

Almanach der Beschwörung



Band 3 Schwärme

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Schwarm (Kurzform).....	2
Intro.....	3
Hausregel	3
Anmerkungen	3
Sprüche	4
Schwarm herbeizaubern.....	4
Schwarm ausspeien.....	4
Froschschwarm herbeizaubern.....	4
Insektenplage	4
Affenschwarm herbeizaubern	5
Der Schwarm	6
Schwarm (Kurzform).....	6
Schwarm (im Detail).....	6
Ablenken.....	7
Übelkeit	7
Monsterhandbuch 1.....	8
Blutegelschwarm	8
Fledermausschwarm	8
Heeresameisenschwarm.....	9
Krabbenschwarm	9
Rattenschwarm	10
Spinnenschwarm	10
Tausendfüßlerschwarm.....	11
Wespenschwarm	11
Monsterhandbuch 2.....	12
Affenschwarm.....	12
Amöbenschwarm	12
Moskitoschwarm.....	13
Quallenschwarm	13
Schabenschwarm	14
Zeckenschwarm	14
Monsterhandbuch 3.....	15
Fäulnislarvenschwarm	15
Giftschlangenschwarm.....	15
Höllenwespenschwarm	16
Schlangenschwarm	17
Monsterhandbuch 4.....	18
Heuschreckenschwarm	18
Almanach zum Mwangibecken.....	18
Bremsenschwarm.....	18
Impressum.....	19
Open Game Licence.....	19

Schwärme alphabetisch

Affenschwarm	13
Bremsenschwarm	19
Amöbenschwarm	12
Blutegelschwarm	8
Fäulnislarvenschwarm	15
Fledermausschwarm	8
Giftschlangenschwarm	15
Heeresameisenschwarm	9
Heuschreckenschwarm	18
Höllenwespenschwarm	16
Krabbenschwarm	9
Moskitoschwarm	13
Quallenschwarm	13
Rattenschwarm	10
Schabenschwarm	14
Schlangenschwarm	17
Spinnenschwarm	10
Tausendfüßlerschwarm	11
Wespenschwarm	11
Zeckenschwarm	14

Schwarm (Kurzform)

Gemeinsame Trefferwürfel/Initiative/Rettungswurf als Schwarm

Fläche (oder Würfel für fliegende) mit 3m Kantenlänge

Kampf:

- Reichweite: 0m
 - Für einen Angriff bewegt sich der Schwarm in das Feld des Gegners (proviziert Gegenangriff)
 - Kein Nahkampfangriff, sondern automatisch Schaden am Ende der Bewegung
 - Keine Fehlschlagchance durch Tarnung/Deckung
 - Schaden TW des Schwarms Grundscha-
- | | |
|--------------|-----|
| 1-5 | 1W6 |
| 6-10 | 2W6 |
| 11-15 | 3W6 |
| 16-20 | 4W6 |
| 21 oder mehr | 5W6 |
- Zaubern im Schwarm: Konzentrationswurf SG 20 + Grad des Zaubers
 - Fertigkeiten: einzusetzen, die Geduld und Konzentration erfordern: Willenswurf SG 20

Mini:

- 10.000 fliegende oder nichtfliegende Wesen
- Immun: gegen jede Art von Waffenschaden
- sehr anfällig gegen starke Windböen

Winzig:

- 1.500 Wesen (5.000 fliegend)
- Immun: gegen jede Art von Waffenschaden
- sehr anfällig gegen starke Windböen

Sehr Kleine:

- 300 Wesen (1.000 fliegend)
- Nur 50% Schaden durch Hieb- und Stichwaffen

Alle Schwärme

- +50% Schaden durch Flächenwaffen

Ein Schwarm kann nicht:

- in die Zange genommen werden
- kritisch getroffen werden
- schwankend werden
- sterbend werden (TP unter 0: Schwarm fällt auseinander)
- bewusstlos werden (durch nichttödlichen Schaden bewusstlos: fällt auseinander bis TP>NT-Schaden)
- kann nicht zu-Fall-gebracht werden
- mit Ansturm angegriffen werden
- in Ringkampf gezwungen werden
- jemanden bedrohen
- Gelegenheitsangriffe durchführen

Ein Schwarm ist:

- Immun gegen Zauber , die auf eine bestimmte Anzahl Kreaturen zielen (Ausnahme: geistesbeeinflussende Effekte gegen Schwärme mit Intelligenz)

Version 1.1

Intro

Intro

Hallo

Dies ist ein kleiner Almanach für alle Charaktere, die Schwärme beschwören können. Ebenso ist er für Spielleiter, die Schwärme einsetzen wollen.

Schwärme beschwören ist, regeltechnisch gesehen, einfach. Schwarm herbei zaubern, da ist er. Es müssen im Gegensatz zu Monster herbeizaubern keine Werte angepasst werden.

Das Problem ist der Schwarm an sich. Schwärme mache auf andere Art Schaden. Dazu haben sie besondere Resistenzen und Schwächen.

Und: der Spruch steht im den Regelwerken, der Schwarm als „Kreatur“ in den Monsterhandbüchern und die Regeln für einen Schwarm wieder woanders in den Monsterhandbüchern.

Um diesen Vorgang zu vereinfachen habe ich diesen Almanach alle Informationen zusammengefasst.

Ich hoffe, der Almanach ist hilfreich.

Kai Otte

Hausregel

Schwarm herbeizaubern bezieht sich nur auf Fledermäuse, Ratten oder Spinnen. Andere Sprüche können noch Wespen, Frösche oder einen Affenschwärme herbeizaubern. Es besteht die Möglichkeit, wenn der Spielleiter damit einverstanden ist, den Spruch ein Grad höher zu zaubern, um einen beliebigen Schwarm herbei zu zaubern.

Anmerkungen

Fertigkeiten

Ich habe für alle Monsterfähigkeiten das Regelwerk, die Seitenzahl und eine Kurzbeschreibung hinzugefügt. Das vermeidet unnötiges Blättern und ermöglicht den sofortigen Einsatz der Kreatur mit allen ihren Fähigkeiten.

Sprüche

Sprüche

Schwarm herbeizaubern

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung)

Grundregelwerk Seite 328

Grad: BAR 2, DRU 2, HXM/MAG 2

Zeitaufwand: 1 Runde

Komponenten: V, G, M/GF (ein Quadrat aus rotem Stoff)

Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt: Ein Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen

Wirkungsdauer: Konzentration + 2 Runden

Rettungswurf: Nein; Zauberesistenz: Nein

Du beschwörst einen Schwarm Fledermäuse, Ratten oder Spinnen (deine Wahl), der alle Kreaturen innerhalb seines Bereichs angreift. (Du kannst den Schwarm auch so beschwören, dass er seinen Bereich mit anderen Kreaturen teilt.) Befinden sich keine lebenden Kreaturen im Bereich des Schwarms, greift dieser die nächste Kreatur an oder verfolgt diese, so gut er kann. Der Zauberkrieger hat keine Kontrolle über die Ziele oder die Richtung, in die der Schwarm sich bewegt.

