

# **Almanach der Beschwörung**



## **Band 2 Verbündete der Natur**

# Inhaltsverzeichnis

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Intro.....	3
Anmerkungen.....	3
Spruch: Verbündete der Natur herbeizaubern.....	3
Verbündete herbeizaubern Stufe 1.....	4
Adler.....	4
Blutmücke.....	5
Delphin.....	6
Feuerkäfer.....	6
Frosch, Giftfrosch.....	7
Giftschlange.....	7
Pony (Pferd).....	8
Reithund.....	8
Riesentausendfüßler.....	9
Schreckensratte.....	9
Winzling (Gremlin).....	10
Verbündete herbeizaubern Stufe 2.....	11
Erdelementar, Klein.....	11
Feuelementar, Klein.....	12
Luftelementar, Klein.....	13
Wasserelementar, Klein.....	14
Goblinhund.....	15
Hyäne.....	15
Oktopus.....	16
Pferd.....	16
Riesenameise, Arbeiter.....	17
Riesenfrosch.....	17
Riesenspinne.....	18
Tintenfisch.....	18
Wolf.....	19
Verbündete herbeizaubern Stufe 3.....	20
Auerochse (Herdentier).....	20
Gepard (ab 3.Auflage).....	20
Gorilla (Menschenaffe).....	21
Hai.....	21
Krokodil.....	22
Leopard.....	22
Riesenameise, Soldat.....	23
Riesenkralbe.....	23
Schreckensfledermaus.....	24
Vielfraß.....	25
Waran (Riesenechse).....	25
Wildschwein.....	26
Würgeschlange.....	26
Zitteraal.....	27
Verbündete herbeizaubern Stufe 4.....	28
Bison (Herdentier).....	28
Deinonychus.....	28
Erdelementar, Mittel.....	29
Feuelementar, Mittel.....	30
Luftelementar, Mittel.....	31
Wasserelementar, Mittel.....	32
Eulenbär.....	33
Greif.....	33
Grizzlybär.....	34
Löwe.....	34
Mephit (irgendeine Art) (Elementar).....	35
Dampfmephit (Wasser).....	35
Eismephit (Kälte).....	35
Erdmephit (Erde).....	36
Feuermephit (Feuer).....	36
Luftmephit (Luft).....	36
Magmamephit (Feuer).....	36
Salzmephit (Erde).....	36
Schlickmephit (Wasser).....	37
Staubmephit (Luft).....	37
Wassermephit (Wasser).....	37
Nashorn.....	37
Pteranodon.....	38
Riesenameise, Drohne.....	38
Riesenhirschkäfer.....	39

Riesenskorpion.....	39
Riesenwespe.....	40
Satyr.....	41
Schreckensaffe.....	42
Schreckenseber.....	42
Schreckenswolf.....	43
Tiger.....	43
Verbündete herbeizaubern Stufe 5.....	44
Ankylosaurus.....	44
Erdelementar, Groß.....	45
Feuelementar, Groß.....	46
Luftelementar, Groß.....	47
Wasserelementar, Groß.....	48
Ettin.....	49
Girallon.....	49
Mantikor.....	50
Orca, Schwertwal.....	50
Riesenmuräne.....	51
Schreckenslöwe.....	51
Wollnashorn.....	52
Zyklop.....	52
Verbündete herbeizaubern Stufe 6.....	53
Elasmosaurus.....	53
Elefant.....	53
Erdelementar, Riesig.....	54
Feuelementar, Riesig.....	55
Luftelementar, Riesig.....	56
Wasserelementar, Riesig.....	57
Hügelriese.....	58
Landhai.....	59
Riesenoktopus.....	60
Schreckensbär.....	60
Schreckenstiger.....	61
Stegosaurus.....	61
Steinriese.....	62
Triceratops.....	62
Verbündete herbeizaubern Stufe 7.....	63
Brachiosaurus.....	63
Erdelementar, Mächtig.....	64
Feuelementar, Mächtiger.....	65
Luftelementar, Mächtiger.....	66
Wasserelementar, Mächtiger.....	67
Feuerriese.....	68
Frostriese.....	68
Mastodon (Elefant).....	69
Riesentintenfisch.....	69
Roch.....	70
Schreckenshai.....	70
Schreckenskrokodil.....	71
Tyrannosaurus.....	71
Verbündete herbeizaubern Stufe 8.....	72
Erdelementar, Älterer.....	72
Feuelementar, Älterer.....	73
Luftelementar, Älterer.....	74
Wasserelementar, Älterer.....	75
Purpurwurm.....	76
Wolkenriese.....	76
Verbündete herbeizaubern Stufe 9.....	77
Pixie.....	77
Sturmriese.....	78
Impressum.....	80
Open Game Licence.....	80

**Version 1.01**

# Intro

## Intro

Hallo

Dies ist ein kleiner Almanach für alle Charaktere, die Verbündete der Natur beschwören können.

Verbündete beschwören ist, regeltechnisch gesehen, nicht unkompliziert. Die Kreatur muss im Monsterhandbuch gesucht werden. Dann müssen gegebenenfalls Sprüche und Spezialangriffe nachgeschlagen werden. Dazu kommt, dass herbeigezauberte Kreaturen eine Reihe Sprüche und Fähigkeiten nicht einsetzen können.

Um diesen Vorgang zu vereinfachen habe ich diesen Almanach erstellt.

Ich hoffe, der Almanach ist hilfreich.

Kai Otte

## Anmerkungen

### Beschreibungstexte

Die Beschreibungstexte der Kreaturen sind so gekürzt, dass nur die für die kurze Zeit der Beschwörung relevanten Informationen vorhanden sind. Ich habe Teile entfernt, die die allgemeinen Lebensumstände oder die Herkunft der Monster beschreiben. Die Texte sind dadurch leichter und schneller zu lesen.

### Fertigkeiten

Bei allen Kreaturen sind die nicht verfügbaren Sprüche gestrichen (für die Definition von „teure Materialkomponenten“ habe ich alles ab 1000 GM angenommen).

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

### Spruchbeschreibungen

Für die Spruchbeschreibungen gibt es folgende Kürzel:

=	- Zeitaufwand	~	Komponenten
>	- Reichweite	v	Verbal
"	- Wirkungsbereich	g	Gesten
*	- Ziel	m	Material
#	- Wirkungsdauer	F	Fokus
^	- Anzahl/Tag	G	Göttlicher Fokus
ZS	- Zauberstufe		Rettungswurf
		R-	Keiner
		RR	Reflex
		RW	Willen
		RZ	Zähigkeit

## Spruch: Verbündete der Natur herbeizaubern

**Schule:** Beschwörung (Herbeizauberung)

Grundregelwerk Seite 352

**Grad:** DRU 1, WAL 1

**Zeitaufwand:** 1 Runde

**Komponenten:** V, G, GF

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

**Effekt:** Eine beschworene Kreatur

**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe (A)

**Rettungswurf:** Nein; Zauberesistenz: Nein

Mit Hilfe dieses Zaubers kannst du eine natürliche Kreatur herbeizaubern (üblicherweise ein Tier, eine Fee, eine magische Bestie, einen Externar der Unterart Elementar oder einen Humanoiden der Unterart Riese). Die Kreatur erscheint an einer von dir bestimmten Stelle und handelt sofort in deinem Zug. Sie greift deine Gegner an, so gut sie kann. Wenn du mit der Kreatur kommunizieren kannst, kannst du ihr auch befehlen nicht anzugreifen, bestimmte Feinde anzugreifen oder andere Aktionen auszuführen.

Ein beschworenes Monster kann nicht selbst Kreaturen beschwören oder sonst wie herbeizaubern, noch kann es sich teleportieren oder irgendeine Fähigkeit einsetzen, mit der man zwischen den Ebenen reisen kann. Du kannst keine Kreaturen in eine Umgebung beschwören, in der diese nicht überleben können. Kreaturen, die mit Hilfe dieses Zaubers herbeigerufen wurden, können weder Zauber noch zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen, welche Zauber mit teuren Materialkomponenten nachahmen (wie etwa Wunsch).

Der Zauber beschwört eine Kreatur aus der Liste für die 1. Stufe von Tabelle 10-2. Du kannst entscheiden, welche Art von Kreatur du beschwören möchtest und jedes Mal, wenn du den Zauber wirkst, eine andere Kreatur beschwören. Alle Kreaturen auf der Tabelle sind neutral, sofern nichts anderes angegeben wird.

Wenn du eine Herbeizauberung verwendest, um eine Kreatur mit einer bestimmten Gesinnung oder eine Kreatur der Unterart Elementar zu beschwören, fällt auch der Zauber in die entsprechende Kategorie. Jegliche Kreaturen, die du mit diesem Zauber beschwörst, die nicht zu einer Art mit einer bestimmten Gesinnung gehören, haben eine, die zu deiner passt, egal welche Gesinnung sie sonst haben mögen. Zuerst du solche Kreaturen herbei, passt sich der Zauber an deine Gesinnung an.

### Anzahl

Mit einem Zauber hast du folgende Möglichkeiten, Monster zu beschwören:

- 1 Kreatur der Spruchstufe
- 1W3 Kreaturen aus der Stufe darunter
- 1W4+1 Kreaturen aus einer Liste für eine niedrigere Stufe

Wenn du einen Beschwörungsauber benutzt, um Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreaturen oder chaotische, böse, gute oder rechtschaffene Kreaturen herbeizuzaubern, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 1

## Verbündete herbeizaubern Stufe 1

### Adler

Dieser prächtige Raubvogel hat dunkles Gefieder. Nur die Federn an seinem Kopf sind von reinstem Weiß.

EP 200, Monsterhandbuch 1, Seite 11, HG ½

N Kleines Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +10

### Verteidigung

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12  
(+2 GE, +1 Größe, +1 natürlich)

TP 5 (1W8+1)

REF +4, WIL +2, ZÄH +3

### Angriff

Bewegungsrate: 3 m, Fliegen 24 m durchschnittlich)

Nahkampf: 2 Krallen +3 (1W4)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

### Spielwerte

ST 10, GE 15, KO 12, IN 2,

GAB +0; KMB -1; KMV 11

Talente: Waffenfinesse

Fertigkeiten: Fliegen +8 Wahrnehmung +10

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

### Lebensweise

Adler wiegen zwischen 8 und 15 Pfund und haben je nach Art eine Flügelspannweite von bis zu 2,10 m.

Adler gehören zu den majestätischsten Raubvögeln. Wie alle Raubvögel haben auch Adler kräftige Krallen und scharfe, gebogene Schnäbel, die perfekt zum Zerreißen von Fleisch geeignet sind. Ihre hervorragenden Augen ermöglichen es ihnen, Beute aus großer Entfernung zu erspähen und sie jagen meist, indem sie in ausschweifenden Bögen über der Erde kreisen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 1

## Blutmücke

Diese insektoide Kreatur hat zwei Paar Fledermausflügel, mehrere dünne Beinchen und einen spitzen Stechrüssel.

EP 200 Monsterhandbuch 1, Seite 33, HG ½

N Sehr kleine magische Bestie

INI +4; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn Wahrnehmung +1

### Verteidigung

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 12 (+4 GE, +2 Größe)

TP 5 (1W10)

REF +6, WIL +1, ZÄH +2

### Angriff

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Berührung +7 (Festklammern)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Blut saugen

### Spielwerte

ST 3, GE 19, KO 10, IN 1, WE 12, CH 6

GAB +1

KMB +3 (+11 im Ringkampf, wenn festgeklammert)

KMV 9 (17 gegen Zu-Fall bringen)

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +8, Heimlichkeit +16

Besondere Eigenschaften Krankheitsüberträger

### Besondere Fähigkeiten

**Blut saugen (AF)** Wenn sich eine Blutmücke an einem Feind festklammert, saugt sie am Ende ihres Zuges Blut aus seinen Adern und fügt ihm damit 1 Punkt Konstitutionsschaden zu. Sobald eine Blutmücke auf diese Weise 4 Punkte Konstitutionsschaden verursacht hat, lässt sie ihr Opfer los und fliegt davon, um ihre Mahlzeit zu verdauen. Wenn das Opfer stirbt, bevor die Blutmücke gesättigt ist, lässt sie los und sucht nach einem neuen Ziel.

**Festklammern (AF)** Wenn eine Blutmücke mit einem Berührungsangriff einen Treffer erzielt heften sich ihre mit Widerhaken bewehrten Beine an das Ziel und verankern die Mücke so fest an ihrem Platz. Eine Blutmücke, die sich festklammert, befindet sich damit effektiv im Ringkampf mit ihrem Opfer. Die Blutmücke verliert ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK und hat demnach eine RK von 12. Gleichzeitig hält sie sich aber hartnäckig fest und versenkt ihren Stechrüssel im Fleisch des umklammerten Ziels. Sobald die Blutmücke sich festgeklammert hat, erhält sie einen Volksbonus von +8 auf den Versuch, ihre Umklammerung aufrechtzuerhalten. Eine sich festklammernde Mücke kann mit einer Waffe geschlagen oder wiederum in den Ringkampf genommen werden; wenn es dem Opfer gelingt, selbst einen Wurf auf Ringkampf oder auf Entfesselungskunst gegen die Blutmücke zu gewinnen, wird diese dadurch entfernt.

**Krankheitsüberträger (AF)** Da Blutmücken in stehenden Sümpfen leben und mit dem Blut zahlreicher Kreaturen in Kontakt kommen, sind sie zum Übertragen von Krankheiten prädestiniert. Jedes Wesen, dem eine Blutmücke Blut absaugt, hat eine Chance von 10%, sich mit Schmutzfieber, Trüber Sieche oder ähnlichen Krankheiten (Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk, Seite 558) zu infizieren. Hat das Opfer diesen Wurf ausgeführt, kann es von der jeweiligen Blutmücke nicht mehr infiziert werden. Angriffe durch andere Blutmücken werden aber normal aufgelöst, was dazu führen kann, dass sich das Opfer mit mehreren Krankheiten infiziert.

### Lebensweise

Blutmücken sind gewöhnlich 30 cm lang, haben eine Flügelspannweite von 60 cm und wiegen knapp unter 1 Pfund.

Sie sind rostrot oder rotbraun und haben einen dunkelgelben Bauch. Blutmücken, die lange nicht gefressen haben, nehmen eine fahle rosa Färbung an und werden wieder dunkler, wenn sie Nahrung aufnehmen.

Blutmücken sind gemeine, bluttrinkende Sumpfpflanzen, die sich von wilden Tieren, Vieh und ahnungslosen Wanderern ernähren. Alleine sind sie schwach, doch im Schwarm sind sie in der Lage, einen Menschen innerhalb von Minuten leer zu trinken, wobei nur eine ausgetrocknete Hülle zurückbleibt. Blutmücken sind tatsächlich näher mit Säugetieren als mit Insekten verwandt. Sie fliegen auf vier fleischigen Flügeln durch die Luft und suchen nach warmblütiger Beute.

### Krankheiten

**Schmutzfieber** Art Krankheit, Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit, SG 12

Inkubationszeit 1W3 Tage

Frequenz 1/Tag

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

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

**Trüber Sieche** Art Krankheit, Einnahme

Rettungswurf Zähigkeit, SG 16

Inkubationszeit 1W3 Tage

Frequenz 1/Tag

Effekt 1W4 ST-Schaden, wenn das Opfer mehr als 2

Punkte ST-Schaden erleidet, muss es einen erneuten

Zähigkeitswurf machen, bei einem Fehlschlag ist es

permanent blind

Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe



# Verbündete herbeizaubern Stufe 1

## Delphin

Dieses stromlinienförmige, fischähnliche Säugetier hat funkelnde Augen, die über einem lächelnden Mund voller Hunderter kleiner Zähne liegen.

EP 200, Monsterhandbuch 1 Seite 53, HG ½

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Blindsight 36 m, Dämmerlicht  
Wahrnehmung +9

### Verteidigung

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11  
(+2 GE, +1 natürlich)

TP 11 (2W8+2)

REF +5, WIL +1, ZÄH +4

### Angriff

Bewegungsrate: Schwimmen 24 m

Nahkampf: Hieb +3 (1W4+1)

### Spielwerte

ST 12, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 6

GAB +1; KMB +2; KMV 14

Talente: Waffenfinesse

Fertigkeiten: Schwimmen +13, Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften: Atem anhalten

### Besondere Fähigkeiten

**Atem anhalten (AF)** Ein Delfin kann seinen Atem das Sechsfache seines Konstitutionswertes in Minuten anhalten, bevor er Gefahr läuft, zu ertrinken.

### Lebensweise

Delphine sind soziale Raubtiere, die in seichten Gewässern und Flüssen jagen. Sie leben in großen Familiengruppen, die Schulen genannt werden. Seeleute mögen Delphine und erzählen immer mal wieder, dass Delphine einen ertrinkenden Fischer gerettet oder Haie mit Stößen ihrer kräftigen Schnauzen getötet haben.

## Feuerkäfer

Dieser Käfer ist ungefähr so groß wie eine Hauskatze und von grau-brauner Farbe. Auf seinem Panzer hat er zwei leuchtende grün-gelbe Punkte.

EP 135, Monsterhandbuch 1 Seite 159, HG ⅓

N Kleines Ungeziefer

INI +0; Sinne Dämmerlicht  
Wahrnehmung +0

### Verteidigung

RK 12, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12  
(+1 Größe, +1 natürlich)TP 4 (1W8)

REF +0, WIL +0, ZÄH +2

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 9 m (unbeholfen)

Nahkampf: Biss +1 (1W4)

### Spielwerte

ST 10, GE 11, KO 11, IN -, WE 10, CH 7

GAB +0; KMB -1; KMV 9 (17 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten: Fliegen -2

Besondere Eigenschaften: Lumineszenz

### Besondere Fähigkeiten

**Lumineszenz (AF)** Die leuchtenden Drüsen eines Feuerkäfers geben Licht innerhalb eines Radius von 3 Metern ab. Die Drüsen eines toten Feuerkäfers leuchten noch bis zu 1W6 Tage nach seinem Tod.

