihrer Gefolgsleute zu mehren.

Der Dämonenfürst Baphomet teilt nur zu gern die Geheimnisse, wie diese unheilvollen Kreaturen erschaffen werden, mit allen, die ihn um Macht anflehen. Der Prozess verdirbt ein ungeborenes Kind des Stammes und verwandelt es bei der Geburt in eine Kreatur, die weitaus wilder ist als ein Ork.

Auch wenn Tanarukks furchterregende Kämpfer sind, sind sie abseits des Schlachtfelds eine Bedrohung für ihre Verbündeten. Im Hort eines Stammes verhält sich die Kreatur zerstörerisch und launisch und sollte am besten eingesperrt werden.

Früher oder später wird ein freier Tanarukk durch den Stamm wüten und versuchen, ihn gewaltsam zu unterwerfen. Die meisten derartigen Putschversuche scheitern, aber für den Stamm ist der Preis oft hoch. Sollte ein Tanarukk die Führung übernehmen können, wird er immer den Pfad einschlagen, der ihn zum blutigsten Gemetzel führt – unabhängig davon, ob er die Schlachten zu gewinnen vermag oder nicht.

Gelingt es dem Tanarukk, sich fortzupflanzen, verdirbt sein Blut mehrere Generationen des Stammes, sodass seine weiblichen Nachkommen zufällig Kreaturen seiner Art zur Welt bringen. Anstatt das Risiko einzugehen, einen natürlich geborenen Tanarukk aufzuziehen, erschlagen die meisten Stämme diese Monster.

TANARUKK

Mittelgroßer Unhold (Dämon, Ork), 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, Orkisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Tanarukk eine Distanz entsprechend seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur bewegen, die er sehen kann.

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

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Tanarukk führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Zweihandschwert.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

REAKTIONEN

Ungezügelter Zorn. Als Reaktion auf den Treffer eines Nahkampf-Angriffs kann der Tanarukk einen Nahkampf-Waffenangriff mit Vorteil gegen den Angreifer ausführen.

PFLANZENPYGMÄEN

Die in einfachen Stammesgesellschaften lebenden Pflanzenpygmäen sind Pilzkreaturen, die sich durch Jagd ernähren und Sporen verbreiten, mit denen sie sich fortpflanzen.

Primitive Pflanzen. Pflanzenpygmäen, die auch Schimmelvolk oder Schimmler genannt werden, bewohnen dunkle Bereiche, die warm und feucht sind. Entsprechend findet man sie vor allem unter der Erde oder in dichten Wäldern, in die nur wenig Sonnenlicht dringt. Die kleinen Wesen fühlen eine instinktive Verbundenheit mit anderen Pflanzen und Pilzkreaturen, weshalb man bei vielen Stämmen etwa Myconiden, Kreischer und violette Pilze findet.

Obwohl sie am liebsten frisches Fleisch, Knochen und Blut zu sich nehmen, sind Pflanzenpygmäen auch in der Lage, Nährstoffe aus der Erde und vielen Arten organischer Materie zu ziehen, sodass sie selten hungrig sind. Zwar kann ihr Volk zischen und andere Laute produzieren, indem es Luft durch den Mund presst, aber es kann nicht auf herkömmliche Weise sprechen. Unter sich kommunizieren Pflanzenpygmäen mit Zischlauten, Gesten und rhythmischem Klopfen auf den Körper. Die kleinen Wesen bauen wenig und stellen nicht viel her; alle Ausrüstung erlangen sie von anderen Kreaturen oder

ROSTROTER SCHIMMEL

Der als rostroter Schimmel bekannte Schimmelpilz besitzt eine rotbraune Farbe und ist nur an Orten anzutreffen, die dunkel, warm und feucht sind. Rostroter Schimmel, der einen Metallgegenstand überwächst, sieht aus wie natürlicher Rost. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 ist nötig, um ihn in einem solchen Fall eindeutig zu erkennen.

Jede Kreatur, die sich dem rostroten Schimmel auf 1,50 m nähert, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, da sich der Schimmel über Sporen durch die Luft verbreitet. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur vergiftet. Solange eine Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, erleidet sie 7 (2W6) Punkte Giftschaden zu Beginn eines jeden ihrer Züge. Zusätzlich breitet sich der Schimmel über ihren Körper aus, wenn sie Schaden erleidet. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Jede Magie, die Gift neutralisiert oder Krankheiten heilt, tötet den Schimmel ab. Eine Kreatur, die vom Gift des Schimmels auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, stirbt. Handelt es sich bei dem toten Wesen um ein Tier, einen Riesen oder einen Humanoiden, brechen 24 Stunden später eine oder mehrere Pflanzenpygmäen aus dem Leichnam hervor: 1 Pflanzenpygmäe aus einem Körper der Größenkategorie klein, 2 aus einem mittelgroßen, 4 aus einem großen, 8 aus einem riesigen oder 16 aus einem gigantischen.

Rostroter Schimmel kann schwer zu beseitigen sein, da Waffen und die meisten Arten von Schaden nichts gegen ihn ausrichten. Effekte, die Säureschaden, nekrotischen Schaden oder gleißenden Schaden verursachen, töten 0,1 Quadratmeter rostroten Schimmel pro Punkt Schaden ab. 1 Pfund Salz, 4 Liter Alkohol oder ein magischer Effekt, der Krankheiten heilt, beseitigt rostroten Schimmel in einem quadratischen Bereich mit 3 m Seitenlänge. Sonnenlicht tötet rostroten Schimmel sofort ab.

fertigen sie durch das Nachahmen einfacher Herstellungsmethoden, die sie beobachten konnten.

Schimmel erzeugt Schimmel. Pflanzenpygmäen entstehen aus den Überresten, die zurückbleiben, wenn ein Humanoider oder Riese von rostrotem Schimmel getötet wird. Eine oder mehrere der Pflanzenwesen brechen einen Tag später aus dem Leichnam hervor. Stirbt etwa ein Hund oder Bär durch rostroten Schimmel, ist das Ergebnis ein tierhafter Schimmler, der Dornenhund genannt wird, da sein ganzer Körper mit Stacheln bedeckt ist. Dornenhunde sind weniger intelligent als Pflanzenpygmäen, dafür jedoch größer und wilder.

Wenn ein Pflanzenpygmäe altert, wird er zäher und entwickelt Sporentaschen an seinem Körper. Die Sporen tragenden Ältesten werden von ihrem Volk verehrt, entsprechend bezeichnen Außenstehende sie als Häuptlinge. Sie sind in der Lage, ihre Sporen in einer Wolke auszustoßen, um nahe Kreaturen zu infizieren. Stirbt eine Kreatur, solange sie infiziert ist, entspringen dem Leichnam ebenso Pflanzenpygmäen wie bei einem Tod durch rostroten Schimmel.

Niemand kennt die genaue Herkunft dieser besonderen Art von Schimmel. Ein alter Reisebericht erzählt von Abenteurern, die in einem bedrohlichen Gebirge ein seltsames Metallgewölbe voller eigenartiger Lebensformen fanden, den Pflanzenpygmäen. Laut einer weiteren Geschichte entdeckten Forscher den rostroten Schimmel im Krater eines gefallenen Sterns, aus dem heraus sich die Pflanzenpygmäen in den anliegenden dichten Dschungel verbreitet hatten.

PFLANZENPYGMÄE

Kleine Pflanze, neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 9 (2W6 + 2)

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 Pflanzenpygmäisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Pflanzenentarnung. Der Pflanzenpygmäe ist im Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in einem Bereich befindet, in dem er sich zwischen Pflanzen verstecken kann.

Regeneration. Der Pflanzenpygmäe regeneriert 3 Trefferpunkte zu Beginn seines Zugs. Wenn er Kälte-, Feuer- oder nekrotischen Schaden erleidet, hat diese Eigenschaft zu Beginn seines nächsten Zugs keinen Effekt. Der Pflanzenpygmäe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regenerieren kann.

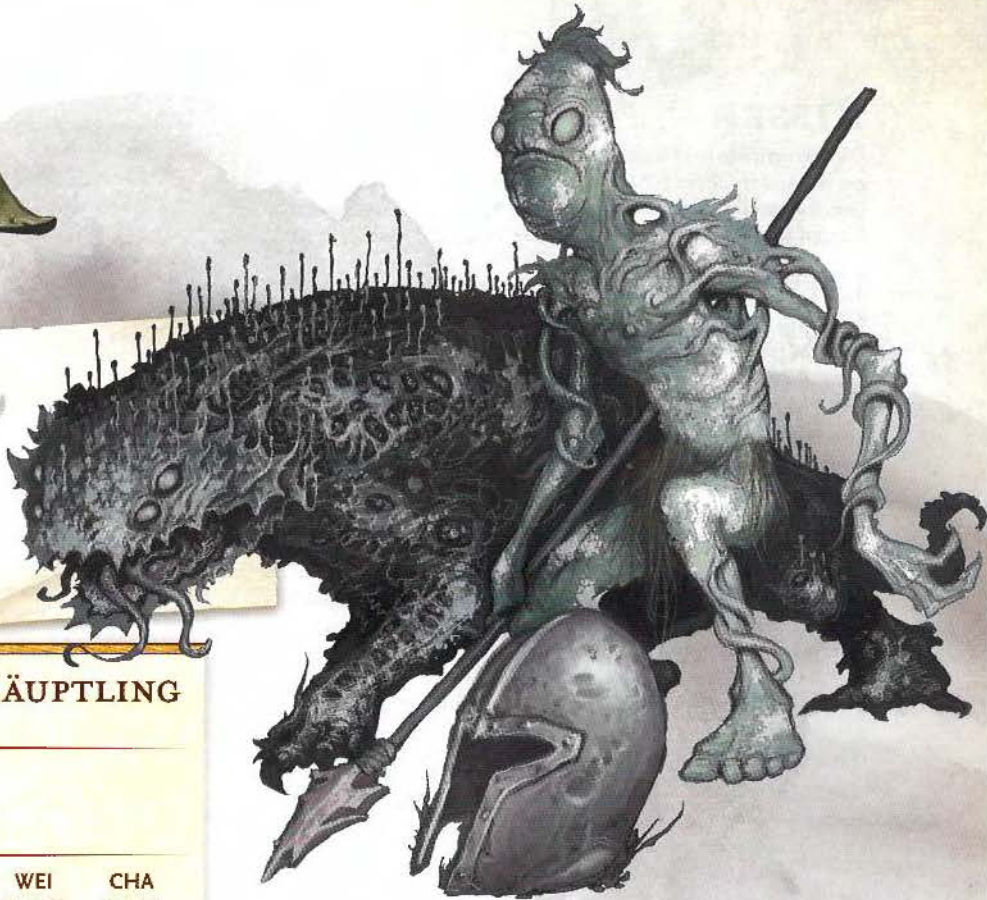
AKTIONEN

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Hiebsschaden.

Schleuder. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.



DIE LEICHEN JENER, DIE
VON ROSTROTEM SCHIMMEL
GETÖTET WURDEN, WERDEN
ZUM NÄHRBODEN FÜR NEUE
SCHIMMLER - NICHT GERADE DAS
VERMÄCHTNIS, DAS DIE MEISTEN
VON UNS ANSTREBEN.
- ELMINSTER



PFLANZENPYGMÄEN-HÄUPTLING

Kleine Pflanze, 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 Pflanzenpygmäisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Pflanzenartnung. Der Pflanzenpygmäe ist im Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in einem Bereich befindet, in dem er sich zwischen Pflanzen verstecken kann.

Regeneration. Der Pflanzenpygmäe regeneriert 5 Trefferpunkte zu Beginn seines Zugs. Wenn er Kälte-, Feuer- oder nekrotischen Schaden erleidet, hat diese Eigenschaft zu Beginn seines nächsten Zugs keinen Effekt. Der Pflanzenpygmäe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regenerieren kann.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Pflanzenpygmäe führt zwei Angriffe mit seinen Klauen oder zwei Nahkampfangriffe mit seinem Speer aus.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Hiebsschaden.

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Sporen (1/Tag). Dem Pflanzenpygmäen entsteht eine Wolke aus toxischen Sporen mit 4,50 m Radius. Die Wolke breitet sich um Ecken aus. Jede Kreatur in dem Bereich, die keine Pflanze ist, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht vergiftet zu werden. Solange eine Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, erleidet sie 9 (2W8) Punkte Giftschaden zu Beginn eines jeden ihrer Züge. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf ihm bei einem Erfolg beenden.

DORNENHUND

Mittelgroße Pflanze, 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)

Pflanzenartnung. Der Dornenhund ist im Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in einem Bereich befindet, in dem er sich zwischen Pflanzen verstecken kann.

Regeneration. Der Dornenhund regeneriert 5 Trefferpunkte zu Beginn seines Zugs. Wenn er Kälte-, Feuer- oder nekrotischen Schaden erleidet, hat diese Eigenschaft zu Beginn seines nächsten Zugs keinen Effekt. Der Dornenhund stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regenerieren kann.

Dornenkörper. Zu Beginn seines Zugs fügt der Dornenhund jeder Kreatur, die ihn gepackt hat, 2 (1W4) Punkte Stichschaden zu.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W6 + 1) Stichschaden.

RIESEN

Die Riesen, die im Folgenden vorgestellt werden, sind mächtiger als andere ihrer Art, entweder weil ihre Götter ihnen eine Gunst erwiesen haben oder weil das Schicksal ihnen schlechte Karten zugespielt hat und sie andere Wege zur Macht suchen.

LÄCHELNDER DER WOLKENRIESEN

Eigentlich sind Wolkenriesen nicht besonders religiös. Sie dulden viele widersprüchliche Ideen über ihre Schutzgottheit Memnor. Die Lächelnden strapazieren diese Toleranz.

Lächelnde sind Wolkenriesen, die Memnors Schläue und List mehr als alle anderen Eigenschaften ehren und nachahmen. Sie sind große Trickser, die Fingerfertigkeit, Täuschung, Ablenkungen und Magie nutzen, um reich zu werden. Auch besitzen sie ein Gespür für das Unvorhersehbare und einen bössartigen Sinn für Humor.

Obwohl Wolkenriesen ein gewisses Maß an List und Täuschung erwarten, wenn sie mit anderen ihrer Art Umgang haben, überschreitet das Verhalten der Lächelnden die Grenzen des Anstands. Sie sagen und tun Dinge, die edlere Wolkenriesen als unter ihrer Würde betrachten.

Geheimnisvolle Masken. Lächelnde bekamen ihren Namen aufgrund der seltsamen zweigesichtigen Masken, die sie tragen. Das Lächeln der einen Hälfte sieht oft mehr wie ein

zynisches Grinsen oder ein triumphierendes Hohnlächeln aus als freundlich. Die finster blickende Hälfte stellt das Missfallen dar, das die Lächelnden über ihren Platz im Ordning empfinden, da sie den Sturmriesen untergeordnet sind. Die Masken dienen als Symbole ihrer Hingabe, aber sie verbergen auch die wahren Emotionen des Trägers.

LÄCHELNDER DER WOLKENRIESEN

Riesiger Riese (Wolkenriese), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 262 (21W12 + 126)

Bewegungsrate 12 m

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 +7

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubern für den Riesen ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15). Er kann angeboren die folgenden Zaubern wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken, Licht, Nebelwolke*

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

Jeweils 1/Tag: *Gasförmige Gestalt, Wetterkontrolle*

Zaubern wirken. Der Riese ist ein Zauberner der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zaubern wirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberngriffen). Der Riese hat die folgenden Bardenzaubern vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Gehässiger Spott, Taschenspielererei*

1. Grad (4 Zaubernplätze): *Lautloses Trugbild, Selbstverkleidung, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Wunden heilen*
2. Grad (3 Zaubernplätze): *Einflüsterung, Unsichtbarkeit*
3. Grad (2 Zaubernplätze): *Mächtiges Trugbild, Zungen*

Scharfer Geruchssinn. Der Riese ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Angriffe mit seinem Morgenstern aus.

Morgenstern. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8 + 8) Wuchtschaden. Der Angriff verursacht zusätzlich 14 (4W6) Punkte Schaden, wenn der Riese bei seinem Angriffswurf im Vorteil ist.

Felsen. Fernkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W10 + 8) Wuchtschaden. Der Angriff verursacht zusätzlich 14 (4W6) Punkte Schaden, wenn der Riese bei seinem Angriffswurf im Vorteil ist.

Gestaltwandel. Der Riese verwandelt sich magisch in ein Tier oder einen Humanoiden, das oder den er gesehen hat, oder nimmt seine wahre Gestalt an. Jede Ausrüstung, die der Riese trägt oder in der Hand hält, verschmilzt mit der neuen Gestalt. Seine Spielwerte, abgesehen von der Größenkategorie, verändern sich nicht. Er nimmt seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.



UNERSCHROCKENER DER FEUERRIESEN

Riesiger Riese (Feuerriese), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (Ritterrüstung, 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 CHA +5, GES +4, KON +11

Fertigkeiten Athletik +13, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Doppelschilde. Der Riese trägt zwei Schilde, die beide in die RK eingerechnet sind. Er muss einen seiner Schilde abstellen oder verstauen, um Felsen schleudern zu können.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Angriffe mit seinen Feuerschilden aus.

Feuerschild. Nahkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 22 (4W6 + 8) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden plus 7 (2W6) Stichschaden.

Felsen. Fernkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. Treffer: 30 (4W10 + 8) Wuchtschaden.

Schildsturm. Der Riese bewegt sich 9 m in gerader Linie, wobei er durch den Bereich einer jeden Kreatur ziehen darf, deren Größenskategorie kleiner als riesig ist. Betritt er zum ersten Mal während dieser Bewegung den Bereich einer Kreatur, führt er einen Feuerschild-Angriff gegen diese aus. Trifft der Angriff, muss das Ziel einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht für die übrige Bewegung vor dem Riesen hergeschoben zu werden. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte, erhält sie den Zustand liegend und erleidet 18 (3W6 + 8) Punkte Wuchtschaden, oder 29 (6W6 + 8) Punkte Wuchtschaden, wenn sie bereits liegend war.

UNERSCHROCKENER DER FEUERRIESEN

Das Ordning der Feuerriesen legt nicht nur Wert auf Stärke, sondern auch auf handwerkliches Können. Die Fertigungshalle ist das Herz einer jeden Feuerriesen-Gemeinschaft. Sie ist Tempel, Schule, Trainingsgelände und politisches Zentrum in einem.

Wer viel Kraft, aber wenig Verstand besitzt, übernimmt für gewöhnlich die einfachsten Aufgaben, wie das Betätigen der Blasebälge an den Schmieden oder das Schaufeln von Kohlen. Doch es gibt eine Rolle, in der die Stärksten unter ihnen sich auszeichnen können: der Unerschrockene.

Waffen des Krieges. Unerschrockene sind extrem kräftige Feuerriesen, die zwei riesige Schilde wie Pflugscharen führen. Diese Schilde verfügen über Spitzen an der Außenseite und sind innen hohl, sodass der Unerschrockene sie beim ersten Anzeichen von Gefahr mit glühenden Kohlen füllen kann. Bewaffnet mit seinen zwei Schilden stellt der Unerschrockene eine feurige Mauer für alle Angreifer dar, die kaum zu überwinden ist. Oft bleibt von seinen Feinden nicht mehr übrig als ein rauchender, schmieriger Fleck am Boden.



Wenn sie nicht in den Kampf gerufen werden, trainieren Unerschrockene ihre Stärke, indem sie ihre Schilde verwenden, um in der Fertigungshalle große Mengen an Kohle, Stein oder Erz zu transportieren. Gelegentlich werden sie von ihren Vorgesetzten geschickt, um einen Kriegstrupp oder eine diplomatische Delegation zu begleiten. In beiden Fällen bietet der Unerschrockene einen furchterregenden und einschüchternden Anblick.

EWIGER DER FROSTRIESEN

Um ihren Platz im Ordning ihres Volkes zu behalten, müssen sich Frostriesen regelmäßig den mächtigsten Feinden im Zweikampf stellen. Einige suchen nach der Unterstützung durch Magie, aber verzauberte Gegenstände können gegraubt werden oder verloren gehen. Wahre Größe ist nur eigene Stärke. Mit dieser Wahrheit konfrontiert, ziehen manche Frostriesen in Erwägung, das Geschenk einer übernatürlichen Gabe von Vaprak dem Zerstörer anzunehmen.

Trollfresser. Frostriesen wenden sich vor allem aus Verzeiŕung Vaprak zu, einer gierigen Gottheit der Stärke und des Hungers, die von Ogern und Trollen verehrt wird. Vaprak lockt Frostriesen gern mit Träumen von Ruhm, auf die Alpträume von blutigem Kannibalismus folgen. Wer nicht vor solchen Visionen zurückschreckt oder sie den Priestern des Thrym meldet, dem schickt der Zerstörer weitere. Beginnt der Frostriese, sich an den Träumen zu erfreuen, sendet Vaprak einen Troll auf eine heilige Queste, den Frostriesen zu finden und ihn heimlich zu treffen. Der Troll bietet seinen eigenen Leib dar, auf dass er im Namen Vapraks verzehrt werde. Nur die tapfersten und entschlossensten Frostriesen bringen ein derart blutiges Festmahl über sich.

Vapraks Segen. Nachdem er den Troll samt Knochen und allem anderen verschlungen hat, wird der Frostriese ein Ewiger,

R

EWIGER DER FROSTRIESEN

Riesiger Riese (Frostriese), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (Flickwerkrüstung)

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)

Zusätzliche Köpfe. Der Riese besitzt mit einer Chance von 25 % mehr als einen Kopf. In diesem Fall ist er im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) sowie allen Rettungswürfen, um nicht blind, bezaubert, taub, verängstigt, betäubt oder bewusstlos zu werden.

Regeneration. Der Riese regeneriert 10 Trefferpunkte zu Beginn seines Zugs. Erleidet er Säure- oder Feuerschaden, hat diese Eigenschaft zu Beginn des nächsten Zugs keinen Effekt. Der Riese stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regenerieren kann.

Vapraks Zorn (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Als Bonusaktion kann der Riese zu Beginn seines Zugs in einen Kampfrausch verfallen. Dieser hält 1 Minute an oder bis der Riese kampfunfähig ist. Solange er im Kampfrausch ist, erhält der Riese die folgenden Vorzüge:

- Der Riese ist im Vorteil bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen.
- Führt er einen Nahkampfangriff aus, erhält er einen Bonus von +4 auf den Schadenswurf.
- Der Riese erhält eine Resistenz gegen Hieb-, Stich und Wuchtschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Angriffe mit seiner Zweihandaxt aus.

Zweihandaxt. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 26 (3W12 + 7) Hiebsschaden, oder 30 (3W12 + 11) Hiebsschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Felsen. Fernkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. Treffer: 29 (4W10 + 7) Wuchtschaden.

was ihm die gewaltige Stärke, den großen Jähzorn und die Regenerationskräfte des Trolls verleiht. Mit diesen Gaben vermag der Ewige schnell den Titel des Jarls zu beanspruchen und für Jahrzehnte Rivalen auf Abstand zu halten. Doch ehrt der Frostriese Vaprak nicht genug oder hört er nicht auf seine Visionen, verwachsen erlittene Wunden missraten und deformiert, was oft zu verfärbter Haut, warzigen Narben und rudimentären Körperteilen wie zusätzlichen Fingern, Gliedmaßen und sogar Köpfen führt. Die Berührung Vapraks lässt sich dann nicht länger verbergen, und der Ewige wird entweder getötet oder von seinem Klan verstoßen. Manchmal bilden sich kleine Gemeinschaften von Ewigen und pflanzen sich sogar fort, wobei sie den „Segen“ und die Anbetung Vapraks von einer Generation an die nächste weitergeben.