Schwarm ausspeien

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung)

Expertenregel Seite 241

Grad: ALC 2, HEX 2

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Komponenten: G

Reichweite: Persönlich

Effekt: Ein Spinnenschwarm

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Du speist einen Spinnenschwarm aus (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 244), der alle Kreaturen in seinem Gebiet angreift. Der Schwarm erscheint in einem Feld, das an dein Gebiet angrenzt. Wenn sich dort keine lebenden Kreaturen befinden, bewegt er sich mit seiner normalen Bewegungsrate in eine von dir angezeigte Richtung. Du kannst dich mit einer Standard-Aktion darauf konzentrieren, dem Schwarm zu befehlen sich zu bewegen oder die Richtung zu ändern. Ansonsten bewegt er sich in die bereits vorgegebene Richtung weiter. Wenn deine Zauberstufe wenigstens 7 beträgt, kannst du anstatt des Spinnen- einen Wespenschwarm ausspeien (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 275). Ist deine Zauberstufe schließlich 13, so kannst du einen Schwarm von Heeresameisen erzeugen (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 12).

Froschschwarm herbeizaubern

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung)

Ausbauregeln Magie Seite 216

Grad: BAR 3, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, PKM 3

Zeitaufwand: 1 Runde

Komponenten: V, G, M/GF (ein Quadrat aus rotem Stoff)

Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt: 1 Schwarm Giftfrösche

Wirkungsdauer: Konzentration + 2 Runden

Rettungswurf: Nein; Zauberesistenz: Nein

Diese Zauberkraft funktioniert wie Schwarm herbeizaubern, du zauberst allerdings einen Schwarm Giftfrösche herbei. Dieser Schwarm hat die Spielwerte eines Tausendfüßler Schwarms (PF MHB, S. 247), jedoch die Kategorie Tier und sein Gift verursacht KO- statt GE-Schaden.

Insektenplage

Schule: Beschwörung (Herbeizauberung)

Grundregelwerk Seite 291

Grad: KLE 5, DRU 5

Zeitaufwand: 1 Runde

Komponenten: V, G, GF

Reichweite: Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Effekt: Ein Wespenschwarm pro 3 Stufen, jeder Schwarm muss an mindestens einen anderen Schwarm angrenzen

Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe

Rettungswurf: Nein; Zauberesistenz: Nein

Du zauberst Wespenschwärme herbei (einen Schwarm pro 3 Stufen, bis zu einem Maximum von 6 Schwärmen auf der 18. Stufe) – siehe Pathfinder Monsterhandbuch. Diese müssen so herbeigezaubert werden, dass jeder Schwarm mindestens an einen anderen angrenzt (die Schwärme müssen also ein zusammenhängendes Gebiet ausfüllen). Du kannst die Schwärme aber durchaus so beschwören, dass sie sich ein Gebiet mit einer anderen Kreatur teilen. Jeder Schwarm greift Kreaturen an, die sich in seinem Gebiet befinden. Die Schwärme bleiben in ihren Bereichen und verfolgen keine fliehenden Kreaturen.

Sprüche

Affenschwarm herbeizaubern

Schule Beschwörung (Herbeizauberung)

Ausbauregeln Magie Seite 205

Grad BAR 3, DRU 3, HXM/MAG 3, PKM 3

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, GF

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Affenschwarm

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; Zauberresistenz Nein

Du zauberst einen Schwarm kreischender, Unfug treibender Affen herbei. Der Schwarm versteht und befolgt deine Befehle und verfügt über die Spielwerte eines Affenschwarms (PF MHB II, S. 191). Kreaturen, deren Rettungswurf gegen den ablenkenden Angriff der verrückten Affen misslingt, sind für 1 Minute taub und leiden in dieser Zeit unter Übelkeit. Die Affen versuchen in jeder Runde im Zuge einer Freien Aktion das Kampfmanöver Entwaffnen oder Entreißen gegen jede Kreatur einzuleiten, die ihren Zug im Feld des Schwarm beginnt; der KMB des Schwarms berechnet sich aus deiner Zauberstufe plus deines Attributs Bonus für dein Zauberattribut (Intelligenz bei Magiern, Weisheit bei Druiden, Charisma bei Barden, Hexenmeistern und Paktmagiern). Um einen Gegenstand von den Affen zurückzuholen, ist ein erfolgreiches Entwaffnen oder Entreißen gegen diesen KMB + 10 erforderlich. Ein von den Affen gestohlener Gegenstand nimmt jede Runde Schwarmsschaden, solange es sich im Besitz des Schwarms befindet.

Der Schwarm

Der Schwarm

Schwarm (Kurzform)

Gemeinsame Trefferwürfel / Initiative Wurf / Rettungswurf als Schwarm

Fläche (oder Würfel für fliegende) mit 3m Kantenlänge

Kampf:

- Reichweite: 0m
- Für einen Angriff bewegt sich der Schwarm in das Feld des Gegners (proviziert Gegenangriff)
- Kein Nahkampfangriff, sondern automatisch Schaden am Ende der Bewegung
- Keine Fehlschlagchance durch Tarnung/Deckung
- Schaden TW des Schwarms Grundscha-den
 - 1-5 1W6
 - 6-10 2W6
 - 11-15 3W6
 - 16-20 4W6
 - 21 oder mehr 5W6
- Zaubern im Schwarm: Konzentrationswurf SG 20 + Grad des Zaubers
- Fertigkeiten: einzusetzen, die Geduld und Konzentration erfordern: Willenswurf SG 20

Mini:

- 10.000 fliegende oder nichtfliegende Wesen
- Immun: gegen jede Art von Waffenschaden
- sehr anfällig gegen starke Windböen

Winzig:

- 1.500 Wesen (5.000 fliegend)
- Immun: gegen jede Art von Waffenschaden
- sehr anfällig gegen starke Windböen

Sehr Kleine:

- 300 Wesen (1.000 fliegend)
- Nur 50% Schaden durch Hieb- und Stichwaffen

Alle Schwärme

- +50% Schaden durch Flächenwaffen

Ein Schwarm kann nicht:

- in die Zange genommen werden
- kritisch getroffen werden
- schwankend werden
- sterbend werden (TP unter 0: Schwarm fällt auseinander)
- bewusstlos werden (durch nichttödlichen Schaden bewusstlos: fällt auseinander bis TP>NT-Schaden)
- kann nicht zu-Fall-gebracht werden
- mit Ansturm angegriffen werden
- in Ringkampf gezwungen werden
- jemanden bedrohen
- Gelegenheitsangriffe durchführen

Ein Schwarm ist:

- Immun gegen Zauber, die auf eine bestimmte Anzahl Kreaturen zielen (Ausnahme: geistesbeeinflussende Effekte gegen Schwärme mit Intelligenz)

Schwarm (im Detail)

Monsterhandbuch 1 Seite 312

Unterart Schwarm: Ein Schwarm ist eine Ansammlung von Minikreaturen, winzigen oder sehr kleinen Kreaturen, die als einzelnes Wesen handeln. Schwärme besitzen die Merkmale ihrer jeweiligen Art, sofern es an dieser Stelle nicht anders angegeben ist. Sie haben eine gemeinsame Anzahl an Trefferwürfeln, einen gemeinsamen Initiativemodifikator und eine gemeinsame Rüstungsklasse. Schwärme machen auch ihre Rettungswürfe als Einzelwesen. Ein einzelner Schwarm nimmt eine Fläche (wenn er aus nicht fliegenden Kreaturen besteht) oder einen Würfel (wenn er aus fliegenden Kreaturen besteht) mit 3 m Seitenlänge ein, hat aber wie die Wesen, aus denen er sich zusammensetzt, eine Reichweite von 0 m. Um anzugreifen, bewegt er sich in das Feld seines Gegners, was einen Gelegenheitsangriff provoziert. Er kann dieselbe Fläche einnehmen wie irgendeine Kreatur beliebiger Größe, da er sich komplett über seine Beute hinweg bewegt. Ein Schwarm kann sich ohne dadurch behindert zu werden durch alle von Feinden besetzten Felder bewegen (das gilt auch im umgekehrten Fall), allerdings provoziert der Schwarm mit dieser Handlung einen Gelegenheitsangriff. Ein Schwarm kann sich durch alle Risse und Löcher hindurchbewegen, die breit genug sind, damit die Kreaturen, aus denen er sich zusammensetzt, hindurch passen.