### Lebensweise

Obwohl er eine nachtaktive Kreatur ist, verfügt der Feuerkäfer nicht über Dunkelsicht. Er verlässt sich stattdessen auf seine Leuchtorgane. Gefangene Feuerkäfer sind eine lange haltende und beliebte Lichtquelle unter Exzentrikern und Minenarbeitern.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 1

## Frosch, Giftfrosch

Dieser kleine Frosch ist hellgrün und rot und hat metallisch blaue Streifen auf den Hinterbeinen.

EP 200, Monsterhandbuch 1 Seite 118, HG ½

N Sehr kleines Tier

INI +1; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +3

### Verteidigung

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12  
(+1 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +3, WIL -1, ZÄH +2

### Angriff

Bewegungsrate: 3 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf: Biss +3 (1 Punkt nicht-tödlicher Schaden plus Gift)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 9 m

### Spielwerte

ST 2, GE 12, KO 11, IN 1, WE 9, CH 10

GAB +0; KMB -1; KMV 5 (9 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +5 (+9 Springen), Heimlichkeit +13, Schwimmen +9, Wahrnehmung +3

Volksmodifikatoren: Akrobatik +4 (+8 Springen), Heimlichkeit +4; benutzt GE für Würfe auf Schwimmen

### Besondere Fähigkeiten

#### Gift (AF) Verletzung

- Rettungswurf Zähigkeit, SG 10
- Frequenz 1/Runde für 6 Runden
- Effekt 1W2 KO-Schaden
- Heilung 1 Rettungswurf.

### Lebensweise

Diese Frösche sind 30 cm lang und wiegen 10 Pfund.

Giftrösche sind hellgrün und haben grelle gelbe, rote oder blaue Zeichnungen. Ihr Gift wird von primitiven Stämmen oft gesammelt, um damit Wurfpeile und Pfeile für die Jagd zu präparieren.

## Giftschlange

Diese bunte Schlange nimmt eine aggressive Haltung ein. Sie öffnet zischend ihr Maul, um ihre Giftzähne zu zeigen.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 229, HG 1

N Mittelgroßes Tier

INI +5; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +9

### Verteidigung

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13  
(+1 GE, +3 natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +4, WIL +1, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf: Biss +2 (1W4-1 plus Gift)

### Spielwerte

ST 8, GE 13, KO 14, IN 1, WE 13, CH 2

GAB +1; KMB +0; KMV 11 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente: Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +9, Heimlichkeit +9, Klettern +9, Schwimmen +9, Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren: Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +4; Klettern und Schwimmen werden mit Geschicklichkeit modifiziert

### Besondere Fähigkeiten

#### Gift (AF) Biss — Verletzung

- Rettungswurf ZÄH SG 13
- Frequenz 6 Runden lang 1/Runde
- Effekt 1W2 KO
- Heilung 1 Rettungswurf

### Lebensweise

In der Wildnis gibt es zahllose Giftschlangenarten, die mit ihrem Biss Kreaturen töten können, die um einiges größer sind als sie selbst. Giftschlangen, die so groß wie das hier vorgestellte Exemplar sind, gibt es glücklicherweise eher selten.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 1

## Pony (Pferd)

Dieses gedrungene Pferdchen trottet vorwärts. Es hat große neugierige Augen. Als es näher kommt, reckt es die Schnauze vor – es erwartet eindeutig ein Leckerli.

EP 200, Monsterhandbuch 1 Seite 207, HG ½

N Mittelgroßes Tier

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +5

### Verteidigung

RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10  
(+1 GE)TP 13 (2W8+4)

REF +4, WIL +0, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: 2 Hufe –3 (1W3)

### Spielwerte

ST 13, GE 13, KO 14, IN 2, WE 11, CH 4

GAB +1; KMB +2; KMV 13 (17 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Rennen

Fertigkeiten: Wahrnehmung +5

Besondere Eigenschaften: Zahm

### Besondere Fähigkeiten

**Zahm (AF)** Pferdehufe werden als sekundäre Angriffe gewertet, solange das Tier nicht speziell für den Kampf ausgebildet wurde (siehe dazu die Fertigkeit Mit Tieren umgehen auf S. 101 im Pathfinder Grundregelwerk).

### Lebensweise

Ponys sind zwischen 90 cm und 1,20 m groß und wiegen um die 600 Pfund.

Ponys sind eine kleinere Pferderasse, die besser an Halblinge, Gnomen und Zwerge angepasst ist, sich aber auch als Haustier für Menschen eignet. Ein Pony kann bis zu 100 Pfund als leichte Belastung, 101-200 Pfund als mittelschwere Belastung und 201-300 Pfund als schwere Belastung tragen. Es kann bis zu 1.500 Pfund ziehen.

## Reithund

Dieser stämmige Hund trägt einen kleinen Sattel. Aus seiner Kehle ertönt ein tiefes, bedrohliches Knurren.

EP 200, Monsterhandbuch 1 Seite 153, HG ½

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11  
(+2 GE, +1 natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +5, WIL +1, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Biss +3 (1W6+3 plus Zu-Fall-Bringen: *M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff*)

### Spielwerte

ST 15, GE 15 KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

GAB +1; KMB +3; KMV 15 (19 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente: Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Akrobatik +6 (+14 Springen),  
Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen mit Geruchssinn),  
Wahrnehmung +8

Volksmodifikatoren: Akrobatik +4 beim Springen,  
Überlebenskunst +4 beim Verfolgen mit Geruchssinn

### Lebensweise

Zu den größeren Hunden (kleinen Völkern wie Halblingen und Gnomen als Reithunde bekannt) gehören zähe Arten wie Huskies, Doggen und Wolfshunde. Reithunde können auch kämpfen, wenn sie einen Reiter tragen, dieser selbst kann aber nur angreifen, wenn ihm ein Wurf auf Reiten (SG 10) gelingt.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 1

## Riesentausendfüßler

Dieser lange, mehrgliedrige Schrecken krümmt und windet sich. Seine giftigen Kneifzangen pulsieren, während er nach Beute sucht.

EP 200, Monsterhandbuch 1 Seite 247, HG ½

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

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

TP 5 (1W8+5)

REF +2, WIL +0, ZÄH +3

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf: Biss +2 (1W6–1 plus Gift)

Besondere Angriffe: Gift

### Spielwerte

ST 9, GE 15, KO 12, IN –, WE 10, CH 2

GAB +0; KMB -1; KMV 11 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente: Waffenfinesse

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

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +4

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Biss – Verletzung

Rettungswurf ZÄH SG 13

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W3 GE-Schaden

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

### Lebensweise

Riesentausendfüßler greifen so gut wie alle Lebewesen mit ihren giftigen Mäulern an. Sie können sich an viele Umgebungen anpassen und ernähren sich gierig von der örtlichen Fauna, aber auch von humanoiden Kreaturen. Die Farbe eines Riesentausendfüßlers ähnelt der von normalen Tausendfüßlern und erstreckt sich über das gesamte Spektrum, angefangen bei Grau, bis hin zu kräftigem Rot und feurigem Orange.

## Schreckensratte

Diese dreckige Ratte ist so groß wie ein kleiner Hund. Sie hat ein raues Fell, einen langen, schorfigen Schwanz und zwei glänzende Augen.

EP 135, Monsterhandbuch 1 Seite 215, HG ⅓

N Kleines Tier

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF +5, WIL +1, ZÄH +3

### Angriff

Bewegungsrate: 12m, Klettern 6m, Schwimmen 6m

Nahkampf: Biss +1 (1W4 plus Krankheit)

Besondere Angriffe: Krankheit

### Spielwerte

ST 10, GE 17, KO 13, IN 2, WE 13, CH 4

GAB +0; KMB -1; KMV 12 (16 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Heimlichkeit +11, Klettern +11, Schwimmen +11, Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren: benutzt GE-Modifikator für Klettern und Schwimmen

### Besondere Fähigkeiten

**Krankheit (AF)** Schmutzfieber: 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

Schreckensratten werden bis zu 60 cm lang und wiegen bis zu 25 Pfund.

Sie sind eine weit verbreitete Gefahr in Gewölben und der Kanalisation.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 1

## Winzling (Gremlin)

Dieser gedrungene Humanoide scheint fast nur aus einem Kopf zu bestehen – ein unglücklicher Umstand, bedenkt man, wie hässlich das aufgedunsene Gesicht ist.

EP 100, Monsterhandbuch 1 Seite 277, HG ¼

RB Kleines Feenwesen

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 36 m, Geruchssinn Wahrnehmung +5

### Verteidigung

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+1 GE, +1 Größe)

TP 3 (1W6)

REF +3, WIL +3, ZÄH +0

SR 2/Kaltes Eisen

Schwächen: Lichtempfindlichkeit

### Angriff

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Dolch +0 (1W3-1/19-20)

Fernkampf Wurfpeil +2 (1W3-1)

Besondere Angriffe Hass

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1)

#### Beliebig oft

# **Zaubertrick** G368, *Kleine magische Tricks* =A ~vg >3m >Text #1h  
R:Text

#### 1/Tag

# **Unheil** (SG 10), G348, *Erschüttert: TW/SW/RW/FW -2* =A ~vgG  
>30m+3m/St \*Kreatur #1min/St RW

### Spielwerte

ST 8, GE 13, KO 11, IN 8, WE 13, CH 8

GAB +0; KMB -2; KMV 9

Talente Kernschuss

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +13, Klettern +7, mit Tieren umgehen +0, Reiten +2, Wahrnehmung +5

Volksmodifikatoren Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Finsterländisch

Besondere Eigenschaften Ungezieferempathie +4

### Besondere Fähigkeiten

**Hass (AF)** Winzlinge erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen der Unterart Zwerg oder Gnom, da sie ein spezielles Training gegen diese Feinde erhalten haben.

**Ungezieferempathie (AF)** Diese Fähigkeit funktioniert wie die Tierempathie des Druiden, nur dass der Winzling sie nur bei Ungeziefer einsetzen kann. Ein Winzling erhält einen Volksbonus von +4 auf diesen Wurf. Ungeziefer sind normalerweise geistlos, aber diese empathische Kommunikation verleiht ihnen ein Minimum an projizierter Intelligenz. Dies erlaubt es den Winzlingen mittelgroße Ungeziefer zu trainieren und als Reittiere einzusetzen. Ungezieferempathie behandelt Schwärme, als wären sie eine Kreatur, die einen einzelnen Verstand besitzt – ein Winzling kann daher diese Fähigkeit einsetzen, um die Handlungen von Schwärmen relativ einfach zu beeinflussen.

### Lebensweise

Ein Winzling ist 90 cm groß und wiegt 40 Pfund.

Winzlinge gehören zu den bemitleidenswertesten und feigsten Lebewesen der Dunkelheit und stammen von noch kleineren Feenwesen ab. Sie sind furchtbar hässlich, ja sogar Goblins verspotten sie für ihr abscheuliches Aussehen. Und Winzlinge nehmen sich diesen Spott zu Herzen. Sie nähren ihren Groll über Wochen, Monate oder gar Jahre in ihren winzigen Häuschen, bis Verzweiflung und Wut schließlich die Oberhand über ihre natürliche Feigheit gewinnen. Dann brechen sie zu kurzen aber blutigen Racheefeldzügen auf dem Rücken ihrer Spinnen auf, wo sie sich vermeintlich in Sicherheit wännen.

Der einzige Vorteil, den sie im Kampf haben, ist ihre natürlich Fähigkeit, sich mit geistlosem Ungeziefer zu verständigen – am liebsten mögen sie Spinnen, Tausendfüßler und Höhlenfischer und ein paar dieser weitaus gefährlicheren Monster leben auch meist in der Nähe einer Winzling-Kolonie, um diese zu verteidigen.

Auch wenn sie die übernatürliche Fähigkeit verloren haben, mit magischen Gegenständen, Glück oder mechanischen Dingen ihre Spielchen zu treiben, wie es ihre finsternen und gefährlicheren Verwandten, die Gremlins, können, sind sie doch in der Lage, mit Hilfe von Zaubertrick kleine magische Effekte hervorzurufen. Diese Tricks setzen sie ein, um ihre Feinde zu ärgern. Wenn er einem gefährlichen Gegner gegenüber steht, nutzt ein Winzling Unheil, um seinen Widersacher zu verhexen. Wenn er diese zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, quellen die Augen eines Winzlings widerlich vor.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Verbündete herbeizaubern Stufe 2

### Erdelementar, Klein

Diese wuchtige, vage humanoid erscheinende Kreatur aus Schlamm und Stein schießt aus der Erde empor. Von zwei leuchtenden Edelsteinaugen abgesehen, ist kein Gesicht erkennbar.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 96, HG 1

N Kleiner Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m  
Wahrnehmung +4

#### Verteidigung

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17  
(-1 GE, +1 Größe, +7 natürlich)

TP 13 (2W10+2)

REF -1, WIL +3, ZÄH +4

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und  
Schlaffeffekte

#### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf: Hieb +6 (1W6+4)

Besondere Angriffe: Erdherrschaft

#### Spielwerte

ST 16, GE 8, KO 13, IN 4, WE 11, CH 11

GAB +2; KMB +4; KMV 13

Talente: Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten: Heimlichkeit +7, Klettern +7, Schätzen +1,  
Wahrnehmung +4, Wissen (Die Ebenen) +1,  
Wissen (Gewölbekunde) +1

Sprachen Terral

#### Besondere Fähigkeiten

**Durch Erde gleiten (AF)** Ein grabender Erdelementar kann sich durch Fels, Erde oder fast jede andere Art von Untergrund, außer Metall, wie ein Fisch durch Wasser bewegen. Er kann sogar durch Lava schwimmen, wenn er gegen Feuerschaden geschützt ist. Ein Erdelementar hinterlässt dabei weder Loch oder Tunnel, noch eine Verwerfung oder sonst ein Zeichen seiner Anwesenheit. Wenn der Zauber Erde bewegen auf ein Gebiet ausgesprochen wird, in dem sich ein grabender Erdelementar befindet, so wird dieser 10 Meter zurück geschleudert und betäubt die Kreatur für eine Runde, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt.

**Erdherrschaft (AF)** Ein Erdelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

#### Lebensweise

Kleine Erdelementare sind 1,20m groß und 80 Pfund schwer.

Erdelementare sind stampfende, sture Wesen, die aus lebendem Stein oder Erde bestehen. Wenn sie vollkommen still stehen, sehen sie wie ein Steinhaufen oder ein kleiner Hügel aus.

Sobald sie allerdings in Aktion treten, kann ihr tatsächliches Aussehen sich durchaus unterscheiden, auch wenn die Spielwerte mit denen anderer Erdelementare derselben Größe identisch sind. Die meisten Erdelementare sehen wie irdische Tiere aus Stein, Erde oder sogar Kristall aus und haben glühende Edelsteine statt Augen. Größere Erdelementare haben oft das Aussehen felsiger Humanoider, deren aus Erde bestehende Körperstellen des Öfteren mit Pflanzen bedeckt sind

# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Feurelementar, Klein

Diese Kreatur sieht wie ein lebendes, bewegliches Feuer aus. Flammen züngeln hervor, stets auf der Suche nach etwas, das sie verbrennen können.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 98, HG 1

N Kleiner Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

RK 16, Berührung 13 auf dem falschen Fuß 14  
(+1 Ausweichen, +1 GE, +1 Größe, +3 natürlich)

TP 11 (2W10)

REF +4, WIL +0, ZÄH +3

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte, Feuer

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: Hieb +4 1W4 plus Verbrennen

Besondere Angriffe: Verbrennen (1W4, SG 11, *M304-bei erfolgreichem Nahkampf angriff zusätzlich Feuerschaden*)

### Spielwerte

ST 10, GE 13, KO 10, IN 4, WE 11, CH 11

GAB +2; KMB +1; KMV 13

Talente: Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +5, Einschüchtern +4, Entfesselungskunst +5, Klettern +4, Wahrnehmung +4, Wissen (Die Ebenen) +1

Sprachen Ignal

### Lebensweise

Kleine Feurelementare sind 1,20m groß und 1 Pfund schwer.

Feurelementare sind flinke, grausame Wesen aus lebenden Flammen. Sie genießen es, Kreaturen, die schwächer als sie selbst sind, zu erschrecken, und terrorisieren alle, die sie in Brand stecken können.

Feurelementare können nicht in Wasser oder andere nicht entzündliche Flüssigkeiten eintauchen. Ein Gewässer stellt für sie eine unüberwindliche Barriere dar, solange sie es nicht übertreten oder über es hinweg springen können oder das Wasser von einer entzündlichen Materie bedeckt ist (wie etwa einem Ölteppich).

Das Aussehen von Feurelementaren variiert – meist aber manifestieren sie sich als windende Schlangenformen, die aus Rauch und Flammen bestehen. Manche Feurelementare nehmen aber auch Gestalten an, die an Menschen, Dämonen oder andere Monster erinnern, um den Schrecken, der ihr plötzliches Auftauchen verursacht, noch zu steigern. Die erkennbaren Konturen eines Feurelementars bestehen aus dunkleren Flammen oder verfestigtem Rauch sowie aus Asche oder Schlacke.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Luftelementar, Klein

Diese wolkenähnliche Kreatur hat dunkle Höhlen, die an Augen erinnern, und einen Mund. Ein heulender Wind verleiht ihr ominöse Formen.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 100, HG 1

N Kleiner Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14  
(+3 GE, +1 Größe, +3 natürlich)

TP 13 (2W10+2)

REF +6, WIL +0, ZÄH +4

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlafeffekte

Verteidigungsfähigkeiten: Luftherrschaft

### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf: Hieb +6 (1W4+1)

Besondere Angriffe: Wirbelwind (SG 12, 3-6m)

### Spielwerte

ST 12, GE 17, KO 12, IN 4, WE 11, CH 11

GAB +2; KMB +2; KMV 15

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +7, Entfesselungskunst +7, Fliegen +17, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +4, Wissen (Die Ebenen) +1

Sprachen Aural

### Besondere Fähigkeiten

**Luftherrschaft (AF)** Fliegende Kreaturen erleiden –1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Luftelementare.