MUND VON GROLANTOR

Hügelriesen wissen, welches Essen sie fetter macht, und sie begreifen, dass sie dünner werden, wenn sie sich zu sehr anstrengen. Allerdings verstehen die faulen Rohlinge nicht, dass manche Dinge sie krank machen. Sie verschlingen verdorbene Nahrung und verwesene Kadaver mit dem Enthusiasmus eines Kindes, das sich an einer Süßspeise erfreut. Zum Glück für die Hügelriesen verfügen sie über den Magen eines Aasfressers und leiden nur selten unter ihren Essgewohnheiten. Das macht es für sie umso geheimnisvoller, wenn einer von ihnen krank wird und kein Essen mehr bei sich behalten kann. Sich übergebende Hügelriesen werden als Überbringer einer Botschaft von Grolantor betrachtet.

Der Klan trennt den Kranken von den anderen und sperrt ihn oft in einen Käfig oder bindet ihn an einem Pfosten fest. Ein Priester von Grolantor oder der Häuptling besucht den hungernden Riesen jeden Tag und versucht, Vorzeichen aus den Gallepfützen zu lesen, die der Leidende erbrochen hat. Vergeht die Krankheit schnell, kann sich der Riese wieder der Gemeinschaft anschließen. Wenn nicht, wird er ausgehungert, bis er den Verstand verliert, damit Grolantors Hunger durch einen Mund in der Welt gestillt werden kann.

Verhungert und wahnsinnig. Ein Mund von Grolantor ist in der Gesellschaft der Hügelriesen so entrechtet, dass er nicht mehr als Person gilt, sondern als Objekt. Paradoxerweise wird dieses Objekt als heilige Verkörperung von Grolantors ewigem, quälendem Hunger betrachtet. Im Gegensatz zu den typischen dämlichen, trägen, halb eingeschlafenen Hügelriesen ist ein Mund von Grolantor gertenschlank, wachsam wie ein Raubvogel und immer in Bewegung – wenn er nicht wie die meiste Zeit eingesperrt oder angekettet ist. Gelingt es ihm, sich zu befreien, wird er ohne Frage einige Hügelriesen töten,

MUND VON GROLANTOR

Riesiger Riese (Hügelriese), 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)

Mund des Wahnsinns. Der Riese ist immun gegen den Zauber *Verwirrung* und ähnliche magische Effekte.

In jedem seiner Züge nutzt der Hügelriese seine volle Bewegungsrate, um sich in Richtung der nächsten Kreatur zu bewegen oder etwas anderem, das er als Nahrungsquelle betrachtet. Bestimme seine Aktion zu Beginn des Zugs mit einem W10:

- 1–3. Der Riese führt drei Angriffe mit seinen Fäusten gegen ein zufälliges Ziel in Reichweite aus. Wenn sich keine Kreaturen in Reichweite befinden, verfällt der Riese in einen Kampfrausch und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs im Vorteil bei Angriffswürfen.
- 4–5. Der Riese führt einen Angriff mit seinen Fäusten gegen jedes Ziel in Reichweite aus. Wenn keine Kreaturen in Reichweite sind, führt der Riese einen Faust-Angriff gegen sich selbst aus.
- 6–7. Der Riese führt einen Angriff mit seinem Biss gegen ein zufälliges Ziel in Reichweite aus. Wenn keine Kreaturen in Reichweite sind, werden seine Augen glasig und er ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs betäubt.
- 8–10. Der Riese führt drei Angriffe gegen ein zufälliges Ziel in Reichweite aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Fäusten. Wenn sich keine Kreaturen in Reichweite befinden, verfällt der Riese in einen Kampfrausch und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs im Vorteil bei Angriffswürfen.

AKTIONEN

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 15 (3W6 + 5) Stichschaden, und der Riese erhält auf magische Weise Trefferpunkte in Höhe des verursachten Schadens zurück.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (3W8 + 5) Hiebsschaden.

ehe er zur Strecke gebracht werden kann oder in Mordlust davonrennt. Munder von Grolantor werden nur im Krieg, bei Überfällen auf feindliche Siedlungen oder als letzte Verteidigung zum Schutz des Stammes losgelassen. Wenn der Mund von Grolantor genug Feinde des Stammes abgeschlachtet und gefressen hat, verliert er zwischen den blutigen Überresten seiner Opfer das Bewusstsein, sodass er leicht wieder eingefangen werden kann.

TRAUMWANDLER DER STEINRIESEN

Die Oberfläche der Welt ist ein fremdartiges Reich für die Steinriesen: wechselhaft, kurzlebig und starken Winden und plötzlichem Regen ausgesetzt. Sie ist so unbeständig wie ein Traum, und als solchen betrachten die Riesen sie auch. Nichts dort ist dauerhaft, also ist auch nichts real. Was an der Oberfläche geschieht, ist nicht von Bedeutung. Versprechen und



Pakte, die dort geschlossen werden, müssen nicht eingehalten werden. Leben und sogar Kunst besitzt dort keinen Wert.

Traumbewohner. Manchmal gehen Steinriesen auf Traumquesten an die Oberfläche, um eine Inspiration für ihre Kunst zu finden, Jahrzehnte währende Langeweile zu überwinden oder einfach weil sie neugierig sind. Einige, die auf diese Questen ausziehen, verlieren sich selbst in ihrem Traum. Andere werden als Strafe an die Oberfläche verbannt. Gleich aus welchem Grund, wenn sie nicht Zuflucht unter dem Stein suchen, werden diese Riesen Traumwandler.

Traumwandler nehmen einen seltsamen Platz im Ordning der Steinriesen ein. Sie gelten als Ausgestoßene, werden aber trotzdem mit Respekt behandelt, da ihre Vertrautheit mit der Oberfläche sie zu wertvollen Führern macht und ihre Einsichten dazu beitragen können, dass andere Steinriesen die Gefahren begreifen, die das Leben in einem Traum birgt.

Wahnsinnige Wanderer. Traumwandler werden von Einsamkeit, Scham und ihrer unendlich fremdartigen Umgebung in den Wahnsinn getrieben. Dieser Wahn sickert in die Welt, sodass er auch andere Kreaturen betrifft, die ihnen zu nahe kommen. Weil sie glauben, in einem Traum zu leben, in dem ihre Taten keine wirklichen Konsequenzen haben, tun Traumwandler, was sie wollen, wodurch sie zu Mächten des Chaos werden. Sie durchstreifen die Welt und sammeln Objekte und Kreaturen, die ihrem wahnsinnigen Verstand besonders

TRAUMWANDLER DER STEINRIESEN

Riesiger Riese (Steinriese), 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)

Charme des Traumwandlers. Ein Feind, der seinen Zug innerhalb von 9 m um den Riesen beginnt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 13 ablegen, sofern der Riese nicht kampfunfähig ist. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur vom Traumwandler bezaubert. Die bezauberte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden gegen den Effekt des Merkmals dieses Riesen immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Angriffe mit seinem Zweihandknüppel durch.

Zweihandknüppel. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. Treffer: 19 (3W8 + 6) Hiebsschaden.

Versteinernde Berührung. Der Riese berührt eine mittelgroße oder kleinere Kreatur innerhalb von 3 m, die von ihm bezaubert wurde. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem Misserfolg erhält es den Zustand versteinert und der Riese kann es an seinem Körper befestigen. Der Zauber *Vollständige Genesung* und andere Magie, die Versteinierung aufzuheben vermag, hat keinen Effekt auf die versteinerte Kreatur, solange der Riese lebt. Nach seinem Tod funktioniert die Magie wieder normal und befreit die Kreatur zusätzlich dazu, dass der Zustand versteinert aufgehoben wird.

Felsen. Fernkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. Treffer: 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.



elementarer Energie zu formen. Wenn der Riese sie nicht mehr benötigt oder stirbt, verschwinden diese elementaren Waffen.

Vergessene Gestalt. Ein Quintessent ist in der Lage, seine wahre Riesengestalt wieder anzunehmen, wenn er es will. Die Verwandlung ist nur von kurzer Dauer, kann aber lange genug aufrechterhalten werden, um mit einem Sterblichen zu kommunizieren, eine kurze Aufgabe zu erfüllen oder das Heim vor Angreifern zu schützen.

DER HORT EINES QUINTESSENTEN

Ein Sturmriesen-Quintessent verspürt kein Bedürfnis nach Burgen oder Gewölben. Sein Hort liegt für gewöhnlich in einer abgeschiedenen Region oder in der Nähe eines auffälligen geographischen Merkmals wie einem Berggipfel, einem großen Wasserfall, einer abgelegenen Insel, einem nebligen Meer, einem wunderschönen Korallenriff oder einer windumtosten Wüstenklippe. Entsprechend der Umgebung kann der Sturm, zu dem der Riese wird, ein Schneesturm, ein Taifun, ein Gewitter oder ein Sandsturm sein.

Hortaktionen. Ein Sturmriesen-Quintessent kann seine Hortaktionen in Riesengestalt und als Sturm verwenden. Bei Initiative 20 (er verliert jeden eventuellen Gleichstand) führt der Riese eine Hortaktion aus mit einem der folgenden magischen Effekte, wobei kein Effekt zwei Runden in Folge genutzt werden darf:

- Der Riese erzeugt einen Donnerschlag, der um einen beliebigen Punkt in seinem Hort zentriert ist. Jede Kreatur innerhalb von 6 m um den Punkt muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs taub zu sein.
- Der Riese erschafft eine Sphäre mit 6 m Radius voller Nebel (oder trübem Wasser, falls er sich im Wasser befindet) zentriert um einen beliebigen Punkt in seinem Hort. Die Sphäre breitet

wichtig erscheinen. Im Laufe der Zeit wachsen diese Dinge an ihrem Körper fest und werden von Stein umschlossen.

QUINTESSENT DER STURMRIESEN

Manche Sturmriesen, die sich dem Ende ihres Lebens nähern, suchen mit allen Mitteln nach einem Weg, um das Unvermeidbare hinauszuzögern. Sie ergründen die Tiefen ihrer mächtigen Verbindung mit den Elementen und werden buchstäblich eins mit der Natur: Sie werden zu Stürmen, die über ein eingeschränktes Bewusstsein verfügen. Der Schneesturm, der endlos um einen Berggipfel wütet, der Wirbelwind, der um eine abgelegene Insel fegt, das Gewitter, das unermüdlich entlang der rauen Küste heult, sie könnten in Wahrheit die unsterbliche Gestalt eines Sturmriesen sein, der sich mit aller Kraft an seiner Existenz festklammert.

Elementare Waffen. Ein Sturmriesen-Quintessent legt seine Rüstung und Waffen ab, erlangt aber die Macht, Waffen aus reiner

sich um Ecken aus und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Der Nebel hält an, bis der Riese ihn auflöst (keine Aktion erforderlich), und kann nicht durch Wind zerstreut werden.

- Der Riese erschafft eine 18 m lange und 3 m breite Linie aus starkem Wind (oder starken Strömungen unter Wasser), die von einem beliebigen Punkt in seinem Hort ausgeht. Jeder Kreatur in der Linie muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 18 gelingen, um nicht 4,50 m in die Richtung geschoben zu werden, in die der Wind weht. Der Windstoß löst Gase oder Dämpfe auf und löscht Kerzen, Fackeln und andere ungeschützte Flammen im Bereich. Geschützte Flammen wie in Laternen werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % gelöscht.

Regionale Effekte. Die Region, in der sich der Hort eines Sturmriesen-Quintessenten befindet, wandelt sich durch seine Präsenz, was einen oder mehrere der folgenden Effekte erzeugen kann:

- Starker Wind weht in einem Umkreis von 1,5 km um den Hort, sodass es unmöglich ist, an einem Ort, der nicht windgeschützt ist, ein Feuer zu entzünden.
- Regen, Schnee oder verwehter Staub oder Sand (was passend ist) tost ohne Unterlass in einem Bereich von 1,5 km um den Hort. Regen lässt Flüsse und Ströme über ihre Ufer treten, Schnee, Staub oder Sand bilden tiefe Verwehungen oder Dünen.
- Im Umkreis von 7,5 km um den Hort blitzt und donnert es unablässig.

Wenn der Riese stirbt, enden die regionalen Effekte. Blitz, Donner und Wind sofort. Regen, Schnee und Sandverwehungen lassen innerhalb von 1W8 Tagen nach.



ZHENTS BEHAUPTEN, DIE SCHWARZE STRASSE SEI DER SICHERSTE WEG DURCH DIE WÜSTE VON ANAUROCH, ABER ES GIBT EINEN ABSCHNITT, DER AN DEN VOM SAND VERSCHLUCKTEN RUINEN EINES EINST GROßEN TORBOGENS VORBEIFÜHRT – EINEM VON RIESEN ERBAUTEN PORTAL, SO SAGEN MANCHE. EIN SANDSTURM UMGIBT ES VOLLSTÄNDIG, UND EINIGE ERZÄHLEN, SIE HÄTTEN IM SAND EIN GESICHT GESEHEN: EIN RIESIGES, FINSTER BLICKENDES GESICHT.

– ELMINSTER

QUINTESENT DER STURMRIESEN

Riesiger Riese (Sturmriese), 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; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Wahre Sicht 18 m, passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Amphibisch. Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Angriffe mit seinem Blitzschwert aus oder verwendet zweimal Windwurfspeer.

Blitzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 40 (9W6 + 9) Blitzschaden.

Windwurfspeer. Der Riese verdichtet den Wind in eine wurfspeerartige Form und schleudert ihn auf eine Kreatur innerhalb von 180 m, die er sehen kann. Der Wurfspeer gilt als magische Waffe. Er trifft automatisch und verursacht beim Ziel 19 (3W6 + 9) Punkte Stichschaden. Der Wurfspeer verschwindet nach dem Treffer.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Riese kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur 1 legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Der Riese erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Windstoß. Der Riese wählt eine Kreatur, die er sehen kann und die sich innerhalb von 18 m befindet, und erschafft einen magischen Windstoß um sie. Das Ziel muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht bis zu 6 m in eine beliebige horizontale Richtung nach Wahl des Riesen geschoben zu werden.

Donnergesschoss (kostet 2 Aktionen). Der Riese schleudert ein Donnergesschoss auf eine Kreatur innerhalb von 180 m, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 22 (4W10) Punkte Schallschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Eins mit dem Sturm (kostet 3 Aktionen). Der Riese verschwindet, indem er sich in den Sturm auflöst, der seinen Hort umgibt. Er kann diesen Effekt zu Beginn eines jeden seiner Züge beenden, sich in seine Riesengestalt zurückverwandeln und an einem beliebigen Ort in seinem Hort erscheinen. Solange der Riese Teil des Sturms ist, darf er keine Aktionen außer Hortaktionen ausführen und kann nicht Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden. Der Riese kann diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn er sich außerhalb seines Hortes befindet oder eine Kreatur den Zauber *Wetterkontrolle* oder ähnliche Magie nutzt, um den Sturm zu besänftigen.

ROTKAPPE

Eine Rotkappe ist ein mörderisches Feenwesen, das aus Blutlust geboren wird. Auch wenn die Kreaturen klein sind, besitzen sie beträchtliche Kraft, mit der sie ohne Zögern oder Bedauern jagen und töten.

Personifizierte Blutgier. Im Feywild oder an Orten, wo diese Ebene die Welt der Sterblichen berührt, könnten ein oder mehrere Rotkappen erscheinen, wenn eine denkende Kreatur ihrem Drang nachgibt, Blut zu vergießen. Dort, wo der Lebenssaft des Erschlagenen den Boden durchtränkt, scheinen zunächst winzige, blutbefleckte Fliegenpilze ihre Hüte aus der Erde zu schieben. Wenn Mondlicht auf sie fällt, brechen Kreaturen aus dem Boden hervor, die wie verdorrte und klein gewachsene Gnome mit buckligem Rücken und schnigem Körperbau aussehen. Die Wesen tragen spitze Lederkappen, Hosen aus ähnlichem Material, schwere Eisenstiefel und gewaltige Klingenwaffen. Von dem Moment ihres Erwachens an dürstet es die Rotkappen nach nichts anderem als Mord und Blutvergießen, und sie ziehen aus, um diese Bedürfnisse zu stillen.

Die Kreaturen gehen nicht gerade subtil vor. Sie leben für die direkte Konfrontation und das Chaos und den Tod des Kampfes. Selbst wenn eine Rotkappe heimlich zu sein versucht, verraten sie schnell die schwerfälligen, donnernden Schritte ihrer Eisenstiefel. Nähert sie sich potenzieller Beute, ist sie jedoch in der Lage, die Entfernung schnell zu überbrücken und brutale Schläge mit ihrer Waffe auszuteilen, ehe das Ziel zu reagieren vermag.

In Mord getaucht. Um ihre unnatürliche Existenz zu verlängern, müssen die Feenwesen ihre Kappe im frischen Blut von Opfern tränken. Bei ihrer Geburt ist diese mit feuchtem Blut überzogen, das mindestens alle drei Tage aufgefrischt werden muss, sonst verschwindet die grausame Kreatur, als hätte es sie nie gegeben. Die Mordlust einer Rotkappe entspringt also ihrem Willen zu überleben.

Blutrünstige Söldner. Rotkappen agieren für gewöhnlich nicht in Gruppen, doch unter Umständen findet man mehrere der Kreaturen in den Diensten von Vetteln und dunklen Magiern, die Methoden kennen, sie aus dem Feywild zu rufen, und die sie als grausige Diener einsetzen.

Außerdem sind manche Rotkappen in Lage, jenes Wesen zu spüren, dessen mörderische Taten ihre Geburt herbeiführte. Das Feenwesen könnte diese angeborene Verbindung nutzen, um seinen Erschaffer zu finden und zu seinem ersten Opfer zu machen. Andere suchen ihren Schöpfer, weil sie die Nähe einer verwandten Seele genießen. Eine Person, die für die gleichzeitige Erschaffung mehrerer Rotkappen verantwortlich ist, könnte die ganze Gruppe anziehen, die dem Schlächter daraufhin unterwürfig dient und sein mörderisches Tun nachahmt.

Arbeitet eine Rotkappe mit anderen Wesen zusammen, gleichgültig aus welchem Grund, will sie in Opfern bezahlt werden. Ein Gönner, der versucht, die natürliche und lebensnotwendige Blutgier der Kreatur zu unterdrücken, könnte ihr nächstes Opfer werden.



ROTKAPPE

Kleines Feenwesen, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (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)

Eisenstiefel. Solange sie sich bewegt, ist die Rotkappe im Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

Unverhältnismäßige Stärke. Bei Haltegriffen zählt die Rotkappe als mittelgroße Kreatur. Außerdem ist sie durch schwere Waffen bei ihren Angriffswürfen nicht im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Rotkappe führt drei Angriffe mit ihrer bösenartigen Sichel aus.

Bösartige Sichel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W4 + 4) Hiebsschaden.

Eiserne Verfolgung. Die Rotkappe bewegt sich eine Distanz entsprechend ihrer Bewegungsrate auf eine Kreatur zu, die sie sehen kann, und tritt sie mit ihren Eisenstiefeln. Das Ziel muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 20 (3W10 + 4) Punkte Wuchtschaden und den Zustand liegend zu erleiden.

So subtil wie ein
geworfenes Kriegsbeil.
– Velo



SCHÄDELRATTEN

Gedankenschinder erschaffen Schädelratten, indem sie gewöhnliche Ratten mit psionischer Energie bombardieren.

Böses Kollektiv. Eine Schädelratte ist nicht intelligenter als ihre natürlichen Artverwandten und verhält sich entsprechend. Kommen aber genug von ihnen zusammen, um einen Schwarm zu bilden, verschmilzt ihr Verstand miteinander und erschafft eine Intelligenz, die über die gesammelten Erinnerungen jedes Einzeltiers verfügt. Als Folge werden die Ratten intelligenter und behalten diese gesteigerte Intelligenz, solange der Schwarm bestehen bleibt. Der Schwarm erweckt auch die latenten psionischen Fähigkeiten, welche die Gedankenschinder den Tieren implantiert haben, sodass das Kollektiv über psionische Kräfte gebietet, die es wie Zauber einsetzen kann.

Eine Ratte, die vom Schwarm getrennt wird, ist wieder eine gewöhnliche Schädelratte mit Intelligenz 15. Sie verliert 1

SCHÄDELRATTE

Winziges Tier, rechtschaffen böse

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 9 m
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Beleuchtung. Als Bonusaktion kann die Schädelratte dämmriges Licht in einem Radius von 1,50 m aus ihrem Gehirn ausstrahlen oder das Licht löschen.

Telepathische Hülle. Die Schädelratte ist immun gegen jeden Effekt, der ihre Emotionen spüren oder ihre Gedanken lesen würde, sowie gegen Erkenntniszauber.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 1 Stichschaden.

Punkt Intelligenz pro Tag, den sie vom Schwarm getrennt ist. Der Wert kann nicht unter 4 sinken und erhöht sich erst wieder auf 15, wenn sich das Tier seinem oder einem anderen Schwarm anschließt.

Telepathisches Ungeziefer. Eine einzelne Schädelratte mit verringerter Intelligenz nutzt ihre natürliche Telepathie, um Hunger, Furcht und andere grundlegende Emotionen zu übermitteln. Ein Schwarm von Schädelratten, der telepathisch kommuniziert, nimmt Kontakt mit anderen Kreaturen auf und bezeichnet sich selbst oft kollektiv als „wir“ und „uns“.

Spione für ein Ältestengehirn. Gedankenschinderkolonien nutzen Schädelratten als Spione. Die Ratten dringen in Siedlungen der Oberflächenbewohner ein und dienen dort als Augen und Ohren des Ältestengehirns. Halten sie sich als Schwarm in Reichweite von dessen Telepathie auf, übertragen sie ihre Gedanken an die Kreatur.

Gelegentlich verbreiten sich Schädelratten über das Einflussgebiet eines Ältestengehirns hinaus. Was diese Ratten tun, ist für die Illithiden ohne Bedeutung, bei Bedarf können sie immer neue erschaffen.

SCHWARM VON SCHÄDELRATTEN

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 36 (8W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Schadensresistenzen Wucht, Hieb, Stich
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Telepathie 9 m
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Beleuchtung. Als Bonusaktion kann der Schwarm in einem Radius von 1,50 m dämmriges Licht aus seinen Gehirnen ausstrahlen oder die Beleuchtung verstärken, sodass sie helles Licht in einem Radius von 1,50 bis 6 m erzeugen (und dämmriges Licht in einem zusätzlichen Bereich mit dem gleichen Radius), oder das Licht löschen.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Schwarm ist Intelligenz (Zauberretungswurf-SG 13). Solange er mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte besitzt, kann der Schwarm angeborene die folgenden Zauber wirken, wobei keine Komponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Befehl, Gedanken wahrnehmen, Sprachen verstehen*
Jeweils 1/Tag: *Monster beherrschen, Verwirrung*

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Er ist in der Lage, sich durch jede Öffnung zu bewegen, die groß genug für eine winzige Ratte ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten oder temporäre Trefferpunkte erlangen.

Telepathische Hülle. Der Schwarm ist immun gegen jeden Effekt, der seine Emotionen spüren oder seine Gedanken lesen würde, sowie gegen Erkenntniszauber.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 0 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. **Treffer:** 14 (4W6) Stichschaden, oder 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt.

SCHATTENDOGGE

Diese schwarzen Hunde des Shadowfells bewegen sich unsichtbar durch die Dunkelheit und sind immer auf der Jagd. An düsteren Orten, wo der Schleier zwischen Shadowfell und Materieller Ebene am dünnsten ist, können sie die Welt der Sterblichen betreten.

Gefräßige Pirscher. Im Shadowfell jagen die Kreaturen in Rudeln, wenn also eine von ihnen durch einen Riss zwischen den Ebenen überwechselt, folgen sicher weitere. Jedes Rudel wird von einem Alpha angeführt, der männlich oder weiblich sein kann und bei dem es sich um das schlaueste und zähste Tier der Gruppe handelt. Der Alpha muss wachsam bleiben und sein Rudel im Zaum halten, damit er nicht getötet und ersetzt wird.