Ein Schwarm aus sehr kleinen Wesen ist aus 300 nicht fliegenden oder 1.000 fliegenden Kreaturen zusammengesetzt. Ein Schwarm aus winzigen Wesen besteht aus 1.500 nicht fliegenden oder aus 5.000 fliegenden Kreaturen, und ein Schwarm aus Miniwesen besteht aus 10.000 fliegenden oder nicht fliegenden Kreaturen. Schwärme, die aus nicht fliegenden Kreaturen bestehen, umfassen weit mehr Kreaturen, als normalerweise in ein 3 m² großes Gebiet hineinpassen würden. Das kommt daher, dass die Kreaturen in einem Schwarm eng aneinandergedrückt sind und für gewöhnlich übereinander hinwegkrabbeln, wie sie es auch mit ihrer Beute tun, wenn sie sich bewegen oder angreifen. Größere Schwärme werden als Zusammenschluss mehrerer Einzelschwärme dargestellt. Das Gebiet, das von einem großen Schwarm bedeckt wird, kann eine beliebige Form haben, obwohl sich der Schwarm im Normalfall in zusammenhängenden Feldern aufhält.

Eigenschaften eines Schwarms: Schwärme besitzen keine unterscheidbare Vorder- oder Rückseite und haben keine erkennbare Anatomie, können daher also auch nicht in die Zange genommen oder kritisch getroffen werden. Schwärme, die aus sehr kleinen Kreaturen bestehen, erleiden durch Angriffe, die mit Hieb- oder Stichwaffen ausgeführt werden, nur den halben Schaden. Schwärme, die aus winzigen oder Minikreaturen bestehen, sind gegen jede Art von Waffenschaden immun. Fallen die Trefferpunkte eines Schwarms auf 0 oder weniger, bricht er auseinander. Der bis zu diesem Zeitpunkt erlittene Schaden hat aber keinen Einfluss auf die Fähigkeit des Schwarms, anzugreifen oder Angriffen zu widerstehen.

Der Schwarm

Schwärme können niemals den Zustand schwankend annehmen und auch nicht durch Schaden den Zustand sterbend erreichen. Auch können sie nicht zu-Fall-gebracht werden. Man kann keinen Ansturm gegen sie ausführen, und man kann keinen Ringkampf gegen sie versuchen, wie sie auch keinen Gegner niederringen können.

Schwärme sind gegen jeden Zauber oder Effekt immun, der auf eine bestimmte Anzahl an Kreaturen zielt (das gilt auch für Zauber, die auf einzelne Ziele wirken wie Desintegration). Ausnahmen von dieser Regel sind geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Moraleffekte, Phantome, Täuschungen oder Zwänge), falls der Schwarm eine Kollektivintelligenz (und einen Intelligenzwert) besitzt. Schwärme erleiden durch Flächenzauber oder -Effekte, wie Waffen mit Flächenwirkung oder viele Hervorrufungszauber verursachen, 50% mehr Schaden als durch den Effekt normalerweise verursacht.

Schwärme, die aus winzigen oder Minikreaturen bestehen, sind sehr anfällig gegen starke Windböen wie zum Beispiel die, die durch den Zauber Windstoß erzeugt werden.

Behandle einen Schwarm als Kreatur der selben Größe wie die Kreaturen, aus denen er zusammengesetzt ist, um die Auswirkung von Winden auf ihn zu bestimmen. Schwärme, die durch nichttödlichen Schaden bewusstlos werden, fallen auseinander und bilden sich erst wieder neu, wenn die Trefferpunkte des Schwarms den erlittenen nichttödlichen Schaden wieder übersteigen.

Schwarmangriff: Kreaturen, die der Unterart Schwarm angehören, führen keine normalen Nahkampfangriffe aus. Stattdessen verursachen sie bei allen Kreaturen, in deren Angriffsfläche sich am Ende ihrer Bewegung befinden, automatischen Schaden, ohne dazu einen Angriffswurf ausführen zu müssen. Schwarmangriffe haben keine Fehlschlagchance, wie sie im Normalfall durch Deckung oder Tarnung entsteht. Die spieltechnischen Werte enthalten unter Angriff bzw. Voller Angriff den Eintrag „Schwarm“, ohne dass dort ein Angriffsbonus angegeben wäre. Die Schadensmenge, die ein Schwarm verursacht, hängt von seinen Trefferwürfeln ab (siehe die folgende Tabelle).

Trefferwürfel des Schwarms + Grundscha-

1-5	1W6	6-10	2W6
-----	-----	------	-----

11-15	3W6	16-20	4W6
-------	-----	-------	-----

21 oder mehr	5W6
--------------	-----

Sofern in seiner Beschreibung nicht anders angegeben sind die Angriffe eines Schwarms nichtmagischer Natur. Schadenreduzierung in ausreichender Höhe, um den Angriffsschaden eines Schwarms auf 0 zu senken, Körperlosigkeit oder andere Besondere Fähigkeiten reichen meistens aus, um einer Kreatur Immunität (oder wenigstens Resistenz) gegen den von einem Schwarm verursachten Schaden zu verleihen. Manche Schwärme besitzen allerdings zusätzlich zum normalen Schaden auch andere Schadensoptionen wie Säure, Blutentzug, Gift oder andere besondere Angriffe. Schwärme bedrohen andere Kreaturen nicht und können daher mit ihrem Schwarmangriff auch keinen Gelegenheitsangriff ausführen. Allerdings lenken sie, wie im Folgenden beschrieben, die Kreaturen ab, in deren Feld sie sich aufhalten.

Für Schwärme gilt die Allgemeine Monsterregel Ablenkung. Um in dem von einem Schwarm besetzten Gebiet einen Zauber zu wirken oder sich auf einen Zauber zu konzentrieren, muss man einen Zauberstufenwurf (SG 20 + Grad des Zaubers) bestehen. Fertigkeiten: einzusetzen, die Geduld und Konzentration erfordern, bedarf eines Willenswurf SG 20.

Ablenken

Ablenken (AF), Monsterhandbuch 1 Seite 297

Kreaturen mit dieser Fähigkeit können bei den Wesen, denen sie Schaden zufügen, Übelkeit verursachen. Jedes Lebewesen, dem von einer Kreatur mit der Fähigkeit Ablenken Schaden zugefügt wird, leidet 1 Runde lang unter Übelkeit.

Ein Zähigkeitswurf (SG 10 + 1/2 TW der Kreatur + KO-Modifikator der Kreatur) negiert den Effekt.