**Wirbelwind (ÜF)** Der Elementar kann sich für 1 Runde in einen Wirbelwind. Der Wirbelwind hat am Boden immer 1,50 m Durchmesser, seine Höhe ist 3-6m. Der Durchmesser des Wirbelwinds an seiner Spitze beträgt immer die Hälfte seiner Höhe. Der Elementar entscheidet über die genaue Höhe, die aber mindestens 3 m betragen muss. Als Wirbelwind provoziert er keine Gelegenheitsangriffe. Das gilt sogar dann, wenn er das Feld betritt, welches eine andere Kreatur einnimmt. Andere Kreaturen können in dem Wirbelwind gefangen werden, wenn sie ihn berühren, betreten oder wenn der Wirbelwind sich in oder durch die Angriffsfläche der Kreatur bewegt.

Als Wirbelwind kann er keine normalen Angriffe ausführen und kein Gebiet um sich herum bedrohen. Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Wirbelwind sind, können Schaden erleiden, wenn sie in dem Wirbelwind gefangen werden (1w4+1) und vielleicht sogar in die Luft gehoben werden. Wenn eine Kreatur in Kontakt mit dem Wirbelwind kommt, muss sie einen Reflexwurf bestehen (SG 12). Bei einem Misserfolg erleidet sie 1w4+1 Schaden. Auch muss sie einen zweiten Reflexwurf bestehen, um nicht aufgehoben und von dem mächtigen Wind festgehalten

zu werden, und in jeder Runde automatisch den angezeigten Schaden zu erleiden. Kreaturen, die fliegen können, dürfen in jeder Runde einen Reflexwurf ablegen, um dem Wirbelwind zu entkommen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur zwar noch den Schaden für diese Runde, darf dann aber den Wirbelwind verlassen. In dem Wirbelwind gefangene Kreaturen können sich nur mit dem Wirbelwind mitbewegen oder ihm mit ihrer Bewegung zu entkommen versuchen. Ansonsten können sie zwar normal handeln, müssen aber einen Konzentrationswurf bestehen (SG 15 + Grad des Zaubers), um einen Zauber zu wirken. Solange sie in dem Wirbelwind gefangen sind, erhalten sie einen Malus von –4 auf ihre Geschicklichkeit und einen Malus von –2 auf ihre Angriffswürfe. Im Wirbelwind können nur so viele Kreaturen gleichzeitig gefangen sein, wie in sein Volumen hineinpassen. Mit einer Freien Aktion kann der Wirbelwind jede Kreatur, die er mit sich trägt, nach Belieben ausstoßen und sie in seiner Angriffsfläche absetzen.

Wenn die Basis des Wirbelwinds den Boden berührt, verursacht sie damit eine umherwirbelnde Staubwolke. Die Wolke ist um Der Elementar zentriert und hat einen Durchmesser in Höhe der halben Wirbelwindhöhe. Die Wolke verhindert jede Form der Sicht (auch der Dunkelsicht) über 1,50 m Entfernung hinaus. Kreaturen, die 1,50 m von dem Wirbelwind entfernt sind, besitzen Tarnung, alle weiter entfernten Kreaturen besitzen vollständige Tarnung. Wesen, die in der Staubwolke gefangen sind, müssen einen Konzentrationswurf bestehen, um einen Zauber zu wirken (SG 15 + Grad des Zaubers).

### Lebensweise

Kleine Luftelementare sind 1,20m groß und 1 Pfund schwer.

Luftelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen, die aus lebendiger Luft bestehen. Sie sind primitiv und territorial und hassen es, beschworen zu werden oder die Wünsche Sterblicher erfüllen zu müssen. Sie verbringen ihre Zeit viel lieber auf der Ebene der Luft, wo sie durch die endlos weiten Himmel streifen.

Auch wenn alle Luftelementare von ähnlicher Größe identische Spielwerte haben, kann sich das Aussehen von Individuum zu Individuum unterscheiden. Bei dem einen könnte es sich um einen belebten Wirbel aus Wind und Rauch handeln, während ein anderer wie eine vogelähnliche Kreatur aus Rauch aussieht, die glühende Augen und Wind statt Flügel besitzt.

Luftelementare ziehen es vor, fliegende oder sonst wie in der Luft befindliche Ziele anzugreifen. Zum einen liegt dies an ihren meisterlichen Flugkünsten, wodurch sie einen Vorteil genießen, zum anderen daran, dass sie sich nicht mit dem Gedanken anfreunden können, die Erde berühren zu müssen. Luftimelementare können sich auch unter Wasser bewegen. Doch obwohl sie sich als elementare Wesen nicht der Gefahr aussetzen zu ertrinken, besitzen sie dennoch keine Ränge in Schwimmen und verlieren einen Großteil ihrer Geschwindigkeit und Beweglichkeit, wenn sie unter Wasser sind.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Wasserelementar, Klein

Diese durchsichtige Kreatur wechselt zwischen der Gestalt einer sich drehenden Wassersäule und der einer brandenden Welle.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 102, HG 1

N Kleiner Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17  
(+1 Größe, +6 natürlich)TP 13 (2W10+2)

REF +3, WIL +0, ZÄH +4

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte

### Angriff

Nahkampf: Hieb +5 (1W6+3)

Besondere Angriffe: Löschen, Wasserherrschaft, Strudel (SG 13)

### Spielwerte

GAB +2; KMB +3; KMV 13

Talente: Heftiger Angriff

Fertigkeiten: Akrobatik +4, Entfesselungskunst +4, Heimlichkeit +8, Schwimmen +14, Wahrnehmung +4, Wissen (Die Ebenen) +1

Sprachen Aqual

### Besondere Fähigkeiten

**Löschen (AF)** Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größenkategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber Magie bannen zu ersticken (die Zauberstufe entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Elementars).

**Strudel (ÜF)** Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden (SG13, 3-6m). Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Luftelementars. Jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und kann dieses nicht verlassen.

**Wasserherrschaft (AF)** Ein Wasserelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Kleine Wasserelementare sind 1,20m groß und 34 Pfund schwer.

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Wesen, die aus lebendem Süß- oder Salzwasser bestehen. Sie ziehen es vor, sich zu verstecken oder Gegner ins Wasser zu ziehen, um dadurch einen Vorteil zu gewinnen. Wie alle anderen Elementare haben auch Wasserelementare ihre ganz eigenen Gestalten und ein einzigartiges Aussehen. Die meisten erscheinen als wellenähnliche Kreaturen mit vage humanoiden Gesichtern und kleinen „Wellenarmen“ an den Seiten. Eine andere typische Gestalt ist die von aquatischen Kreaturen wie Haien oder Oktopoden, die jedoch vollständig aus Wasser bestehen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Goblinhund

Dieses rüdische Hundewesen hat eine flache Schnauze, kleine Knopfaugen und hervorstehende Zähne, ähnlich denen einer Ratte, die groteske Ausmaße annehmen.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 129, HG 1

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +1

### Verteidigung

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 natürlich)

TP 9 (1W8+5)

REF +4, WIL +1, ZÄH +4

Immunitäten: Krankheiten

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: Biss +2 (1W6+3 plus allergische Reaktion)

### Spielwerte

ST 15, GE 14, KO 15, IN 2, WE 12, CH 8

GAB +0; KMB +2; KMV 14

Talente: Abhärtung

Fertigkeiten: Heimlichkeit +6

### Besondere Fähigkeiten

**Allergische Reaktion (AF)** Die Hautschuppen eines Goblinhundes verursachen bei allen Kreaturen (ausgenommen Goblinoide) einen reizenden Ausschlag. Wird ein Nicht-Goblinoid vom Biss eines Goblinhundes getroffen, verursacht ein Gegner bei der Kreatur mit einem natürlichen oder unbewaffneten Angriff Schaden, oder kommt auf andere Weise mit ihr in Kontakt (Reiten, Ringkampf usw.), muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 12 gelingen. Bei einem Fehlschlag bildet sich beim Opfer ein Ausschlag, der für 1 Tag (mehrfache allergische Ansteckungen verlängern dies nicht) einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit und Charisma verursacht. Magische Heilung oder Krankheiten kurieren beenden den Effekt augenblicklich. Dies ist eine Krankheit und der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

### Lebensweise

Ein Goblinhund ist 1,50 m lang und wiegt nur 75 Pfund.

Goblinhunde sind hässlich, feige, übel gelaunt und stinken. Goblinhunde sind ständig damit beschäftigt sich zu kratzen, da fast die gesamte Spezies von einer Krätze befallen ist, die durch Schuppen noch verstärkt wird. Selbst der gesündeste Goblinhund sieht krank und ausgehungert aus.

Gerät eine Kreatur in Kontakt mit dem krankheitsbefallenen, räudigen Fell eines Goblinhunds, bricht bei den meisten eine Nesselsucht aus, auch „Goblinflechte“ genannt. Trotz ihrer Hautprobleme sind Goblinhunde extrem resistent gegen Krankheiten. Goblinhunde fressen alles, was sie kauen können, also auch alles, was von Wesen mit feinerem Gaumen weggeworfen wurde.

## Hyäne

Die Hyäne hat ein zotteliges, beiges Fell mit schwarzen und braunen Streifen.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 154, HG 1

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +7

### Verteidigung

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

TP 13 (2W8+4)

REF +5, WIL +1, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: Biss +3 1W6+3 plus Zu-Fall-bringen (*M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff*)

### Spielwerte

ST 14, GE 15, KO 15, IN 2, WE 13, CH 6

GAB +1; KMB +2; KMV 15

Talente: Wachsamkeit Fertigkeiten: Heimlichkeit +6 (+10 in hohem Gras), Wahrnehmung +7

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4 in hohem Gras

### Lebensweise

Hyänen jagen im Rudel und sind vor allem für ihre Schläue berüchtigt, wie auch für ihre verstörenden, an ein Lachen erinnernden Schreie.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Oktopus

Acht Tentakel, alle besetzt mit zahllosen Saugnäpfen, recken sich aus dem fassartigen Körper dieser großäugigen Kreatur.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 203, HG 1

N Kleines Tier (aquatisch)

INI +3; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +1

### Verteidigung

RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12  
(+3 GE, +1 Größe, +1 natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +6, WIL +1, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten: Tintenwolke

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 6 m, Wasserstoß 60 m

Nahkampf: Biss +5 (1W3+1 plus Gift), Tentakel +3

Ergreifen (*M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

### Spielwerte

ST 12, GE 17, KO 14, IN 2, WE 13, CH 3

GAB +1; KMB +1 (+5 Ringkampf); KMV 14 (kann nicht Zu-Fall- gebracht werden)

Talente: Mehrfachangriff, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Entfesselungskunst +13, Heimlichkeit +20, Schwimmen +9

Volksmodifikatoren: Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +8

### Besondere Fähigkeiten

#### Gift (AF) Biss – Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit SG 13

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1 ST

Heilung 1 Rettungswurf

**Tintenwolke (AF)** Ein Oktopus kann als Volle Aktion eine Kugel voller Tinte mit einem Radius von 3 m ausstoßen. Die Tinte gewährt vollständige Tarnung und bleibt eine Minute bestehen.

**Wasserstoß (AF)** Ein Oktopus kann sich im Rahmen einer Vollen Aktion mit einem gewaltigen Ausstoß von Wasser einmal pro Runde bis zu 60 m rückwärts bewegen. Während des Wasserstoßes fortbewegt, kann sich der Oktopus nur in einer geraden Linie fortbewegen. Dabei provoziert er keine Gelegenheitsangriffe.

### Lebensweise

Der Oktopus ist ein schlaues Tier, das komplexe Taktiken einsetzen kann, um Beute zu fangen.

## Pferd

Das stolze Pferd galoppiert mit einer fließenden Eleganz über die Wiese, der Wind zerrt an seinem lose sitzenden Panzer.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 207, HG 1

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +6

### Verteidigung

RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 9  
(+2 GE, –1 Größe) TP 15 (2W8+6)

REF +5, WIL +1, ZÄH +6

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: 2 Hufe –2 (1W4+1)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 16, GE 14, KO 17, IN 2, WE 13, CH 7

GAB +1; KMB +5; KMV 17 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Rennen

Fertigkeiten: Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften: Zahm

### Besondere Fähigkeiten

**Zahm (AF)** Pferdehufe werden als sekundäre Angriffe gewertet, solange das Tier nicht speziell für den Kampf ausgebildet wurde (siehe dazu die Fertigkeit Mit Tieren umgehen auf S. 101 im Pathfinder Grundregelwerk).

### Lebensweise

Pferde haben eine Schulterhöhe von 1,50 m bis 1,80 m und wiegen zwischen 1.000 und 1.500 Pfund.

Die oben angegebenen Werte gelten für ein typisches Reitpferd, manchmal auch „leichtes Pferd“ genannt.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Riesenameise, Arbeiter

Eine dünne, sechsbeinige Ameise, so groß wie ein Pony, hat sich aufgerichtet. Ihre riesigen Mandibeln klicken.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 12, HG 1

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn

Wahrnehmung +5

### Verteidigung

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15

(+5 natürlich) TP 18 (2W8+9)

REF +0, WIL +1, ZÄH +6

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m, Klettern 6 m

Nahkampf: Biss +3 (1W6+2)

### Spielwerte

ST 14, GE 10, KO 17, IN –, WE 13, CH 11

GAB +1; KMB +3 (+7 Ringkampf)

KMV 13 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Abhärtung Fertigkeiten: Klettern +10,

Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5

Volksmodifikatoren: Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

### Lebensweise

Riesenameisen sind so fleißig wie ihre normal großen Verwandten. In ihren Bauten leben zwar nicht Tausende von Exemplaren, ihre erhöhte Größe macht dies jedoch mehr als wett.

## Riesenfrosch

Dieses Wesen sieht wie ein normaler Frosch aus und hat eine feuchte, gefleckte schwarzgrüne Haut, wächst aber zu wahrhaft monströser Größe an.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 118, HG 1

N Mittelgroßes Tier

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +3

### Verteidigung

RK 12, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 11

(+1 GE, +1 natürlich)

TP 15 (2W8+6)

REF +6, WIL –1, ZÄH +6

### Angriff

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+2 plus Ergreifen *M299-*

*Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*) oder Zunge +3 Berührung (Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m

Reichweite 1,50 m (4,50 m mit Zunge)

Besondere Angriffe: Verschlängen (*1W4 Wuchtschaden, RK 10, 1 TP*), Ziehen (*Zunge, 1,50 m*)

### Spielwerte

ST 15, GE 13, KO 16, IN 1, WE 8, CH 6

GAB +1; KMB +3 (Ringkampf +7)

KMV 14 (18 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +13), Heimlichkeit +5, Schwimmen +10, Wahrnehmung +3

Volksmodifikatoren Akrobatik +4 (Springen +8), Heimlichkeit +4

### Besondere Fähigkeiten

**Zunge (AF)** Die Zunge eines Riesenfroschs ist ein Primärangriff, der die dreifache Reichweite seines normalen Angriffs besitzt (4,50 m bei einem mittelgroßen Riesenfrosch). Die Zunge selbst verursacht bei einem Treffer nicht-tödlichen Schaden, kann aber dazu eingesetzt werden, den Gegner zu ergreifen. Der Riesenfrosch selbst befindet sich nicht im Ringkampf, wenn er seine Zunge auf diese Art einsetzt.

### Lebensweise

Sie sind 1,80 m lang und wiegen 200 Pfund.

Riesenfrosche haben messerscharfe Zähne in ihren Mäulern.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Riesenspinne

Eine Spinne, so groß wie ein Mensch, krabbelt lautlos aus den Tiefen ihres tunnelförmigen Netzes hervor.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 244, HG 1

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m  
Wahrnehmung +4 (+8 in Netzen)

### Verteidigung

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11  
(+3 GE, +1 natürlich)

TP 16 (3W8+3)

REF +4, WIL +1, ZÄH +4

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf: Biss +2 (1W6 plus Gift)

Besondere Angriffe: Spinnennetz (Fernkampf: +5, SG 12,  
TP 2 *M303-3-15m Entfesseln/Stärke 10+1/2TW+KOMod*)

### Spielwerte

ST 11, GE 7, KO 12, IN -, WE 10, CH 2

GAB +2; KMB +2; KMV 15 (27 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten: Heimlichkeit +7 (+11 in Netzen), Klettern +16,  
Wahrnehmung +4 (+8 in Netzen)

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4 (+8 in Netzen),  
Klettern +16, Wahrnehmung +4 (+8 in Netzen)

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Biss – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit SG 14

Frequenz 4 Runden lang 1/Runde

Effekt 1W2 Stärkeschaden

Heilung 1 Rettungswurf.

### Lebensweise

Die hier abgedruckten Spielwerte gelten für Netze webende Spinnen. Aktiv jagende Spinnen verlieren ihre Fähigkeit Spinnennetz, erhalten aber einen Volksmodifikator von +8 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik. Alle Riesenspinnen erhalten einen Volksbonus von +2 auf den SG für Rettungswürfe gegen Gift.

## Tintenfisch

Dieser schlanke, rote Tintenfisch schießt geschwind durchs Wasser. Über den Tentakeln des Wesens liegen zwei große, starrende Augen.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 262, HG 1

N Mittelgroßes Tier (aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +7

### Verteidigung

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11  
(+2 GE, +1 natürlich)

TP 13 (3W8)

REF +7, WIL +2, ZÄH +2

Verteidigungsfähigkeiten: Tintenwolke (1,50 m Radius)

### Angriff

Bewegungsrate: Schwimmen 18 m, Wasserstoß 72m

Nahkampf: Biss +4 1W3+2, Tentakel +2 1W4+1 plus

Ergreifen (*M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

### Spielwerte

ST 15, GE 15, KO 11, IN 2, WE 12, CH 2

GAB +2; KMB +4 (Ringkampf +8); KMV 16

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Mehrfachangriff,  
Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Schwimmen +10, Wahrnehmung +7

### Besondere Fähigkeiten

**Tintenwolke (AF)** Tintenfische können unter Wasser mit einer Freien Aktion pro Minute eine Tintenwolke mit einem Radius von 1,50 m ausstoßen. Diese Wolke gewährt ihnen vollständige Tarnung und bleibt 1 Minute lang bestehen.