Wenn ein Rudel Schattendoggen hungrig ist und Beute wittert, stößt der Alpha ein Heulen aus, das die Herzen naher Tiere und Humanoider mit Furcht erfüllt und seinen Gefährten zu verstehen gibt, dass sie angreifen sollen. Düsternis verleiht einer Schattendogge übernatürlichen Schutz; solange sie sich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit aufhält, ist sie resistent gegen nicht-magische Waffen. Helles Licht kann die Kreatur widerstrebend ertragen, doch meidet sie direkte Sonnenstrahlen.

Zum Dienen beschworen. Einige Religionen, die sich Gottheiten der Finsternis und der Nacht verschrieben haben (wie Shar in den Vergessenen Reichen), vollführen unheilige Riten, um Schattendoggen aus ihrer Heimatebene zu beschwören und sie als Tempel- oder Leibwächter sowie als Bestrafer von Ungläubigen und Abtrünnigen einzusetzen. Die Methode, wie man die Kreaturen in die Welt holen kann, ist auch anderen willensstarken und bösartigen Individuen bekannt, welche die Hunde als nützliche Wachen für ihre Festungen empfinden.

Ätherische Sicht. Neben seinen anderen Fähigkeiten kann eine Schattendogge Kreaturen und Objekte auf der Ätherebene sehen. Diese extraplanare Wahrnehmung macht das Wesen zu einem besonders fähigen Wächter, besonders von Orten, an denen ein magisches Eindringen wahrscheinlich ist.

SCHATTENDOGGEN-ALPHA

Ein Schattendoggen-Alpha verwendet die Spielwerte einer normalen Schattendogge mit den folgenden Modifikationen:

- Der Alpha besitzt mehr Trefferpunkte (42–54).
- Sein Intelligenzwert ist 6 (–2).
- Er verfügt über die Aktionsoption Furchterregendes Heulen, die im Folgenden beschrieben ist.

Furchterregendes Heulen. Die Schattendogge heult. Alle Tiere oder Humanoiden innerhalb von 90 m, die das Heulen hören können, müssen einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf ihm bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf eines Ziels erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden immun gegen das Furchterregende Heulen der Schattendogge.

SCHATTENDOGGE

Mittelgroße Monstrosität, 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 +3

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe, solange sich die Schattendogge in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Ätherbewusstsein. Die Schattendogge kann Kreaturen und Gegenstände auf der Ätherebene wahrnehmen.

Scharfes Gehör und Geruchssinn. Die Schattendogge ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn oder Gehör basieren.

Schattenverschmelzung. Solange sich die Schattendogge in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet, kann sie eine Bonusaktion verwenden, um mit allem, was sie trägt oder hält, unsichtbar zu werden. Die Unsichtbarkeit hält an, bis die Schattendogge sie als Bonusaktion beendet, bis sie angreift, sich in hellem Licht befindet oder kampfunfähig wird.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Solange sich die Schattendogge im Sonnenlicht befindet, ist sie im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss ihm ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.



DAS SEEGEZÜCHT DER PURPURFELSEN

Besuchern der als Purpurfelsen bekannten Inselkette (in der Spielwelt der Vergessenen Reiche) könnte ein seltsamer Umstand über die menschlichen Bewohner des Eilands auffallen: Es gibt weder Neugeborene noch Alte unter ihnen. Das liegt daran, dass die Inselbewohner Babys ins Meer werfen, um sie einem Kraken namens Slarkrethel zu überantworten. Die Erfahrung verwandelt die Kinder in Fanatiker, die dem Kraken treu ergeben sind. Sie kehren als Menschen aus der See zurück, doch wenn sie alt werden, verwandeln sie sich in Seegezüchte und schließen sich ihrem Meister in den dunklen Tiefen an. Einige Kinder sind bei ihrer Heimkehr bereits zum Teil verändert und nahezu halbe Tiere, bis sie sich in hohem Alter endgültig transformieren. Diese elenden Kreaturen werden verborgen, um das Geheimnis der Purpurfelsen zu wahren.

Krakenpriester (beschrieben in Anhang B) kümmern sich um die Gemeinde des Kraken. Viele der Priester sind Eingeborene der Insel, doch findet man auch Mitglieder des Meervolkes, Seeoger oder Meereselfen unter ihnen, die im Wasser um die Purpurfelsen leben.

SEEGEZÜCHT

Mittelgroßer Humanoider, neutral böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 32 (SW8 + 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 die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Eingeschränkte Amphibie. Das Seegezücht kann Luft und Wasser atmen, muss aber mindestens einmal am Tag für 1 Minute im Meer untertauchen, um nicht zu ersticken.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Das Seegezücht führt drei Angriffe aus: zwei waffenlose Angriffe und einen entsprechend seiner Fischanatomie.

Waffenloser Angriff. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

Fischanatomie. Das Seegezücht verfügt über eine oder mehrere der folgenden Angriffsoptionen, wenn es die dazu notwendigen anatomischen Voraussetzungen besitzt.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Giftstacheln. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 3 (1W6) Giftschaten, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 12 zum Entkommen), wenn seine Größenkategorie mittelgroß oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, kann das Seegezücht diesen Tentakel nicht auf ein anderes Ziel verwenden.



SIE WERDEN VON DER SEE VERÄNDERT UND VON DEN MÄCHTEN DER TIEFE VERSKLAVT. IHRE VERÄNDERUNGEN BESTEHEN AUS MEHR ALS NUR AUS KIEMEN UND TENTAKELN; SIE FINDEN GEFALLEN AN IHREM SKLAVENDASEIN. ARME SEELEN.
— ELMINSTER

SEEGEZÜCHT

Viele der Geschichten, die als Seemannslieder gesungen werden und in Hafentavernen die Runde machen, erzählen von Leuten, die ans Meer verloren gingen, aber nicht einfach ertranken und verschwanden. Diese Unglückseligen werden vom Ozean geraubt und leben fortan als das Seegezücht, das die Wogen als gequältes Abbild ihres ehemaligen Selbst heim sucht. Korallen bedecken sie, Seepocken klammern sich an ihre kalte Haut. Lungen, die einst mit Luft gefüllt waren, atmen jetzt auch Wasser.

Die Geschichten führen zahllose Gründe für diese seltsame Verwandlung an. „Verliebe dich nicht in eine Meereselfe oder jemanden vom Meervolk“ sagen manche. „Kehre vor dem Sturm in den Hafen zurück, gleichgültig wie verlockend der Fang.“ „Ehre die Meeresgötter, wie sie es fordern, aber versprich ihnen niemals dein Herz.“ Solche Warnungen bergen im Kern die folgende Wahrheit: Unter den Wogen lauert etwas, Wesen, welche die Herzen und Gedanken der Landbewohner an sich reißen wollen.

Knechte der Tiefe. Kraken, Morkoth, Seevetteln, Marids, Sturmriesen, Drachenschildkröten – all diese Meereskreaturen und mehr können Sterbliche zeichnen und sie als Schergen in ihren Dienst zwingen – etwa durch einen finsternen Pakt oder einen Fluch. Sobald die Person in eine fischartige Gestalt verwandelt wurde, vermag sie das Meer nur noch kurzzeitig zu verlassen, ohne den Tod zu riskieren.

Anatomische Vielfältigkeit. Seegezüchte gibt es in einer Vielzahl von Formen. Das eine besitzt vielleicht Tentakel anstelle eines Arms, das andere die Kiefer eines Hais, die Stacheln eines Seeigels, die Flossen eines Wals, Oktopusaugen, Haare aus Seetang oder jede Kombination derartiger Merkmale. Die fischartigen Körperteile verleihen einigen Seegezüchten Fähigkeiten, die über die gewöhnlicher Humanoider weit hinausgehen.

SPINNENELFEN

Spinnenelfen sind mehrarmige Humanoide mit arachnoiden Eigenschaften, die Lolth dienen. Sie agieren in gut organisierten Kolonien und haben sich als effektive Kämpfer im Krieg gegen die Feinde der Dämonenfürstin erwiesen. Gelegentlich hetzt Lolth die Spinnenelfen gegen die Drow, auch wenn beide Völker sie anbeten. Es ist die Bestrafung der Drow, welche die Spinnenelfen zwar erschufen, aber ihre Göttin verärgerten, als sie es taten.

Unnatürliche Herkunft. Vor langer Zeit unterzogen die Drow elfische Gefangene schrecklichen Ritualen, die sie in Kreaturen mit humanoiden und spinnenartigen Merkmalen verwandelten. Ihre Erschaffer nannten sie Spinnenelfen. Die Absicht der Drow war es, Sklaven zu erschaffen, die in erster Linie dem Volk der Dunkel elfen verpflichtet waren, und dadurch auch Lolth. Wie die Drow schließlich feststellen mussten, war dieses Arrangement für die Göttin nicht akzeptabel.

Der Erschaffungsprozess erforderte die Verknüpfung verschiedener magischer Disziplinen. Die Magier und Hexenmeister der Drow nutzten arkane Zauber und dämonische Kräfte, während Lolth-Priesterinnen die Unterstützung der Spinnenkönigin erbaten, um das Überleben der Opfer mit einem Funken göttlicher Macht zu sichern. Lolth gewährte diese Gunst und wohnte dem Ritual in der Erwartung bei, dass diese neue Abscheulichkeit ihr gewidmet werden würden, doch fand keine solche Zeremonie statt. Als Vergeltung für diese Respektlosigkeit korrumpierte die Spinnenkönigin die Rituale der Drow, damit sie ihren eigenen Zwecken dienten.

Lolths Rache. Als die Dunkel elfen den Erschaffungsprozess fortführten, verwandelten sich die Opfer zunächst in die dünnen, verwachsenen Kreaturen, die sie erwartet hatten. Manchmal jedoch war das Ergebnis ein Monstrum, das mehr Spinne als Elf war, an Lolth in ihrer Spinnengestalt erinnerte und schlauer war als die vierarmigen Kreaturen. Die Drow nannten sie Choldrith.

Zunächst waren sich die Dunkel elfen nicht bewusst, dass die neuen Wesen ein Zeichen von Lolths Missfallen darstellten. Stattdessen waren sie erfreut, da die Choldrith Eier zu legen vermochten, aus denen mehr Spinnenelfen hervorgingen (und manchmal sogar neue Choldrith). Außerdem konnten sie die Spinnenelfen bei ihrer Arbeit anweisen. Aber die Zeit ließ die Drow ihren Fehler erkennen – die Choldrith gehörten mit Leib und Seele Lolth. Sie flüsterten den Spinnenelfen Gedanken ein über die Anbetung der Dämonenfürstin und die Feindschaft mit den Drow, und die Saat der Rebellion wuchs und wuchs. Eines Tages erhoben sich die Spinnenelfen und Choldrith gegen jene, die geglaubt hatten, ihre Meister zu sein. Schon bald waren die meisten Kreaturen frei und viele der Drow, die sie gezüchtet und versorgt hatten, tot.

Noch heute erschaffen die Drow Spinnenelfen, wenn es nötig ist. Ohne die Präsenz eines Choldriths geben sie gute Arbeiter ab und können nützlich sein, sollten die Drow eine unabhängige Kolonie der Spinnenelfen entdecken und sie infiltrieren wollen. Bringt der Erschaffungsprozess allerdings einen Choldrith hervor, wird er sofort getötet.

Lolths Erwählte. Choldrith werden mit fanatischer Hingabe an Lolth geboren, die sie leitet und lehrt, göttliche Magie zu wirken. Sie predigen, dass Spinnenelfen das auserkorene Volk der Göttin sind und die Choldrith die rechtmäßigen irdischen Vertreter der Dämonenfürstin, welche die Spinnenelfen aus der Sklaverei befreien sollen. Auch



SPINNENELF

Kleine Monstrosität, 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)

Feenblut. Der Spinnenelf ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen und kann nicht mit Magie in Schlaf versetzt werden.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Spinnenelf im Sonnenlicht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

Netzinn. Solange der Spinnenelf in Kontakt mit einem Netz ist, kennt er die genaue Position aller anderen Kreaturen in diesem Netz.

Netzwandler. Der Spinnenelf ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Spinnenelf führt drei Angriffe mit seinen Dolchen aus.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.



SEHEN AUS WIE SPINNEN, ABER
IHRE KOLONIEN BENEHMEN
SICH WIE DIE VON LAMEISEN
UND GEHÖREN EINER
KÖNIGIN - LOLTH. UND LOLTH
IST VOLLER JÄHZORN UND
GRAUSAMER LAUNEN.
- ELMINSTER

CHOLDRITH

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)

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)

Feenblut. Der Choldrith ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen und kann nicht mit Magie in Schlaf versetzt werden.

Zauberwirken. Der Choldrith ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

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

1. Grad (4 Zauberplätze): *Heilendes Wort, Heiligtum, Schild des Glaubens, Verderben*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Person festhalten, Waffe es Glaubens (Dolch)*

Spinnenklettern. Der Choldrith kann schwierige Oberflächen erklimmen und sogar kopfüber an der Decke hängen, ohne einen Attributswurf machen zu müssen.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Choldrith im Sonnenlicht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich aufs Sehen beziehen.

Netzsin. Solange der Choldrith in Kontakt mit einem Netz ist, kennt er die genaue Position aller anderen Kreaturen in diesem Netz.

Netzwandler. Der Choldrith ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Netz (Aufladung 5–6). Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 9/18 m, ein Ziel der Größenkategorie groß oder kleiner. **Treffer:** Das Ziel wird festgesetzt. Als Aktion kann die festgesetzte Kreatur einen Stärkewurf gegen SG 11 durchführen und das Netz bei einem Erfolg zerreißen. Das Netz kann auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, 5 Trefferpunkte, anfällig gegenüber Feuerschaden, immun gegen Wuchtschaden, Giftschaden und psychischen Schaden).

wenn beide Arten von Kreaturen keine Fortpflanzungsorgane besitzen und Choldrith keinen Partner benötigen, um Eier zu legen, nehmen sie die Geschlechtsidentität ihrer Göttin an. Choldrith glauben, dass Lolths Spinnengestalt ihre wahre Form ist. Jedes Götzenbild in einer Kolonie bildet die Göttin auf diese Weise ab.

Als Diener der Lolth lieben beide Völker Spinnen und arachnoide Kreaturen, wie beispielsweise Höhlenfischer, und ziehen sie auf. Kolonien errichten Schreine für Lolth, die als Leuchfeuer dienen und Spinnen und andere böse, grausame Wesen anlocken, die ihr dienen. Überall wo Spinnenelfen eine Kolonie aufbauen, verwandelt sich die Umgebung in einen mit Netzen verhüllten, düsteren und tückischen Ort.

Soziale Spinnen. Spinnenelfen und Choldrith mögen wie Spinnen ausssehen, verhalten sich aber mehr wie soziale Insekten, etwa Ameisen. Das Volk der Spinnenelfen ist in eine Arbeiter- und Kriegerkaste eingeteilt und wird immer von Choldrith angeführt, welche in einer Kolonie die höchsten Ebenen der Hierarchie einnehmen. Jeder Spinnenelf besitzt eine soziale Position, die mit einem Rang und entsprechenden Pflichten einhergeht. Von allen wird erwartet, dass sie sich bereitwillig opfern, um die Choldrith zu beschützen. Jeder verfügt über Spinndrüsen und produziert langsam Netze, mit denen Fußböden, Wände, Gegenstände und Fallen gebildet werden, die der Kolonie nützen und ihr Schutz bieten. Ein Krieger mag etwa dafür zuständig sein, Netzrüstungen zu weben (die so zäh sind wie Lederrüstungen), während eine Gruppe von Arbeitern die Aufgabe haben könnte, eine Grubenfalle auszuheben, sie mit leicht reißenden Netzen zu bedecken und diese mit loser Erde zu tarnen.

In einer Kolonie leben meist mehrere Choldrith, die als Anführer, Priester und Vorarbeiter auftreten. Zwar ringen sie die ganze Zeit miteinander um ihre Positionen, doch selten auf eine Weise, welche die Kolonie in Gefahr bringt. Die Gemeinschaft wird von einer Souveränin beherrscht, die bestimmt, welche Mitglieder welche Aufgaben übernehmen. Sie entscheidet auch darüber, ob nur sie oder auch andere Choldrith Eier legen dürfen. Wenn diese Anführerin eine Vision von Lolth empfängt, könnte sie die ganze Ausrichtung ihrer Kolonie ändern. In solchen Zeiten verließen Spinnenelfen bereits das Unterreich, um in abgelegenen, düsteren Orten an der Oberfläche zu siedeln, von wo aus sie Krieg gegen andere Völker führen konnten, besonders gegen Drow und Elfen.

DIE EIERSCHELEN DER TLINCALLI BESITZEN EINEN GIFTIGEN ÜBERTUG, DEN MAN ABKOCHEN KANN, OHNE DASS ER SEINE LÄHMENDEN EIGENSCHAFTEN VERLIERT. ER KANN DANN VON ALCHEMISTEN VERWENDET WERDEN. MAN SOLLTE NUR VORSICHTIG BEIM UMGANG MIT DER SUBSTANZ SEIN.

- ELMINSTER

TLINCALLI

Tlincalli, auch Skorpionmenschen genannt, sind von Chitin-Platten bedeckte Kreaturen, humanoid von der Hüfte aufwärts und mit dem Unterleib eines gewaltigen Skorpions, samt Stachel am Ende eines langen Schwanzes.

Wüstennomaden. Das Volk der Tlincalli führt ein asketisches Leben. Es reist durch trockene Ländereien und jagt bei Morgen- und Abenddämmerung. In den Stunden dazwischen warten die Skorpionmenschen, bis die Hitze des Tages oder die Kälte der Nacht vorüber ist, indem sie sich in losen Sand oder Erde eingraben oder – wenn das Gelände zu hart ist – in Ruinen oder flachen Höhlen lauern. Ein Stamm der Tlincalli bleibt nur so lange an einem Ort, wie sich in der unmittelbaren Umgebung gut jagen lässt. Allerdings könnte er auf seinen Wanderungen bestimmte Orte wieder und wieder aufsuchen. Der Stamm wird auch kurzzeitig sesshaft, wenn es Zeit ist, Eier zu legen und die Brut neuer Nachkommen heranzuziehen.

Giftige Eier. Ihre Eier legen die Skorpionmenschen an warmen Orten ohne direkte Sonneneinstrahlung, oft zwischen Kakteen in der Nähe ihres Lagers. Die Schale der Eier ist sehr hart und überzogen mit einem lähmenden Gift, ähnlich dem, das die Tlincalli in ihren Stacheln erzeugen. Ein Raubtier, das es wagt, ein Ei aufzubrechen, ist wehrlos gegen die Tlincalli, die den verdächtigen Geräuschen nachgehen.

Grausige Entführer. Die Skorpionmenschen essen, was sie töten, aber sie machen auch Gefangene, wenn sie neue Mäuler zu stopfen haben. Nachdem sie Opfer mit ihren Stacheln gelähmt haben, fesseln sie die Gefangenen mit dornenbesetzten Ketten, bringen sie in ihr Lager und binden sie an Kakteen oder Felsen. Dort warten die armen Seelen, bis die Sonne untergeht und die neu geschlüpften Jungen hervorkommen, um sie bei lebendigem Leib zu fressen.

Stolze Jäger. Die Tlincalli sehen sich selbst als Volk großer Jäger. Wenn ein Stamm mächtigeren Jägern begegnet, wie einem blauen Drachen, muss der Anführer des Stammes entscheiden, ob die Gruppe sich der überlegenen Kreatur unterwirft, weiterzieht oder bis zum Tode kämpft, um ihre eigene Vorrangstellung zu beweisen.

Improvisierte Waffen und Gegenstände. Die Kultur der Skorpionmenschen ist unzivilisiert, weder errichten sie Städte noch fertigen sie Kleidung oder bauen Metall ab. Stattdessen plündern sie, was sie benötigen oder besitzen wollen. Ihr einziges höheres Wissen besteht darin, dass sie geraubtes Metall einzuschmelzen vermögen, um daraus grobschlächtige Waffen und Werkzeuge zu schmieden.



TLINCALLI

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	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 13

Sprachen Tlincalli

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Tlincalli führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Langschwert oder seiner Stachelkette, und einen mit seinem Stachel.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Hiebsschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebsschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Stachelkette. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 11 zum Entkommen), wenn seine Größenskategorie groß oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt und der Tlincalli kann die Stachelkette nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Stachel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden, und das Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, ist das Ziel zusätzlich gelähmt, solange es vergiftet ist. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

WENN DU NICHT GESEHEN HAST, WIE DER KOPF EINES KÖNIGS
IN EINER EXPLOSION AUS BLUT VOM KÖRPER LOSBRICHT UND
KREISCHEND UMHERSPRINGT, NUR UM ZU BODEN ZU STÜRZEN UND
SICH AN DEM ROTEN SAFT SEINES EIGENEN TODES ZU LABEN,
WÄHREND DER KÖRPER SCHWANKT UND FÄLLT, HAST DU NICHT
GELEBT. UND WENN DU WEITERLEBEN WILLST, MÖCHTEST DU
VIELLEICHT IN BETRACHT ZIEHEN, DEN BLICK ABZUWENDEN UND
DIE BEINE IN DIE HAND ZU NEHMEN.

- ELMINSTER



VARGOUILLE

Die kreischenden und flatternden Vargouillen sind ein grauenvoller Anblick mit ihrem Körper, der wie ein abgetrennter Kopf anmutet, und ihren fledermausartigen Schwingen anstelle von Ohren. Sie entsteigen dem Abyss, um andere Existenzebenen zu befallen, wie die Tiefen von Carceri, wo sie eine echte Gefahr darstellen. Jeder Vargouille verbreitet einen Fluch, der weitere Vertreter seiner Art erschafft. Wenn sich ein Schwarm von Vargouillen erhebt, ist es unvermeidbar, dass es zu einer Seuche des Chaos und des Bösen kommt.

Plagegeister des Abyss. Unzählige Vargouillen flattern durch die Höhlen und über den Himmel des Abyss. Von mächtigen und intelligenten Dämonen werden sie kaum beachtet, da die winzigen Kreaturen ihnen keinen Schaden zufügen können. Selbst die schwächsten Dämonen, wie Manen oder Dretch, fürchten Vargouillen nur dann, wenn sie in großer Zahl auftreten. In den Unteren Ebenen bekommen die flatternden Wesen selten die Gelegenheit, lebende Beute außer Ungeziefer zu fressen. Meistens lecken sie die Sekrete auf, die am Boden zurückbleiben, wenn ein Unhold einen anderen erschlägt.

Die Welt wartet. Aufgrund ihres instinktiven Hungers nach lebendem Fleisch wollen Vargouillen unbedingt den Unteren Ebenen entkommen. In seltenen Fällen kann die Beschwörung eines Dämons einen Vargouillen mitbringen, der sich wie ein Parasit angehängt hat. Die Vorsichtsmaßnahmen, die ein Sterblicher unternimmt, um beschworenen Dämonen Einhalt zu gebieten und sie zu kontrollieren, gelten selten für den blinden Passagier, und der Vargouille kann ungehindert in die Welt eindringen.

Grausige Fortpflanzung. Vargouillen, die sich frei auf der Materiellen Ebene bewegen, sind eine schreckliche Bedrohung für alle Kreaturen, besonders Humanoide. Ihr grausiges Gekreische lässt andere Lebewesen vor Furcht erstarren, die dann dem verfluchten Kuss des Unholds nichts mehr entgegenzusetzen haben.