Übelkeit

Grundregelwerk Seite 568

Kreaturen, denen übel ist, haben eine Magenverstimmung. Sie sind nicht in der Lage anzugreifen, Zauber zu wirken, sich auf Zauber zu konzentrieren oder irgendetwas anderes zu tun, das ihre Aufmerksamkeit beanspruchen würde. Ein Charakter, dem übel ist, kann pro Runde nur eine Bewegungsaktion ausführen.

Monsterhandbuch 1

Monsterhandbuch 1

Blutegelschwarm

Eine Masse aus kriechenden schwarzen Wesen, jedes so groß wie der Finger eines Menschen, wühlt das stille Wasser auf, bevor sie ihr Opfer einhüllt.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 32, HG 4

N Winziges Ungeziefer (Aquatisch, Schwarm)

INI +4; Sinne Blindsight 18 m

Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 18, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Größe)

TP 39 (6W8+12)

REF +6, WIL +2, ZÄH +7

Immunitäten: wie Schwärme, Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Salz, sehr anfällig gegen starke Windböen, +50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf: Schwarm (2W6 plus Gift)

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 15), Blut saugen

SPIELWERTE

ST 1, GE 18, KO 15, IN -, WE 10, CH 2

GAB +4; KMB -; KMV -

Fertigkeiten: Heimlichkeit +1 (+9 in Sümpfen), Schwimmen +12

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +8 (in Sümpfen); verwendet GE auf Würfe für Schwimmen

Besondere Fähigkeiten

Blut saugen (AF) Jeder Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges im selben Gebiet wie ein Blutegelschwarm befindet, wird aufgrund des Blutverlusts je 1W3 Punkte Stärke und Konstitution entzogen.

Gift (AF) Schwarm – Verletzung
Rettungswurf Zähigkeit SG 15
Frequenz 1/Runde für 2 Runden
Effekt 1W4 Punkte Geschicklichkeitsschaden
Heilung 1 Rettungswurf

Empfindlichkeit gegen Salz (AF) Eine Hand voll Salz verätzt einen Blutegel als sei es Säure und verursacht jeweils 1W6 Schadenspunkte.

Lebensweise

Diese entsetzliche Wolke aus gierigen blutsaugenden Parasiten geht nicht heimlich vor wie ein einzelner Blutegel, sondern schnell und gnadenlos.

Fledermausschwarm

Hunderte schriller Schreie erfüllen die Luft, als ein Schwarm kleiner fleischfressender Fledermäuse hinaus strömt. Alle haben sie Hunger nach Blut.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 116, HG 2

N Winziges Tier (Schwarm)

INI +2; Sinne Blindgespür 6 m, Dämmerlicht

Wahrnehmung +15 (+19 mit Blindgespür)

Verteidigung

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Größe)

TP 13 (3W8)

REF +7, WIL +3, ZÄH +3

Immunitäten: Waffenschaden

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen, +50% Schaden durch Flächenwaffen

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Angriff

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf: Schwarm (1W6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 11), Verwunden

SPIELWERTE

ST 3, GE 15, KO 11, IN 2, WE 14, CH 4

GAB +2; KMB -; KMV -

Talente Blitzschnelle Reflexe,
Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Fliegen +12, Wahrnehmung +15

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung beim Benutzen von Blindgespür +4

Besondere Eigenschaften wie Schwärme

Besondere Fähigkeiten

Verwunden (AF) Jede lebende Kreatur, die von einem Fledermausschwarm verletzt wird, hört nicht auf zu bluten. Sie verliert jede Runde 1 Trefferpunkt. Mehrere Wunden resultieren nicht in kumulativem Blutverlust. Die Blutung kann mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 10 sowie durch das Anwenden eines Heilzaubers oder anderer Heilmagie gestoppt werden.

Lebensweise

Fledermausschwärme leben in großen Höhlen, in Ruinen oder sogar in den Kanalisationen von Städten – überall dort, wo es dunkel ist, sie sich tagsüber verstecken können und es genug Nahrung gibt, um des Nachts zu fressen. Außerhalb ihres Unterschlupfs trifft man sie nur zur Morgen- oder Abenddämmerung in Gruppen an, oder wenn sie erschreckt und dazu gezwungen wurden, ihr Heim zu verlassen.

Monsterhandbuch 1

Heeresameisenschwarm

Ein Teppich aus Ameisen wälzt sich über den Boden und frisst alles auf seinem Weg.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 12, HG 5

N Mini Ungeziefer

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn Wahrnehmung +4

Verteidigung

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, + 8 Größe)

TP 49 (11W8)

REF +5, WIL +3, ZÄH +7

Immunitäten: Waffenschaden

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Angriff

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf: Schwarm (3W6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken, Festklammern, Vertilgen

SPIELWERTE

ST 1, GE 15, KO 10, IN –, WE 10, CH 2

GAB +8; KMB –, KMV –

Fertigkeiten: Klettern +10, Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +4

Besondere Fähigkeiten

Festklammern (AF) Verlässt eine Kreatur das Feld eines Heeresameisenschwarms, so erleidet der Schwarm durch den Verlust an Ameisen, die sich an dem Opfer festklammern, 1W6 Schaden. Das befallene Opfer erhält jede Runde am Ende seiner Aktion 3W6 Schaden. Als Volle Aktion kann es versuchen, die Ameisen zu entfernen, indem ihm ein Reflexwurf gegen SG 17 gelingt. Starker Wind oder jegliche Art von Schaden durch Flächenangriffe tötet jede sich festklammernde Ameise sofort. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit.

Vertilgen (AF) Ein Heeresameisenschwarm kann jede Kreatur sehr schnell verspeisen, welche er befällt. Opfer, die hilflos sind oder denen übel ist, erleiden 6W6 Schaden.

Lebensweise

Der berühmte Ruf von Heeresameisenschwärmen ist wohl verdient. Ein Stock Heeresameisen ist ständig unterwegs und in der Lage, alles zu fressen, das sich seiner Welle der Zerstörung und Vernichtung in den Weg stellt.

Krabbenschwarm

Eine sich windende Masse klickender Schalen und schnappender Scheren rauscht aus der Brandung heran und krabbelt mit spinnenähnlichen Beinen über den Sand.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 162, HG 4

N Winziges Ungeziefer (Aquatisch, Schwarm)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m
Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 18, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +4 Größe, +2 natürlich)

TP 38 (7W8+7)

REF +4, WIL +2, ZÄH +6

Immunitäten: wie Schwärme, Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf: Schwarm (2W6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 14)

SPIELWERTE

ST 1, GE 14, KO 13, IN –, WE 10, CH 2

GAB +5; KMB –, KMV –

Fertigkeiten: Schwimmen +10

Volksmodifikatoren: benutzt GE für Schwimmen

Besondere Eigenschaften Wasserabhängig

Besondere Fähigkeiten

Wasserabhängig (AF) Der Schwarm kann 1 Stunde pro Konstitutionspunkt außerhalb des Wassers überleben. Wenn diese Zeitspanne überschritten wird, riskieren er zu ersticken, genauso als würden er ertrinken.

Lebensweise

Krabbenschwärme bestehen aus über Tausend normal großer Krabben, die ihre Opfer überrennen und deren Fleisch mit ihren unzähligen zuschnappenden Scheren zerpfücken. Manche Fischer behaupten, die Gezeiten und die Mondphasen bestimmen das Ausschwärmen jener Wesen.