**Wasserstoß (AF)** Tintenfische können mit einer Vollen Aktion einen Wasserstrahl ausstoßen, der sie sich in einer geraden Linie rückwärts bewegen lässt. Sie provozieren mit dieser Aktion keine Gelegenheitsangriffe.

### Lebensweise

Tintenfische sind aggressive Raubtiere, die nur wenig fürchten und nur allzu bereit sind, Beute anzugreifen, die viel größer ist als sie selbst.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 2

## Wolf

Dieses kräftige Hundewesen belauert seine Beute mit stechenden gelben Augen. Es leckt sich mit der Zunge über seine scharfen weißen Zähne.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 278, HG 1

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12

(+2 GE, +2 natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +5, WIL +1, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: Biss +2 1W6+1 plus Zu-Fall-bringen (*M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff*)

### Spielwerte

ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

GAB +1; KMB +2; KMV 14 (18 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1

(+5 Verfolgen mit Geruchssinn), Wahrnehmung +8

Volksmodifikatoren: Überlebenskunst +4 auf Verfolgen mit Geruchssinn

### Lebensweise

Ein Wolf hat eine Schulterhöhe von 75 cm bis 90 cm und wiegt zwischen 45 und 150 Pfund. Die Weibchen sind etwas kleiner als die Männchen

Die dicken Pfoten eines Wolfs besitzen kleine Häutchen zwischen den Zehen, damit das Tier leichter über Schnee laufen kann. Sein Fell ist dicht und wasserabweisend und reicht von grauen über braune bis hin zu schwarzen Färbungen im Falle mancher Arten. Die Pfoten sind darüber hinaus auch noch mit Duftdrüsen versehen, welche die Spur des Wolfs markieren. Dies hilft ihm dabei, sich zurechtzufinden und anderen Mitgliedern seines Rudels mitzuteilen, wo er hingeht.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Verbündete herbeizaubern Stufe 3

### Auerochse (Herdentier)

Dieser große, gehörnte Bulle hat ein dreckiges schwarzes Fell und ein aggressives Temperament. Seine Hörner sind breit und scharf.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 148, HG 2

N Großes Tier

INI +0; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +9

#### Verteidigung

RK 13, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 13

(-1 Größe, +4 natürlich)

TP 22 (3W8+9)

REF +3, WIL +1, ZÄH +6

#### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Durchbohren +7 (1W8+9)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Stampede, Trampeln 2W6+9, SG 17  
(M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen)

#### Spielwerte

ST 23, GE 10, KO 17, IN 2, WE 11, CH 4

GAB +2; KMB +9; KMV 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +9

#### Besondere Fähigkeiten

**Stampede (AF)** Drei oder mehr Kreaturen mit dieser Fähigkeit führen einen Trampelangriff aus, während sie sich in zueinander angrenzenden Feldern befinden. Während einer Stampede können die Kreaturen jene Feinde angreifen, die ihrer Größenkategorie oder kleiner entsprechen. Der SG des Trampelangriffs erhöht sich um +2.

#### Lebensweise

Auerochsen sind große Herdentiere, die domestiziertem Vieh ähneln.

### Gepard (ab 3. Auflage)

Diese große, schlanke Katze hat goldenes Fell, das mit schwarzen Flecken übersät ist. Ihre langen, kräftigen Läufe sind ganz offensichtlich in der Lage, große Geschwindigkeit aufzubauen.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 160, HG 2

N Mitttelgroßes Tier

INI +8; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +5

#### Verteidigung

RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11

(+4 GE, +1 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +7, WIL +2, ZÄH +5

#### Angriff

Bewegungsrate 15 m; Sprinten

Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen (M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff))

2 Klauen +6 (1W3+3)

#### Spielwerte

ST 17, GE 19, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6

GAB +2; KMB +5; KMV 19 (+23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +8,

Heimlichkeit +8 (+12 in hohem Gras), Wahrnehmung +5

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4 (in hohem Gras)

#### Besondere Fähigkeiten

**Sprinten (AF)** Ein Gepard kann einmal in der Stunde, bei einem Sturmangriff das 10fache seiner Bewegungsrate (150 m) erreichen.

#### Lebensweise

Ein ausgewachsener Gepard ist 1,35 m lang und wiegt 140 Pfund.

Der Gepard ist ein schnelles und tödliches Raubtier, das sich mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegen und ahnungslose Beute, die Hunderte von Metern entfernt steht, niederreißen kann. Die Großkatze meidet Gebiete, die von dichtem und wirrem Unterholz bewachsen sind, versteht sich jedoch besonders gut darauf, sich im hohen Gras auf die Lauer zu legen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Gorilla (Menschenaffe)

Unter der dicken Stirn des großen Affen blinzeln riesige, tief liegende Augen hervor, während er sich auf Beinen und Fingerknöcheln vorwärts wagt.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 182, HG 2

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12  
(+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +5, WIL +2, ZÄH +7

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf: 2 Hiebe +3 (1W6+2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

### Spielwerte

ST 15, GE 15, KO 14, IN 2, WE 12, CH 7

GAB +2; KMB +6; KMV 18

Talente: Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit

Fertigkeiten: Akrobatik +6, Klettern +14, Wahrnehmung +8

### Lebensweise

Ein ausgewachsener männlicher Menschenaffe ist 2,40 m groß und wiegt bis zu 400 Pfund.

Gorillas stellen normalerweise erst einmal ihre Stärke zur Schau, bevor sie wirklich angreifen. Sie trommeln sich auf die Brust, stampfen herum und brüllen laut. Gegner, die ob dieser Zurschaustellung immer noch nicht fliehen, werden angegriffen. Gruppen von Menschenaffen kämpfen im Blutausch zusammen und reißen Gegner mit Händen und Zähnen in Stücke.

## Hai

Die Rückenflosse dieses blauen Hais schneidet durchs Wasser. Seine schwarzen Augen rollen und in seinem offenen Schlund sind unzählige Zähne zu sehen.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 143, HG 2

N Großes Tier (aquatisch)

INI +5; Sinne Blindgefühl 9 m, Scharfe Sinne  
Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13  
(+1 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 22 (4W8+4)

REF +5, WIL +2, ZÄH +7

### Angriff

Bewegungsrate: Schwimmen 18 m

Nahkampf: Biss +5 (1W8+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 17, GE 12, KO 13, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +3; KMB +7; KMV 18

Talente: Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Schwimmen +11, Wahrnehmung +8

### Besondere Fähigkeiten

**Scharfe Sinne (AF)** Ein Hai kann unter Wasser andere Wesen mit seinem Geruchssinn in einem Umkreis von 54 m Radius wahrnehmen. Außerdem kann er bis zu einer Reichweite von 2 km Blut im Wasser entdecken

### Lebensweise

Der hier vorgestellte Hai ist ein 3 m langer, 300 Pfund schwerer blauer Hai

Der Hai ist eine unersättliche Fressmaschine, eine Kreatur, die sich über Tausende von Jahren zu einem perfekten Jäger entwickelt hat. Er hat sich eine Sonderstellung in den Legenden der meisten seefahrenden Völker erarbeitet, die ihn für einen Teufel, ein Monster oder gar den Zorn der Götter halten.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Krokodil

Das Reptil schießt mit schockierender Geschwindigkeit aus dem ruhigen Wasser. Sein Maul zu einem Brüllen geöffnet, schlägt es mit seinem mächtigen Schwanz um sich.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 164, HG 2

N Großes Tier

INI +1; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13  
(+1 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 22 (3W8+9)

REF +4, WIL +2, ZÄH +6

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 9 m; Sprint

Nahkampf: Biss +5 (1W8+4 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*) und Schwanzschlag +0 (1W12+2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Todesrolle (1W8+6 plus Zu-Fall-bringen *M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff*)

### Spielwerte

ST 19, GE 12, KO 17, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +2; KMB +7 (+11 Ringkampf); KMV 18  
(22 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Fertigungsfokus (Heimlichkeit, Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Heimlichkeit +5 (+13 im Wasser),  
Schwimmen +12, Wahrnehmung +8

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +8 (im Wasser)

Besondere Eigenschaften: Luft anhalten

### Besondere Fähigkeiten

**Luft anhalten (AF)** Ein Krokodil kann die Luft für eine Anzahl von Runden anhalten, die dem vierfachen seines Konstitutionswerts entspricht, bevor es beginnt zu ertrinken.

**Sprint (AF)** Ein Krokodil kann einmal in der Minute seine Bewegungsrate: auf Land für eine Runde auf 12 m erhöhen.

**Todesrolle (AF)** Wenn ein Krokodil einen Gegner seiner Größenkategorie oder kleiner in den Ringkampf verwickelt hat, kann es mit einem erfolgreichen Ringkampfangriff eine Todesrolle ausführen. Das Tier klammert sich an seinen Gegner, zieht seine Beine an den Rumpf und beginnt herumzurollen, wobei es an seinem Opfer reißt. Dieses erleidet den Bisschaden des Krokodils und wird zu Boden geworfen. Ist das Krokodil bei dem Versuch erfolgreich, bleibt es im Ringkampf.

### Lebensweise

Ein typisches Krokodil ist 4,20 m lang und wiegt 1.400 Pfund. Krokodile sind urzeitliche Reptilien, die in Sümpfen oder an Flussufern leben.

## Leopard

Bei jedem anmutigen Schritt erblickt man das Spiel gestählter Muskeln unter dem gefleckten Fell des Leoparden.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 160, HG 2

N Mittelmäßiges Tier

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +5

### Verteidigung

RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11  
(+4 GE, +1 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +7, WIL +2, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf: Biss +6 (1W6+3 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
2 Klauen +6 (1W3+3)

Besondere Angriffe: Anspringen *M298-bei Sturmangriff vollen Angriff*, Krallen (2 Klauen +6, 1W3+3)

### Spielwerte

ST 16, GE 19, KO 15, IN 2, WE 13, CH 6

GAB +2; KMB +5 (+9 Ringkampf)

KMV 19 (+23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Fertigungsfokus (Heimlichkeit), Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +8, Heimlichkeit +11  
(+15 in Unterholz), Klettern +11, Wahrnehmung +5

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4 (in Unterholz)

### Lebensweise

Gesunde Leoparden, die keinen Hunger haben und sich nicht bedroht fühlen, sind gegenüber Humanoiden normalerweise nicht aggressiv. Man kann sich ihnen relativ weit nähern, ohne eine feindselige Reaktion zu provozieren. Ein Leopard jedoch, der sich an den Grenzen einer humanoiden Zivilisation niedergelassen hat, kann ganz schnell und leicht zu einem gefährlichen Raubtier werden.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Riesenameise, Soldat

Eine dünne, sechsbeinige Ameise, so groß wie ein Pony, hat sich aufgerichtet. Ihre Mandibel klicken und von ihrem Stachel tropft Gift.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 12, HG 2

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn  
Wahrnehmung +5

### Verteidigung

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15  
(+5 natürlich)

TP 18 (2W8+9)

REF +0, WIL +1, ZÄH +6

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m, Klettern 6 m

Nahkampf: Biss +3 (1W6+2 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
Stachel +3 (1W4+2 plus Gift)

### Spielwerte

ST 14, GE 10, KO 17, IN –, WE 13, CH 11

GAB +1; KMB +3 (+7 Ringkampf)

KMV 13 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Abhärtung

Fertigkeiten: Klettern +10, Überlebenskunst +5,  
Wahrnehmung +5

Volksmodifikatoren: Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Stachel – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit SG 12

Frequenz 1/Runde für 4 Runden

Effekt 1W2 Stärke

Heilung 1 Rettungswurf

### Lebensweise

Riesenameisen sind so fleißig wie ihre normal großen Verwandten. In ihren Bauten leben zwar nicht Tausende von Exemplaren, ihre erhöhte Größe macht dies jedoch mehr als wett.

## Riesenkrabbe

Die klobige, gepanzerte Krabbe ist so groß wie ein Zwerg. Ihre riesigen Scheren winken bedrohlich.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 162, HG 2

N Mittelgroßes Ungeziefer (Aquatisch)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15  
(+1 GE, +5 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +2, WIL +1, ZÄH +5

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Klauen +4 (1W4+2 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

Besondere Angriffe Würgen (1W4+2)

### Spielwerte

ST 15, GE 13, KO 14, IN –, WE 10, CH 2

GAB +2; KMB +4 (+8 Ringkampf)

KMV 15 (27 gegen Zu-Fall- bringen)

Fertigkeiten Schwimmen +10, Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Wasserabhängig

### Besondere Fähigkeiten

**Wasserabhängig (AF)** Riesenkrabben können 1 Stunde pro Konstitutionspunkt außerhalb des Wassers überleben. Wenn diese Zeitspanne überschritten wird, riskieren sie zu ersticken, genauso als würden sie ertrinken.

### Lebensweise

Die Färbung ihrer harten Exoskelette hängt von der jeweiligen Unterart ab und verändert sich je nach Art der Nahrung.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Schimpanse (nur bis 2. Auflage)

Unter der dicken Stirn des großen Affen blinzeln riesige, tief liegende Augen hervor, während er sich auf Beinen und Fingerknöcheln vorwärts wälzt.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 182, HG 1

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11  
(+2 GE, +1 natürlich)

TP 15 (3W8+2)

REF +5, WIL +2, ZÄH +7

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf: 2 Hiebe +3 (1W4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

### Spielwerte

ST 11, GE 19, KO 10, IN 2, WE 12, CH 7

GAB +2; KMB +6; KMV 18

Talente: Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit

Fertigkeiten: Akrobatik +8, Klettern +12, Wahrnehmung +8

### Lebensweise

Ein ausgewachsener, stehender männlicher Schimpanse ist 1,7 m groß und wiegt bis zu 140 Pfund.

## Schreckensfledermaus

Diese gigantische, pelzige Fledermaus ist fast so groß wie ein Ochse. Sie hat dunkle, ledrige Flügel, deren Spannweite größer ist als die ausgestreckten Arme zweier Männer.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 116, HG 2

N Großes Tier

INI +2; Sinne Blindgespür 12 m

Wahrnehmung +12 (+16 mit Blindgespür)

### Verteidigung

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12  
(+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 22 (4W8+4)

REF +6, WIL +3, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf: Bis +5 (1W8+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 17, GE 15, KO 13, IN 2, WE 14, CH 6

GAB +3; KMB +7; KMV 19

Talente: Versteht, Wachsamkeit

Fertigkeiten: Fliegen +9, Heimlichkeit +4,  
Wahrnehmung +12

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung beim Benutzen von  
Blindgespür +4

### Lebensweise

Die riesige Kreatur hat eine Flügelspannweite von 4,50 m und wiegt ungefähr 200 Pfund.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Vielfraß

Dieses gedrungene, muskulöse Säugetier ist etwa so groß wie ein Biber. Es knurrt und zeigt seine gelben Zähne.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 270, HG 2

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +10

### Verteidigung

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

TP 22 (3W8+9)

REF +5, WIL +2, ZÄH +5

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Graben 3 m, Klettern 3 m

Nahkampf: 2 Klauen +4 (1W6+2), Biss +4 (1W4+2)

Besondere Angriffe: Kampfrausch

### Spielwerte

ST 15, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +2; KMB +4; KMV 16 (20 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Abhärtung, Fertigungsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Klettern +10, Wahrnehmung +10

### Besondere Fähigkeiten

**Kampfrausch (AF)** Ein Vielfraß, welches im Kampf verwundet wird, verfällt bei seinem nächsten Zug in einen Kampfrausch, bei dem es wild um sich beißt und krallt, bis es selbst oder der Gegner tot ist. Während dieser Zeit erhält es einen Bonus von +4 auf seinen Stärke- und Konstitutionswert, erleidet aber auch einen Malus von -2 auf seine RK. Die Kreatur kann ihren Kampfrausch nicht willentlich beenden.

### Lebensweise

Vielfraße sind furchteinflößende Gegner, die in einen Blutausch verfallen, wenn man sie verwundet. Außerdem verströmen sie einen starken, unangenehmen Moschusduft, wenn sie wütend sind.

Vielfraße haben einen kräftigen Kiefer, muskulöse Beine und ein dickes Fell. Für ihre Größe sind sie erstaunlich stark. Sie sind furchtlose Kämpfer und werfen sich mit aller Macht auf ihre Gegner, während sie mit ihren Klauen zuschlagen und wild um sich beißen.

## Waran (Riesenechse)

Diese Echse hat strahlende Augen und ist größer als ein Pferd. Sie zischt verärgert und stellt einen bunten Kragen auf, der an ihrem Hals wächst.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 91, HG 2

N Großes Tier

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 59 (7W8+28)

REF +8, WIL +4, ZÄH +11

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf: Biss +9 (2W6+5), Schwanzschlag +4 (1W8+2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Einschüchternder Sturmangriff

### Spielwerte

ST 21, GE 13, KO 19, IN 2, WE 14, CH 10

GAB +5; KMB +11; KMV 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Heimlichkeit +8, Klettern +13, Wahrnehmung +11

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4

### Besondere Fähigkeiten

**Einschüchternder Sturmangriff (AF)** Führt eine Kragenechse einen Sturmangriff aus, zischt sie grimmig, stellt ihren Kragen auf und sprintet auf zwei Beinen vorwärts, wodurch sich ihre Bewegungsrate: in dieser Runde auf 15 m erhöht. Zusätzlich zu den üblichen Effekten eines Sturmangriffs muss dem Opfer ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen, oder es ist für 1W6 Runden erschüttert (-2 TW/RW/FW/AtW). Dies ist ein Furchteffekt und der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

### Lebensweise

Diese Echse ist ein wahrer Riese – ein Spitzenraubtier, das in tropischen Regionen lebt.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Wildschwein

Die kleinen, blutunterlaufenen Augen dieser schlecht gelaunten Bestie funkeln wütend über seinem mit scharfen Hauern versehenen Maul.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 276, HG 2

N Mittelgroßes Tier

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +6

### Verteidigung

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+4 natürlich) TP 18 (2W8+9)

REF +3, WIL +1, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten: Wildheit (*M305->0 TP: bei Bewusstsein, kampffähig, schwankend, -1TP/Rd*)

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Durchbohren +4 (1W8+4)

### Spielwerte

ST 17, GE 10, KO 17, IN 2, WE 13, CH 4

GAB +1; KMB +4; KMV 14

Talente: Abhärtung

Fertigkeiten: Wahrnehmung +6

### Lebensweise

Ein Wildschwein ist 1,20 m lang und wiegt 200 Pfund.