Der Kuss der Vargouillen infiziert einen Humanoiden mit einem unheiligen Fluch. Nimmt dieser seinen Verlauf, führt er zu einer abscheulichen Verwandlung, während der ein abyssischer Geist in den Körper der Person eindringt. Im Laufe von Stunden wachsen dem Kopf des Opfers dämonische Merkmale wie Reißzähne, Tentakel und Hörner. Gleichzeitig werden die Ohren größer, länger und verwandeln sich in fledermausartige Anhängsel. In den letzten Augenblicken des Opfers reißt sich der Kopf in einer Blutfontäne vom Körper und wird zu einem neuen Vargouillen, der oft gierig seine eigenen Lebenssäfte aufleckt. Sonnenlicht oder die helle Beleuchtung des Zaubers Tageslicht können diese Verwandlung hinauszögern, weshalb Vargouillen helles Licht instinktiv meiden.

VARGOUILLE

Winziger Unhold, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 13 (3W4 + 6)

Bewegungsrate 1,50 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Abyssisch, Infernalisches und alle Sprachen, welche die Person kannte, ehe sie ein Vargouille wurde, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6 + 2) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Kuss. Der Vargouille küsst einen kampfunfähigen Humanoiden innerhalb von 1,50 m. Dem Ziel muss ein Charismarettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht verflucht zu werden. Eine verfluchte Kreatur verliert 1 Punkt Charisma nach jeder Stunde und ihr Kopf nimmt ein dämonisches Aussehen an. Der Fluch wird unterbrochen, solange sich das Ziel im Sonnenlicht oder im Wirkungsbereich des Zaubers Tageslicht befindet (diese Zeit zählt nicht in Bezug auf die Effekte des Fluchs). Wenn der Charismawert des verfluchten Ziels auf 2 sinkt, stirbt es und der Kopf reißt sich vom Körper los und wird ein neuer Vargouille. Wird Fluch brechen, Vollständige Genesung oder ein ähnlicher Zauber auf das Ziel gewirkt, ehe die Verwandlung abgeschlossen ist, hebt das den Fluch auf und macht die Verwandlung rückgängig, die das Ziel währenddessen durchlaufen hat.

Betäubendes Kreischen. Der Vargouille kreischt. Alle Humanoiden oder Tiere innerhalb von 9 m, die den Vargouille hören können, müssen einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Unholds verängstigt zu werden. Solange ein Ziel auf diese Weise verängstigt ist, ist es auch betäubt. Wenn der Rettungswurf eines Ziels erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist die Kreatur für 1 Stunde immun gegen das Betäubende Kreischen des Vargouillen.



VERSCHLINGER

Von allen Grässlichkeiten, die Orcus entfesselt hat, gehören Verschlinger zu denen, die am meisten gefürchtet werden. Diese großen, mumienartigen Unholde streifen durch die Ebenen, verzehren Seelen und verbreiten durch ihr Beispiel Orcus' Glauben, dass alles Leben mit ewigem Tod ersetzt werden muss.

Instrumente des Orcus. Ein niederer Dämon, der sich Orcus bewiesen hat, könnte das Privileg erhalten, ein Verschlinger zu werden. Der Fürst des Untodes verwandelt einen solchen Dämon in einen 2,40 m großen, ausgedörrten Humanoiden mit hohlem Brustkorb und füllt die neue Kreatur mit einem Hunger nach Seelen. Orcus gewährt jedem neuen Verschlinger die Essenz von weniger glücklichen Dämonen, um seine ersten Ausflüge auf die Ebenen anzutreiben. Die meisten Verschlinger bleiben im Abyss oder wechseln auf die Astral- oder Ätherebene, wo sie die Pläne und Interessen des Orcus verfolgen. Schickt der Dämonenfürst Verschlinger auf die Materielle Ebene, dann oft mit dem Ziel, dass diese eine Plage von Untoten erschaffen, sie kontrollieren und anführen. Skelette, Zombies, Ghule und Grule sowie Schatten werden von der Anwesenheit eines Verschlingers besonders angezogen.

Quäler der Seelen. Verschlinger jagen Humanoide, um deren Körper und Seele zu verzehren. Nachdem der Unhold ein Ziel an den Rand des Todes gebracht hat, nimmt er den Körper des Opfers in sich auf und hält ihn in seinem Brustkorb gefangen. Während das Opfer versucht, dem Tod zu entinnen (für gewöhnlich ohne Erfolg), quält der Verschlinger die Seele auf telepathische Weise. Wenn das Opfer stirbt, durchläuft es eine schreckliche Transformation und bricht aus dem Körper

„Natürlich kenne ich die Redensart, dass man etwas zwischen die Rippen kriecht, aber das ist lächerlich.“ – Volo

des Verschlingers hervor, um seine neue Existenz als untoter Diener des Monsters anzutreten, das ihn zu diesem widernatürlichen Dasein verdammt hat.

Unheilige Natur. Ein Verschlinger braucht weder Luft noch Nahrung (außer Seelen), Wasser oder Schlaf.

VERSCHLINGER

Großer Unhold, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 178 (17W10 + 85)

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 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Verschlinger führt zwei Klauen-Angriffe aus und kann entweder Seelengefängnis oder Seelenreißer einsetzen.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W6 + 5) Hiebsschaden plus 21 (6W6) nekrotischer Schaden.

Seelengefängnis. Der Verschlinger bestimmt einen lebenden Humanoiden mit 0 Trefferpunkten, den er sehen kann und der sich innerhalb von 9 m befindet. Das Ziel wird in den Brustkorb des Verschlingers teleportiert und ist dort gefangen. Eine eingesperrte Kreatur ist im Nachteil bei allen Todesrettungswürfen. Wenn sie in diesem Gefängnis stirbt, erhält der Verschlinger 25 Trefferpunkte zurück, lädt Seelenreißer auf und darf in seinem nächsten Zug eine zusätzliche Aktion ausführen. Zu Beginn seines nächsten Zugs würgt er die getötete Kreatur hervor, die sich daraufhin als Untoter erhebt. Besaß das Opfer 2 oder weniger Trefferwürfel, wird es ein Zombie; hatte es 3 bis 5 Trefferwürfel, wird es ein Ghoul. Ansonsten verwandelt es sich in einen Gruftschrecken. Ein Verschlinger kann nur eine Kreatur auf einmal gefangen halten.

Seelenreißer (Aufladung 6). Der Verschlinger erschafft einen Wirbel lebensentziehender Energie, der ihn in einem Radius von 6 m umgibt. Jeder Humanoid in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem Misserfolg nimmt eine Kreatur 44 (8W10) Punkte nekrotischen Schaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der Schaden erhöht sich um 10 für jeden lebenden Humanoiden mit 0 Trefferpunkten im Bereich.

VETTELN

Vetteln erfreuen sich daran, Elend und Leid über die Welt zu bringen. Ihre Bösartigkeit ist ein so grundlegender Teil von ihnen, dass diese ihre körperliche Gestalt formt und ihre magische Macht beeinflusst.

ANNIS-VETTEL

Annis-Vetteln hausen in Bergen oder Hügeln. Obwohl sie bucklig und missgestaltet sind, stellen sie mit ihrer Größe von 2,40 m die größten und körperlich eindrucksvollsten ihrer Art dar.

Folter der Schwachen. Auch wenn Annis-Vetteln mühelos einen erwachsenen Mann in Stücke reißen können, lieben sie es doch, Kinder zu jagen, weil sie ihr Fleisch mehr schätzen als alles andere. Sie nutzen die abgezogene Haut ihrer Opfer, um geschmeidiges Leder herzustellen, das sie weiterverarbeiten und das sich in verschiedener Form im Hort der Vettel findet.

Annis-Vetteln hinterlassen Zeichen ihrer Grausamkeit an den Rändern von Wäldern und anderen Gebieten, die sie beanspruchen. Auf diese Weise erzeugen sie Furcht und Paranoia in nahen Dörfern und Siedlungen. Für die bössartige Kreatur ist nichts süßer, als eine lebendige Gemeinschaft in einen Ort zu verwandeln, der vor Furcht wie gelähmt ist, in dem sich niemand bei Nacht auf die Straße zu gehen traut, Fremde mit Misstrauen und Zorn rechnen müssen und Eltern ihre Kinder mit den Worten warnen: „Sei brav, sonst holt dich die Annis.“

Verderber der Kinder. Wenn eine Annis in einer besonders grausamen Laune ist, verkleidet sie sich als freundlich aussehende ältere Dame, nähert sich einem Kind an einem abgelegenen Ort und schenkt ihm ein eisernes Zeichen, durch das es mit der Vettel über große Entfernung zu sprechen vermag. Im Laufe der Zeit überzeugt die „Oma“ das Kind, dass es in Ordnung ist, böse Gedanken zu haben und schlimme Dinge zu tun. Der Spross beginnt damit, Sachen zu zerstören oder ohne Erlaubnis das Haus zu verlassen, dann stößt er vielleicht jemanden die Treppe hinunter oder setzt eine Scheune in Brand. Früher oder später fürchten sich Familie und Gemeinschaft des Kindes vor der „bösen Saat“ und müssen die schreckliche Entscheidung fällen, ob es bestraft oder verstoßen werden soll.

Stammesmutter. So wie sich Annis-Vetteln Kindern nähern, um sich mit ihnen anzufreunden, haben sie auch die Tendenz, eine Gruppe von Ogern, Trollen oder anderen grobschlächtigen Kreaturen zu adoptieren und sie mittels brutaler Stärke, Beschimpfungen und Aberglauben zu beherrschen.

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

EISERNES ZEICHEN

Eine Annis-Vettel kann einen ihrer Eisenzähne oder Eisennägel herausziehen und 1 Minute damit verbringen, ihn zu polieren und zu einer Münze, einem Ring oder einem winzigen Spiegel zu formen. Danach ist jede Kreatur, die das eiserne Zeichen in der Hand hält, dazu in der Lage, ein geflüstertes Gespräch mit der Vettel zu führen, vorausgesetzt beide befinden sich auf derselben Existenzebene und sind nicht weiter als 15 km voneinander entfernt. Der Träger des Zeichens hört nur die Stimme der Vettel, weder die von anderen Kreaturen noch Umgebungsgläusche. Gleiches gilt auch für die Vettel.

Eine Annis kann bis zu drei eiserne Zeichen gleichzeitig aktiv haben. Als Aktion kann sie die Richtung und ungefähre Entfernung zu all ihren aktiven Zeichen bestimmen. Sie darf jedes augenblicklich deaktivieren, gleichgültig wie weit entfernt es ist (dazu ist keine Aktion notwendig). Das Zeichen behält dann seine aktuelle Form, verliert aber alle magischen Eigenschaften.

ANNIS-VETTEL

Großes Feenwesen, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 75 (10W10 + 20)

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; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Angriffe.

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Vettel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Sie kann angeboren die folgenden Zauber wirken:

Jeweils 3/Tag: *Selbstverkleidung* (sie nimmt die Form eines mittelgroßen Humanoiden an), *Nebelwolke*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Annis führt drei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss und zwei mit ihren Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6 + 5) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6 + 5) Hiebsschaden.

Zermalmende Umarmung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 36 (9W6 + 5) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 15 zum Entkommen), wenn seine Größenkategorie groß oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, erleidet das Ziel 36 (9W6 + 5) Wuchtschaden zu Beginn eines jeden Zugs der Vettel. Die Vettel kann keine Angriffe ausführen, solange sie eine Kreatur gepackt hat.





BHEUR-VETTEL

Bheur-Vetteln leben in eisigen Landstrichen, bevorzugt schneebedeckten Gebirgen. Sie werden im Winter aktiver und nutzen ihre Eis- und Wettermagie, um den Bewohnern naher Siedlungen das Leben schwer zu machen.

Die Haut der Kreatur ist blauweiß, wie die eines Erfrorenen, und ihr Haar besitzt eine blassweiße Farbe. Ihr Körper ist ausgemergelt, als hätte sie den Winter nur durch das Essen von Rinde und Leder überlebt. Ihre Augen sind blass und umgeben von dunklen, tiefen Rändern in der Farbe eines blauen Flecks. Eine Bheur-Vettel trägt einen knorrigen, grauen Holzstab, den sie wie einen fliegenden Besen reiten kann und der ihre magischen Kräfte verstärkt.

Kalte Herzen. Bheur-Vetteln werden von selbstsüchtigen Taten angezogen, die durch die tödliche Kälte gerechtfertigt sind, wie das Ermorden eines Reisenden, um seinen Wintermantel zu bekommen, oder das Niederhauen eines Dryadenhains, weil man Feuerholz braucht. Diese Taten sind für eine Bheur-Vettel besonders süß, wenn sie grundlos sind, wie bei einem gierigen Kaufmann, der mehr Vorräte für den Winter hortet, als er jemals essen könnte, während andere verhungern. Sie lieben es, derartige Ideen und Gedanken in Sterblichen zu verankern, und nutzen ihre Fähigkeit zur Beeinflussung des Wetters, um Dörfer mit Schnee und eisiger Kälte zu überziehen, in der Hoffnung, dass die Verzweiflung die Dorfbewohner gegeneinander aufbringt.

Kein Anblick entzückt eine Bheur-Vettel mehr, als andere aufgrund ihrer schlechten Vorbereitung im Winter leiden und sterben zu sehen – vor allem erfreuen sie die kleinlichen, armseligen Überlebensversuche der Sterblichen, zum Beispiel wenn diese Stiefel und Lederstreifen hinunterwürgen, weil sie keine echte Nahrung finden können.

Schrecklicher Anblick. Wenn eine Bheur-Vettel in einem Kampf ist und gerade einen ihrer Feinde erschlagen hat, ver-

zichtet sie oft darauf, die verbleibenden Feinde direkt anzugreifen. Stattdessen nimmt sie sich einen Moment Zeit, um der Leiche das Fleisch von den Knochen zu reißen und es zu fressen. Der Anblick dieser Brutalität reicht oft aus, um die Überlebenden kurzzeitig in den Wahnsinn zu treiben.

Zirkel. Eine Bheur-Vettel, die Teil eines Zirkels ist (siehe den Kasten „Vettelzirkel“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), hat einen Herausforderungsgrad von 9 (5.000 EP).

BHEUR-VETTEL

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 91 (14W8 + 28)

Bewegungsrate 9 m

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)

Graustab-Magie. Die Vettel trägt einen Graustab, ein Stück graues Holz, das der Fokus ihrer inneren Macht ist. Sie kann auf dem Stab reiten, als wäre er ein Flugbesen. Solange sie ihn hält, kann sie mit ihrem Merkmal Angeborenes Zauberwirken zusätzliche Zauber einsetzen (diese sind mit einem Sternchen markiert). Geht der Stab verloren oder wird er zerstört, muss die Vettel einen neuen fertigen, was 1 Jahr und 1 Tag dauert. Nur eine Bheur-Vettel kann einen Graustab verwenden.

Eiswandeln. Die Vettel kann sich über eisige Oberflächen bewegen und sie erklettern, ohne Attributswürfe machen zu müssen. Außerdem kostet sie schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Vettel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Person festhalten**, *Kältestrahl*

Jeweils 3/Tag: *Kältekegel**, *Eissturm**, *Eiswand**

Jeweils 1/Tag: *Wetterkontrolle*

AKTIONEN

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W8 + 1) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden.

Unerträgliches Festmahl. Die Vettel labt sich an der Leiche eines Feindes innerhalb von 1,50 m, der in der letzten Minute gestorben ist. Jede Kreatur nach Wahl der Vettel, die sich innerhalb von 18 m um sie befindet und sie sehen kann, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu sein. Solange eine Kreatur auf diese Weise verängstigt ist, kann sie weder verstehen, was andere sagen, noch lesen oder zusammenhängend sprechen. Der SL kontrolliert ihre Bewegung, die zufällig ist. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf oder endet der Effekt für sie, ist sie für die nächsten 24 Stunden immun gegen das Unerträgliche Festmahl der Vettel.

WACHDRACHLING

Ein Wachdrachling ist eine Echsenkreatur, die mit einem bizarren und grausigen Ritual aus Drachenschuppen erschaffen wird. Richtig ausgebildet, ist der Drachling gehorsam, loyal und gebietsgebunden, was ihn zu einem hervorragenden Wachtier macht, das einfachen Befehlen gehorchen kann.

Geschenk der Drachen. Das Ritual, um einen Wachdrachling zu erschaffen, wurde ursprünglich von einem Kult der Tiamat entwickelt, breitete sich aber auch auf andere Gruppen aus, die in der arkanen Kunde bewandert und mit Drachen vertraut sind. Für das Ritual ist die Unterstützung eines Drachen erforderlich, die er normalerweise nur gewährt, wenn er Verbündete oder Anhänger mit einem kostbaren Diener belohnen will.

Das Ritual dauert mehrere Tage und erfordert 10 Pfund frische Drachenschuppen (als Geschenk eines Drachen, der mit der Gruppierung verbündet ist), eine große Menge frisches Fleisch und einen Eisenkessel. Ist der Prozess vollendet, befindet sich im Kessel ein Ei von der Größe eines Halbblings, das innerhalb einiger Stunden schlüpft.

Lernbegierig. Ein frisch geschlüpfter Wachdrachling baut eine Bindung zur ersten Kreatur auf, die ihn füttert (für gewöhnlich derjenige, der ihn ausbilden will) und knüpft ein aggressives, aber vertrauensvolles Band mit der Person. Ein Wachdrachling ist innerhalb von zwei bis drei Wochen ausgewachsen und kann in der gleichen Zeit voll ausgebildet werden. Die Möglichkeiten seiner Ausbildung entsprechen denen eines Wachhunds.

Ein Wachdrachling erinnert an die Art von Drache, aus dessen Schuppen er erschaffen wurde, jedoch mit einem flügellosen, gedrungenen, muskulösen Körperbau. Die Kreaturen sind nicht in der Lage, sich fortzupflanzen, und ihre Schuppen können nicht verwendet werden, um weitere Drachlinge zu erzeugen.

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, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

VARIANTE: CHROMATISCHE WACHDRACHLINGE

Die Schuppen und das Blut aller Arten von chromatischen Drachen erschaffen einen Wachdrachling, der einer flügellosen, verkümmerten Version des Drachen entspricht und über einzigartige Fähigkeiten verfügt. Je nach Typ besitzt ein Drachling die im Folgenden beschriebenen besonderen Merkmale.

Schwarzer Wachdrachling. Ein schwarzer Wachdrachling ist amphibisch (er kann Luft und Wasser atmen), hat eine Schwimmbewegungsrate von 9 m und besitzt eine Resistenz gegen Säureschaden.

Blauer Wachdrachling. Ein blauer Wachdrachling besitzt eine Grabenbewegungsrate von 6 m und eine Resistenz gegen Blitzschaden.

Grüner Wachdrachling. Ein grüner Wachdrachling ist amphibisch (er kann Luft und Wasser atmen), hat eine Schwimmbewegungsrate von 9 m und besitzt eine Resistenz gegen Giftschaden.

Roter Wachdrachling. Ein roter Wachdrachling besitzt eine Kletternbewegungsrate von 9 m und eine Resistenz gegen Feuerschaden.

Weißer Wachdrachling. Ein weißer Wachdrachling besitzt eine Grabenbewegungsrate von 6 m, eine Kletternbewegungsrate von 9 m und eine Resistenz gegen Kälteschaden.



WALDWAIDE SIND STANDHAFTE WÄCHTER,
DIE WENIG SPRECHEN, WAS SIE ZU PERFEKTEN
NACHBARN MACHT.
ES SEI DENN, DU BIST EIN HOLZFÄLLER.
- ELMINSTER



WALDWAID

Ein Waldwaid ist eine mächtige Pflanze in humanoider Gestalt, die von der Seele einer Person erfüllt ist, die ihr Leben für ein Dasein als ewiger Wächter aufgab.

Aus einem Opfer geboren. Das Ritual, das einen Waldwaid erschafft, ist ein uraltes Geheimnis, das über Generationen in primitiven Stammeskulturen und dunklen Druidenzirkeln weitergegeben wird. Das Ritual an sich ist nicht zwangsläufig ein Akt des Bösen, falls sich das notwendige Opfer freiwillig zur Verfügung stellt, etwa aufgrund eines Pakts.

Während der Zeremonie wird der Brustkorb einer lebenden Person geöffnet und ihr Herz entfernt. Dann wird ein Samen in das noch pulsierende Organ gedrückt und es in einen Baum gelegt. Dazu reicht jede Aushöhlung oder Verwachsung aus, aber oft schneidet man ein speziellen Hohlraum in den Stamm. Anschließend wird der Baum mit dem Blut des Opfers gewaschen und bewässert, und der Leichnam zwischen den Wurzeln begraben. Nach drei Tagen wächst am Fuß des Baums ein Spross aus dem Boden und entwickelt sich schnell zu einer humanoiden Gestalt.

Dieses Wesen, dessen Körper von harter Rinde bedeckt ist und das einen knorrigen Knüppel sowie einen verwachsenen Schild trägt, ist sofort bereit, seine Pflichten zu übernehmen. Derjenige, der das Ritual ausgeführt hat, gibt dem Waldwaid seine Aufgabe, und die Kreatur folgt den Befehlen unermüdlich.

Mitleidlose Beschützer. Ein Waldwaid hat ein Loch, wo sein Herz sein sollte, so wie der Leichnam seines früheren Selbst, der in der Erde begraben liegt. Wer zum Waldwaid wird, gibt seinen freien Willen und all seine Gefühle für übernatürliche Stärke und ein unsterbliches Pflichtbewusstsein auf. Er existiert nur, um den Wald zu beschützen sowie diejenigen, die sich um diesen kümmern. Das Gesicht der Kreatur ist leer und ausdruckslos, außer den Lichtpunkten, die in ihren Augenhöhlen glimmen. Waldwaide sprechen wenig, und wenn es keinen Grund für sie gibt, zur Tat zu schreiten, verwurzeln sie sich in der Erde und ziehen lautlos ihre Nahrung aus ihr.

Entwurzelt durch Unsterblichkeit. Wie ein Baum braucht ein Waldwaid nur Sonnenlicht, Luft und Nährstoffe aus der Erde, um zu leben. Weil sie unsterblich sind, überdauern manche dieser Wächter ihren ursprünglichen Daseinszweck. Vielleicht verliert der Ort, den der Waldwaid bewachen soll, im Laufe der Zeit seine Macht oder Bedeutung, oder alle sterben, die er beschützen soll. Wenn er frei von seiner Pflicht ist, könnte ein Waldwaid umherziehen, um einen anderen Ort zu finden, der von natürlicher Schönheit oder durchdrungen vom Einfluss der Feen ist und den er bewachen kann.

Waldwaide werden von Kreaturen angezogen, die in enger Verbindung mit der Natur leben und das Land beschützen und respektieren, wie Druiden und Baumhirten. Einige Waldwaide dienen Baumhirten aufgrund uralter Pakte mit Druiden oder Feen, die das Ritual ausführten, andere suchen einen neuen Lebenszweck in der Domäne einer verwandten Seele und schließen sich den riesigen Pflanzenwesen freiwillig an.

WALDWAID

Mittelgroße Pflanze, 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 Wucht, Stich

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Sylvanisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Magischer Knüppel. In der Hand eines Waldwaids ist sein Knüppel magisch und verursacht zusätzlich 7 (3W4) Punkte Schaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

Pflanzenarnung. Der Waldwaid ist im Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in einem Bereich befindet, in dem er sich zwischen Pflanzen verstecken kann.

Regeneration. Der Waldwaid regeneriert 10 Trefferpunkte zu Beginn seines Zugs, solange er den Boden berührt. Wenn er Feuerschaden erleidet, hat diese Eigenschaft zu Beginn seines nächsten Zugs keinen Effekt. Der Waldwaid stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regenerieren kann.

Hölzerner Weg. Einmal in jedem seiner Züge kann der Waldwaid 3 m seiner Bewegungsrate verwenden, um magisch in einen lebenden Baum innerhalb von 1,50 m zu schreiten und einem zweiten zu entsteigen, der nicht weiter als 18 m entfernt ist und den er sehen kann. Der Waldwaid erscheint innerhalb von 1,50 m um den zweiten Baum. Beide Bäume müssen mindestens von der Größenkategorie groß sein.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Waldwaid führt zwei Angriffe mit seinem Knüppel aus.