Monsterhandbuch 1

Rattenschwarm

Eine sich windende, brodelnde Masse aus quiekenden Ratten kommt näher. Sie fletschen mit den Zähnen und zerkratzen alles auf ihrem Weg mit ihren Krallen.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 215, HG 2

N Sehr kleine Tiere (Schwarm)

INI +6; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +8

Verteidigung

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 16 (3W8+3)

REF +5, WIL +2, ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme, nur 50% Schaden durch Hieb- und Stichwaffen
Schwächen: +50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 4,50 m, Graben 4,50 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf: Schwarm (1W6 plus Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken, Krankheit

SPIELWERTE

ST 2, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 2

GAB +2; KMB –; KMV –

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung),
Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +6, Heimlichkeit +14, Klettern +10, Schwimmen +10, Wahrnehmung +8

Volksmodifikatoren: benutzt den GE-Modifikator für Klettern und Schwimmen

Besondere Fähigkeiten

Krankheit (AF) Schmutztyber: Biss – Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit, SG 11

Inkubationszeit 1W3 Tage

Frequenz 1/Tag

Effekt 1W3 GE-Schaden und 1W3 KO-Schaden

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Lebensweise

Ein Rattenschwarm besteht üblicherweise aus einer um sich beißenden, brodelnden Masse Hunderter von Krankheiten befallener Ratten, die durch ihren unfassbaren und überwältigenden Hunger unglaublich aggressiv geworden sind. In solch großer Zahl werden Ratten zu unersättlichen Jägern, die in der Lage sind, einen ausgewachsenen Menschen tot zu beißen. Rattenschwärme sind oft in der Kanalisation großer menschlicher Siedlungen zu finden. Sie umzingeln alle Warmblüter, die ihnen über den Weg laufen, und greifen dann an.

Spinnenschwarm

Eine widerliche, wimmelnde Masse aus Beinen und Beißzangen krabbelt aus der Dunkelheit hervor.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 244, HG 1

N Winziges Ungeziefer (Schwarm)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m

Wahrnehmung +4

Verteidigung

RK 17, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Größe)

TP 9 (2W8)

REF +3, WIL +0, ZÄH +3

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf: Schwarm (1W6 plus Ablenken und Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 11)

SPIELWERTE

ST 1, GE 17, KO 10, IN –, WE 10, CH 2

GAB +1; KMB –; KMV –

Fertigkeiten: Klettern +11, Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +4,
Klettern wird mit Geschicklichkeit modifiziert

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Biss—Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit SG 11

Frequenz 2 Runden lang 1/Runde

Effekt 1W2 Stärkeschaden

Heilung 1 Rettungswurf. Der Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Lebensweise

Der Anblick eines Teppichs aus Spinnen ist wahrlich beunruhigend – das gilt vor allem dann, wenn der Schwarm aus Spinnen besteht, die so groß wie Goldmünzen sind und klingenähnliche Beißzangen besitzen, die in der Lage sind, Fleisch in schwindelerregender Geschwindigkeit zu zerlegen. Ein Spinnenschwarm ist eine Arachniden-Kolonie, die große Beute mit Hilfe ihrer schier Masse erlegt, statt sich auf kleinere Opfer zu konzentrieren. Spinnenschwärme bauen zwar Netze, doch diese sind nicht in der Lage, größere Ziele festzuhalten, sondern dienen dem Schwarm als Wohnstatt.

Monsterhandbuch 1

Tausendfüßlerschwarm

Eine sich windende Masse aus Beinen und giftigen Beißzangen schwärmt über den Boden aus und bildet eine wogende, tödliche Welle.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 247, HG 4

N Winziges Ungeziefer

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m
Wahrnehmung +4

Verteidigung

RK 18, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 14
(+2 GE, +4 Größe)

TP 31 (9W8–9)

REF +7, WIL +3, ZÄH +5

Immunitäten: Waffenschaden; Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf: Schwarm (2W6 plus Gift)

Besondere Angriffe: Ablenken, Gift

SPIELWERTE

ST 1, GE 19, KO 8, IN –, WE 10, CH 2

GAB +6; KMB –; KMV –

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten: Klettern +12, Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +4

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Biss – Verletzung

Rettungswurf ZÄH SG 13

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W4 GE-Schaden

Heilung 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.

Wespenschwarm

Ein tiefes, bedrohliches Summen kündigt von der Ankunft tausender wütender, stechender Wespen.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 275, HG 3

N Winzige Ungeziefer (Schwarm)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +9

Verteidigung

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14
(+1 GE, +4 Größe)

TP 31 (7W8)

REF +3, WIL +3, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwarm; Immunitäten
Waffenschaden

Schwächen: wie Schwarm
sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf: Schwarm (2W6 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 13), Gift

SPIELWERTE

ST 1, GE 13, KO 10, IN –, WE 12, CH 9

GAB +5; KMB –; KMV –

Fertigkeiten: Fliegen +11, Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

Besondere Eigenschaften wie Schwarm und Ungeziefer

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Schwarm – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit SG 13

Frequenz 1/Runde für 4 Runden

Schaden 1 Punkt Geschicklichkeitsschaden

Heilung 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Lebensweise

Ein Wespenschwarm besteht aus Tausenden fliegenden fleischfressenden Wespen. Treten sie in solcher Masse auf, können Wespen zu unersättlichen Jägern werden, die in der Lage sind, große Kreaturen mit ihren Giftstacheln zu erlegen. Dabei sind es noch nicht einmal die unzähligen Stiche, die sie verursachen können, welche die Wespen im Schwarm so gefährlich machen, sondern ihr unstillbarer Hunger nach Fleisch. Wespenschwärme umzingeln und attackieren jegliche lebende Beute, die ihnen über den Weg läuft. Und sind sie erst einmal im Bluttausch, suchen sie sich schnell neue Opfer. Ein wütender Wespenschwarm findet oft nicht mehr zurück zu seinem Nest oder weiß nicht mehr, was ihn in solche Wut versetzt hat. Findet der Schwarm immer wieder neue Ziele, kann sein Amoklauf solange weiter gehen, bis er vernichtet wurde oder sich auflöst.

Monsterhandbuch 2

Monsterhandbuch 2

Affenschwarm

Kreischen und Tier Rufe eilen diesem Affenrudel voraus. Jeder Primat schiebt sich auf schwierigen Knöcheln voran.

EP 600, Monsterhandbuch 2 Seite 181, HG 2

N Sehr kleine Tiere (Schwarm)

INI +3; Sinne Dämmsicht

Wahrnehmung +5

Verteidigung

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)

TP 22 (3W8+9)

REF +8, WIL +2, ZÄH +8

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme, halber Schaden durch Waffen

Schwächen: +50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf: Schwarm (2W6 plus Ablenkung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe; Ablenkung (SG 14)

SPIELWERTE

ST 7, GE 16, KO 17, IN 2, WE 12, CH 11

GAB +2; KMB -; KMV -

Talente Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit

Fertigkeiten: Akrobatik +11, Klettern +10, Wahrnehmung +5

Volksmodifikationen Akrobatik +4, Klettern +8

Besondere Eigenschaften Koordinierter Schwarm

Besondere Fähigkeiten

Koordinierter Schwarm (AF) Ein Affenschwarm koordiniert seine Angriffe besser als ein gewöhnlicher Schwarm und verursacht Schaden, der einen Schritt höher ist als ein Schwarm dieses TW normalerweise verursachen würde.