Wildschweine sind sehr viel grantiger und gefährlicher als ihre domestizierten Verwandten.

## Würgeschlange

Diese große Schlange hat einen dicken, muskulösen Körper, der von dunkelgrünen Schuppen bedeckt ist und dunkelbraune Streifen hat.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 229, HG 2

N Mittelgroßes Tier

INI +3; Sinne Geruchssinn

Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +6, WIL +2, ZÄH +4

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf: Biss +5 (1W4+4 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

Besondere Angriffe: Würgen (1W4+4, *M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden)*): Wurf: Ringkampf)

### Spielwerte

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

GAB +2; KMB +5 (Ringkampf +9); KMV 18 (kann nicht Zu-Fall- gebracht werden)

Talente: Abhärtung, Fertigungsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Akrobatik +15, Heimlichkeit +11, Klettern +11, Schwimmen +11, Wahrnehmung +12

Volksmodifikatoren: Akrobatik +8, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

### Lebensweise

Würgeschlangen, seien es nun im Dschungel lebende Pythons oder im Sumpf lebende Anakondas, gehören zu den tödlichsten Raubtieren der Tropen. Zum Glück sind sie eher passiv, wenn sie sich nicht gerade häuten oder besonders hungrig sind. Und doch fürchten viele Gesellschaften Schlangen und schreiben ihnen teuflische Eigenschaften zu.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 3

## Zitteraal

Dieser 1,80 m lange schlangenähnliche Fisch bewegt sich langsam. Von seinem Körper geht ab und an ein seltsamer, knatternder und knackender Laut aus.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 7, HG 2

N Kleines Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

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

TP 17 (2W8+8)

REF +5, WIL +0, ZÄH +7

Resistenzen: Elektrizität 10

### Angriff

Bewegungsrate: 1,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf: Biss +3 (1W6+1) und  
Schwanz –2 Berührung (1W6 Elektrizität)

### Spielwerte

ST 13, GE 14, KO 19, IN 1, WE 10, CH 6

GAB +1; KMB +1

KMV 13 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente: Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +10,  
Schwimmen +9, Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren: Entfesselungskunst +8

### Besondere Fähigkeiten

**Elektrizität (AF)** Ein Zitteraal erzeugt mit seinem Schwanz einen starken Schock Elektrizität, den er mit einem erfolgreichen Angriff auf Berührung anbringen kann. Bei einem kritischen Treffer muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen. Ansonsten ist es für 1W4 Runden betäubt. Der SG basiert auf Konstitution.

### Lebensweise

Ein Zitteraal ist 1,80 m lang und wiegt 45 Pfund.

Der Zitteraal ist ein seltsamer Fisch, der Luft statt Wasser atmet. Aber das ist noch nicht einmal das Merkwürdigste an ihm, denn er besitzt die Fähigkeit, starke Stromstöße zu erzeugen

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Verbündete herbeizaubern Stufe 4

### Bison (Herdentier)

Diese Kreatur hat kleine, nach oben gerichtete Hörner, ein zotteliges Fell und einen großen Buckel.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 148, HG 4

N Großes Tier

INI +0; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +8

#### Verteidigung

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17  
(-1 Größe, +8 natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +4, WIL +1, ZÄH +8

#### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Durchbohren +10 (2W6+12)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Stampede, Trampeln (2W6+12, SG 20  
*M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen*)

#### Spielwerte

ST 27, GE 10, KO 19, IN 2, WE 11, CH 4

GAB +3; KMB +12; KMV 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Heftiger Angriff, Verbesserte Ansturm

Fertigkeiten: Wahrnehmung +8

#### Besondere Fähigkeiten

**Stampede (AF)** Drei oder mehr Kreaturen mit dieser Fähigkeit führen einen Trampelangriff aus, während sie sich in zueinander angrenzenden Feldern befinden. Während einer Stampede können die Kreaturen jene Feinde angreifen, die ihrer Größenkategorie oder kleiner entsprechen.  
Der SG des Trampelangriffs erhöht sich um +2

#### Lebensweise

Bisons sind große Herdentiere. Sie können bis zu 3,60 m lang werden und haben eine Schulterhöhe von bis zu 2,10m. Ein durchschnittlicher Bison wiegt 2.200 Pfund.

Bisons sind viel weniger schreckhaft als ihre domestizierten Verwandten und um einiges aggressiver, wenn es darum geht, die Herde oder ihre Jungen zu verteidigen.

### Deinonychus

Dieser bunte Dinosaurier strahlt eine gefährliche Wildheit aus. Jede seiner Klauen ist mit einer großen, sichelförmigen Krallen ausgestattet.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 56, HG 3

N Mittl. großes Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +14

#### Verteidigung

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13  
(+2 GE, +3 natürlich)

TP 34 (4W8+16)

REF +6, WIL +2, ZÄH +8

#### Angriff

Bewegungsrate: 18 m

Nahkampf: 2 Krallen +5 (1W8+2), Biss +5 (1W6+2),  
Vorderklauen +0 (1W4+1)

Besondere Angriffe: Anspringen (*M298-bei Sturmangriff vollen Angriff*)

#### Spielwerte

ST 15, GE 15, KO 19, IN 2, WE 12, CH 14

GAB +3; KMB +5; KMV 7

Talente: Rennen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +10 (+22 Springen),  
Heimlichkeit +15, Wahrnehmung +14

Volksmodifikatoren: Akrobatik +8, Heimlichkeit +8,  
Wahrnehmung +8

#### Lebensweise

Der Deinonychus ist so flink und agil, wie er tödlich ist. Er jagt in Gruppen und zieht mit mehreren seiner Art umher, um Beute zu machen und sie mit seinen Klauen zu zerreißen



# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Erdelementar, Mittel

Diese wuchtige, vage humanoid erscheinende Kreatur aus Schlamm und Stein schießt aus der Erde empor. Von zwei leuchtenden Edelsteinaugen abgesehen, ist kein Gesicht erkennbar.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 96, HG 3

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m Wahrnehmung +7

### Verteidigung

RK 18, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 18 (-1 GE, +9 natürlich)

TP 34 (4W10+12)

REF +0, WIL +4, ZÄH +7

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf: Hieb +9 (1W8+7)

Besondere Angriffe: Erdherrschaft

### Spielwerte

ST 20 GE 8, KO 17, IN 4, WE 11, CH 11

GAB +4; KMB +9; KMV 18

Talente: Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten: Heimlichkeit +3, Klettern +10, Schätzen +1, Wahrnehmung +7, Wissen (Die Ebenen) +2, Wissen (Gewölbekunde) +2

Sprachen Terral

### Besondere Fähigkeiten

**Durch Erde gleiten (AF)** Ein grabender Erdelementar kann sich durch Fels, Erde oder fast jede andere Art von Untergrund, außer Metall, wie ein Fisch durch Wasser bewegen. Er kann sogar durch Lava schwimmen, wenn er gegen Feuerschaden geschützt ist. Ein Erdelementar hinterlässt dabei weder Loch oder Tunnel, noch eine Verwerfung oder sonst ein Zeichen seiner Anwesenheit. Wenn der Zauber Erde bewegen auf ein Gebiet ausgesprochen wird, in dem sich ein grabender Erdelementar befindet, so wird dieser 10 Meter zurück geschleudert und betäubt die Kreatur für eine Runde, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt.

**Erdherrschaft (AF)** Ein Erdelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Mittlere Erdelementare sind 2,40m groß und 750 Pfund schwer.

Erdelementare sind stampfende, sture Wesen, die aus lebendem Stein oder Erde bestehen. Wenn sie vollkommen still stehen, sehen sie wie ein Steinhäufen oder ein kleiner Hügel aus.

Sobald sie allerdings in Aktion treten, kann ihr tatsächliches Aussehen sich durchaus unterscheiden, auch wenn die Spielwerte mit denen anderer Erdelementare derselben Größe identisch sind. Die meisten Erdelementare sehen wie irdische Tiere aus Stein, Erde oder sogar Kristall aus und haben glühende Edelsteine statt Augen. Größere Erdelementare haben oft das Aussehen felsiger Humanoider, deren aus Erde bestehende Körperstellen des Öfteren mit Pflanzen bedeckt sind.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Feurelementar, Mittel

Diese Kreatur sieht wie ein lebendes, bewegliches Feuer aus. Flammen züngeln hervor, stets auf der Suche nach etwas, das sie verbrennen können.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 98, HG 3

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +7

### Verteidigung

RK 17, Berührung 14 auf dem falschen Fuß 13  
(+1 Ausweichen, +3 GE, +3 natürlich)

TP 30 (4W10+8)

REF +7, WIL +1, ZÄH +6

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte, Feuer

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: Hieb +7 (1W6+1 plus Verbrennen)

Besondere Angriffe: Verbrennen (1W6, SG 14 *M304-bei erfolgreichem Nahkampfangriff zusätzlich Feuerschaden*)

### Spielwerte

ST 12, GE 17, KO 14, IN 4, WE 11, CH 11

GAB +4; KMB +5; KMV 18

Talente: Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +8, Einschüchtern +5,  
Entfesselungskunst +8, Klettern +5,  
Wahrnehmung +7, Wissen (Die Ebenen) +1

Sprachen Ignal

### Lebensweise

Mittlere Feurelementare sind 2,40m groß und 2 Pfund schwer.

Feurelementare sind flinke, grausame Wesen aus lebenden Flammen. Sie genießen es, Kreaturen, die schwächer als sie selbst sind, zu erschrecken, und terrorisieren alle, die sie in Brand stecken können.

Feurelementare können nicht in Wasser oder andere nicht entzündliche Flüssigkeiten eintauchen. Ein Gewässer stellt für sie eine unüberwindliche Barriere dar, solange sie es nicht übertreten oder über es hinweg springen können oder das Wasser von einer entzündlichen Materie bedeckt ist (wie etwa einem Ölteppich).

Das Aussehen von Feurelementaren variiert – meist aber manifestieren sie sich als windende Schlangenformen, die aus Rauch und Flammen bestehen. Manche Feurelementare nehmen aber auch Gestalten an, die an Menschen, Dämonen oder andere Monster erinnern, um den Schrecken, der ihr plötzliches Auftauchen verursacht, noch zu steigern. Die erkennbaren Konturen eines Feurelementars bestehen aus dunkleren Flammen oder verfestigtem Rauch sowie aus Asche oder Schlacke.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Luftelementar, Mittel

Diese wolkenähnliche Kreatur hat dunkle Höhlen, die an Augen erinnern, und einen Mund. Ein heulender Wind verleiht ihr ominöse Formen.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 100, HG 3

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +7

Sprachen Aural

### Verteidigung

RK 19, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 13  
(+1 Ausweichen, +5 GE, +3 natürlich)

TP 30 (4W10+8)

REF +9, WIL +1, ZÄH +6

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte

Verteidigungsfähigkeiten: Luftherrschaft

### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf: Hieb +9 (1W6+3)

Besondere Angriffe: Wirbelwind (SG 14, 3-9m)

### Spielwerte

ST 14, GE 21, KO 14, IN 4, WE 11, CH 11

GAB +4; KMB +6; KMV 22

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +11, Entfesselungskunst +9, Fliegen + 17, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Die Ebenen) +1

### Besondere Fähigkeiten

**Luftherrschaft (AF)** Fliegende Kreaturen erleiden einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Lufterelementare.

**Wirbelwind (ÜF)** Der Elementar kann sich in einen Wirbelwind verwandeln und in dieser Form für 2 Runden lang verweilen.

Der Wirbelwind hat am Boden immer 1,50 m Durchmesser, seine Höhe ist 3-9m. Der Durchmesser an seiner Spitze beträgt immer die Hälfte seiner Höhe. Der Elementar entscheidet über die genaue Höhe (min. 3 m). Als Wirbelwind provoziert der Elementar keine Gelegenheitsangriffe. Das gilt sogar dann, wenn er das Feld betritt, welches eine andere Kreatur einnimmt. Andere Kreaturen können in dem Wirbelwind gefangen werden, wenn sie ihn berühren oder betreten. Das kann auch dann geschehen, wenn der Wirbelwind sich in oder durch die Angriffsfläche der Kreatur bewegt.

Als Wirbelwind können Kreaturen keine normalen Angriffe ausführen und bedrohen also auch das Gebiet um sich herum in keiner Weise. Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Wirbelwind sind, können Schaden erleiden, wenn sie in dem Wirbelwind gefangen werden (1w6+3) und vielleicht sogar in die Luft gehoben werden.

Wenn eine Kreatur in Kontakt mit dem Wirbelwind kommt, muss sie einen Reflexwurf bestehen (SG 14).

Bei einem Misserfolg erleidet sie 1w6+3 Schaden. Auch muss sie einen zweiten Reflexwurf bestehen, um nicht aufgehoben und von dem mächtigen Wind festgehalten zu werden, und in jeder Runde automatisch den angezeigten Schaden zu erleiden. Kreaturen, die fliegen können, dürfen in jeder Runde einen Reflexwurf ablegen, um dem Wirbelwind zu entkommen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur zwar noch den Schaden für diese Runde, darf dann aber den Wirbelwind verlassen.

In dem Wirbelwind gefangene Kreaturen können sich nur mit dem Wirbelwind mitbewegen oder ihm mit ihrer Bewegung zu entkommen versuchen. Ansonsten können sie zwar normal handeln, müssen aber einen Konzentrationswurf bestehen (SG 15 + Grad des Zaubers), um einen Zauber zu wirken. Solange sie in dem Wirbelwind gefangen sind, erhalten sie einen Malus von -4 auf ihre Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe. Im Wirbelwind können nur so viele Kreaturen gleichzeitig gefangen sein, wie in sein Volumen hineinpassen. Mit einer Freien Aktion kann der Wirbelwind jede Kreatur, die er mit sich trägt, nach Belieben ausstoßen und sie in seiner Angriffsfläche absetzen.

Wenn die Basis des Wirbelwinds den Boden berührt, verursacht sie damit eine umherwirbelnde Staubwolke. Die Wolke ist um den Elementar zentriert und hat einen Durchmesser in Höhe der halben Wirbelwindhöhe. Die Wolke verhindert jede Form der Sicht (auch der Dunkelsicht) über 1,50 m Entfernung hinaus. Kreaturen, die 1,50 m von dem Wirbelwind entfernt sind, besitzen Tarnung, alle weiter entfernten Kreaturen besitzen vollständige Tarnung. Wesen, die in der Staubwolke gefangen sind, müssen einen Konzentrationswurf bestehen, um einen Zauber zu wirken (SG 15 + Grad des Zaubers).

### Lebensweise

Mittelgroße Lufterelementare sind 2,40m groß und 2 Pfund schwer.

Lufterelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen, die aus lebendiger Luft bestehen. Sie sind primitiv und territorial und hassen es, beschworen zu werden oder die Wünsche Sterblicher erfüllen zu müssen

Das Aussehen kann sich von Individuum zu Individuum unterscheiden. Bei dem einen könnte es sich um einen belebten Wirbel aus Wind und Rauch handeln, während ein anderer wie eine vogelähnliche Kreatur aus Rauch aussieht, die glühende Augen und Wind statt Flügel besitzt.

Lufterelementare ziehen es vor, fliegende oder sonst wie in der Luft befindliche Ziele anzugreifen. Zum einen liegt dies an ihren meisterlichen Flugkünsten, wodurch sie einen Vorteil genießen, zum anderen daran, dass sie sich nicht mit dem Gedanken anfreunden können, die Erde berühren zu müssen. Lufterelementare können sich auch unter Wasser bewegen. Doch obwohl sie sich als elementare Wesen nicht der Gefahr aussetzen zu ertrinken, besitzen sie dennoch keine Ränge in Schwimmen und verlieren einen Großteil ihrer Geschwindigkeit und Beweglichkeit, wenn sie unter Wasser sind.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Wasserelementar, Mittel

Diese durchsichtige Kreatur wechselt zwischen der Gestalt einer sich drehenden Wassersäule und der einer brandenden Welle.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 102, HG 3

N Mittelgroßer Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser),

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +5

### Verteidigung

RK 17, Berührung 11, Auf dem falschen Fuß 17  
(+1 GE, +6 natürlich)

TP 30 (4W10+8) REF +5, WIL +1, ZÄH +6

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 27 m

Nahkampf: Hieb +7 (1W8+4)

Besondere Angriffe: Löschen, Wasserherrschaft, Strudel (SG 15)

### Spielwerte

ST 16, GE 12, KO 15, IN 4, WE 11, CH 11

GAB +4; KMB +7; KMV 18

Talente: Doppelschlag, Heftiger Angriff

Fertigkeiten: Akrobatik +6, Entfesselungskunst +6, Heimlichkeit +6, Schwimmen +16, Wahrnehmung +5, Wissen (Die Ebenen) +2

Sprachen Aqual

### Besondere Fähigkeiten

**Löschen (AF)** Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größekategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber Magie bannen zu ersticken (die Zauberstufe entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Elementars).

**Strudel (ÜF)** Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden (SG15, 3-9m). Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Luftelementars. Jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und kann dieses nicht verlassen.

**Wasserherrschaft (AF)** Ein Wasserelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Mittelgroße Wasserelementare sind 2,40m groß und 280 Pfund schwer.