Knüppel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (4W4 + 4) Wuchtschaden.

XVART

Die Xvart sind grausame, feige Humanoide, die von einem ebenso furchtsamen abtrünnigen Gott erschaffen wurden. Sie haben blaue Haut, leuchtend orangefarbene Augen und eine Stirnglatze, was das Erscheinungsbild ihres Erschaffers widerspiegelt. Im Durchschnitt werden sie 90 cm groß.

Xvart leben in abgelegenen Hügeln, Wäldern und Höhlen. Jeder Stamm wird von einem Sprecher angeführt, der für gewöhnlich der Schlaueste unter ihnen ist. Die Sprecher dienen als Botschafter der Gemeinschaft und legen oft kurze hölzerne Stelzen und schwere Roben an, um größer und herrschaftlicher auszusehen. Die anderen Mitglieder des Stammes jagen Nahrung oder plündern Felder und stehlen Vieh von nahen Bauernhöfen, wenn sie keine Beute erlegen können. Aufgrund ihrer Angst vor Menschen, Zwergen und Elfen sind Xvart keine große Bedrohung für zivilisierte Ortschaften.

Raxivorts Verrat. Jeder Xvart ist ein degenerierter Nachkomme einer Wesenheit namens Raxivort, die einst Graz't dem Dunklen Prinzen als Schatzmeister diente. Raxivort verbrachte lange Jahrhunderte damit, die Kostbarkeiten seines Meisters zu bewachen, doch nach Äonen überwältigte ihn die Gier. Er war dreist genug, eine Schatzkammer zu plündern, und floh zur Materiellen Ebene. Einer der Gegenstände, die er raubte, war die Unendlichkeitsspindel, eine Kristallscherbe aus den frühen Tagen des Multiversums, die selbst eine so niedere Kreatur wie Raxivort in einen Halbgott zu verwandeln vermochte.

Nachdem er zum göttlichen Wesen aufgestiegen war, schuf der Verräter ein Reich, das er die Schwarze Kanalisation nannte, in Pandemos, der obersten Ebene des Pandämoniums. Doch er konnte seinen Aufstieg zur Göttlichkeit nur kurz genießen, bis Graz't seine Rache entfesselte. Der Dämonenprinz hatte kein Bedürfnis, die Unendlichkeitsspindel zurückzuerlangen, da er bereits viel größere Macht besaß, als sie gewähren konnte. Stattdessen entsandte er Diener in die Ebenen, um die Kunde darüber zu verbreiten, zu was die Spindel in der Lage war und welche schwache, armselige Kreatur sie für sich beansprucht hatte. Schon bald wurde Raxivort von einer Vielzahl von Feinden verfolgt, die den Gegenstand an sich reißen wollten.

Im Angesicht der bevorstehenden Vernichtung schmiedete Raxivort einen Plan. Er floh zur Materiellen Ebene und wanderte durch eine Vielzahl von Welten, wo er Wesen erschuf, die sein genaues Ebenbild waren. Dies sind die Xvart, Kreaturen, die nicht nur Raxivorts Erscheinungsbild ähneln, sondern auch jeden magischen Versuch verhindern, ihn aufzuspüren. Zauber, Rituale und andere Effekte, die den Aufenthaltsort des Verräters ermitteln könnten, deuten stattdessen auf den Xvart, der sich am nächsten zum Anwender befindet.

Auch wenn der anfängliche Ansturm der Feinde gegen ihn nachgelassen hat, weiß Raxivort doch, dass die Mächte der Ebenen geduldig sind. Er versteckt sich weiterhin, ein elender Halbgott, der dazu gezwungen ist, durch die Ebenen zu streifen und immer mehr Xvart hervorzubringen, um seine Sicherheit zu garantieren.

Gierige Schläger. Xvart besitzen alle Schwächen ihres Erschaffers und nur wenige positive Eigenschaften. Weder verfügen sie über die anatomischen Voraussetzungen, um sich fortpflanzen zu können, noch haben sie ein Interesse daran, es zu tun. Ihr Volk ist habgierig, verschlagen und von kostbaren Gegenständen besessen – je verzierter oder bizarrer, desto besser. Die Xvart wissen um ihre Fehler und Mängel, und dieses Mindestmaß an Selbsterkenntnis verstärkt ihre Schwächen nur noch. Sie hassen alle Kreaturen, die sie als überlegen wahrnehmen, was so gut wie jede ist, aber meist besitzen sie nicht den Mut oder die Mittel, um ihren Hass auszuleben. Ihre Angst hat dazu geführt, dass sie an düsteren Orten in den Randgebieten der zivilisierten Welt leben oder in Gegenden,



Wenn die Dinge schlecht für sie laufen,
entführen sie jeden, der zur Hand ist,
und opfern ihn ihrem feigen Gott. Hmm.
Im Grunde sind sie doch nicht viel
anders als Menschen.

– Volo

die von mächtigeren Kreaturen vergessen oder vernachlässigt wurden. Mit anderen Worten leben die Xvart in der Regel an Orten, wo auch gewöhnliches Ungeziefer gedeihen würde.

Trotz ihres verworrenen Wesens teilen alle Xvart eine unerschütterliche Hingabe an Raxivort. Der Wunsch, ihren Herrn zu erfreuen, beeinflusst jede ihrer Entscheidungen. Wenn ihnen etwas Schlechtes widerfährt, gehen die kleinen Wesen sofort davon aus, dass Raxivort ihnen zürnt. Um ihren geplagten Gebieter zu besänftigen, organisieren sie Entführungen. Sie fertigen Netze, mit denen sie ihre Feinde fangen, und schleppen die Gefangenen in ihren Hort, um sie auf einem improvisierten Altar zu opfern. Raxivort kann ihre Gebete hören, aber meist hat er zu große Angst, um sein Versteck zu verlassen. Manchmal jedoch erscheint er vor einem Stamm als 3 m großer Xvart, der einen leeren Sack trägt. Dann nimmt der Halbgott alle Schätze an sich, die seine Anhänger gesammelt haben, und verschwindet wieder ohne irgendeine Form der Gegenleistung.

XVART-SPRECHER

Jeder Stamm der Xvart besitzt einen Sprecher, der ihn anführt. Verwende für den Sprecher die Spielwerte eines normalen Xvart mit folgenden Anpassungen: Er hat einen Intelligenzwert von 13 (+1) und beherrscht eine zusätzliche Sprache (normalerweise die Gemeinsprache oder Goblinisch).

Meister des Ungezieters. Ratten und Fledermäuse (darunter auch riesenhafte Exemplare) fühlen sich von den Xvart angezogen, und diese zähmen die Tiere, um sie als Nahrungsquelle oder im Kampf zu nutzen. Außerdem schließen die kleinen Wesen auch Bündnisse mit Werratten, doch nehmen sie in einem solchen Arrangement immer die Rolle des Schwächeren ein. Auch diese Beziehung geht auf Raxivorts göttliches Wesen zurück. Neben seiner Gier und Feigheit haben die Xvart zudem die Fähigkeit geerbt, Bindungen mit solchen Kreaturen einzugehen.

Xvart-Hexenmeister. Ein Xvart kann einen Pakt mit Raxivort schließen, indem er einen Gegenstand von großem Wert stiehlt. Der Halbgott selbst erscheint dann vor dem Anwärter und beansprucht die Kostbarkeit für sich. Nachdem der Xvart den Gegenstand ausgehändigt hat, bittet er seinen Herrn um magische Macht, damit er noch größere Schätze finden und in Raxivorts Obhut übergeben kann. Wenn der Halbgott die Neigung dazu verspürt, schenkt er dem Xvart große Weisheit sowie beachtliches Charisma und gewährt ihm die Zauberkraften eines Hexenmeisters, ehe er ins heulende Chaos des Pandämoniums zurückkehrt. Raxivorts Hexenmeister werden von ihrem Volk gefürchtet und respektiert, aber sie haben wenig Interesse an politischer Macht. Sie durchstreifen die Wildnis, alte Ruinen und Gewölbe, um Schätze zu finden, oft mit einigen unterwürfigen Xvart und Riesenratten als Leibwächter im Schlepptau.

XVART

Kleiner Humanoider (Xvart), 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)

Arglist. Der Xvart kann die Aktion Rückzug in jedem seiner Züge als Bonusaktion ausführen.

Überwältigende Meute. Der Xvart ist im Vorteil bei Würfen auf Stärke (Athletik), um eine andere Kreatur zu schieben, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten innerhalb von 1,50 m um das Ziel befindet, der nicht kampfunfähig ist.

Raxivorts Zunge. Der Xvart kann mit normalen Fledermäusen und Ratten sprechen, sowie mit Riesenfledermäusen und Riesenratten.

AKTIONEN

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Schleuder. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

Wenn du den Namen „Raxivort“ dreimal sagst, während du dein Spiegelbild betrachtest, werden dich die Xvart mitten in der Nacht besuchen und dir einen kleinen, für dich wertvollen Gegenstand stehlen.
– Volo

WENN DU GLAUBST, WAS VOLO DIR SAGT,
DANN VERDIENST DU ES NICHT ANDERS.

– ELMINSTER

XVART, HEXENMEISTER VON RAXIVORT

Kleiner Humanoider (Xvart), 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)

Angeborenes Zaubern. Das Attribut zum Wirken angeborener Zaubern für den Xvart ist Charisma. Er kann angeborene die folgenden Zaubern wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Magierrüstung* (nur Reichweite „selbst“)

Zaubern. Der Xvart ist ein Zauberner der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zaubern ist Charisma (Zauberrettungswurf: SG 11, +3 zum Treffen mit Zauberngriffen). Er erhält seine verbrauchten Zaubernplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Hexenmeisterzaubern:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Gift versprühen*, *Magierhand*, *Schauriger Strahl*, *Taschenspieler*
1. bis 2. Grad (2 Zaubernplätze des 2. Grades): *Brennende Hände*, *Rascher Rückzug*, *Unsichtbarkeit*, *Sengender Strahl*

Arglist. Der Xvart kann die Aktion Rückzug in jedem seiner Züge als Bonusaktion ausführen.

Raxivorts Segen. Wenn der Xvart einen Gegner auf 0 Trefferpunkte reduziert, erhält er 4 temporäre Trefferpunkte.

Raxivorts Zunge. Der Xvart kann mit normalen Fledermäusen und Ratten sprechen, sowie mit Riesenfledermäusen und Riesenratten.

AKTIONEN

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Hiebsschaden.



YETH-HUND

Wenn ein niederträchtiges Individuum ein mächtiges Feenwesen erfreut, kann es sein, dass er einen Yeth-Hund zum Geschenk erhält, der seinem bösen Meister wie ein Jagdhund dient. Die Kreaturen verfolgen ihre Beute fliegend und warten oft mit dem Angriff, bis ihr Ziel zu erschöpft ist, um sich zu wehren. Nur die Gefahr der Morgendämmerung treibt sie in ihr Versteck zurück.

Schergen eines dunklen Meisters. Ein Rudel von Yeth-Hunden kann von mächtigen Feenwesen wie der Königin der Lüfte und der Dunkelheit erschaffen werden. Nach ihrer Erschaffung muss den Kreaturen ein Meister zugewiesen werden, oft jemand, den das Feenwesen belohnen möchte. Der Meister kann telepathisch mit seinen Yeth-Hunden kommunizieren und ihnen so auf Entfernung Befehle geben. Wird ihr Herr getötet, suchen und wählen sich die Hunde einen neuen Meister, für gewöhnlich ein abgrundtief böses Wesen wie einen Vampir, einen Nekromanten oder eine Vettel.

Ein Yeth-Hund besitzt eine Schulterhöhe von ungefähr 1,50 m und wiegt rund 200 Pfund. Oft ist alles, was man in der Dunkelheit von ihm sehen kann, das rote Leuchten seiner Augen, das sich gegen sein nachtschwarzes Fell abzeichnet. Der Kopf der Kreatur hat ein menschenartiges Antlitz und wird von einem Hals getragen, der flexibler ist als der eines gewöhnlichen Hundes. Yeth-Hunde sind stets umgeben vom starken Geruch nach Rauch.

Geräusch des drohenden Todes. Bei der Jagd stoßen Yeth-Hunde ein grausiges Bellen aus, das in der gesamten Umgebung zu hören ist. Kreaturen, die den Hund dabei beobachten, werden von übernatürlicher Furcht ergriffen und fliehen oft voller Entsetzen. Versucht ein Opfer wegzulaufen, hat der böartige Hund große Freude daran, es zu jagen und zu quälen, ehe er es zerfleischt.

Wer die Stellung hält und sich zur Wehr setzt, muss erkennen, dass gewöhnliche Waffen zum Teil durch den Hund dringen, als würde er aus Nebel bestehen, magische und versilberte Waffen jedoch haben ihren vollen Effekt.

Vertrieben durch Sonnenlicht. Yeth-Hunde können Sonnenlicht nicht ertragen. Ein Rudel wird niemals freiwillig eine Jagd über die Nachtstunden hinaus fortsetzen und will immer in seine dunkle Behausung zurückkehren, ehe sich die ersten Strahlen der Dämmerung zeigen. Gleichgültig wie sehr ein Meister sie zu zwingen versucht, dieses Verhalten vermag er nicht zu ändern. Wird ein Yeth-Hund natürlichem Sonnenlicht ausgesetzt, verschwindet er auf die Ätherebene, und sein Herr kann ihn erst wieder rufen, wenn die Sonne untergegangen ist.

YETH-HUND

Großes Feenwesen, 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)

Schadensimmunitäten Wucht-, Hieb- und Stichschaden durch nicht-magische Angriffe, die nicht mit versilberten Waffen ausgeführt werden

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, bezaubert, verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht die Gemeinsprache, Elfish und Sylvanisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Scharfes Gehör und Geruchssinn. Der Yeth-Hund ist im Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn oder Gehör basieren.

Verbannt vom Sonnenlicht. Beginnt der Yeth-Hund seinen Zug in Sonnenlicht, wird er auf die Ätherebene transportiert. Solange Sonnenlicht in dem Bereich scheint, aus dem er verbannt wurde, muss der Hund im Tiefenäther bleiben. Nach Sonnenuntergang kehrt er zur Äthergrenze in diesem Bereich zurück und macht sich auf den Weg, sein Rudel oder seinen Meister zu finden. Der Hund ist auf der Materiellen Ebene sichtbar, solange er sich in der Äthergrenze befindet (und andersherum), aber er kann sie nicht beeinflussen. Sobald er sich neben seinem Meister oder einem Rudelgefährten befindet, der sich auf der Materiellen Ebene aufhält, kann der Yeth-Hund als Aktion in diese zurückkehren.

Telepathisches Band. Solange sich der Yeth-Hund auf derselben Existenzebene befindet wie sein Meister, kann er diesem magisch übermitteln, was er sieht, und die beiden können telepathisch miteinander kommunizieren.

AKTIONEN

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden, plus 14 (4W6) psychischer Schaden, wenn das Ziel verängstigt ist.

Unheilvolles Bellen. Der Yeth-Hund bellt auf magische Weise. Alle Gegner innerhalb von 90 m, die den Hund hören können, müssen einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Hundes oder bis er kampfunfähig ist verängstigt zu werden. Ein verängstigtes Ziel, das seinen Zug innerhalb von 9 m um den Hund beginnt, muss all seine Bewegung in diesem Zug verwenden, um sich so weit wie möglich vom Hund zu entfernen. Es muss die Bewegung abschließen, ehe es eine Aktion ausführen kann, und muss den direktesten Weg wählen, selbst wenn dieser durch gefährliche Bereiche verläuft. Ist der Rettungswurf einer Kreatur erfolgreich, ist sie für die nächsten 24 Stunden immun gegen das Bellen von Yeth-Hunden.

YUAN-TI

Yuan-ti-Halblütige, die zu Anhängern eines bestimmten Gottes werden, sei es Sseth, Dendar die Nachtschlange oder Merrshauk, steigen oft auf und werden spirituelle Anführer des Schlangenvolkes. Diese Priester führen Opferriten aus, um ihre verdorbenen Götter zu besänftigen.

Außerdem sind im Folgenden auch die degenerierten Brutwächter und die schrecklichen Anathema der Yuan-ti beschrieben.

YUAN-TI-ANATHEMA

Das Streben eines Yuan-ti-Scheusals nach göttlicher Macht könnte es dazu bringen, ein Ritual auszuführen, das es bei Erfolg in eine Ehrfurcht gebietende Gestalt verwandelt: die eines Yuan-ti-Anathemas. Das Ritual erfordert die Opferung Hunderter von Schlangen und verlangt, dass das Scheusal im Blut seiner Feinde badet. Die Verwandlung ist schnell, aber schmerzhaft.

Nicht alle Yuan-ti wollen, dass einer der ihren zu einem Anathema wird, da diese dazu neigen, die Schwächeren ihres Volkes grausam den eigenen bössartigen Zielen zu unterwerfen.

Fast ein Gott. Ein Anathema betrachtet sich als Halbgott auf dem Pfad zur vollkommenen Göttlichkeit. Es verlangt Ge-



YUAN-TI-ANATHEMA

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

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W12 + 72)

Bewegungsrate 12 m, klettern 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 18 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Angeborenes Zauberwirken (nur Anathema-Gestalt). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für das Anathema ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Es kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

Jeweils 3/Tag: *Dunkelheit*, *Einflüsterung*, *Furcht*, *Hast*,

Verstricken, *Verwandlung*

1/Tag: *Göttliches Wort*

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

Aura der Angst vor Schlangen. Jede Kreatur nach Wahl des Anathemas, abgesehen von Schlangen und Yuan-ti, die ihren Zug innerhalb von 9 m um es beginnt und es sehen oder hören kann, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht von Schlangen und Yuan-ti verängstigt zu werden. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf ihm bei einem Erfolg beenden. Ist der Rettungswurf erfolgreich oder endet der Effekt, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden immun gegen diese Aura.

Gestaltwandler. Das Anathema kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Riesenwürgeschlange oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Jede Ausrüstung, die es trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt.

Sechs Köpfe. Das Anathema ist im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) sowie allen Rettungswürfen, um nicht geblendet, bezaubert, taub, verängstigt, betäubt oder bewusstlos zu werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Anathema-Gestalt). Das Anathema führt vier Angriffe aus: zwei mit seinen Klauen, einen Umschlingen-Angriff und einen Wirbelwind der Bisse.

Klaue (nur Anathema-Gestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W6 + 6) Hiebsschaden.

Umschlingen. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine Kreatur der Größenskategorie groß oder kleiner. **Treffer:** 13 (3W6 + 6) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Säureschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 16 zum Entkommen). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und erleidet 16 (3W6 + 6) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden seiner Züge. Das Anathema kann währenddessen kein weiteres Ziel umschlingen.

Wirbelwind der Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 27 (6W6 + 6) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

EINEN BRUTWÄCHTER ERSCHAFFEN

Yuan-ti formen Brutwächter aus gefangenen Humanoiden. Jedem Ziel wird ein besonderer Trank eingeflößt, der es kampfunfähig macht und im Laufe der nächsten 1W6 + 6 Tage in einen Brutwächter verwandelt. Eine Kreatur, die gezwungen wird, den Trank zu sich zu nehmen, kann einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg erleidet er 14 (4W6) Punkte Giftschaden, ist aber nicht von den eigentlichen Auswirkungen des Tranks betroffen.

Zauber wie *Schwache Genesung* oder *Fluch brechen* können den Verwandlungsprozess jederzeit beenden, ehe er abgeschlossen ist. Danach allerdings vermag nur der Zauber *Wunsch* den Effekt umzukehren.

horsam von schwächeren Yuan-ti und nutzt jede Möglichkeit, um kleine Kriege gegen benachbarte Völker anzuzetteln. Jede Eroberung bringt neue Sklaven und Opfer sowie Ruhm und Reichtümer, von denen das Anathema glaubt, sie zum Erreichen wahrer Göttlichkeit zu benötigen.

Yuan-ti, die dem Anathema loyal folgen, sehen in ihm die Verkörperung der idealen Schlangengestalt, die selbst gegenüber dem beinahe perfekten Scheusal eine Verbesserung darstellt. Seine hingebungsvollen menschlichen Anhänger sehen es als göttliches Fleisch in sterblichem Körper. Kultisten, die einem Anathema dienen, sind in seiner Nähe besonders blutrünstig und aufopferungsbereit.

Unsterblich. Anathema altern nicht, sodass sie ihre Ziele bis zum Ende aller Tage verfolgen könnten. Wirklich mächtige dieser Wesen können mit der Zeit mehrere Yuan-ti-Städte beherrschen und ganze Regionen unter ihre Kontrolle bringen, eingeschlossen humanoider Reiche.

YUAN-TI-BRUTWÄCHTER

Brutwächter sind Humanoide, die von den Yuan-ti in einfältige, schuppige Kreaturen verwandelt wurden, die den Befehlen ihrer Meister bedingungslos gehorchen. Der Verwandlungsprozess formt nicht nur den Körper des Ziels neu, sondern auch seinen Verstand, sodass es instinktiv allen Yuan-ti gehorcht und beim Anblick von Kreaturen, die keine Reptilien sind, von brodelndem Zorn erfüllt wird.

Auch wenn Brutwächter nur eine eingeschränkte Intelligenz besitzen, erfüllen sie einfache, aber wichtige Aufgaben in der Gesellschaft der Schlangensmenschen, wie das Bewachen der Eier oder das Patrouillieren auf der Suche nach Eindringlingen. Die Yuan-ti bezeichnen Brutwächter als „Histachii“, was „Eihüter“ bedeutet.

Nicht mehr menschlich. Die meisten Brutwächter werden aus menschlichen Gefangenen erschaffen, denen ein magisches Gebräu eingeflößt wird, das sie hilflos macht und verhindert, dass sie sich gegen das Unausweichliche wehren können. Ein Mensch, der in einen Brutwächter verwandelt wird, verliert jeden Aspekt der Person, die er einmal war, und selbst an seinem Körper ist die menschliche Abstammung kaum noch zu erkennen. Ein Brutwächter ist haarlos und ausgemergelt mit gelbgrüner schuppiger Haut. Er hat blutunterlaufene Knopfaugen und eine gespaltene Zunge. Sein Körpergeruch erinnert schwach an verfaultes Fleisch. Zwar können Brutwächter sprechen, aber sie tun es selten, da sie lieber wie Schlangen zischen und gutturale Laute von sich geben.

YUAN-TI-GEDANKENFLÜSTERER

Gedankenflüsterer sind halbblütige Zauberwirker, die einen Pakt mit dem Schlangengott Sseth eingehen, dem Zischenden Tod. Sie nutzen ihre Fähigkeiten, um andere zu ihrem Glauben



YUAN-TI-BRUTWÄCHTER

Mittelgroßer Humanoider (Yuan-ti), 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 STR +4, GES +4, WEI +2

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Geistiger Widerstand. Der Brutwächter ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen und kann nicht mit Magie gelähmt werden.

Rücksichtslos. Zu Beginn seines Zugs kann der Brutwächter entscheiden, bei allen Nahkampf-Waffenangriffen im Vorteil zu sein, die er in diesem Zug ausführt, allerdings sind Angriffswürfe gegen ihn dann bis zum Beginn seines nächsten Zugs ebenfalls im Vorteil.

AKTIONEN

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

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.



zu konvertieren, ihre persönliche Macht zu mehren und die Gedanken ihrer Feinde zu verwirren.