Lebensweise

Affen reisen manchmal in gewaltigen Kolonien zu hunderten von Individuen. In solchen Massen können Affen ziemlich gefährlich werden und viele Gegner durch ihre reine Zahl überwinden. Im Gegensatz zu anderen Schwärmen arbeiten Affenschwärme gut zusammen. Ein Affenschwarm besitzt zwar kein wahres Schwarmbewusstsein, kann aber mit anderen Schwärmen zusammenarbeiten, um taktische Grundlagenentscheidungen während des Kampfes zu treffen.

Amöbenschwarm

Tausende kleine Gallertklumpen belebtem Schlicks bilden einen feuchten Hügel. Der Geruch ranzigen Essigs umgibt den Schwarm.

EP 400, Monsterhandbuch 2 Seite 25, HG 1

N Mini-Schlick (Schwarm)

INI -5; Sinne Blindsicht 9 m

Wahrnehmung =-5

Verteidigung

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13 (-5 GE, +8 Größe)

TP 9 (2W8)

REF -5, WIL -5, ZÄH +0

Immunitäten: Waffenschaden; wie Schwärme

Schwächen: +50% Schaden durch Flächenwaffen

Verteidigungsfähigkeiten wie Schlicke

Schlicke:

Geistlos: Kein Intelligenzwert und Immunität gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte (Bezauberungen, Moraleffekte, Phantome, Täuschungen und Zwänge). Schlicke mit einem Wert in Intelligenz verlieren diese Eigenschaft.

Blind (Schlicke besitzen aber die besondere Eigenschaft Blindsicht), daher Immunität gegen Blickangriffe, Illusionen, visuelle Effekte und andere auf der Sehkraft des Ziels basierende Angriffsformen.

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlafeffekte und Verwandlung.

Schlicke atmen und essen, schlafen aber nicht.

Angriff

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf: Schwarm (1W6 Säure plus Ablenkung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenkung (SG 11)

SPIELWERTE

ST 1, GE 1, KO 10, INT -, WE 1, CH 1

GAB +1; KMB -; KMV -

Fertigkeiten: Klettern +3, Schwimmen +3

Besondere Eigenschaften Amphibie

Lebensweise

Ein Amöbenschwarm ist eine mobile Gruppe etwa münzgroßer Amöben. Riesenamöben können winzige Teile ihrer Substanz verlieren, welche dann zu Amöbenschwärmen werden.

Monsterhandbuch 2

Moskitoschwarm

Die spastischen Bewegungen dieser Wolke hungriger Moskitos und das ohrenbetäubende Dröhnen versprechen eine schmerzvolle Erfahrung.

EP 800, Monsterhandbuch 2 Seite 172, HG 3

N Winziges Ungeziefer (Schwarm)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +19

Verteidigung

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Größe)

TP 31 (7W8)

REF +3, WIL +3, ZÄH +5

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf: Schwarm (2W6 plus Blutung und Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Ablenkung (SG 13), Blutung (1W6), Krankheit (Malaria, SG 13)

SPIELWERTE

ST 1, GE 13, KO 10, IN –, WE 12, CH 9

GAB +5; KMB –; KMV –

Fertigkeiten: Fliegen +11, Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

Besondere Fähigkeiten

Krankheit (AF) Malaria: Biss – Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit, SG 17

Inkubationszeit 1W3 Tage; Frequenz

1/Tag; Effekt 1W3 Konstitutionsschaden und 1W3 WE-Schaden

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Quallenschwarm

Nahezu unsichtbar im Wasser, zuckt und windet sich dieser üble Schwarm faustgroßer Quallen und bildet eine Mauer stechender Tentakel.

EP 2.400, Monsterhandbuch 2 Seite 207, HG 6

N Winziges Ungeziefer (Aquatisch, Schwarm)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Größe)

TP 54 (12W8)

REF +5, WIL +4, ZÄH +8

Immunitäten: wie Schwärme, Waffenschaden

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate Schwimmen 6 m

Nahkampf: Schwarm (3W6 plus Ablenken und Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 16)

SPIELWERTE

ST 1, GE 13, KO 10, IN –, WE 10, CH 2

GAB +9; KMB –; KMV –

Fertigkeiten: Heimlichkeit +29, Schwimmen +3

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +16

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Schwarm – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit, SG 16

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W4 GE-Schaden

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Lebensweise

Quallen ballen sich häufig während des Frühjahres zusammen oder wenn die Umweltbedingungen, wie z.B. ein Anstieg der Meerestemperatur, günstig sind. Wenn die Bedingungen stimmen, werden Quallen von einem bloßen Ärgernis zu einer Bedrohung, wenn auch nur bei unglücklichen Umständen. Im Gegensatz zu ihren aggressiveren, monströsen Verwandten, wie der Riesenqualle, besteht ein Quallenschwarm nicht aus aggressiven Jägern, sondern aus Wesen, die nur zuschlagen, wenn sich ihnen die Gelegenheit bietet. Normalerweise gehen sie nicht von selbst zum Angriff über, allerdings geschieht es aufgrund des Umstandes, dass sie fast durchsichtig sind, entsetzlich leicht, dass ein ahnungsloses Wesen in einen Schwarm hinein schwimmt. Sobald ein Quallenschwarm einem Wesen Schaden zugefügt hat, verfolgt er es über mehrere Runden hinweg, bevor er die Jagd aufgibt. Viele aquatische Völker nutzen Quallenschwärme als defensive Wächter und vertrauen auf das mangelnde Interesse eines Schwarmes, sich wegzubewegen, so dass sie über längere Zeit hinweg an einem Ort verbleiben.

Monsterhandbuch 2

Schabenschwarm

Wie eine pestbringende schwarze Woge flutet eine hungrige Horde tausender winziger Schaben über alles, was ihr in den Weg kommt.

EP 600, Monsterhandbuch 2 Seite 219, HG 2

N Winziges Ungeziefer (Schwarm)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m
Wahrnehmung +4

Verteidigung

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14
(+2 GE, +4 Größe)

TP 26 (4W8+8)

REF +3, WIL +1, ZÄH +6

Immunitäten: Waffenschaden; Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Licht, wie Schwärme, sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Fliegen 9 m (schlecht)

Nahkampf: Schwarm (1W6)

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 14)

SPIELWERTE

ST 1, GE 15, KO 14, IN –, WE 10, CH 2

GAB +3; KMB –; KMV –

Fertigkeiten: Fliegen +4, Heimlichkeit +14, Klettern +10
Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +4

Besondere Fähigkeiten Luft anhalten

Lebensweise

Schwärme von Schaben sind äußerst gefährliche Schädlinge. Diese normalerweise fleischfressenden Aasfresser werden rasch zu aggressiven Jägern, wenn sie in großer Zahl zusammenkommen, welche dann aktiv nach Nahrungsquellen suchen. Dabei werden sie zu Orten hingezogen, an denen sie Nahrung finden, wie z.B. Müllhalden, Friedhöfe, Kanalisationen, Sümpfe und andere üble Gegenden voller verrottender Reste. Obwohl eine fleischfressende Schabe es vorzieht, sich von Aas und dergleichen zu ernähren, schrecken diese gefräßigen Wesen auch nicht davor zurück, Lebewesen von Elefantengröße anzugreifen, wenn sich ihnen die Gelegenheit dazu bietet.