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Wesen, die aus lebendem Süß- oder Salzwasser bestehen. Sie ziehen es vor, sich zu verstecken oder Gegner ins Wasser zu ziehen, um dadurch einen Vorteil zu gewinnen. Wie alle anderen Elementare haben auch Wasserelementare ihre ganz eigenen Gestalten und ein einzigartiges Aussehen. Die meisten erscheinen als wellenähnliche Kreaturen mit vage humanoiden Gesichtern und kleinen „Wellenarmen“ an den Seiten. Eine andere typische Gestalt ist die von aquatischen Kreaturen wie Haien oder Oktopoden, die jedoch vollständig aus Wasser bestehen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Eulenbär

Dieses bizarre Monstrum, halb Bär, halb Eule, besteht aus Fell und Federn und erhebt wuterfüllt seine riesigen Bärenklauen.

EP 1.200, Monsterhandbuch 115 Seite 183, HG 4

N Große magische Bestie

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, -1 Größe, +5 natürlich)

TP 47 (5W10+20)

REF +5, WIL +2, ZÄH +10

### Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +8 (1W6+4 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*), Biss +8 (1W6+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 19, GE 12, KO 18, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +5; KMB +10 (+14 Ringkampf)

KMV 21 (25 gegen Zu-Fall- bringen)

Talente Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

### Lebensweise

Ein ausgewachsenes Männchen ist bis zu 2,40 m groß und wiegt bis zu 1.500 Pfund.

Eulenbären sind berühmte blutrünstige Jäger, die für ihre Ungeduld, ihre Aggressivität und ihre Wildheit bekannt sind. Sie greifen oft an, ohne provoziert worden zu sein, und schlachten alles ab, was ihnen über den Weg läuft.

## Greif

Dieses majestätische Tier hat den Körper eines Löwen, den Kopf und die Vorderbeine eines großen Adlers und ein Paar riesige gefiederte Schwingen.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 139, HG 4

N Große magische Bestie

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 42 (5W10+15)

REF +6, WIL +4, ZÄH +7

### Angriff

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +8 (1W6+3), 2 Klauen +7 (1W6+3)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen(*M298-bei Sturmangriff vollen Angriff*), Krallen (2 Klauen +7, 1W4+3)

### Spielwerte

ST 16, GE 15, KO 16, IN 5, WE 13, CH 8

GAB +5; KMB +9; KMV 21 (25 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Fliegen +5, Wahrnehmung +12

Volksmodifikatoren Akrobatik +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache (Verstehen, aber nicht sprechen.)

### Lebensweise

Greifen wiegen etwas über 500 Pfund und messen vom Krummschnabel bis zum buschigen Schwanz 2,40 m. Die Flügelspannweite beträgt 7,5m.

Sie sind mächtige Luftraubtiere, die sich aus dem Himmel auf ihre Beute stürzen, um sie mit Schnabel und Krallen anzugreifen.

Sie sind aggressiv und territorial, aber mehr als nur bloße Bestien. Sie sind vielmehr berechnende Kämpfer und loyale Gefährten für jene, die sich ihren Respekt erarbeitet haben.

Greife können bis zu 300 Pfund als leichte Belastung, 600 Pfund als mittelschwere Belastung und 900 Pfund als schwere Belastung tragen. Man braucht einen exotischen Sattel, um auf einem Greifen reiten zu können.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Grizzlybär

Unter dem braunen Fell dieses Bären sieht man das Spiel großer, starker Muskeln, die sowohl Schnelligkeit als auch tödliche Kraft versprechen.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 24, HG 4

N Großes Tier

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +6

### Verteidigung

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15  
(+1 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +5, WIL +2, ZÄH +8

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: 2 Klauen +7 (1W6+5 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)  
Biss +7 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 21, GE 13, KO 19, IN 2, WE 12, CH 6

GAB +3; KMB +9 (+13 Ringkampf)

KMV 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Fertigkeitssfokus (Überlebenskunst), Rennen

Fertigkeiten: Schwimmen +14, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +6

Volksmodifikatoren: Schwimmen +4

### Lebensweise

Wenn er einem Gegner oder einer kleinen Gruppe gegenübersteht, versucht der Grizzly, sie zu überwältigen oder mit seinen Klauen zu töten. Wenn es ihm möglich ist, versucht der Bär, ein einzelnes Ziel zu ergreifen, um diesem solange zu schaden, bis es tot oder bewusstlos ist oder flieht.

## Löwe

Die große Katze lässt ihre Muskeln spielen, während sie die Zähne fletscht und ihre dichte Mähne schüttelt.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 173, HG 3

N Großes Tier

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +9

### Verteidigung

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12  
(+3 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 32 (5W8+10)

REF +7, WIL +2, ZÄH +6

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Biss +7 (1W8+5 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

2 Klauen +7 (1W4+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Anspringen (*M298-bei Sturmangriff vollen Angriff*) Krallen (2 Klauen +13, 1W6+7)

### Spielwerte

ST 25, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +3; KMB +9 (+13 Ringkampf)

KMV 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung), Rennen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +11, Heimlichkeit +8 (+16 im Gras und Unterholz), Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren: Akrobatik +4, Heimlichkeit +4 (+8 im Gras und Unterholz)

### Lebensweise

Männliche Löwen sind 1,50 m bis 1,80 m lang und wiegen zwischen 330 und 550 Pfund. Die Weibchen sind etwas kleiner, es gelten aber dieselben Spielwerte.

Löwen stehen meist ganz oben in der Nahrungskette ihres Territoriums, doch sie fressen auch Aas, wenn es sich anbietet oder notwendig wird.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Mephit (irgendeine Art) (Elementar)

Diese kleine humanoide Kreatur hat dünne ledrige Flügel, kleine Hörnchen und grinst böseartig.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 183, HG 3

N Kleiner Externar (unterschiedlich)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +6

### Verteidigung

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14  
(+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Größe, +3 natürlich)

TP 19 (3W10+3); Schnelle Heilung 2 *M303 Heilt 2 TP/Runde*

REF +5, WIL +3, ZÄH +2

SR 5/Magie

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf: 2 Krallen +5 (1W3+1)

Besondere Angriffe: Odemwaffe (4,50 m langer Kegel, Effekt basiert auf der Kreaturenart, Reflexwurf SG 13, halber Schaden)

### Spielwerte

ST 13, GE 15, KO 12, IN 6, WE 11, CH 14

GAB +3; KMB +3; KMV 16

Talente: Ausweichen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Bluffen +8, Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, eine zugehörige

Elementarsprache (Aqual, Aural, Ignal, Terral)

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe (ÜF)** Jede Art der Mephits kann als Standard-Aktion alle 4 Runden eine bestimmte Odemwaffe ausspeien. Die SG der Rettungswürfe basieren auf Konstitution und enthalten einen Volksbonus von +1.

### Lebensweise

Mephits sind die Diener mächtiger Elementarwesen.

Wichtige Orte auf den Elementarebenen wimmeln nur so vor ihnen, da Mephits ständig unterwegs sind, um wichtige Botengänge oder Dienste zu erledigen. Jeder Mephit wird mit einem Element in Verbindung gebracht, das seine Zauber und Fähigkeiten festlegt.

Im Folgenden werden die verschiedenen Arten von Mephits aufgelistet.

## Dampfmephit (Wasser)

Dampfmephits leben auf der Ebene des Feuers. Sie sind allzu selbstsicher und dreist.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in kochendem Wasser oder Dampf *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Immunitäten: Feuer

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Dampf, der 1W4 Punkte Feuerschaden verursacht. Das kochende Wasser bewirkt außerdem, dass Kreaturen für 3 Runden kränkelnd sind. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden und verhindert, dass die Kreatur kränkelnd wird.

**Kochender Regen (ÜF):** Einmal am Tag kann ein Dampfmephit einen Regenschauer aus kochendem Wasser in einem Bereich von 6 m um sich selbst erzeugen. Lebende Kreaturen in diesem Bereich erleiden 2W6 Punkte Feuerschaden (Zähigkeitswurf gegen SG 14 für halben Schaden, Zauberstufe 6). Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 2. Grades.

### Zauberähnliche Fähigkeiten:

# **Verschwimmen** 1/Stunde G355 Tarnung: Fehlschlagchance 20%  
=A ~v \*Berührte Kreatur #1min/St RW

## Eismephit (Kälte)

Eismephits finden sich gemeinhin auf der Ebene der Luft. Sie sind grausam und herablassend.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in Bereichen, in denen es friert *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Immunitäten: Kälte

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer +50%

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Eis, der 1W4 Punkte Kälteschaden verursacht. Die Kälte bewirkt außerdem, dass Kreaturen für 3 Runden kränkelnd sind. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden und verhindert, dass die Kreatur kränkelnd wird.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

# **Magisches Geschoss** 1/Stunde G303 1mag. Geschoss+1/2St  
(max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-

# **Metall kühlen** 1/Tag (SG 14) G305 Kühlt 25Pf/St Metall bei  
1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Erdmephit (Erde)

Erdmephits finden sich auf der Ebene der Erde. Sie sind hart arbeitende und humorlose Kreaturen.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur unterirdisch *M303 Heilt 2 TP/Runde*

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Steinen, der 1W8 Punkte Wuchtschaden verursacht.

**Größe verändern:** Einmal pro Tag kann ein Erdmephit um eine Größenkategorie wachsen, wie Person vergrößern, mit dem Unterschied, dass dies nur auf den Erdmephit selber angewendet werden kann. Diese Fähigkeit funktioniert wie ein Zauber, der auf der 2. Stufe gewirkt wird.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

**# Erde und Gestein erweichen** *1/Tag G268 Stein > Lehm /Erde > Sand-Schlamm =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St "Quadrat 3m/St #sofort R-*

## Feuermephit (Feuer)

Feuermephits leben auf der Ebene des Feuers. Sie sind rachsüchtig und leicht zu erzürnen.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in Kontakt mit Feuer *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Immunitäten: Feuer

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Flammen, der 1W8 Punkte Feuerschaden verursacht.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

**# Metall erhitzen** *1/Tag (SG 14) G304 Erhitzt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW*

**# Sengender Strahl** *1/Stunde G331 1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-*

## Luftmephit (Luft)

Luftmephits finden sich gemeinhin auf der Ebene der Luft. Sie sind skurille Wesen, die sich leicht ablenken lassen.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in stürmischen oder windigen Bereichen *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Bewegungsrate: Fliegen 18 m (perfekt)

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Staub und Dreck, der 1W8 Punkte Hiebsschaden verursacht.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

**# Verschwimmen** *1/Stunde G355 Tarnung: Fehlschlagchance 20% =A ~v \*Berührte Kreatur #1min/St RW*

**# Windstoß** *1/Tag G364 Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ*

## Magmamephit (Feuer)

Diese Mephits leben auf der Ebene des Feuers. Sie sind eher dumme Rohlinge.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in Kontakt mit Lava oder Magma *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Immunitäten: Feuer

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Feuer, der 1W8 Punkte Feuerschaden verursacht.

**Magmagestalt (ÜF):** Einmal je Stunde kann ein Magmamephit die Gestalt einer Lache Lava annehmen, die 0,9 m im Durchmesser groß und 15 cm tief ist. In dieser Gestalt erhöht sich die Schadensreduzierung des Magmamephits auf SR 20/Magie und er kann nicht angreifen. Jedoch kann er sich mit einer Bewegungsrate: von 3 m pro Runde bewegen und sich durch schmale Öffnungen und Risse hindurch zwängen. Alles was die Lache berührt nimmt 1W6 Punkte Feuerschaden. Ein Magmamephit kann bis zu 10 Minuten in dieser Gestalt bleiben.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

**# Feuerwerk** *1/Tag G273 Feuer zu blendendes Licht/erstickenden Rauch =A ~vgm >12m "Würfel 6m #W4+1Rd RW*

## Salzmephit (Erde)

Salzmephits findet man auf der Ebene der Erde. Sie sind grausam und hochnäsig.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in trockener Umgebung *M303 Heilt 2 TP/Runde*

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Salzkristallen, der 1W4 Punkte Hiebsschaden verursacht. Das Salz bewirkt außerdem, dass Kreaturen für 3 Runden kränkelnd sind. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden und verhindert, dass die Kreatur kränkelnd wird.

**Dehydrierung (ÜF):** Einmal am Tag kann ein Salzmephit die Feuchtigkeit aus einem Bereich von 6 m um sich selbst entziehen. Lebende Kreaturen in diesem Bereich erleiden 2W8 Punkte Schaden (Zähigkeit SG 14 für halben Schaden, Zauberstufe 6). Dieser Effekt wirkt auf Pflanzen und aquatische Kreaturen besonders verheerend und erschwert für sie den Rettungswurf um einen Malus von -2. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 2. Grades.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

**# Glitzerstaub** *1/Stunde G284 Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St \*Radius 3m #1Rd/St RW*

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Schlickmephit (Wasser)

Schlickmephits finden sich üblicherweise auf der Ebene des Wassers. Sie sind ekelhaft und langsam.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in nasser oder schlammiger Umgebung *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Bewegungsrate: Schwimmen 9 m.

### Besondere Fähigkeiten

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Schleim, der 1W4 Punkte Säureschaden verursacht. Der Schleim bewirkt außerdem, dass Kreaturen für 3 Runden kränkelnd sind. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden und verhindert, dass die Kreatur kränkelnd wird.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

# **Säurepeil** 1/Stunde *G321 Säurepeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-*

# **Stinkende Wolke** 1/Tag (SG 15) *G336 Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ*

## Staubmephit (Luft)

Staubmephits finden sich üblicherweise auf der Ebene der Luft. Sie sind lästig und hartnäckig.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur in staubiger Umgebung *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Bewegungsrate: Fliegen 15 m (perfekt)

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Staub, der 1W4 Punkte Hiebsschaden verursacht. Der Staub bewirkt außerdem, dass Kreaturen für 3 Runden kränkelnd sind. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden und verhindert, dass die Kreatur kränkelnd wird.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

# **Verschwimmen** 1/Stunde *G355 Tarnung: Fehlschlagchance 20% =A ~v \*Berührte Kreatur #1min/St RW*

# **Windwall** 1/Tag *G364 Wand 3m/St x 1,5m/St: Lenkt ab und schützt =A ~vgMG >30m+3m/St #1Rd/St R-*

## Wassermephit (Wasser)

Wassermephits findet man gewöhnlich auf der Ebene des Wassers. Sie sind ständig damit beschäftigt, ihre Späßchen zu treiben.

### Verteidigung

Schnelle Heilung: Funktioniert nur, wenn der Mephit sich unter Wasser befindet *M303 Heilt 2 TP/Runde*

Bewegungsrate: Schwimmen 9 m

**Odemwaffe:** Ein Kegel aus Säure, der 1W8 Punkte Säureschaden verursacht.

### Zauberähnliche Fähigkeiten

# **Säurepeil** 1/Stunde *G321 Säurepeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-*

# **Stinkende Wolke** 1/Tag (SG 15) *G336 Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ*

## Nashorn

Dieses Nashorn hat einen tief sitzenden Kopf mit eingedrehten Ohren, die am Hals anliegen.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 197, HG 4

N Großes Tier

INI +0; Sinne Geruchssinn

Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 16, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 16 (-1 Größe, +7 natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +4, WIL +2, ZÄH +10

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Durchbohren +8 (2W6+9)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren 4W6+12) *G197+M301-Bewegung x2, dann NK-Angriff TW+2, RK-2, plus Extraschaden*

### Spielwerte

ST 22, GE 10, KO 19, IN 2, WE 13, CH 5

GAB +3; KMB +10; KMV 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit

Fertigkeiten: Wahrnehmung +12

### Lebensweise

Das Nashorn ernährt sich von Blattpflanzen, Zweigen und sogar Dornbüschen. Seine dicke Haut ist grau gesprenkelt und für ein Tier seiner Größe kann es erstaunlich schnell rennen. Das Nashorn ist leicht reizbar und tendiert dazu, alles anzugreifen, das ihm zu nahe kommt (für gewöhnlich näher als 24 m – die Distanz, welche die meisten Nashörner bei einem Sturmangriff zurücklegen).

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Pteranodon

Dieses fliegende Reptil hat zwei große Flügel. Sein Kopf wird von einem ausgeprägten, nach hinten gebogenen Kamm geziert.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 57, HG 3

N Großes Tier

INI +8; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11  
(+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +2 natürlich)

TP 32 (5W8+10)

REF +8, WIL +3, ZÄH +6

### Angriff

Bewegungsrate: 3 m, Fliegen 15 m (unbeholfen)

Nahkampf: Biss +5 (2W6+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

### Spielwerte

ST 16, GE 19, KO 15, IN 2, WE 15, CH 12

GAB +3; KMB +7; KMV 21

Talente: Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung),  
Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Fliegen -1, Wahrnehmung +11

### Lebensweise

Ein Pteranodon hat eine Flügelspannweite von 9 m, wiegt aber nur 40 Pfund.

Der Pteranodon ist kein echter Dinosaurier, sondern ein großes fliegendes Reptil, das sich oft in Gegenden findet, in denen Dinosaurier vorkommen. Er fliegt nicht besonders anmutig und landet deshalb, um Gegner zu bekämpfen, die er nicht wegtragen kann.

## Riesenameise, Drohne

Eine dünne, sechsbeinige Ameise, so groß wie ein Pony, hat sich aufgerichtet. Ihre Mandibel klicken und von ihrem Stachel tropft Gift.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 12, HG 3

N Mitttelgroßes Ungeziefer

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn  
Wahrnehmung +7

### Verteidigung

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17  
(+7 natürlich)

TP 18 (2W8+9)

REF +0, WIL +1, ZÄH +6

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m, Klettern 6 m

Nahkampf: Biss +3 (1W6+2 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
Stachel +3 (1W4+2 plus Gift)

### Spielwerte

ST 18, GE 14, KO 21, IN -, WE 17, CH 15

GAB +1; KMB +5 (+9 Ringkampf)

KMV 15 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Abhärtung

Fertigkeiten: Klettern +12, Überlebenskunst +7,  
Wahrnehmung +7

Volksmodifikatoren Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Stachel – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit SG 12

Frequenz 1/Runde für 4 Runden

Effekt 1W2 Stärke

Heilung 1 Rettungswurf

### Lebensweise

Riesenameisen sind so fleißig wie ihre normal großen Verwandten. In ihren Bauten leben zwar nicht Tausende von Exemplaren, ihre erhöhte Größe macht dies jedoch mehr als wett.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Riesenhirschkäfer

Dieser große Käfer hat einen schlanken Körper und riesige Kneifzangen, die er in einer bedrohlichen Pose erhoben hat, um sein Territorium zu verteidigen.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 159, HG 3

N Großes Ungeziefer

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +0

### Verteidigung

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17  
(–1 Größe, +8 natürlich)

TP 45 (7W8+14)

REF +2, WIL +2, ZÄH +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 6 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +8 (2W8+6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Trampeln (1W6+6, SG 17)

### Spielwerte

ST 19, GE 10, KO 15, IN –, WE 10, CH 9

GAB +5; KMB +10; KMV 20 (28 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Fliegen –6

### Lebensweise

Riesenhirschkäfer sind fast 3 m lang

Ihren Namen verdanken sie ihren großen, geweihähnlichen Kneifzangen, die sie benutzen, um mit Geschlechtsrivalen zu kämpfen und Feinde zu erledigen.