Ein Gedankenflüsterer ist schwer greifbar, manipulativ, unvorhersehbar und bereit, Gefährten und Rivalen gleichermaßen zu betrügen und zu töten, wenn es ihm nützt. Die Anhänger von Sseth beteiligen sich an vielen Intrigen. Oft schließen sie sich beiden Seiten eines Konflikts an und verwenden viel Energie darauf, dafür zu sorgen, dass keiner ihrer Gefährten von ihren entgegenlaufenden Verbindungen erfährt. Selbst unter Yuan-ti sind Gedankenflüsterer dafür bekannt, selbstherrlich und hinterhältig zu sein und beim ersten Anzeichen von Gefahr zu flüchten.

Dieser Halbblütige ist von Typ 1, besitzt also einen menschlichen Körper und den Kopf einer Schlange.

YUAN-TI-ALBTRAUMSPRECHERIN

Albtraumpredikerinnen sind halbblütige Yuan-ti-Priesterinnen, die einen Pakt mit Dendar der Nachtschlange geschlossen haben, um ihre Gottheit mit den Ängsten und Albträumen ihrer Opfer zu nähren und im Austausch Macht zu erlangen. Die Priesterinnen empfangen albtraumhafte Visionen von Dendar, die sie als Prophezeiungen deuten, und nutzen dann ihre Magie und ihren Einfluss, um diese Visionen wahr werden zu lassen.

Albtraumpredikerinnen sind die grausamsten aller Yuan-ti und ergötzen sich daran, Gefangene und Sklaven zu foltern, damit sie in einen dauerhaften Zustand von Entsetzen und Grauen geraten. Bevorzugt verängstigen sie ihre Gegner, anstatt sie zu töten. Sie manipulieren Gemeinschaften von Humanoiden, um an mehr Opfer zu gelangen, und genießen die Gesellschaft von Untoten.

YUAN-TI-GEDANKENFLÜSTERER

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), 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 (durchdringt magische Dunkelheit), passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Jede Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, bleibt er in seiner aktuellen Gestalt.

Angeborenes Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Yuan-ti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Der Yuan-ti kann angeborene die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Der Yuan-ti ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Gedankenfangzahn (2/Tag). Trifft der Yuan-ti in seinem Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfangriff, kann er dem Ziel zusätzlich 16 (3W10) Punkte psychischen Schaden zufügen.

Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti ist ein Zauberwirker der 6. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Einfache Illusion, Freundschaft, Gift versprühen, Schauriger Strahl* (Reichweite 90 m, +3 Bonus auf jeden Schadenswurf), *Taschenspielerei*

1.–3. Grad (2 Zauberplätze des 3. Grades): *Fliegen, Gedanken wahrnehmen, Hypnotisches Muster, Illusionsschrift, Krone des Wahnsinns, Person bezaubern, Rascher Rückzug*

Sseths Segen. Wenn der Yuan-ti einen Gegner auf 0 Trefferpunkte reduziert, erhält er 9 temporäre Trefferpunkte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Krummsäbel.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Krummsäbel (nur Yuan-ti-Gestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden.



Ich bin ein Entdecker, der fern auf Straßen reist und seine Abende in gemütlichen Herbergen verbringt – und sich nicht durch Dschungel hackt oder über den blendenden Sand der Wüste schleppt, um die Geheimnisse des Schlangenvolkes zu erfahren. Ich bin einigen Reinblütigen und Brutwächtern begegnet, aber hätte ich einen ihrer Grubenmeister getroffen, wäre ich sicher nicht hier, um davon zu berichten!
– Volo

RICHTIG, DAS WÄRST DU ZIEMLICH SICHER NICHT.
– ELMINSTER

YUAN-TI-ALPTRAUMSPRECHERIN

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), 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 (durchdringt magische Dunkelheit),
passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler. Die Yuan-ti kann ihre Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in ihre wahre Gestalt zu verwandeln. Ihre Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Jede Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, bleibt sie in ihrer aktuellen Gestalt.

Todesfangzahn (2/Tag). Trifft die Yuan-ti in ihrem Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfangriff, kann sie dem Ziel zusätzlich 16 (3W10) Punkte nekrotischen Schaden zufügen.

Angeborenes Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Yuan-ti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Die Yuan-ti kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Die Yuan-ti ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Die Yuan-ti ist eine Zauberwerkerin der 6. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma

(Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie erhält ihre verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn sie eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft*, *Gift versprühen*, *Kalte Hand*, *Magierhand*, *Schauriger Strahl* (Reichweite 90 m, +3 Bonus auf jeden Schadenswurf), *Taschenspielerlei*
1. bis 3. Grad (2 Zauberplätze des 3. Grades): *Arme von Hadar*, *Dunkelheit*, *Furcht*, *Hexenpeil*, *Hunger von Hadar*, *Person festhalten*, *Verwünschen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Die Yuan-ti führt einen Umschlingen-Angriff und einen Angriff mit ihrem Krummsäbel aus.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG 14 zum Entkommen), wenn seine Größenskategorie groß oder kleiner ist. Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und die Yuan-ti kann kein weiteres Ziel umschlingen.

Krummsäbel (nur Yuan-ti-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden.

Albtraum hervorrufen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Die Yuan-ti zapft die Alpträume einer Kreatur an, die sich innerhalb von 18 m befindet und die sie sehen kann, und erschafft eine illusionäre, unbewegliche Manifestation der tiefsten Ängste des Ziels, die nur für dieses sichtbar ist. Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 11 (2W10) Punkte psychischen Schaden und ist von der Manifestation verängstigt, weil es glaubt, dass sie echt ist. Die Yuan-ti muss sich konzentrieren, um die Illusion aufrechtzuerhalten (als würde sie sich auf einen Zauber konzentrieren). Diese bleibt bis zu 1 Minute bestehen und kann nicht verletzt werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Bei einem Misserfolg erleidet es erneut 11 (2W10) Punkte psychischen Schaden.



Diese Halbblütige ist von Typ 3, besitzt also einen menschlichen Kopf und Oberkörper mit einem Schlangenleib anstelle von Beinen.

YUAN-TI-GRUBENMEISTER

Grubenmeister sind halbblütige Yuan-ti-Priester, die einen Pakt mit dem Gott Merrshaulk geschlossen haben und ihn aus seinem Schlummer erwecken wollen, indem sie ihm Humanoide opfern. Unter den Yuan-ti sind sie die traditionellsten und glauben, dass sie am besten dafür geeignet sind, die Ziele ihres Volkes zu erreichen.

Grubenmeister sind sehr mit langfristigen Plänen beschäftigt, um humanoide Regierungen zu übernehmen, sowie mit dem Vorhaben, ihre Städte vor der Entdeckung oder Angriffen durch Feinde zu schützen. Sie stellen sich gegen unvorsichtiges Verhalten und treten in allen Situationen für eine langsame, vorsichtige Herangehensweise ein.

Dieser Halbblütige ist von Typ 2, besitzt also einen menschlichen Kopf und Körper und Schlangen statt Armen.

YUAN-TI-GRUBENMEISTER

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), 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 +3, CHA +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (durchdringt magische Dunkelheit),
passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Jede Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, bleibt er in seiner aktuellen Gestalt.

Angeborenes Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Yuan-ti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Der Yuan-ti kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)

3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Der Yuan-ti ist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Jünger des Giftes (2/Tag). Trifft der Yuan-ti in seinem Zug zum ersten Mal mit einem Nahkampfangriff, kann er dem Ziel zusätzlich 16 (3W10) Punkte Giftschaden zufügen.

Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti ist ein Zauberwirker der 6. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Freundschaft, Gift versprühen, Göttliche Führung, Magierhand, Schauriger Strahl* (Reichweite 90 m, +3 Bonus auf jeden Schadenswurf)

1. bis 3. Grad (2 Zauberplätze des 3. Grades): *Befehl, Gegenzauber, Höllischer Tadel, Nebelschritt, Unsichtbarer Diener, Unsichtbarkeit, Vampirgriff*

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Bissangriffe mit seinen Schlangenen Armen aus.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Merrshaulks Schlummer (1/Tag). Der Yuan-ti wählt bis zu fünf Kreaturen aus, die er sehen kann und die sich innerhalb von 18 m befinden. Jedes Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 10 Minuten in einen magischen Schlaf zu verfallen und den Zustand bewusstlos zu erhalten. Ein schlafendes Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder jemand eine Aktion nutzt, um es zu schütteln oder mit Ohrfeigen zu wecken. Dieser magische Schlaf hat keinen Effekt auf Kreaturen, die immun gegen Bezauberungen sind.

ANHANG A: AUSGEWÄHLTE TIERE

Dieser Anhang enthält Spielwerte für verschiedene Tiere als Erweiterung zu Anhang A im *Monster Manual* (Monsterhandbuch).

AUEROCHSE

Bahgtru, Sohn von Gruumsh und Luthic, ist die orkische Gottheit der ungezügelten Stärke. Legenden sagen, dass der Gott ein Reittier brauchte, das so wild war wie er, um in den Krieg zu ziehen. So suchte er einen mächtigen Auerochsen, unterwarf das Tier mit bloßen Händen und brachte es nach Nishrek, Gruumshs Reich. Bahgtru nannte die Kreatur „Kazaht“, was auf Orkisch „Bulle“ bedeutet. Auf Kazahts bloßem Rücken stürmt der Beinbrecher nun in die Schlacht, zerschmettert den

feindlichen Schildwall und springt über die Hörner des Auerochsen in die Mitte seiner Gegner.

Orks, die Bahgtru verehren, besitzen manchmal einen ganzen Stall dieser Kriegstiere, die sie in die Schlacht tragen. Auerochsen werden schon im jungen Alter als Reittier ausgebildet und sind heilige Symbole von Bahgtru. Kein Ork wird je eine solche Kreatur verspeisen, da sie nach ihrem Tod wie ein angesehener Krieger bestattet wird.

DELFIN

Delfine sind schlaue Meeresäugetiere mit einem ausgeprägten Sozialverhalten, die sich von kleinen Fischen und Tintenfischen ernähren. Ein erwachsenes Exemplar ist zwischen 1,50 und 1,80 m lang.



AUEROCHSE

Großes Tier, 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)

Sturmangriff. Hat sich der Auerochse mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt, ehe er es mit einem Aufspießen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Punkte Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss ihm ein Stärkeretungswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.

AKTIONEN

Aufspießen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 14 (2W8 + 5) Stichschaden.

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)

Sturmangriff. Hat sich der Delfin mindestens 9 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt, ehe er es mit einem Rammen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Punkte Wuchtschaden.

Atem anhalten. Der Delfin kann 20 Minuten lang die Luft anhalten.

AKTIONEN

Rammen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

SCHWARM VON FÄULNISMADEN

Fäulnismaden sind fingergroße Maden, die totes Fleisch fressen, sich aber auch von Pflanzen ernähren können. Sie befallen Leichen und Haufen verwesenden Materials und greifen jedes Wesen an, das sie bei der Nahrungsaufnahme stört. Haben sie sich in das Fleisch einer lebenden Kreatur gegraben, nagen sie sich instinktiv in Richtung des Herzens vor, um den Wirt zu töten.

Fäulnismaden stellen sowohl einzeln als auch in Form eines Schwarms eine Bedrohung dar. Unten findest du die Spielwerte für einen Schwarm von Fäulnismaden. Eine einzelne benötigt keine Spielwerte. Eine Kreatur, die in Kontakt mit ihr kommt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Misserfolg gräbt sich die Made ins Fleisch der Kreatur und verursacht 3 (1W6) Punkte Stichschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Wirts. Wird die Wunde vor Ende des nächsten Zugs der Kreatur mit Feuer behandelt, erleidet diese 1 Punkt Feuerschaden und die Fäulnismade stirbt. Zu einem späteren Zeitpunkt hat sich die Made bereits zu tief unter die Haut gegraben, um verbrannt werden zu können. Beendet eine Kreatur, die von einer oder mehreren Fäulnismaden befallen ist, ihren Zug mit 0 Trefferpunkten, stirbt sie, da sich die Maden ins Herz fressen. Jeder Effekt, der Krankheiten heilt, tötet alle Fäulnismaden, die das Ziel befallen haben. Einen Leichnam zu verbrennen, beseitigt alle dieser Kreaturen in seinem Inneren.

SCHWARM VON FÄULNISMADEN

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 1,50 m, klettern 1,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Schadensresistenzen Hieb, Stich

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

Sinne Blindsight 3 m, passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Made ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten oder temporäre Trefferpunkte erlangen.

AKTIONEN

Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +0 zum Treffen, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. **Treffer:** Das Ziel wird von 1W4 Fäulnismaden befallen. Zu Beginn eines jeden Zugs des Ziels erleidet es 1W6 Punkte Stichschaden pro Fäulnismade, die es befallen hat. Wird die Bisswunde vor Ende des nächsten Zugs des Ziels mit Feuer behandelt, fügt es diesem 1 Punkt Feuerschaden zu und tötet die Fäulnismade. Zu einem späteren Zeitpunkt haben sich die Maden bereits zu tief unter die Haut gegraben, um verbrannt werden zu können.

Beendet eine Kreatur, die von einer oder mehreren Fäulnismaden befallen ist, ihren Zug mit 0 Trefferpunkten, stirbt sie, da sich die Made ins Herz frisst. Jeder Effekt, der Krankheiten heilt, beseitigt alle Fäulnismaden, die das Ziel befallen haben.

VIEH

Es gibt viele Arten von Vieh, von einfachen Stieren bis hin zu ungewöhnlichen magischen Tieren. Verwende die Spielwerte des Rinds, um alle Varianten abzubilden, mit den unten angegebenen Anpassungen.

OGHSE

Ein Ochse wird vor allem zum Bewegen großer Lasten verwendet, nicht als Nahrungsquelle. Ochsen haben die folgende zusätzliche Eigenschaft:

Lasttier. Der Ochse zählt als riesiges Tier, wenn es um die Berechnung seiner Traglast geht.

ROTHÉ

Normale Rothén ähneln Moschusochsen und verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 9 m.

Tiefenrothén sind eine verkümmerte, im Unterreich lebende Abart des Tiers. Sie haben die Größenkategorie mittelgroß statt groß, besitzen 13 (2W8 + 4) Trefferpunkte und kommunizieren miteinander, indem sie auf magische Weise Lichter aufblitzen lassen. Sie haben 18 m Dunkelsicht und die folgende zusätzliche Eigenschaft:

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Zauberwirken für die Tiefenrothé ist Charisma. Sie kann angeboren beliebig oft *Tanzende Lichter* wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind.

STINKKUH

Diese orangefarbenen und grünen missgestalteten Bisons sind auf den Unteren Ebenen heimisch. Sie besitzen eine Resistenz gegen Kälte-, Feuer- und Giftscheiden, Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m und die folgende zusätzliche Eigenschaft:

Gestank. Jede Kreatur außer einer Stinkkuh, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m um die Stinkkuh beginnt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet zu werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für 1 Stunde immun gegen den Gestank der Stinkkuhe.

RIND

Großes Tier, 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)

Sturmangriff. Hat sich das Rind mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt, ehe es dies mit einem Aufspießen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Punkte Stichschaden.

AKTIONEN

Aufspießen: Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

ANHANG B: NICHTSPIELERCHARAKTERE

Dieser Anhang enthält die Spielwerte für verschiedene humanoide Nichtspielercharaktere (NSC), sowohl Freund als auch Feind, die den Anhang B des *Monster Manual (Monsterhandbuchs)* ergänzen. Diese Spielwerte können menschliche und nichtmenschliche NSC darstellen. Füge Volksmerkmale hinzu, um sie weiter anzupassen.

BANNMAGIER

Bannmagier sind Spezialisten der arkanen Kunst, die sich dann sicher fühlen, wenn sie von mehreren Schichten magischer Macht geschützt werden. Könige, Adelige und andere wohlhabende Personen werben oft Bannmagier an, damit diese schützende Zauber auf Häuser und Gewölbe wirken.

BARDE

Barden sind begabte Poeten, Geschichtenerzähler und Unterhaltungskünstler, die durch die Welt reisen. Oft findet man sie in Tavernen oder in der Gesellschaft von fröhlichen Abenteurergruppen, knallharten Söldnern und wohlhabenden Gönnern.



BANNMAGIER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 84 (13W8 + 26)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Zauberwirken. Der Bannmagier ist ein Zauberwirker der 13. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Botschaft*, *Kältestrahl*, *Klingenbann*, *Tanzende Lichter*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Alarm**, *Magierrüstung**, *Magisches Geschoss*, *Schild**

2. Grad (3 Zauberplätze): *Arkane Schloss**, *Unsichtbarkeit*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball*, *Gegenzauber**, *Magie bannen**

4. Grad (3 Zauberplätze): *Steinhaut**, *Verbannung**

5. Grad (2 Zauberplätze): *Energiewand*, *Kältekegel*

6. Grad (1 Zauberplatz): *Fleisch zu Stein*, *Kugel der Unsichtbarkeit**

7. Grad (1 Zauberplatz): *Symbol**, *Teleportieren*

*Bannzauber des 1. Grades oder höher

Arkaner Schutz. Der Bannmagier besitzt einen magischen Schutz, der über 30 Trefferpunkte verfügt. Erleidet der Magier Schaden, absorbiert der Schutz diese. Werden die Trefferpunkte des Schutzes auf 0 reduziert, erleidet der Bannmagier eventuell überzähligen Schaden. Wenn der Magier einen Bannzauber des 1. Grades oder höher wirkt, erhält der Schutz Trefferpunkte in Höhe des doppelten Zaubergrades zurück.

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 - 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

BARDE

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige 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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Zauberwirken. Der Barde ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Bardenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft*, *Gehässiger Spott*, *Magierhand*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge*, *Heilendes Wort*, *Heldenmut*, *Person bezaubern*, *Schlaf*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Unsichtbarkeit*, *Zerbersten*

Lied der Erholung. Während der Barde eine kurze Rast macht, kann er ein Lied singen. Alle Verbündeten, die das Lied hören, erhalten zusätzlich 1W6 Trefferpunkte zurück, wenn sie am Ende der Rast Trefferwürfel ausgeben. Auch der Barde selbst kann Nutzen aus diesem Merkmal ziehen.

Verspotten (2/Tag). Der Barde kann als Bonusaktion in seinem Zug eine Kreatur bestimmen, die sich innerhalb von 9 m befindet und die ihn hören kann. Dem Ziel muss ein Charismarettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs des Bardens bei allen Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen im Nachteil zu sein.

AKTIONEN

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

BESCHWÖRER

Beschwörer sind Spezialisten der arkanen Kunst, die Kreaturen von anderen Ebenen herbeirufen und Dinge aus dem Nichts erschaffen. Einige verwenden ihre Magie, um Armeen zu stärken oder ihre Feinde auf dem Schlachtfeld zu zerstören, während andere mit beschworenen Kreaturen ihr Zuhause beschützen.

VARIANTE: VERTRAUTE

Jeder Zauberwirker, der irgendwann den Spruch *Vertrauten finden* beherrscht (Hexenmeister oder Magier), verfügt vermutlich über eine solche Kreatur. Der Vertraute kann eins der Wesen sein, die in der Beschreibung des Zaubers angegeben sind (siehe *Spielerhandbuch*) oder ein anderes winziges Monster, wie eine Schädelratte, eine Krabbelnde Klaue, ein Glotzer, Teufelchen, Pseudodrache oder Quasit.

BESCHWÖRER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 40 (9W8)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Zauberwirken. Der Beschwörer ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): Gift versprühen, Magierhand, Säurespritzer, Taschenspielererei

1. Grad (4 Zauberplätze): Magierrüstung, Magisches Geschoss, Unsichtbarer Diener*
2. Grad (3 Zauberplätze): Dolchwolke*, Nebelschritt*, Spinnennetz*
3. Grad (3 Zauberplätze): Feuerball, Stinkende Wolke*
4. Grad (3 Zauberplätze): Evards Schwarze Tentakel*, Steinhaut
5. Grad (2 Zauberplätze): Elementar beschwören*, Todeswolke*

*Beschwörungsauber des 1. Grades oder höher

Wohll wollende Transposition (Aufladung nachdem der Beschwörer einen Beschwörungsauber des 1. Grades oder höher gewirkt hat). Als Bonusaktion teleportiert sich der Beschwörer bis zu 9 m in einen freien Bereich, den er sehen kann. Wenn er stattdessen einen Bereich in Reichweite auswählt, der von einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur besetzt ist, werden beide teleportiert und tauschen den Platz.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W4 + 2) Stichschaden.



BOGENSCHÜTZE

Bogenschützen verteidigen Burgen, jagen Wild am Rande der Zivilisation, dienen als Militäreinheiten und verdienen gelegentlich gutes Geld als Banditen oder Karawanenwächter.

BOGENSCHÜTZE

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (beschlagene Lederrüstung)

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 Sprache nach Wahl (für gewöhnlich die Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Auge des Schützen (3/Tag). Als Bonusaktion kann der Bogenschütze bei seinem nächsten Angriffs- oder Schadenswurf mit einem Lang- oder Kurzbogen 1W10 zusätzlich würfeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Bogenschütze führt zwei Angriffe mit seinem Langbogen aus.

Kurzwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

CHAMPION

Champions sind mächtige Krieger, die ihre Kampffähigkeiten auf dem Schlachtfeld oder in der Arena zur Vollendung gebracht haben. Für Soldaten und andere, die kämpfen, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen, sind sie so einflussreich wie Adelige. Die Anwesenheit eines Champions in den eigenen Reihen wird von Herrschern als Symbol ihres Standes betrachtet.

ERZDRUIDE

Erzdruiden beschützen die natürlichen Wunder ihrer Domänen. Sie nehmen selten Kontakt mit der Zivilisation auf, solange keine große Bedrohung für die natürliche Ordnung besteht. Ein Erzdruide hat

für gewöhnlich einen oder mehrere Schüler, die **Druiden** sind (Spielwerte findest du im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Das Lager des Erzdruiden wird meist von Kreaturen und Feenwesen geschützt, die ihm treu ergeben sind.

ERZDRUIDE

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Fellrüstung, Schild)

Trefferpunkte 132 (24W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Zauberwirken. Der Erzdruide ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Druidenzauber vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Druidenkunst, Flammen erzeugen, Gift versprühen*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Feenfeuer, Mit Tieren sprechen, Verstricken, Wunden heilen*
 2. Grad (3 Zauberplätze): *Person festhalten, Tierbote, Tiersinn*
 3. Grad (3 Zauberplätze): *Mit Stein verschmelzen, Tiere beschwören, Wasser atmen*
 4. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerwand, Kreatur aufspüren, Steinhaut, Tier beherrschen*
 5. Grad (3 Zauberplätze): *Einswerden mit der Natur, Hölzerner Weg, Massen-Wunden heilen*
 6. Grad (1 Zauberplatz): *Heldenmahl, Sonnenstrahl*
 7. Grad (1 Zauberplatz): *Feuersturm*
 8. Grad (1 Zauberplatz): *Tierform*
 9. Grad (1 Zauberplatz): *Voraussicht*

AKTIONEN

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Gestaltwandel (2/Tag). Der Erzdruide verwandelt sich magisch in ein Tier oder Elementar mit einem Herausforderungsgrad von 6 oder weniger, dessen Gestalt er bis zu 9 Stunden lang annimmt. Der Erzdruide kann sich entscheiden, ob seine Ausrüstung zu Boden fällt, mit seiner neuen Form verschmilzt oder von dieser getragen wird. Der Erzdruide nimmt seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt oder bewusstlos wird oder wenn er in seinem Zug eine Bonusaktion dafür aufwendet.

In seiner neuen Gestalt kann er weiterhin sprechen und behält seine Spielwerte bis auf seine RK, die Bewegungsarten sowie die Werte in Stärke und Geschicklichkeit, die von denen der neuen Gestalt ersetzt werden. Außerdem erhält er alle besonderen Sinne, geübten Fertigkeiten, Merkmale, Aktionen und Reaktionen (mit Ausnahme von Klassenmerkmalen, legendären Aktionen und Hortaktionen), welche die neue Gestalt besitzt und er nicht. Verwandelt ist der Erzdruide in der Lage, Zauber mit verbaler oder Gesten-Komponente zu wirken.