Zeckenschwarm

Ein grässlicher, glänzender Teppich faustgroßer Zecken bewegt sich mit kratzenden Geräuschen vorwärts.

Zeckenschwarm HG 9

EP 6.400, Monsterhandbuch 2 Seite 290, HG 9

N Mini Ungeziefer (Schwarm)

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

Verteidigung

RK 23, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 21
(+2 GE, +8 Größe, +3 natürlich)

TP 120 (16W8+48)

REF +7, WIL +5, ZÄH +13

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf: Schwarm (4W6 plus Ablenkung, Blutsaugen und Krankheit)

SPIELWERTE

ST 1, GE 14, KO 16, IN –, WE 11, CH 1

GAB +13; KMB –; KMV –

Fertigkeiten: Klettern +10

Volksmodifikatoren: nutzt GE bei Würfeln auf Klettern

Besondere Fähigkeiten

Zeckenbiss (AF) Wenn eine Kreatur das Feld eines Zeckenschwarms verlässt, erleidet der Schwarm 1W6 Schadenspunkte, um widerzuspiegeln, dass er an Stärke verliert, weil mehrere Zecken sich am Opfer festklammern. Eine Kreatur, an der sich Zecken festbeißen, erleidet im Ende ihres Zuges in jeder Runde Schwarmschaden. Mit einer Vollen Aktion und einem Reflexwurf gegen SG 20 kann die Kreatur sich von den Zecken befreien. Sollte die Kreatur wenigstens 10 Schadenspunkte durch einen beliebigen Flächeneffekt nehmen, zerstört dies ebenfalls alle sich festbeißenen Zecken. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Krankheit (AF) Beulenpest: Biss – Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 21; Inkubationszeit 1 Tag; Frequenz 1/Tag; Effekt 1W4 Konstitutionsschaden, 1 CH-Schaden, Erschöpfung; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Lebensweise

Zeckenschwärme sind gnadenlose Plagen, die rasch alle größeren Tiere in einer von ihnen befallenen Region in blutleere, krankheitsverseuchte Kadaver verwandeln können.

Monsterhandbuch 3

Monsterhandbuch 3

Fäulnislarvenschwarm

Ein Übelkeit erregender Teppich aus zuckenden weißen Maden bricht hervor und kriecht in einer Welle bleichen Hungers vorwärts.

EP 3.200, Monsterhandbuch 3 Seite 193, HG 7

N Mini-Ungeziefer (Schwarm)

INI +2; Sinne Blindgespür 9 m

Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 18
(+2 GE, +8 Größe)

TP 85 (10W8+40)

REF +5, WIL +3, ZÄH +11

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte,
Waffenschaden

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböe
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf: Schwarm (2W6 plus Ablenken und
Parasitenbefall)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 19), Parasitenbefall

SPIELWERTE

ST 1, GE 15, KO 18, IN -, WE 10, CH 1

GAB +7; KMB -; KMV -

Besondere Fähigkeiten

Parasitenbefall (AF) Jede lebende Kreatur, die durch einen Fäulnislarvenschwarm Schaden erleidet, wird von Parasiten befallen, wenn sie keinen Reflexwurf (SG 19) schafft. Eine befallene Kreatur erleidet jede Runde 1W4 Punkte KO-Schaden, während die Fäulnislarven sich durch ihr Fleisch graben und es verzehren. Dieser Schaden hält an, solange sich das Opfer im Schwarm aufhält, und er hält weitere 1W6 Runden an, nachdem es den Schwarm verlassen hat. Sollte das Opfer das Ziel eines Energieangriffs (negative Energie eingeschlossen), der mindestens 5 Schadenspunkte verursacht, werden dadurch alle Fäulnislarven vernichtet, die es befallen haben. Immunität gegen Krankheiten bietet keinen Schutz gegen einen Parasitenbefall. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Giftschlangenschwarm

Giftige Schlangen kriechen und gleiten in einer zornigen Masse übereinander und ihre giftigen Fangzähne glitzern im Licht.

EP 1.200, Monsterhandbuch 3 Seite 225, HG 4

N Sehr kleines Tier (Schwarm)

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +13

Verteidigung

RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14
(+3 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 37 (5W8+15)

REF +9, WIL +2, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Nur 50% Schaden durch Hieb- und Stichwaffen

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf: Schwarm (1W6 plus Ablenkung und Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenkung (SG 15)

SPIELWERTE

ST 9, GE 16, KO 17, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +3; KMB +4

KMV 13 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe,

Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +7 (Springen +3), Heimlichkeit +19,
Klettern +15, Schwimmen +11, Wahrnehmung +13

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4;
nutzt GE zum Klettern und Schwimmen

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Schwarm – Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit, SG 15

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W2 KO-Schaden

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG
des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Monsterhandbuch 3

Höllenwespenschwarm

Diese furchtbare, summende Wolke aus Insekten besteht aus schwarz-gelben Wespen mit hungrigen, roten Augen.

EP 4.800, Monsterhandbuch 3 Seite 123, HG 8

RB Winzige Ungeziefer (Extraplanar, Schwarm)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +4

Verteidigung

RK 21, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 14
(+1 Ausweichen, +6 GE, +4 Größe)

TP 90 (12W8+36)

REF +10, WIL +7, ZÄH +10

Immunitäten: wie Schwärme, Waffenschaden

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböen
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Resistenzen Feuer 10; SR 10/Gutes

Angriff

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m (Gut)

Nahkampf: Schwarm (3W6 plus Ablenkung und Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 18), Übernahme

SPIELWERTE

ST 1, GE 22, KO 14, IN 6, WE 13, CH 9

GAB +9; KMB +11; KMV 16

(kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille,
Fähigkeitsfokus (Gift), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung),
Verbesserte Initiative,

Fertigkeiten: Fliegen +25, Heimlichkeit +24,
Wahrnehmung +4

Sprachen Infernalisches

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Schwarm – Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit SG 20

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W6 GE- Schaden

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Übernehmen (AF) Ein Höllenwespenschwarm kann den Leib einer hilflosen oder toten Kreatur betreten, indem er in ihren Mund und andere Körperöffnungen krabbelt. Die Übernahme dauert 1 Minute und das Opfer muss klein, mittelgroß oder groß sein. Der Schwarm kann den Körper jederzeit als Volle Aktion verlassen. Jeder Angriff auf den Wirt fügt dem Schwarm die Hälfte des Schadens zu, allerdings kommen die Immunitäten, Resistenzen und SR des Schwarmes zum Tragen und können den Schaden ganz oder teilweise aufheben. Wenn ein Höllenwespenschwarm eine Leiche befällt, verwandelt er sie effektiv in einen Zombie der entsprechenden Größe unter der Kontrolle des Schwarms. Sollte ein Höllenwespenschwarm ein lebendes Opfer übernehmen, kann er die Effekte seines eigenen Gifts neutralisieren und die Bewegungen und Handlungen des Opfers kontrollieren, als würde er Monster beherrschen nutzen. Höllenwespen fressen ein lebendes Opfer rasch auf und fügen ihm 2W4 Punkte KO-Schaden pro Stunde zu. Eine von Höllenwespen befallene Kreatur ist leicht zu erkennen, da sich die herumkrabbelnden Insekten unter ihrer Haut abzeichnen. Ein Schwarm kann versuchen, den Wirt zu verkleiden, um den Befall zu verbergen; bei einem kleinen Wirt fällt ein Malus von -4 an. Krankheit kurieren oder Heilung zwingen den Höllenwespenschwarm, den Wirtskörper zu verlassen.