## Riesenskorpion

Der 4,80 m lange Skorpion krabbelt vorwärts. Seine fiesen Scheren hat er bedrohlich erhoben und sein Stachelschwanz ist über dem Rücken aufgerichtet.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 242, HG 3

N Großes Ungeziefer

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m

Wahrnehmung +4

### Verteidigung

RK 16, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 16  
(–1 Größe, +7 Rüstung)

TP 37 (5W8+15)

REF +1, WIL +1, ZÄH +7

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: 2 Klauen +6 (1W6+4 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*), Stachel (1W6+4 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Würgen (1W6+4) *M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden): Wurf: Ringkampf*

### Spielwerte

ST 19, GE 10, KO 16, IN –, WE 10, CH 2

GAB +3; KMB +8 (+12 im Ringkampf)

KMV 18 (30 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten: Heimlichkeit +0, Klettern +8,

Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4, Klettern +4, Wahrnehmung +4

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Stachel – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit, SG 17

Frequenz 6 Runden lang 1 pro Runde

Effekt 1W2 Stärkeschaden; Heilung 1 Rettungswurf. Der

SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und

enthält einen Volksbonus von +2

### Lebensweise

Riesenskorpione sind vom Kopf bis zum Schwanzansatz etwa 2,40 m lang. Der Stachelschwanz macht noch einmal etwa 2,40 m aus, ist aber normalerweise auf dem Rücken eingerollt. Riesenskorpione wiegen zwischen 2.000 und 6.000 Pfund.

Riesenskorpione sind monströse Versionen des häufiger vorkommenden Wüstenskorpions. Es ist sehr wahrscheinlich, dass sie jede Kreatur angreifen, die sich ihnen nähert. Sie attackieren meist mit einem Sturmangriff, ergreifen ihre Beute mit ihren Scheren und stoßen dann mit ihren Stacheln zu, um ihre Opfer mit ihrem Gift zu töten.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Riesenwespe

Diese pferdegroße Wespe ist gelb-schwarz gestreift. Ihr Stachel ist so groß wie ein Schwert. Gift tropft von ihm herab.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 275, HG 3

N Großes Ungeziefer

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +9

### Verteidigung

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13  
(+1 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 34 (4W8+16)

REF +2, WIL +2, ZÄH +8

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf: Stachel +6 (1W8+6 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 18, GE 12, KO 18, IN -, WE 13, CH 11

GAB +3; KMB +8; KMV 19

Fertigkeiten: Fliegen +3, Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Stachel – Verletzung

Zähigkeit SG 18; Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Schaden 1W2 GE

Heilung 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs

basiert auf Konstitution und beinhaltet einen Volksbonus von +2.

### Lebensweise

Riesenwespen sind ca. 3m groß.

Riesenwespen bauen fast immer Nester, diese haben allerdings kaum Ähnlichkeit mit denen ihrer kleineren Verwandten.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Satyr

Dieser schöne, grinsende Mann hat die pelzigen Beine eines Ziegenbocks und zwei gewundene Hörner, die aus seinen Schläfen wachsen.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 227, HG 4

CN Mittelgroßes Feenwesen

INI +2; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +18

### Verteidigung

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15  
(+2 GE, +5 natürlich)

TP 44 (8W6+16)

REF +8, WIL +8, ZÄH +4

SR 5/Kaltes Eisen

### Angriff

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Dolch +6 (1W4+2/19-20), Hörner +1 (1W6+1)

Besondere Angriffe Flöte

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

#### Beliebig oft

**Einflüsterung (SG 17)** G263, Ziel führt Handlung aus =A ~vm  
>7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

**Geisterhaftes Geräusch (SG 14)** G281, Vorgetäushtes Geräusch  
=A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW

**Person bezaubern (SG 15)** G312, Macht Person zum Freund =A  
~vg >7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

**Schlaf (SG 15)** G323, Lässt 4 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd  
~vgm >30m+3m/St \*Radius 3m #1min/St RW

**Tanzende Lichter** G339, 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St  
\*Radius 3m #1min R-

#### 1/Tag

**Furcht (SG 18)** G277, Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert  
=A ~vgm >Kegel 9m

### Spielwerte

ST 14, GE 15, KO 15, IN 12, WE 14, CH 19

GAB +4; KMB +6; KMV 18

Talente Ausweichen, Beweglichkeit,

Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Waffenfinesse

Fertigkeiten Auftreten (Blasinstrumente) +21, Bluffen +15,

Diplomatie +15, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +17,

Überlebenskunst +7, Verkleiden +9, Wahrnehmung +18,

Wissen (Natur) +10

Volksmodifikatoren Auftreten +4, Heimlichkeit +4,

Wahrnehmung +4

Sprache Gemeinsprache, Sylvanisch

### Besondere Fähigkeiten

**Flöte (ÜF)** Ein Satyr kann seine Magie verstärken und konzentrieren, indem er auf seiner Panflöte geisterhafte Melodien spielt. Während er spielt, müssen alle Wesen in einem Umkreis von 18 m Radius einen Willenswurf gegen SG 18 bestehen. Misslingt der Wurf, werden sie von einem der Zauber Einflüsterung, Furcht, Person festhalten oder Schlaf betroffen. Der Satyr wählt zwischen den Zaubern aus, in dem er verschiedene Melodien spielt. Jede Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gegen irgendeinen Effekt der Panflöte ablegt, kann durch diese Flöte 24 Stunden lang nicht mehr beeinflusst werden. Sie kann aber nach wie vor durch die anderen zauberähnlichen Fähigkeiten des Satyrs beeinflusst werden. Wenn der Satyr seine Flöte einsetzt, wird das nicht von den täglichen Anwendungen seiner zauberähnlichen Fähigkeiten abgezogen. Wenn er von seiner Flöte getrennt wird, kann er seine Standardfähigkeiten immer noch einsetzen. Die Flöte selbst ist eine Meisterarbeit. Der Satyr kann einen Ersatz innerhalb einer Woche herstellen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

### Lebensweise

Satyrn sind mancherorts auch als Faune bekannt. Sie sind zügellose und hedonistische Wesen, die in den tiefsten und urzeitlichsten Wäldern der Welt leben. Sie lieben Wein, Musik und fleischliche Genüsse und sind als Schürzenjäger und Charmeurs bekannt, die unvorsichtige Jungfern und Schäferjungen umgarnen und eine Spur peinlicher Erklärungen und ungewollter Schwangerschaften hinterlassen.

Auch wenn ihre Körper fast immer die attraktiven und gut gebauten Männer sind, rührt ein Großteil ihrer Verführungskünste doch aus ihrem Talent für die Musik. Mit Hilfe seiner Panflöte kann ein Satyr eine ganze Reihe melodischer Zauber wirken, die andere verzaubern und sie zu bereitwilligen Opfern ihrer Launen und Gelüste machen. Wem es tatsächlich gelingt, die Lust eines Satyrs in Zorn zu verwandeln, wird sich schnell von einigen gefährlichen Tieren umzingelt sehen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Schreckensaffe

Das Maul dieses großen wilden Menschenaffen steckt voller scharfer Zähne. Seine langen, muskulösen Arme reichen bis auf den Boden und enden in böartigen krummen Klauen.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 182, HG 3

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13  
(+2 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 30 (4W8+12)

REF +6, WIL +4, ZÄH +7

### Angriff

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +6 (1W6+4), 2 Klauen +6 (1W4+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

### Spielwerte

ST 19, GE 15, KO 16, IN 2, WE 12, CH 7

GAB +3; KMB +8; KMV 20

Talente Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Wahrnehmung)  
Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +2, Klettern +16,  
Wahrnehmung +8

### Lebensweise

Ein ausgewachsener männlicher Schreckensaffe ist 2,70 m groß und wiegt 1.200 Pfund.

Viele Gelehrte kennen den Schreckensaffen unter dem Namen Gigantopithecus. Er ist weitaus gefährlicher und brutaler als der relativ friedliche Gorilla. Ein Schreckensaffe greift alles an, das in sein Territorium eindringt, auch andere Schreckensaffen, die nicht zu seiner Gruppe gehören. Die Kreatur lässt nicht ab, bevor der Eindringling tot ist oder flüchtet.

Ein Schreckensaffe stellt seine Stärke nicht zur Schau und gibt auch keine Vorwarnung, bevor er angreift. Er tritt blitzschnell in Aktion, ohne großartig oder überhaupt provoziert worden zu sein, und zerreißt seine Gegner mit Klauen und Zähnen. Wenn ein Schreckensaffe sich einem schwer gerüsteten Gegner ausgesetzt sieht, versucht er, diesen in einen Ringkampf zu verwickeln, indem er ihn ergreift, zu Fall bringt und anschließend zerreißt.

## Schreckenseber

Der Rücken dieses pferdegroßen Wildschweins steigt steil an. Seine kleinen roten Augen sind von Dreck verkrustet und auf seinen borstigen Flanken krabbeln Fliegen umher.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 276, HG 4

N Großes Tier

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15  
(-1 Größe, +6 natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +4, WIL +2, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten: Wildheit *M305->0 TP: bei Bewusstsein, kampffähig, schwankend, -1TP/Rd*

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Durchbohren +8 (2W6+9)

### Spielwerte

ST 23, GE 10, KO 17, IN 2, WE 13, CH 8

GAB +3; KMB +10; KMV 20

Talente Abhärtung, Fertigungsfokus (Wahrnehmung),  
Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Wahrnehmung +12

### Lebensweise

Ein typischer ausgewachsener Daeodon ist 3 m lang, hat eine Schulterhöhe von 2,10 m und wiegt ungefähr 2.000 Pfund.

Ist ein normales Wildschwein schon grantig und unfreundlich, so ist der gewaltige Daeodon (unter dem gemeinen Volk und Jägern als Schreckenswildschwein bekannt) wirklich gewalttätig und von Hass erfüllt.

Wie auch ihre kleineren Verwandten sind Daeodons Allesfresser, ernähren sich aber lieber von Fleisch. Die rasiermesserscharfen Hauer und guten Augen, machen sie zu einem guten Raubtier.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 4

## Schreckenswolf

Dieser enorme schwarze Wolf ist so groß wie ein Pferd. Seine Fänge sind riesig und scharf wie Messer.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 278 HG 3

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +10

### Verteidigung

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12  
(+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 37 (5W8+15)

REF +6, WIL +2, ZÄH +7

### Angriff

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +7 (1W8+6 plus Zu-Fall-bringen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 19, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +3; KMB +8; KMV 20 (24 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Rennen,  
Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3,  
Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen mit Geruchssinn),  
Wahrnehmung +10

Volksmodifikatoren Überlebenskunst +4 auf Verfolgen mit  
Geruchssinn

### Lebensweise

Ein ausgewachsener Schreckenswolf ist etwa 2,70 m lang  
und wiegt circa 800 Pfund

Der Schreckenswolf ist eine riesige Version des normalen  
Wolfs und repräsentiert diese Tierart in ihrer  
ursprünglichsten Form. Sie folgen denselben  
Verhaltensmustern wie normale Wölfe, sind aber viel  
aggressiver. Sie haben dunkleres Fell als normale Wölfe,  
meist schwarzes oder grau gesprenkeltes.

## Tiger

Diese starke Raubkatze bewegt sich mit tödlicher Eleganz.  
Ihr rot-orangeses Fell ist von schwarzen Streifen  
durchzogen.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 261 HG 4

N Großes Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12  
(+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 45 (6W8+18)

REF +7, WIL +3, ZÄH +8

### Angriff

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Klauen +10 (1W8+6 plus Ergreifen *M299-  
Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),)

Biss +9 (2W6+6 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten,  
kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,5 m

Besondere Angriffe Anspringen (*M298-bei Sturmangriff vollen  
Angriff*), Krallen (2 Klauen +10, 1W8+6)

### Spielwerte

ST 23, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 6

GAB +4; KMB +11 (+15 Ringen); KMV 23  
(27 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung),  
Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +10,  
Heimlichkeit +7 (11 in hohem Gras), Schwimmen +11,  
Wahrnehmung +8

Volksboni +4 auf Akrobatik, +4 auf Heimlichkeit  
(+8 in hohem Gras)

### Lebensweise

Tiger haben eine Schulterhöhe von über 90 cm und sind  
etwa 2,70 m lang. Sie wiegen zwischen 400 und 600 Pfund.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Verbündete herbeizaubern Stufe 5

### Ankylosaurus

Der kuppelförmige Rücken dieses vierbeinigen Dinosauriers ist von dicken Knochenplatten bedeckt. Sein kräftiger, muskulöser Schwanz endet in einem knöchigen Knüppel.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 55, HG 6

N Riesiges Tier

INI +0; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +14

#### Verteidigung

RK 22, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 22

(-2 Größe, +14 natürlich)

TP 75 (10W8+30)

REF +7, WIL +4, ZÄH +12

#### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

Nahkampf: Schwanzschlag +14 (3W6+12 plus Betäubung

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 4,5 m

#### Spielwerte

ST 27, GE 10, KO 17, IN 2, WE 13, CH 8

GAB +7; KMB +17; KMV 27 (31 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente: Große Zähigkeit, Heftiger Angriff,

Verbesserter Ansturm, Verbessertes Überrennen,

Waffenfokus (Schwanzschlag)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +14

#### Besondere Fähigkeiten

**Betäuben (AF)** Der Schwanz eines Ankylosaurus kann einen mächtigen, betäubenden Schlag austeilen. Einer Kreatur, die von diesem Angriff getroffen wird, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 gelingen, oder sie ist 1 Runde lang benommen. Bei einem kritischen Treffer und misslungenem Rettungswurf ist die Kreatur stattdessen 1W4 Runden lang betäubt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

#### Lebensweise

Ein Ankylosaurus ist 9 m lang und wiegt 6.000 Pfund.

Der Ankylosaurus ist ein kräftiger, gedrungener Dinosaurier, der sehr gut in der Lage ist, sich seinen Feinden zu erwehren. Sein Rücken ist mit dicken Knochenplatten gepanzert und von Dornen bedeckt. Ein fester Hieb mit seinem Schwanz kann die meisten Kreaturen lange genug betäuben, so dass der Dinosaurier entkommen kann. Stellt man sie, sind die meisten Ankylosauren aber zu zornig und stur, um zu fliehen. Stattdessen verteidigen sie sich und nutzen ihre Schwänze sehr effektiv

# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Erdelementar, Groß

Diese wuchtige, vage humanoid erscheinende Kreatur aus Schlamm und Stein schießt aus der Erde empor. Von zwei leuchtenden Edelsteinaugen abgesehen, ist kein Gesicht erkennbar.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 96, HG 5

N Großer Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Erschütterungssinn 18 m  
Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 18, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 18  
(-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +1, WIL +6, ZÄH +9

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und  
Schlaffeffekte; SR 5/-

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf: 2 Hiebe +14 (2W6+76)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Erdherrschaft

### Spielwerte Lebensweise

ST 24 GE 8, KO 17, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +8; KMB +16; KMV 25

Talente: Doppelschlag, Heftiger Angriff,  
Mächtiger Ansturm, Verbesserter Ansturm,  
Verbessertes Überrennen Fertigkeiten: Heimlichkeit +5,  
Klettern +15, Schätzen +6, Wahrnehmung +11,  
Wissen (Die Ebenen) +6, Wissen (Gewölbekunde) +3

Sprachen Terral

### Besondere Fähigkeiten

**Durch Erde gleiten (AF)** Ein grabender Erdelementar kann sich durch Fels, Erde oder fast jede andere Art von Untergrund, außer Metall, wie ein Fisch durch Wasser bewegen. Er kann sogar durch Lava schwimmen, wenn er gegen Feuerschaden geschützt ist. Ein Erdelementar hinterlässt dabei weder Loch oder Tunnel, noch eine Verwerfung oder sonst ein Zeichen seiner Anwesenheit. Wenn der Zauber Erde bewegen auf ein Gebiet ausgesprochen wird, in dem sich ein grabender Erdelementar befindet, so wird dieser 10 Meter zurück geschleudert und betäubt die Kreatur für eine Runde, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt.

**Erdherrschaft (AF)** Ein Erdelementar bekommt einen

Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Große Erdelementare sind 4,80m groß und 6.000 Pfund schwer.

Erdelementare sind stampfende, sture Wesen, die aus lebendem Stein oder Erde bestehen. Wenn sie vollkommen still stehen, sehen sie wie ein Steinhaufen oder ein kleiner Hügel aus.

Sobald sie allerdings in Aktion treten, kann ihr tatsächliches Aussehen sich durchaus unterscheiden, auch wenn die Spielwerte mit denen anderer Erdelementare derselben Größe identisch sind. Die meisten Erdelementare sehen wie irdische Tiere aus Stein, Erde oder sogar Kristall aus und haben glühende Edelsteine statt Augen. Größere Erdelementare haben oft das Aussehen felsiger Humanoider, deren aus Erde bestehende Körperstellen des Öfteren mit Pflanzen bedeckt sind

# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Feurelementar, Groß

Diese Kreatur sieht wie ein lebendes, bewegliches Feuer aus. Flammen züngeln hervor, stets auf der Suche nach etwas, das sie verbrennen können.