Die Angriffe der neuen Gestalt zählen als magisch, wenn es darum geht, eine Resistenz und Immunität gegen nicht-magische Angriffe zu überwinden.

CHAMPION

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige 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 Sprache nach Wahl (für gewöhnlich die Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Unbeugsamkeit (2/Tag). Der Champion kann einen misslungenen Rettungswurf wiederholen, muss das neue Ergebnis aber anwenden.

Durchschnaufen (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Als Bonusaktion kann der Champion 20 Trefferpunkte zurückerlangen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Champion führt drei Angriffe mit seinem Zweihandschwert oder seiner leichten Armbrust aus.

Zweihandschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (2W6 + 5) Hiebschaden, plus 7 (2W6) Hiebschaden, wenn der Champion noch mehr als die Hälfte seiner gesamten Trefferpunkte besitzt.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden, plus 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Champion noch mehr als die Hälfte seiner gesamten Trefferpunkte besitzt.

FINSTERER STREITER

Ein Finsterer Streiter ist ein Paladin, der seinen heiligen Schwur gebrochen hat und jetzt seinen eigenen dunklen Ambitionen folgt. Er tut sich mit Unholden und Untoten zusammen und lehnt alles ab, wofür er in seinem früheren Leben eingetreten ist.

HAUDEGEN

Haudegen sind charmante Draufgänger, die nach ihrem eigenen Ehrenkodex leben. Sie sehnen sich danach, berühmt oder berüchtigt zu werden, haben oft romantische Affären und leben als Piraten und Korsaren, wobei sie selten lange an einem Fleck bleiben.



FINSTERER STREITER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige nicht gute Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 153 (18W8 + 72)

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 Sprache nach Wahl (für gewöhnlich die Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Zauberwirken. Der Finstere Streiter ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Paladinzauber vorbereitet:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl, Donnerndes Niederstrecken, Schutz vor Gut und Böse*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Brandmarkendes Niederstrecken, Reittier finden*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Blendendes Niederstrecken, Magie bannen*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Finstere Streiter führt drei Angriffe mit seiner Gelfe oder seinem Kurzbogen aus.

Gelfe. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Hiebsschaden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Schreckliche Ausstrahlung (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Finstere Streiter besitzt auf magische Weise eine bedrohliche Präsenz. Alle Gegner innerhalb von 9 m um ihn müssen einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Beendet ein verängstigtes Ziel seinen Zug mehr als 9 m vom Finsternen Streiter entfernt, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt auf ihm bei einem Erfolg beenden.

HAUDEGEN

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige nicht rechtschaffene Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Lederrüstung)

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 Sprache nach Wahl (für gewöhnlich die Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Leichtfüßig. Der Haudegen kann die Spurt- oder Rückzugsaktion in jedem seiner Züge als Bonusaktion ausführen.

Aalglatte Verteidigung. Solange der Haudegen leichte oder keine Rüstung trägt und keinen Schild verwendet, wird sein Charisma-modifikator in seine Rüstungsklasse eingerechnet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Haudegen führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Dolch und zwei mit seinem Rapier.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

Rapier. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.



STAB DES
HERVORRUFERS

HERVORRUFRER

Hervorrufers sind Spezialisten der arkanen Kunst, die ihre Feinde mit magischer Energie und elementarer Kraft auslöschen. Viele sind heißblütig und aggressiv, manche aber auch kühl und reserviert und entfesseln ihre Macht genau im richtigen Moment, um die Schwachstelle eines Gegners auszunutzen.

HEXENMEISTER DER ERZFEE

Hexenmeister der Erzfee erhalten ihre Macht durch einen magischen Pakt, den sie mit einem der Fürsten des Feywilds geschlossen haben. Diese Hexenmeister haben oft Umgang mit niederen Feenwesen wie Boggels, Flinklingen, Rotkappen, Satyrn und Feengeistern.

HERVORRUFRER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 66 (12W8+12)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Zauberwirken. Der Hervorrufers ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Kältestrahl, Licht, Taschenspielererei*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Brennende Hände**, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Nebelschritt, Spiegelbilder, Zerbersten**
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitz**, *Feuerball**, *Gegenzauber*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Eissturm**, *Steinhaut*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Bigbys Hand**, *Kältekegel**
6. Grad (1 Zauberplatz): *Eiswand**, *Kugelblitz**

*Hervorruferszauber des 1. Grades oder höher

Zauberformen. Wenn der Hervorrufers einen Hervorruferszauber wirkt, der andere Kreaturen, die er sieht, zu einem Rettungswurf zwingt, kann er eine Anzahl von Kreaturen in Höhe des Zaubergrads + 1 auswählen. Diesen Zielen gelingt der Rettungswurf automatisch. Wenn ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass die Kreatur halben Schaden durch den Zauber erleidet, erleidet sie stattdessen gar keinen.

AKTIONEN

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 - 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.



HEXENMEISTER DER ERZFEE

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (14 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 49 (11W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	13 (+1)	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 Sprachen nach Wahl (eine davon für gewöhnlich Sylvanisch)

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Hexenmeister ist Charisma. Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken (Zauberrettungswurf-SG 15), wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Lautloses Trugbild, Magierrüstung* (nur Reichweite „selbst“), *Mit Tieren sprechen, Selbstverkleidung*
1/Tag: *Feenwesen beschwören*

Zauberwirken. Der Hexenmeister ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Freundschaft, Gehässiger Spott, Magierhand, Schauriger Strahl, Tanzende Lichter, Taschenspielererei*

1. bis 5. Grad (3 Zauberplätze des 5. Grades): *Äußerlichkeiten, Dimensionstür, Feenfeuer, Flimmern, Furcht, Macht der Vorstellungskraft, Monster festhalten, Nebelschritt, Person bezaubern, Schlaf, Tier beherrschen*

AKTIONEN

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

REAKTIONEN

Nebliche Flucht (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Als Reaktion auf das Erleiden von Schaden wird der Hexenmeister unsichtbar und teleportiert sich bis zu 18 m in einen freien Bereich, den er sehen kann. Er bleibt unsichtbar bis zum Beginn seines nächsten Zugs oder bis er angreift, einen Schadenswurf ausführt oder einen Zauber wirkt.

HEXENMEISTER DES GROSSEN ALTEN

Hexenmeister des Großen Alten erhalten ihre Macht durch einen magischen Pakt, den sie mit einer unheimlichen Wesenheit aus seltsamen und weit entfernten Sphären der Existenz geschlossen haben. Einige dieser Hexenmeister geben sich mit Kultisten ab, die sich den mysteriösen Entitäten verschrieben haben, oder mit Aberrationen, die ihre Ziele teilen. Andere sind Experten darin, den Wahnsinn auszumerzen, der von den jenseits der Sterne lebenden, bizarren Wesen ausgeht.

HEXENMEISTER DES GROSSEN ALTEN

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 91 (14W8 + 28)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	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 Sprachen nach Wahl, Telepathie 9 m

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Hexenmeister ist Charisma. Es kann angeboren die folgenden Zauber wirken (Zauberrettungswurf-SG 15), wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Magierrüstung* (nur Reichweite „selbst“), *Schweben*, *Mit Toten sprechen*, *Springen*
Jeweils 1/Tag: *Arkane Tor*, *Wahrer Blick*

Zauberwirken. Der Hexenmeister ist ein Zauberwirker der 14. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Göttliche Führung*, *Kalte Hand*, *Magierhand*, *Schauriger Strahl*, *Schockgriff*, *Taschenspielerlei*

1. bis 5. Grad (3 Zauberplätze des 5. Grades): *Arme von Hadar*, *Dimensionstür*, *Dissonantes Flüstern*, *Gedanken wahrnehmen*, *Hellsehen*, *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Krone des Wahnsinns*, *Rüstung von Agathys*, *Telekinese*, *Tier beherrschen*, *Vampirgriff*

Flüsternde Aura. Zu Beginn eines jeden Zugs des Hexenmeisters müssen alle Kreaturen seiner Wahl, die sich innerhalb von 1,50 m befinden, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet ein Ziel 10 (3W6) Punkte psychischen Schaden, vorausgesetzt der Hexenmeister ist nicht kampfunfähig.

AKTIONEN

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

HEXENMEISTER DES UNHOLDS

Hexenmeister des Unholds erhalten ihre Macht durch einen magischen Pakt, den sie mit einem der Erzunholde der Unteren Ebenen geschlossen haben. Diese Hexenmeister werden oft von Teufelchen oder Quasits als Gefährten begleitet und neigen zu extremen Verhaltensweisen: Entweder verbünden sie sich mit Kulte, die Unholde anbeten, oder widmen ihr Leben der Vernichtung solcher unheiligen Sekten.

HEXENMEISTER DES UNHOLDS

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe WEI +4, CHA +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Täuschen +7, Überzeugen +7, Religion +4

Schadensimmunitäten Hiebsschaden durch nicht-magische

Angriffe, die nicht mit versilberten Waffen ausgeführt werden

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Zwei Sprachen nach Wahl (eine davon für gewöhnlich Abyssisch oder Infernalisches)

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Hexenmeister ist Charisma. Es kann angeboren die folgenden Zauber wirken (Zauberrettungswurf-SG 15), wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Gestalt verändern*, *Falsches Leben*, *Lautloses Trugbild*, *Schweben* (nur Reichweite „selbst“), *Magierrüstung* (nur Reichweite „selbst“)

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Finger des Todes*, *Schwachsinn*

Zauberwirken. Der Hexenmeister ist ein Zauberwirker der 17. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er erhält seine verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn er eine kurze oder lange Rast abschließt, und kennt die folgenden Zauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Feuerpfeil*, *Freundschaft*, *Magierhand*, *Schauriger Strahl*, *Schockgriff*, *Taschenspielerlei*

1. bis 5. Grad (4 Zauberplätze des 5. Grades): *Ausspähung*, *Brennende Hände*, *Einflüsterung*, *Feuerwand*, *Flammenschlag*, *Höllischer Tadel*, *Schutzkreis*, *Stinkende Wolke*, *Sengender Strahl*, *Verbannung*

Schicksal des Dunklen Meisters (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Wenn der Hexenmeister einen Attributs- oder Rettungswurf ablegt, kann er 1W10 auf den Wurf addieren. Er kann sich nach seinem eigentlichen Wurf dazu entscheiden, die Fähigkeit zu nutzen, muss es aber, bevor dessen Ergebnis angewendet wird.

AKTIONEN

Streitkolben. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden.



STAB DES
ILLUSIONISTEN

ILLUSIONIST

Mittelgroßer Humanoide (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Zauberwirken. Der Illusionist ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Gift versprühen*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Selbstverkleidung**, *Sprühende Farben**

2. Grad (3 Zauberplätze): *Macht der Vorstellungskraft**, *Spiegelbilder**, *Unsichtbarkeit**

3. Grad (3 Zauberplätze): *Geisterross**, *Mächtiges Trugbild**

4. Grad (1 Zauberplatz): *Tödliches Phantom**

*Illusionszauber des 1. Grades oder höher

Verschiebung (Aufladung nachdem der Illusionist einen Illusionszauber des 1. Grades oder höher gewirkt hat). Als Bonusaktion erschafft der Illusionist ein Trugbild, durch das er einige Handbreit von seiner eigentlichen Position entfernt zu stehen scheint. Alle Kreaturen, die ihn attackieren, sind im Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Der Effekt endet, wenn der Illusionist Schaden erleidet, kampfunfähig wird oder seine Bewegungsrate auf 0 sinkt.

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 - 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

ILLUSIONIST

Illusionisten sind Spezialisten der arkanen Kunst, die Licht, Geräusche, Schatten und sogar Gedanken zu verändern vermögen, um Täuschungen und halb reale Effekte zu erzeugen. Sie können extravagant sein und ihre Macht auf spektakuläre und offensichtliche Weise zeigen oder ihre Magic leise und subtil nutzen, um die Wahrheit zu verschleiern.

KAMPFKUNST-ADEPT

Kampfkunst-Adepten sind disziplinierte Mönche, die eine langwierige Ausbildung im waffenlosen Kampf durchlaufen haben. Manche beschützen Klöster, andere reisen durch die Welt, um Erleuchtung zu finden und neue Arten der Kampfkunst zu meistern. Einige werden zu Leibwächtern und bieten ihre Stärke und Loyalität für Nahrung und eine Unterkunft an.

KAMPFKUNST-ADEPT

Mittelgroßer Humanoide (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 16

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, Motiv erkennen +5, Heimlichkeit +5

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Eine Sprache nach Wahl (für gewöhnlich die Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Ungerüstete Verteidigung. Solange der Adept keine Rüstung trägt und keinen Schild verwendet, wird sein Weisheitsmodifikator in seine Rüstungsklasse eingerechnet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Adept führt drei waffenlose Angriffe oder drei Angriffe mit Wurf Pfeilen aus.

Waffenloser Angriff. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann der Adept einen der folgenden Zusatzeffekte wählen:

- Dem Ziel muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht einen Gegenstand (nach Wahl des Adepten) fallen zu lassen, den es in der Hand hält.
- Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand liegend zu erhalten.
- Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Adepten betäubt zu werden.

Wurfpfeil. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

REAKTIONEN

Geschoss abwehren. Wenn der Adept von einem Fernkampf-Waffenangriff getroffen wird, kann er das Geschoss ablenken. Der Schaden, den er durch den Angriff erleidet, wird um 1W10 + 3 verringert. Sinkt der Schaden dadurch auf 0, fängt der Adept das Geschoss, wenn es klein genug ist, um in einer Hand gehalten zu werden, und der Adept eine Hand frei hat.

KRAKENPRIESTER

Ein Kraken kann für Personen, die seinen Zorn miterleben mussten, gottgleich erscheinen. Wer die Stärke der Kreatur mit göttlicher Macht verwechselt oder sie durch Anbetung besänftigen will, wird manchmal von ihr mit Fähigkeiten belohnt und dient ihr fortan als Botschafter ihres Willens.

Der Kraken kann sich die Gedanken des Priesters vage bewusst machen, wenn sich beide auf derselben Existenzebene befinden, und dann dessen Persönlichkeit beeinflussen und kontrollieren. Krakenpriester fungieren als Augen und Ohren ihrer Meister, und auch als Sprachrohr, wenn das urtümliche Monster beschließt, sich mitzuteilen.

Jeder Priester durchläuft eine Veränderung des Aussehens, die den Einfluss des Kraken widerspiegelt, auch wenn sich dessen Anbetung auf unterschiedliche Arten manifestiert. Ein Krakenpriester könnte tintenschwarze Augen und einen Tentakel mit Saugnäpfen anstelle einer Zunge besitzen, ein anderer ein vollkommen glattes Gesicht ohne Sinnesorgane und einen Körper, der von Augen und Mündern bedeckt ist, aus denen Seewasser tropft. Diese grauenhaften Ausprägungen werden stärker, wenn der Kraken von seinem Lakaia Besitz ergreift, um seine schrecklichen Botschaften zu verkündigen.

KRAKENPRIESTER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige böse Gesinnung

Rüstungsklasse 10

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

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

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Zwei Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Amphibisch. Der Krakenpriester kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberkirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Krakenpriester ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Befehl, Wasser erschaffen oder zerstören*

Jeweils 3/Tag: *Auf Wasser gehen, Dunkelheit, Wasser atmen, Wasser kontrollieren*

Jeweils 1/Tag: *Blitze herbeirufen, Evards Schwarze Tentakel*

AKTIONEN

Donnernde Berührung. Nahkampf-Zaubenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 27 (5W10) Schallschaden.

Stimme des Kraken (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Ein Kraken spricht mit gewaltiger Stimme durch den Priester, was auf 90 m hörbar ist. Kreaturen nach Wahl des Priesters, die die Worte des Kraken hören können (gesprochen auf Abyssisch, Infernalisches oder Urtümliches), müssen einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf ihm bei einem Erfolg beenden.



KRIEGSHERR

Kriegsherren sind legendäre Anführer auf dem Schlachtfeld, deren Namen mit Ehrfurcht ausgesprochen werden. Nach einer Reihe wichtiger Siege könnte sich ein Kriegsherr mühelos zum Monarchen oder General erheben und Gefolgsleute anziehen, die bereit sind, für sein Banner zu sterben.



KRIEGSHERR

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige 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 STR +9, GES +7, KON +8

Fertigkeiten Athletik +9, Einschüchtern +8, Überzeugen +8, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Zwei Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Unbeugsamkeit (3/Tag). Der Kriegsherr kann einen misslungenen Rettungswurf wiederholen, muss das neue Ergebnis aber anwenden.

Der Überlebende. Der Kriegsherr regeneriert 10 Trefferpunkte zu Beginn eines jeden seiner Züge, solange er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt, aber weniger als die Hälfte seines Trefferpunktmaximums.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Kriegsherr führt zwei Waffenangriffe aus.

Zweihandschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 12 (2W6 + 5) Hiebsschaden.

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Kriegsherr kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur 1 legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Der Kriegsherr erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Waffenangriff. Der Kriegsherr führt einen Waffenangriff aus.

Verbündeten befehligen: Der Kriegsherr wählt einen Verbündeten aus, den er sehen kann und der sich innerhalb von 9 m befindet. Sieht und hört das Ziel den Kriegsherrn, kann es als Reaktion einen Waffenangriff ausführen, bei dessen Angriffswurf es im Vorteil ist.

Feind einschüchtern (kostet 2 Aktionen): Der Kriegsherr wählt eine Kreatur aus, die er sehen kann und die sich innerhalb von 9 m befindet. Sieht und hört das Ziel den Kriegsherrn, muss es einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Kriegsherrn verängstigt zu werden.

KRIEGSPRIESTER

Kriegspriester verehren Gottheiten der Schlacht und des Kampfes. Sie arbeiten Taktiken aus, führen Soldaten ins Gefecht, stellen gegnerische Zauberwirker und kümmern sich um Verwundete. Ein Kriegspriester könnte eine Armee anführen oder als rechte Hand eines Kriegsherrn auftreten.

KRIEGSPRIESTER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige 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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Zauberwirken. Der Priester ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Heilige Flamme, Verschönerung der Toten*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Göttliche Gunst, Heilendes Wort, Lenkendes Geschoss, Schild des Glaubens*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Gebet der Heilung, Magische Waffe, Schwache Genesung, Stille, Waffe des Glaubens*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Auf Wasser gehen, Kreuzfahrermann-tel, Leuchtfener der Hoffnung, Magie bannen, Schutzgeister, Wiederbeleben*

4. Grad (3 Zauberplätze): *Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens, Steinhaut, Verbannung*

5. Grad (1 Zauberplatz): *Flammenschlag, Massen-Wunden heilen, Monster festhalten*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Priester führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Streitkolben. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Geführter Schlag (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Der Priester gewährt einen Bonus von +10 auf einen Angriffswurf, den er selbst oder eine Kreatur innerhalb von 9 m ausführt. Er kann sich dazu entscheiden, nachdem der Angriffswurf abgelegt wurde, muss es aber, bevor das Ergebnis angewendet wird.



MEISTERDIEB

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (beschlagene Lederrüstung)

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 Diebessprache und eine Sprache nach Wahl (für gewöhnlich die Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Raffinierte Aktion. In jedem seiner Züge kann der Dieb eine Bonusaktion verwenden, um die Spurt-, Rückzugs- oder Versteckenaktion auszuführen.

Entrinnen. Wenn der Dieb einem Effekt ausgesetzt ist, der ihm einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, erleidet er bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden oder die Hälfte, wenn der Wurf misslingt.

Hinterhältiger Angriff (1/Zug). Der Dieb verursacht bei einem getroffenen Waffenangriff zusätzlich 14 (4W6) Punkte Schaden, wenn er bei dem Angriffswurf im Vorteil ist oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten des Diebes befindet, der nicht kampfunfähig ist, und der Dieb bei seinem Angriffswurf nicht im Nachteil ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Dieb führt drei Angriffe mit seinem Kurzsword aus.

Kurzsword. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Leichte Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen. Der Dieb halbiert den Schaden, den er von einem Angriff erleidet, der ihn trifft. Der Dieb muss den Angreifer sehen können.

MEISTERDIEB

Meisterdiebe sind dafür bekannt, waghalsige Einbrüche zu begehen. Für gewöhnlich sind sie oder ihr Ruf weithin bekannt, was manchmal in einen regelrechten Personenkult ausartet. Ein Meisterdieb könnte sich aus dem aktiven Geschäft zurückziehen, um eine Diebesgilde zu leiten, ein verdecktes Unternehmen zu führen oder ein stilles Leben im Luxus zu genießen.

NEKROMANT

Nekromanten sind Spezialisten der arkanen Kunst, die das Zusammenwirken von Leben, Tod und Untod studieren. Einige graben Leichen aus, um untote Diener zu erschaffen. Andere nutzen ihre Mächte zum Guten und werden zu Untotenjägern, die ihr Leben riskieren, um andere zu retten.

NEKROMANT

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Zauberwirken. Der Nekromant ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Kalte Hand*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Falsches Leben**, *Magierrüstung*, *Strahl der Übelkeit**

2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit**, *Schwächestahl**, *Spinnennetz*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Fluch**, *Tote beleben**, *Vampirgriff**

4. Grad (3 Zauberplätze): *Dimensionstür*, *Dürre**, *Steinhaut*

5. Grad (2 Zauberplätze): *Bigbys Hand*, *Todeswolke*

6. Grad (1 Zauberplatz): *Todeskreis**

* Nekromantiezauber des 1. Grades oder höher

Grausame Ernte (1/Zug). Tötet der Nekromant eine Kreatur, die weder Konstrukt noch Untoter ist, mit einem Zauber des 1. Grades oder höher, erhält er Trefferpunkte in Höhe des doppelten Grades des Zaubers zurück, oder des dreifachen Grades, wenn es sich um einen Nekromantiezauber handelt.

AKTIONEN

Verdorrende Berührung. Nahkampf-Zauberangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. Treffer: 5 (2W4) nekrotischer Schaden.



STAB DES SEHERS

SEHER

Seher sind Spezialisten der arkanen Kunst, deren Grundlage die Erkenntnis ist, dass Wissen Macht bedeutet. Einige sind distanziert, verhalten sich mysteriös und sagen Omen und Ereignisse vorher. Andere sind schlicht Besserwisser, die Geheimnisse und Einsichten verraten, um den eigenen Status oder Ruf zu mehren.

SEHER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 67 (15W8)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Zauberwirken. Der Seher ist ein Zauberwirker der 15. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Zielsicherer Schlag*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Federfall, Magie entdecken*, Magierrüstung*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gedanken wahrnehmen*, Gegenstand aufspüren*, Sengender Strahl*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Fliegen, Hellsehen**
4. Grad (3 Zauberplätze): *Arkane Auge*, Eissturm, Steinhaut*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Ausspähung*, Rarys Telepathisches Band**
6. Grad (1 Zauberplatz): *Massen-Einflüsterung, Wahrer Blick**
7. Grad (1 Zauberplatz): *Spätzündender Feuerball, Teleportieren*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Irrgarten*

*Erkenntniszauber des 1. Grades oder höher

Omen (Aufladung nachdem der Seher einen Erkenntniszauber des 1. Grades oder höher gewirkt hat). Wenn der Seher oder eine Kreatur, die er sehen kann, einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf ablegt, kann er einen W20 würfeln und sich dazu entscheiden, dieses Ergebnis statt des ersten für den Wurf zu verwenden.

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

VERZAUBERER

Verzauberer sind Spezialisten der arkanen Kunst, die verstehen, wie sie die Gedanken anderer mit Magie zu verändern und kontrollieren vermögen. Sie könnten umgänglich sein und ihre Zauber nur nutzen, wenn Worte und Überzeugungskraft versagen, oder sie sind unhöflich und fordernd und werden von bezauberten Schergen begleitet, die ihnen bedingungslos gehorchen und die sie für ihre Zwecke einsetzen.