Lebensweise

Selbst die infernalischen Bewohner der Hölle gehen dem in den Irrsinn treibenden Summen von Höllenwespen-schwärmen aus dem Weg. Individuelle Höllenwespen mögen zwar geistlos sein, doch im Schwarm erlangen sie ein Schwarmbewusstsein, welches die Lebenden und die Toten gleichermaßen quält. Gelehrte und Diabolisten streiten sich darüber, warum dies geschieht: Eine beliebte Erklärung besteht darin, dass alle Höllenwespen einen Splitter der Seele einer mächtigen, bösen Kreatur in sich tragen, welche von ihren Feinden verstreut und eingekerkert worden sei, als Strafe für Taten, welche die Sterblichen längst vergessen hätten. Diese Schwärme sind zwar intelligent, es ist aber schwer, sie zu verstehen und mit ihnen zu verhandeln. Ein Höllenwespenschwarm kann in gewisser Weise über das Dröhnen seiner zahllosen Flügel kommunizieren. Dabei handelt es sich aber meist nur um sich stetig wiederholende Beleidigungen und einen Ausdruck der verworrenen grundlegenden Bedürfnisse des Schwarms. Ein Höllenwespenschwarm hat keinen Bedarf an Logik, Diplomatie oder Unterhaltungen, da seine Wünsche ebenso primitiv wie seine Heimatebene sind.

Monsterhandbuch 3

Schlangenschwarm

Diese Masse bedrohlich zischender Schlangen erinnert an einen Haufen zuckender Tentakel.

EP 600, Monsterhandbuch 3 Seite 225, HG 2

N Sehr kleines Tier (Schwarm)

INI +6; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +9

Verteidigung

RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13
(+2 GE, +2 Größe, +1 natürlich)

TP 16 (3W8+3)

ZÄH +4, REF +7, WIL +2

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Nur 50% Schaden durch Hieb- und Stichwaffen

Angriff

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf: Schwarm (1W6 plus Ablenkung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenkung (SG 12)

SPIELWERTE

ST 9, GE 15, KO 12, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +2; KMB +2

KMV 11 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Heimlichkeit +18, Klettern +14,
Schwimmen +7, Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4,

Wahrnehmung +4, nutzt GE für Klettern und Schwimmen

Lebensweise

Auch wenn alle Schlangenschwärme gefährlich sind, trifft dies besonders auf Schwärme aus Giftschlangen zu. Diese sind in der Regel am tödlichsten. Schlangenschwärme beider Arten trifft man meist in denselben Regionen, wo sie in Ruinen und der Wildnis hausen.

Monsterhandbuch 4

Monsterhandbuch 4

Heuschreckenschwarm

Tausende und Abertausende an Heuschrecken tanzen und dröhnen in einer dunklen, gefräßigen Wolke.

EP 600, Monsterhandbuch 4 Seite 192, HG 2

N Mini-Ungeziefer (Schwarm)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 Größe)

TP 18 (4W8)

REF +3, WIL +1, ZÄH +4

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböe
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3m,

Fliegen 9m (Durchschnittlich)

Nahkampf: Schwarm (1W6 plus Ablenken)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 19), Fressen, Gefräßig

SPIELWERTE

ST 1, GE 15, KO 10, IN -, WE 11, CH 2

GAB +3; KMB -; KMV -

Fliegen +10, Klettern +3

Besondere Fähigkeiten

Fressen (AF) Ein Heuschreckenschwarm verursacht bei nicht am Leib oder in der Hand getragenen Gegenständen innerhalb seiner Angriffsfläche Schaden, als wären es Kreaturen. Er fügt sogar nicht essbaren Gegenständen Schaden zu.

Gefräßig (AF) Der Bissangriff einer Riesenheuschrecke verursacht doppelten Schaden bei Kreaturen der Kategorie Pflanze und bei Gegenständen aus Holz, Papier oder anderen Pflanzenfasern.

Lebensweise

Unter beengten Verhältnissen wechseln diese normalerweise harmlosen Verwandten des Grashüpfers die Farbe, vermehren sich unkontrolliert, fressen heißhungrig jede verfügbare Vegetation und bringen umfassende Verheerungen über Bauernhöfe und Ortschaften.

Almanach zum Mwangibecken

Bremsenschwarm

Ein wirbelnder Insektenschwarm hängt wie eine Wolke aus schwarzem Staub in der Luft. Das tiefe, brummende Summen tausender winziger Fliegen dringt daraus hervor.

EP 1200, Almanach zum Mwangibecken Seite 59, HG 4

N Mini-Ungeziefer (Schwarm)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 18, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 18 (+8 Größe)

TP 40 (9W8)

REF +3, WIL +3, ZÄH +6

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen: sehr anfällig gegen starke Windböe
+50% Schaden durch Flächenwaffen

Angriff

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 18m (Gut)

Nahkampf: Schwarm (1W6 plus Ablenken)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe: Ablenken (SG 14), Befall

SPIELWERTE

ST 2, GE 11, KO 10, IN -, WE 11, CH 2

GAB +6; KMB -; KMV -

Fliegen +12

Besondere Fähigkeiten

Befall (AF) Wird ein Lebewesen durch den Angriff eines Bremsenschwarms verletzt, muss es einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg wird es von den Larven des Schwarms befallen. Die Larven können mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 15 aus dem Gastkörper herausgeschnitten werden. Jeder diesbezügliche Versuch verursacht 1W8 Schadenspunkte unabhängig davon, ob er erfolgreich ist. Der Zauber Krankheit heilen zerstört alle Larven, ohne dem Wirt Schaden zuzufügen.

Lebensweise

Diese ekelhaften Fliegenschwärme kommen in heißen Dschungeln, in feuchtwarmen Sumpfbereichen und an den Uferbänken langsam strömender Flüsse vor. Dort suchen sie nach humanoiden Wirten für ihre Eier. Sie sind in physischer Hinsicht nicht so gefährlich wie ihre riesigen Verwandten, doch übertragen die Bremsenlarven typischerweise Krankheiten auf ihren Wirt.

Impressum

Impressum

Produktion und Design: Kai Otte

Kontakt: werkstatt@ottes.net

Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk und das Monsterhandbuch I, II, III und IV. Es entspricht der Open Game License (OGL) und kann mit dem Pathfinder Rollenspiel oder der Version 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt genutzt werden. Die OGL ist am Ende des Dokumentes zu finden.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit <http://paizo.com>.

Deutsches Pathfinderreferenzdokument –
<http://prd.5footstep.de>

Deutsche Begriffe: mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele – www.ulisses-spiele.de. Dieses Produkt unterliegt keiner Abnahme oder Genehmigung durch Ulisses Spiele.

Community Use Policy: This Product uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This Product is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit <http://paizo.com/communityuse>.

Open Game Licence

"This website, character sheet, or whatever it is) uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website, character sheet, or whatever it is) is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com."

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or

Open Game Licence

subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure

such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Beta playtest edition. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Malhavoc Press; Author: Monte J. Cook. PathfinderRPG Wiki Copyright 2008, Timothy Green, Chief Editor: Timothy Green.