VERZAUBERER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 40 (9W8)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Zauberwirken. Der Verzauberer ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Zauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Botschaft, Freundschaft, Magierhand*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung*, Person festhalten*, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Hast, Zungen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Steinhaut, Tier beherrschen**
5. Grad (2 Zauberplätze): *Monster festhalten**

*Verzauberungen des 1. Grades oder höher

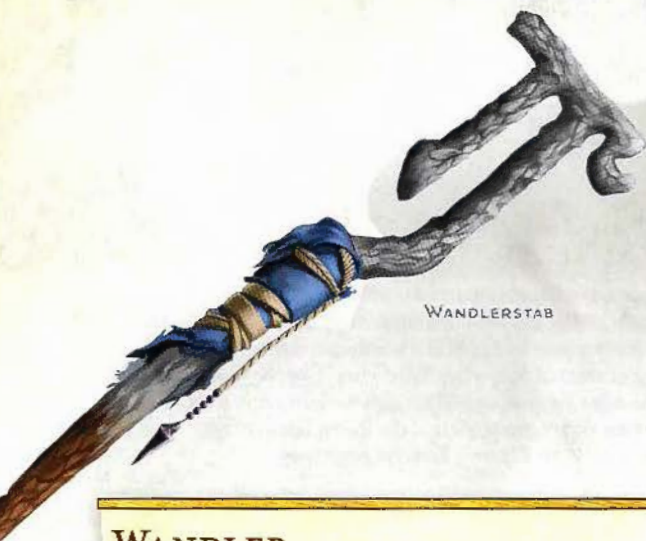
AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

REAKTIONEN

Instinktive Bezauberung (Aufladung nachdem der Verzauberer eine Verzauberung des 1. Grades oder höher gewirkt hat). Der Verzauberer versucht, auf magische Weise den Angriff einer Kreatur gegen sich abzulenken, die sich innerhalb von 9 m befindet und die er sehen kann. Er muss sich entscheiden, diese Fähigkeit zu nutzen, bevor der Angriff trifft oder verfehlt.

Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg attackiert der Angreifer die Kreatur, die ihm am nächsten ist, abgesehen vom Verzauberer oder sich selbst. Sind mehrere Kreaturen gleich weit entfernt, entscheidet der Angreifer, welche er attackiert.



WANDLERSTAB

WANDLER

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 40 (9W8)

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 Sprachen nach Wahl

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Zauberwirken. Der Wandler ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Kältestrahl, Licht, Taschenspielerlei*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Chromatische Kugel, Magierrüstung, Rascher Rückzug**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gestalt verändern*, Klopfen*, Person festhalten*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Flimmern*, Verlangsamen**
4. Grad (3 Zauberplätze): *Steinhaut, Verwandlung**
5. Grad (1 Zauberplatz): *Telekinese**

*Verwandlungszauber des 1. Grades oder höher

Stein des Wandlers. Der Wandler trägt einen magischen Stein bei sich, den er erschaffen hat und der dem Träger einen der folgenden Effekte verleiht:

- Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m
- Erhöhung der Bewegungsrate um 3 m, solange der Träger unbelastet ist
- Übung in Konstitutionsrettungswürfen
- Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Schallschaden (nach Wahl des Wandlers beim Auswählen dieses Effekts)

Wenn der Wandler den Stein trägt und einen Verwandlungszauber des 1. Grades oder höher wirkt, kann er den Effekt des Steins anpassen.

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 - 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

WANDLER

Wandler sind Spezialisten der arkanen Kunst, die Veränderungen lieben, sich gegen festgefahrene Zustände stellen und magische Verwandlung als Weg zu Reichtümern, Erleuchtung oder gottgleicher Macht sehen.

ZAUBERLEHRLING

Zauberlehrlinge sind junge arkane Zauberwirker, die erfahrenen Mitgliedern ihrer Zunft dienen oder eine entsprechende Schule besuchen. Sie verrichten niedere Tätigkeiten wie Kochen und Putzen, um dafür in die Wege der Magie eingeführt zu werden.



ZAUBERLEHRLING

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 9 (2W8)

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 Sprache nach Wahl (für gewöhnlich die Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Zauberwirken. Der Zauberlehrling ist ein Zauberwirker der 1. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Feuerpfeil, Taschenspielerlei*
 1. Grad (2 Zauberplätze): *Brennende Hände, Schild, Selbstverkleidung*

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Stichschaden.

ANHANG C: MONSTERLISTEN

SPIELWERTE NACH KREATURENTYP

Aberrationen		Haudegen.....	212	Pflanzen	
Ältestengehirn.....	144	Hervorrüfer.....	213	Dornenhund.....	179
Gauth.....	125	Hexenmeister der Erzfee.....	213	Pflanzenpygmäe.....	178
Gedankenzeuge.....	147	Hexenmeister des Großen Alten.....	214	Pflanzenpygmäen-Häuptling.....	179
Glötzer.....	126	Hexenmeister des Unholds.....	214	Waldwaid.....	198
Morkoth.....	168	Hobgoblin-Eisenschatten.....	156		
Neogi.....	170	Hobgoblin-Verwüster.....	155	Riesen	
Neogi-Meister.....	171	Illusionist.....	215	Feuerriese, Unerschrockener.....	181
Neogi-Schlüpfing.....	170	Kampfkunst-Adept.....	215	Frostricse, Ewiger.....	181
Neothelid.....	172	Kind der Tiefe.....	159	Mund von Grolantor.....	182
Todeskuss.....	124	Kobold-Drachenschild.....	162	Steinriese, Traumwandler.....	183
Ulitharid.....	146	Kobold-Erfinder.....	162	Sturmriese, Quintessenz.....	184
		Kobold-Schuppenzauberer.....	162	Wolkenriese, Lächelnder.....	180
Drachen		Krakenpriester.....	216		
Wachdrachling.....	197	Kriegsherr.....	217	Schlicke	
		Kriegspriester.....	217	Gleitender Verfolger.....	149
Elementare		Meisterdieb.....	218		
Fliegelschnecke.....	139	Nekromant.....	218	Tiere	
		Nilbog.....	173	Auerochse.....	207
Feenwesen		Ork, Genährter von Yurtrus.....	176	Brontosaurus.....	132
Annis-Vettel.....	195	Ork, Hand von Yurtrus.....	176	Deinonychus.....	132
Bheur-Vettel.....	196	Ork, Klaue von Luthic.....	175	Delphin.....	207
Boggel.....	128	Ork, Klinge von Ineval.....	175	Dimetrodon.....	132
Düsterling.....	135	Ork, Roter Zahn von Shargaas.....	176	Hadrosaurus.....	132
Düsterling-Ältester.....	135	Seegezucht.....	189	Quetzalcoatlus.....	132
Flinkling.....	140	Scher.....	219	Rind (Ochse, Rothé, Stinkkuh).....	208
Korred.....	165	Verzauberer.....	219	Schädelratte.....	187
Meenlock.....	167	Wandler.....	220	Schwarm von Fäulnismaden.....	208
Rotkappe.....	186	Xvart.....	199	Schwarm von Schädelratten.....	187
Yeth-Hund.....	201	Xvart, Hexenmeister von Raxivort.....	199	Stegosaurus.....	132
		Yuan-ti-Brutwächter.....	203	Velociraptor.....	132
Himmliche		Zauberlehrling.....	220		
Ki-rin.....	160			Unholde	
		Monstrositäten		Babau.....	130
Humanoide		Banderhobb.....	122	Barghest.....	132
Bannmagier.....	209	Choldrith.....	191	Dracgloth.....	134
Barde.....	209	Fallensteller.....	136	Schlunddämon.....	130
Beschwörer.....	210	Froschemoth.....	141	Shoosuva.....	130
Bogenschütze.....	210	Girallon.....	148	Tanarukk.....	177
Champion.....	211	Höhlenfischer.....	157	Vargouille.....	193
Erzdruide.....	211	Katoblepas.....	158	Verschlinger.....	194
Feuermolch.....	137	Leucrotta.....	166		
Feuermolch, Hexenmeister von Imix.....	138	Riesenschreiter.....	138	Untote	
Finsterer Streiter.....	212	Schattendogge.....	188	Alhoon.....	142
Flind.....	150	Spinneneff.....	190	Bodak.....	127
Gnoll-Fleischnager.....	151	Tlincalli.....	192	Brut von Kyuss.....	129
Gnoll-Jäger.....	151	Yuan-ti-Albtraumsprecherin.....	204	Gedankenschinder-Lich	
Grung.....	153	Yuan-ti-Anathema.....	202	(Alhoon-Variante).....	143
Grung-Elitekrieger.....	154	Yuan-ti-Gedankenflüsterer.....	203	Gnoll-Dörrling.....	152
Grung-Wildling.....	154	Yuan-ti-Grubenmeister.....	206		

SPIELWERTE NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

Herausforderungsgrad 0 (0–10 EP)

Schädelratte.....	187
-------------------	-----

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Boggel.....	128
Delphin.....	207
Neogi-Schlüpfing.....	170
Xvart.....	199

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Dimetrodon.....	132
Gnoll-Dörrling.....	152

Grung.....	153
Hadrosaurus.....	132
Kobold-Erfinder.....	162
Pflanzenpygmäe.....	178
Rind (Ochse, Rothé, Stinkkuh).....	208
Velociraptor.....	132
Zauberlehrling.....	220

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Düsterling.....	135
Feuermolch.....	137

Glötzer.....	126
Gnoll-Jäger.....	151
Ork, Genährter von Yurtrus.....	176
Schwarm von Fäulnismaden.....	208
Spinneneff.....	190

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Deinonychus.....	132
Dornenhund.....	179
Feuermolch, Hexenmeister von Imix.....	138
Flinkling.....	140

Gnoll-Fleischnager.....	151
Grung-Wildling.....	154
Kobold-Drachenschild.....	162
Kobold-Schuppenzauberer.....	162
Nilbog.....	173
Riesenschreiter.....	138
Schlunddämon.....	130
Seegezucht.....	189
Vargouille.....	193
Xvart, Hexenmeister von Raxivort.....	199

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Auerochse.....	207
Barde.....	209
Düsterling-Ältester.....	135
Grung-Elitekrieger.....	154
Hobgoblin-Eisenschatten.....	156
Meenlock.....	167
Ork, Hand von Yurtrus.....	176
Ork, Klaue von Luthic.....	175
Pflanzenpygmäen-Häuptling.....	179
Quetzalcoatlus.....	132
Schattendogge.....	188
Wachdrachling.....	197
Yuan-ti-Brutwächter.....	203

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Bogenschütze.....	210
Choldrith.....	191
Fallensteller.....	136
Fliegelschnecke.....	139
Gleitender Verfolger.....	149
Haudegen.....	212
Höhlenfischer.....	157
Illusionist.....	215
Kampfkunst-Adept.....	215
Kind der Tiefe.....	159
Leucrotta.....	166
Neogi.....	170
Ork, Roter Zahn von Shargaas.....	176
Rotkappe.....	186

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Babau.....	130
Barghest.....	132
Girallon.....	148
Hexenmeister der Erzfee.....	213
Hobgoblin-Verwüster.....	155
Neogi-Meister.....	171
Ork, Klinge von Ilneval.....	175
Stegosaurus.....	132
Yeth-Hund.....	201
Yuan-ti-Albtraumsprecherin.....	204
Yuan-ti-Gedankenflüsterer.....	203

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Banderhobb.....	122
Brontosaurus.....	132
Brut von Kyuss.....	129
Gedankenzeuge.....	147
Katoblepas.....	158
Krakenpriester.....	216
Meisterdieb.....	218
Schwarm von Schädelratten.....	187
Tanarukk.....	177
Tlincalli.....	192
Verzauberer.....	219
Waldwaid.....	198
Wandler.....	220
Yuan-ti-Grubenmeister.....	206

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Annis-Vettel.....	195
Beschwörer.....	210
Bodak.....	127
Gauth.....	125
Hexenmeister des Großen Alten.....	214
Mund von Grolantor.....	182

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Bheur-Vettel.....	196
Draegloth.....	134
Hexenmeister des Unholds.....	214
Korred.....	165

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Finsterer Streiter.....	212
Seher.....	219
Shoosuva.....	130

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Bannmagier.....	209
Champion.....	211
Flind.....	150
Hervorrufener.....	213
Nekromant.....	218
Ulitharid.....	146
Kriegspriester.....	217

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Alhoon.....	142
Froschemoth.....	141
Steinriese, Traumwandler.....	183
Todeskuss.....	124

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Morkoth.....	168
Wolkenriese, Lächelnder.....	180

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Erzdruide.....	211
Frostriese, Ewiger.....	181
Ki-rin.....	160
Kriegsherr.....	217
Morkoth (im Hort).....	168
Yuan-ti-Anathema.....	202

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Neothelid.....	172
Verschlinger.....	194

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Ältestengehirn.....	144
Feuerriese, Unerschrockener.....	181

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Sturmriese, Quintessent.....	184
------------------------------	-----

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Gedankenschinder-Lich (Alhoon-Variante).....	143
---	-----

KREATUREN NACH UMGEBUNG

ARKTISCHE KREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Gnoll-Dörrling	1/4 (50 EP)
Gnoll-Jäger	1/2 (100 EP)
Gnoll-Fleischnager	1 (200 EP)
Wachdrachling (weiß)	2 (450 EP)
Hexenmeister der Erzfee	4 (1.100 EP)
Hexenmeister des Großen Alten	6 (2.300 EP)
Bheur-Vettel; Hexenmeister des Unholds	7 (2.900 EP)
Shoosuva	8 (3.900 EP)
Flind	9 (5.000 EP)
Frostriese, Ewiger	12 (8.400 EP)
Sturmriese, Quintessent	16 (15.000 EP)

GEBIRGSKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Kobold-Erfinder	1/4 (50 EP)
Feuermolch; Ork, Genährter von Yurtrus	1/2 (100 EP)
Feuermolch, Hexenmeister von Imix; Kobold-Drachenschild; Kobold-Schuppenzauberer; Riesenschreiter	1 (200 EP)
Auerochse; Ork, Hand von Yurtrus; Ork, Klaue von Luthic; Quetzalcoatlus; Wachdrachling (rot)	2 (450 EP)
Ork, Roter Zahn von Shargaas	3 (700 EP)
Barghest; Hexenmeister der Erzfee; Ork, Klinge von Ilneval	4 (1.100 EP)
Tanarukk	5 (1.800 EP)
Annis-Vettel; Hexenmeister des Großen Alten	6 (2.300 EP)
Steinriese, Traumwandler	10 (5.900 EP)
Wolkenriese, Lächelnder	11 (7.200 EP)
Erzdruide; Ki-rin	12 (8.400 EP)
Feuerriese, Unerschrockener	14 (11.500 EP)
Sturmriese, Quintessent	16 (15.000 EP)

GRASLANDKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Gnoll-Dörrling; Hadrosaurus, Rind (Rothé); Velociraptor	1/4 (50 EP)
Gnoll-Jäger; Ork, Genährter von Yurtrus	1/2 (100 EP)
Deinonychus; Gnoll-Fleischnager	1 (200 EP)
Auerchse; Hobgoblin-Eisenschatten; Ork, Hand von Yurtrus	2 (450 EP)
Leucrotta	3 (700 EP)
Barghest; Hobgoblin-Verwüster; Ork, Klinge von Ilneval; Stegosaurus; Yeth-Hund	4 (1.100 EP)
Brontosaurus	5 (1.800 EP)
Mund von Grolantor	6 (2.300 EP)
Shoosuva	8 (3.900 EP)
Flind	9 (5.000 EP)
Ki-rin	12 (8.400 EP)

HÜGELKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Boggel; Neogi-Schlüpfing; Xvart	1/8 (25 EP)
Gnoll-Dörrling; Kobold-Erfinder	1/4 (50 EP)
Feuermolch; Gnoll-Jäger; Ork, Genährter von Yurtrus	1/2 (100 EP)
Deinonychus; Feuermolch, Hexenmeister von Imix; Gnoll-Fleischnager; Kobold-Drachenschild; Kobold-Schuppenzauberer; Nilbog; Riesenschreiter; Xvart, Hexenmeister von Raxivort	1 (200 EP)
Auerchse; Hobgoblin-Eisenschatten; Ork, Hand von Yurtrus; Quetzalcoatlu; Schattendogge	2 (450 EP)
Neogi; Ork, Roter Zahn von Shargaas; Rotkappe	3 (700 EP)
Barghest; Hobgoblin-Verwüster; Neogi-Meister; Ork, Klinge von Ilneval; Yeth-Hund	4 (1.100 EP)
Tanarukk	5 (1.800 EP)
Annis-Vettel; Hexenmeister des Großen Alten; Mund von Grolantor	6 (2.300 EP)
Shoosuva	8 (3.900 EP)
Flind	9 (5.000 EP)
Steinriese, Traumwandler	10 (5.900 EP)

KREATUREN AUS DEM UNTERREICH

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Schädelratte	0 (10 EP)
Boggel; Neogi-Schlüpfing; Xvart	1/8 (25 EP)
Kobold-Erfinder; Rind (Tiefenrothé)	1/4 (50 EP)
Düsterling; Feuermolch; Glotzer; Ork, Genährter von Yurtrus; Schwarm von Fäulnismaden; Spinneneif	1/2 (100 EP)
Feuermolch, Hexenmeister von Imix; Kobold-Drachenschild; Kobold-Schuppenzauberer; Nilbog; Riesenschreiter; Schlunddämon; Vargouille; Xvart, Hexenmeister von Raxivort	1 (200 EP)
Düsterling-Ältester; Ork, Hand von Yurtrus; Ork, Klaue von Luthic; Wachdrachling (rot); Yuan-ti-Brutwächter	2 (450 EP)

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Choldrith; Fallensteller; Flegelschnecke; Gleitender Verfolger; Höhlenfischer; Neogi; Ork, Roter Zahn von Shargaas	3 (700 EP)
Babau; Barghest; Neogi-Meister; Ork, Klinge von Ilneval; Yuan-ti-Albtraumsprecherin; Yuan-ti-Gedankenflüsterer	4 (1.100 EP)
Brut von Kyuss; Gedankenzeuge; Schwarm von Schädelratten; Tanarukk; Yuan-ti-Grubenmeister	5 (1.800 EP)
Bodak; Gauth; Hexenmeister des Großen Alten	6 (2.300 EP)
Draegloth; Hexenmeister des Unholds	7 (2.900 EP)
Finsterer Streiter	8 (3.900 EP)
Ulitharid	9 (5.000 EP)
Alhoon; Froschemoth; Todeskuss	10 (5.900 EP)
Yuan-ti-Anathema	12 (8.400 EP)
Neothelid; Verschlinger	13 (10.000 EP)
Ältestengehirn; Feuerriese, Unerschrockener	14 (11.500 EP)
Gedankenschinder-Lich (Alhoon-Variante)	22 (41.000 EP)

KÜSTENKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Delphin	1/8 (25 EP)
Dimetrodon	1/4 (50 EP)
Seegezucht	1 (200 EP)
Quetzalcoatlu	2 (450 EP)
Haudegen; Kind der Tiefe	3 (700 EP)
Krakenpriester	5 (1.800 EP)
Steinriese, Traumwandler	10 (5.900 EP)
Morkoth	11 (7.200 EP)
Frostriese, Ewiger; Ki-rin	12 (8.400 EP)
Sturmriese, Quintessent	16 (15.000 EP)

STÄDTISCHE KREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Schädelratte	0 (10 EP)
Boggel; Zauberlehrling	1/8 (25 EP)
Kobold-Erfinder; Rind (Ochse)	1/4 (50 EP)
Düsterling	1/2 (100 EP)
Kobold-Schuppenzauberer	1 (200 EP)
Barde; Düsterling-Ältester; Meenlock; Wachdrachling (jeder)	2 (450 EP)
Bogenschütze; Gleitender Verfolger; Haudegen; Illusionist; Kampfkunst-Adept; Ork, Roter Zahn von Shargaas	3 (700 EP)
Babau; Hexenmeister der Erzfee	4 (1.100 EP)
Banderhobb; Meisterdieb; Schwarm von Schädelratten; Verzauberer; Wandler	5 (1.800 EP)
Beschwörer; Bodak; Hexenmeister des Großen Alten	6 (2.300 EP)
Hexenmeister des Unholds	7 (2.900 EP)
Finsterer Streiter; Seher	8 (3.900 EP)
Bannmagier; Champion; Hervorrufener; Kriegspriester; Nekromant	9 (5.000 EP)
Kriegsherr	12 (8.400 EP)

SUMPFKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Dimetrodon; Hadrosaurus; Pflanzenpygmäe	1/4 (50 EP)
Düsterling; Schwarm von Fäulnismaden	1/2 (100 EP)
Dornenhund; Vargouille	1 (200 EP)
Düsterling-Ältester; Meenlock; Pflanzenpygmäen-Häuptling; Schattendogge; Wachdrachling (schwarz)	2 (450 EP)
Flegelschnecke; Rotkappe	3 (700 EP)
Hexenmeister der Erzfee	4 (1.100 EP)
Katoblepas	5 (1.800 EP)
Bodak	6 (2.300 EP)
Froschemoth	10 (5.900 EP)
Erzdruide	12 (8.400 EP)

UNTERWASSERKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Delphin	1/8 (25 EP)
Seegezucht	1 (200 EP)
Kind der Tiefe	3 (700 EP)
Krakenpriester	5 (1.800 EP)
Morkoth	11 (7.200 EP)
Erzdruide	12 (8.400 EP)
Sturmriese, Quintessent	16 (15.000 EP)

WALDKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Boggel	1/8 (25 EP)
Gnoll-Dörrling; Grung; Kobold-Erfinder; Pflanzenpygmäe; Velociraptor	1/4 (50 EP)
Düsterling; Gnoll-Jäger; Ork, Genährter von Yurtrus	1/2 (100 EP)
Deinonychus; Dornenhund; Flinkling; Gnoll-Fleischnager; Grung-Wildling; Kobold-Drachenschild; Kobold-Schuppenzauberer; Nilbog	1 (200 EP)

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Düsterling-Ältester; Grung-Elitekrieger; Hobgoblin-Eisenschatten; Meenlock; Ork, Hand von Yurtrus; Pflanzenpygmäen-Häuptling; Schattendogge; Wachdrachling (grün); Yuan-ti-Brutwächter	2 (450 EP)
Bogenschütze; Flegelschnecke; Ork, Roter Zahn von Shargaas; Rotkappe	3 (700 EP)
Barghest; Girallon; Hexenmeister der Erzfee; Hobgoblin-Verwüster; Ork, Klinge von Ilneval; Stegosaurus; Yeth-Hund; Yuan-ti-Albtraumsprecherin; Yuan-ti-Gedankenflüsterer	4 (1.100 EP)
Brontosaurus; Waldwaid; Yuan-ti-Grubenmeister	5 (1.800 EP)
Korred	7 (2.900 EP)
Shoosuva	8 (3.900 EP)
Flind	9 (5.000 EP)
Erzdruide; Yuan-ti-Anathema	12 (8.400 EP)

WÜSTENKREATUREN

Kreatur	Herausforderungsgrad (EP)
Feuermolch	1/2 (100 EP)
Vargouille	1 (200 EP)
Wachdrachling (blau); Yuan-ti-Brutwächter	2 (450 EP)
Leucrotta	3 (700 EP)
Yuan-ti-Albtraumsprecherin; Yuan-ti-Gedankenflüsterer	4 (1.100 EP)
Brut von Kyuss; Tlincalli; Yuan-ti-Grubenmeister	5 (1.800 EP)
Hexenmeister des Unholds	7 (2.900 EP)
Champion; Kriegspriester; Nekromant	9 (5.000 EP)
Ki-rin; Yuan-ti-Anathema	12 (8.400 EP)
Sturmriese, Quintessent	16 (15.000 EP)