1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 98, HG 5

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 19, Berührung 15 auf dem falschen Fuß 13  
(+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 60 (8W10+16), REF +11, WIL +4, ZÄH +8

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte, Feuer; SR 5/-

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m

Nahkampf: 2 Hiebe +12 (1W8+2 plus Verbrennen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Verbrennen (1W8, SG 16) *M304-bei erfolgreichem Nahkampfangriff zusätzlich Feuerschaden*

### Spielwerte Lebensweise

ST 14, GE 21, KO 14, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +8; KMB +11; KMV 27

Talente: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +14, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +12, Klettern +9, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +5

Sprachen Ignal

### Lebensweise

Große Feurelementare sind 4,80m groß und 4 Pfund schwer.

Feurelementare sind flinke, grausame Wesen aus lebenden Flammen. Sie genießen es, Kreaturen, die schwächer als sie selbst sind, zu erschrecken, und terrorisieren alle, die sie in Brand stecken können.

Feurelementare können nicht in Wasser oder andere nicht entzündliche Flüssigkeiten eintauchen. Ein Gewässer stellt für sie eine unüberwindliche Barriere dar, solange sie es nicht übertreten oder über es hinweg springen können oder das Wasser von einer entzündlichen Materie bedeckt ist.

Das Aussehen von Feurelementaren variiert – meist aber manifestieren sie sich als windende Schlangenformen, die aus Rauch und Flammen bestehen. Manche Feurelementare nehmen aber auch Gestalten an, die an Menschen, Dämonen oder andere Monster erinnern, um den Schrecken, der ihr plötzliches Auftauchen verursacht, noch zu steigern. Die erkennbaren Konturen eines Feurelementars bestehen aus dunkleren Flammen oder verfestigtem Rauch sowie aus Asche oder Schlacke.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Luftelementar, Groß

Diese wolkenähnliche Kreatur hat dunkle Höhlen, die an Augen erinnern, und einen Mund. Ein heulender Wind verleiht ihr ominöse Formen.

Seite EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 100, HG 5

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +11; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +11

Sprachen Aural

### Verteidigung

RK 21, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 13  
(+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +13, WIL +2, ZÄH +9

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte; SR 5/-

Verteidigungsfähigkeiten: Luftherrschaft

### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf: 2 Hiebe +14 (1W8+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Wirbelwind (SG 18, 3-12m)

### Spielwerte Lebensweise

ST 18, GE 25, KO 16, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +8; KMB +13; KMV 31

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +15, Entfesselungskunst +15, Fliegen + 21, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +5

### Besondere Fähigkeiten

**Luftherrschaft (AF)** Fliegende Kreaturen erleiden einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Luftelementare.

**Wirbelwind (ÜF)** Der Elementar kann sich in einen Wirbelwind verwandeln und in dieser Form für 4 Runden lang verweilen. Der Wirbelwind hat am Boden immer 1,50 m Durchmesser, seine Höhe ist 3-12m. Der Durchmesser des Wirbelwinds an seiner Spitze beträgt immer die Hälfte seiner Höhe. Der Elementar entscheidet über die genaue Höhe, die aber mindestens 3 m betragen muss.

Als Wirbelwind provoziert der Elementar keine Gelegenheitsangriffe. Das gilt sogar dann, wenn er das Feld betritt, welches eine andere Kreatur einnimmt. Andere Kreaturen können in dem Wirbelwind gefangen werden, wenn sie ihn berühren oder betreten. Das kann auch dann geschehen, wenn der Wirbelwind sich in oder durch die Angriffsfläche der Kreatur bewegt.

Als Wirbelwind können Kreaturen keine normalen Angriffe ausführen und bedrohen also auch das Gebiet um sich herum in keiner Weise. Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Wirbelwind sind, können Schaden erleiden, wenn sie in dem Wirbelwind gefangen werden (1w8+4) und vielleicht sogar in die Luft gehoben werden.

Wenn eine Kreatur in Kontakt mit dem Wirbelwind kommt, muss sie einen Reflexwurf bestehen (SG). Bei einem Misserfolg erleidet sie 1w8+4 Schaden. Auch muss sie einen zweiten Reflexwurf bestehen, um nicht aufgehoben und von dem mächtigen Wind festgehalten zu werden, und in jeder Runde automatisch den angezeigten Schaden zu erleiden. Kreaturen, die fliegen können, dürfen in jeder Runde einen Reflexwurf ablegen, um dem Wirbelwind zu entkommen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur zwar noch den Schaden für diese Runde, darf dann aber den Wirbelwind verlassen. In dem Wirbelwind gefangene Kreaturen können sich nur mit dem Wirbelwind mitbewegen oder ihm mit ihrer Bewegung zu entkommen versuchen. Ansonsten können sie zwar normal handeln, müssen aber einen Konzentrationswurf bestehen (SG 15 + Grad des Zaubers), um einen Zauber zu wirken. Solange sie in dem Wirbelwind gefangen sind, erhalten sie einen Malus von -4 auf ihre Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe. Im Wirbelwind können nur so viele Kreaturen gleichzeitig gefangen sein, wie in sein Volumen hineinpassen. Mit einer Freien Aktion kann der Wirbelwind jede Kreatur, die er mit sich trägt, nach Belieben ausstoßen und sie in seiner Angriffsfläche absetzen.

Wenn die Basis des Wirbelwinds den Boden berührt, verursacht sie damit eine umherwirbelnde Staubwolke. Die Wolke ist um Der Elementar zentriert und hat einen Durchmesser in Höhe der halben Wirbelwindhöhe. Die Wolke verhindert jede Form der Sicht (auch der Dunkelsicht) über 1,50 m Entfernung hinaus. Kreaturen, die 1,50 m von dem Wirbelwind entfernt sind, besitzen Tarnung, alle weiter entfernten Kreaturen besitzen vollständige Tarnung. Wesen, die in der Staubwolke gefangen sind, müssen einen Konzentrationswurf bestehen, um einen Zauber zu wirken (SG 15 + Grad des Zaubers).

### Lebensweise

Große Luftelementare sind 4,80m groß und 4 Pfund schwer.

Luftelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen, die aus lebendiger Luft bestehen. Sie sind primitiv und territorial und hassen es, beschworen zu werden oder die Wünsche Sterblicher erfüllen zu müssen. Sie verbringen ihre Zeit viel lieber auf der Ebene der Luft, wo sie durch die endlos weiten Himmel streifen.

Auch wenn alle Luftelementare von ähnlicher Größe identische Spielwerte haben, kann sich das Aussehen von Individuum zu Individuum unterscheiden. Bei dem einen könnte es sich um einen belebten Wirbel aus Wind und Rauch handeln, während ein anderer wie eine vogelähnliche Kreatur aus Rauch aussieht, die glühende Augen und Wind statt Flügel besitzt.

Luftelementare ziehen es vor, fliegende oder sonst wie in der Luft befindliche Ziele anzugreifen. Zum einen liegt dies an ihren meisterlichen Flugkünsten, wodurch sie einen Vorteil genießen, zum anderen daran, dass sie sich nicht mit dem Gedanken anfreunden können, die Erde berühren zu müssen. Luftimelementare können sich auch unter Wasser bewegen. Doch obwohl sie sich als elementare Wesen nicht der Gefahr aussetzen zu ertrinken, besitzen sie dennoch keine Ränge in Schwimmen und verlieren einen Großteil ihrer Geschwindigkeit und Beweglichkeit, wenn sie unter Wasser sind.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Wasserelementar, Groß

Diese durchsichtige Kreatur wechselt zwischen der Gestalt einer sich drehenden Wassersäule und der einer brandenden Welle.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 102, HG 5

N Großer Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +9

### Verteidigung

RK 18, Berührung 12 auf dem falschen Fuß 15  
(+1 Ausweichen, +2 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +8, WIL +2, ZÄH +9

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte; SR 5/-

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 27 m

Nahkampf: 2 Hiebe +12 (1W8+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Löschen, Wasserherrschaft, Strudel (SG 19)

### Spielwerte

ST 20, GE 14, KO 17, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +8; KMB +14; KMV 27

Talente: Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag

Fertigkeiten: Akrobatik +9, Entfesselungskunst +11, Heimlichkeit +5, Schwimmen +24, Wahrnehmung +9, Wissen (Die Ebenen) +5

Sprachen Aqual

### Besondere Fähigkeiten

**Löschen (AF)** Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größenkategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber Magie bannen zu ersticken (die Zauberstufe entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Elementars).

**Strudel (ÜF)** Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden (SG19, 3-12m). Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Lufterelementars. Jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und kann dieses nicht verlassen.

**Wasserherrschaft (AF)** Ein Wasserelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Große Wasserelementare sind 4,80m groß und 2250 Pfund schwer.

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Wesen, die aus lebendem Süß- oder Salzwasser bestehen. Sie ziehen es vor, sich zu verstecken oder Gegner ins Wasser zu ziehen, um dadurch einen Vorteil zu gewinnen. Wie alle anderen Elementare haben auch Wasserelementare ihre ganz eigenen Gestalten und ein einzigartiges Aussehen. Die meisten erscheinen als wellenähnliche Kreaturen mit vage humanoiden Gesichtern und kleinen „Wellenarmen“ an den Seiten. Eine andere typische Gestalt ist die von aquatischen Kreaturen wie Haien oder Oktopoden, die jedoch vollständig aus Wasser bestehen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Ettin

Dieser massige, dreckige zweiköpfige Riese trägt eine zerlumpte Lederrüstung und hält einen großen Streitflegel in jeder seiner Hände.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 114, HG 6

CB Großer Humanoider (Riese)

INI +3; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 18, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 18  
(-1 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +2 Rüstung)

TP 65 (10W8+20)

REF +2, WIL +5, ZÄH +9

### Angriff

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Streitflegel +12/+12/+7/+7 (2W6+6)

Fernkampf 2 Wurfspeere +5 (1W8+6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Überlegener Kampf mit zwei Waffen

### Spielwerte

ST 23, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 11

GAB +7; KMB +14; KMV 23

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +8, Wahrnehmung +12

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +4

Sprachen Ein Gemisch aus Goblinisch, Riesisch und Orkisch

### Besondere Fähigkeiten

**Überlegener Kampf mit zwei Waffen (AF)** Ein Ettin kämpft mit einem Streitflegel oder einem Wurfspeer in jeder Hand. Da jeder seiner zwei Köpfe einen Arm kontrolliert, erleidet der Ettin keine Abzüge auf Angriffs- oder Schadenswürfe bei Angriffen mit beiden Waffen.

### Lebensweise

Ettins sind ungefähr 3,90 m groß und wiegen 5.200 Pfund.

Ettins, auch zweiköpfige Riesen genannt, sind gemeine und unberechenbare Jäger. Ihre zwei Köpfe verleihen ihnen unvergleichliche Wahrnehmungsfähigkeiten. Sie haben eine blassrosabraune Haut, baden jedoch nie, wenn es sich vermeiden lässt. Deshalb sind sie meist so schmutzig und dreckig, dass ihre Haut an dickes, graues Fell erinnert. Ausgewachsene Ettins besitzen keine eigene Sprache, sondern sprechen ein Kauderwelsch aus Riesisch, Goblinisch und Orkisch. Wer eine dieser Sprachen beherrscht, muss einen erfolgreichen Intelligenzwurf (SG 15) machen, um mit einem Ettin kommunizieren zu können und erhält je Wurf eine verstehbare Information (sollte man zwei der genannten Sprachen beherrschen, sinkt der SG auf 10, spricht man alle drei, sinkt er auf 5).

Ettins sind zwar nicht sonderlich intelligent, aber gerissene Kämpfer. Hat eine Auseinandersetzung erst einmal begonnen, kämpfen sie rasend bis alle Feinde erledigt sind.

## Girallon

Diese vierarmige, gorillaähnliche Kreatur ist von einem filzigen, weißen Fell bedeckt und brüllt vor Wut, während sie sich zu ihrer vollen, beeindruckenden Größe aufbaut.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 126, HG 6

N Große magische Bestie

INI +7; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn

Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15  
(+3 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 73 (7W10+35)

REF +8, WIL +5, ZÄH +9

### Angriff

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf Biss +10 (1W6+4),

4 Klauen +10 (1W4+4 plus Zerreißen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Zerreißen (4 Klauen, 1W4+6 *1M306 bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden*)

### Spielwerte

ST 19, GE 17, KO 18, IN 2, WE 12, CH 7

GAB +7; KMB +14; KMV 27

Talente Abhärtung, Eiserner Wille,

Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Klettern +14, Wahrnehmung +11

### Lebensweise

Ein ausgewachsener Girallon ist 2,40 m groß, hat eine breite Brust und ist von dichtem, rein weißen Fell bedeckt. Er wiegt ungefähr 800 Pfund.

Girallons gehören zu den gefährlichsten Raubtieren des Dschungels. Sie sind aggressive Fleischfresser, außerordentlich territorial veranlagt und unfassbar stark. Aber schlimmer noch ist, dass sie mit ihren vier muskulösen Armen in der Lage sind, all jenen unglaublichen Schaden zuzufügen, die sie in die Finger bekommen

# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Mantikor

Dieses Wesen hat einen vage humanoid erscheinenden Kopf, den Körper eines Löwen und die Schwingen eines Drachen. Sein Schwanz endet in langen, scharfen Dornen.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 177, HG 5

RB Große magische Bestie

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn Wahrnehmung +9

### Verteidigung

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 57 (6W10+24)

REF +7, WIL +3, ZÄH +9

### Angriff

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +10 (1W8+5), 2 Krallen +10 (2W4+5)

Fernkampf 4 Stacheln +8 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 20, GE 15, KO 18, IN 7, WE 12, CH 9

GAB +6; KMB +12; KMV 24 (28 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Schweben, Waffenfokus (Stacheln)

Fertigkeiten Fliegen -3,

Überlebenskunst +4 (+8 Spuren lesen), Wahrnehmung +9

Volksmodifikatoren Überlebenskunst beim Spuren lesen +8, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache

### Besondere Fähigkeiten

**Stacheln (AF)** Mit einem Peitschenschlag seines Schwanzes kann ein Mantikor als Standard-Aktion eine Salve von 4 Stacheln abschießen (mache einen Angriffswurf für jeden Stachel). Dieser Angriff hat eine Reichweite von 45 m (was auch die Grundreichweite darstellt). Alle Ziele müssen sich innerhalb von 9 m voneinander befinden. Die Kreatur kann nur 24 Stacheln innerhalb von 24 Stunden abschießen.

### Lebensweise

Mantikore sind circa 3 m lang und wiegen um die 1.000 Pfund. Einige haben menschenähnliche Köpfe und Bärte. Männchen und Weibchen sehen gleich aus.

Mantikore fressen jedes Fleisch, selbst Aas, ziehen jedoch die menschliche Variante definitiv vor und lassen sich eine solche Delikatesse nur selten entgehen. Sie sind schlau und sozial genug, dass man mit ihnen verhandeln kann, manchmal zwingen sie böse Humanoide aber auch in eine Allianz oder dazu, ihnen Tribut zu zahlen.

## Orca, Schwertwal

Dieser geschmeidige schwarze Wal hat unverwechselbare weiße Flecken um die Augen. Sein Maul starrt nur so voller scharfer Zähne.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 53, HG 5

N Riesiges Tier

INI +6; Sinne Blindsight 36 m, Dämmerlicht Wahrnehmung +19

### Verteidigung

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, -2 Größe, +6 natürlich)

TP 67 (9W8+27)

REF +8, WIL +5, ZÄH +9

### Angriff

Bewegungsrate: Schwimmen 24 m

Nahkampf: Biss +13 (2W6+12)

### Spielwerte

ST 27, GE 15, KO 16, IN 2, WE 15, CH 6

GAB +6; KMB +16; KMV 28

Talente: Ausdauer, Fertigungsfokus (Schwimmen, Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten: Schwimmen +28, Wahrnehmung +19

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

Besondere Eigenschaften: Atem anhalten

### Besondere Fähigkeiten

**Atem anhalten (AF)** Ein Delfin kann seinen Atem das Sechsfache seines Konstitutionswertes in Minuten anhalten, bevor er Gefahr läuft, zu ertrinken.

### Lebensweise

Ausgewachsene Schwertwale sind üblicherweise zwischen 4,50 und 7,50 m lang und wiegen 8.000 bis 12.000 Pfund.

Der Schwertwal, auch „Killerwal“ genannt, ist tatsächlich eine der größten Delphinarten.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Riesenmuräne

Dieser 3,30 m lange Aal schlängelt sich mit unheimlicher Eleganz durchs Wasser. Sein Maul steht offen, um die großen Zähne und eine zweite Kieferreihe zu zeigen.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 7, HG 5

N Großes Tier (Aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +7

### Verteidigung

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17  
(+2 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 52 (7W8+21)

REF +9, WIL +3, ZÄH +8

### Angriff

Bewegungsrate: Schwimmen 9 m

Nahkampf: Biss +11 (2W6+9 plus Ergreifen M299-  
Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Zuschnappen

### Spielwerte

ST 22, GE 14, KO 16, IN 1, WE 12, CH 8

GAB +5; KMB +12 (+16 Ringkampf); KMV 24

Talente: Blitzschnelle Reflexe,  
Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative,  
Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten: Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +8,  
Schwimmen +14, Wahrnehmung +7

Volksmodifikatoren: Entfesselungskunst +8

### Besondere Fähigkeiten

**Zuschnappen (AF)** Wenn eine Riesenmuräne eine Runde mit einem bereits ergriffenen Feind beginnt, fügt sie ihm automatisch Schaden durch einen Biss zu (2W6+9 Schaden). Die Riesenmuräne besitzt ein zweites Paar Kiefer in ihrem Schlund, die ihr beim Schlucken helfen. Das Tier kann einen zweiten Bissangriff (+11 Angriff, 1W6+4 Schaden) gegen einen bereits ergriffenen Gegner ausführen.

### Lebensweise

Die Riesenmuräne ist ein grimmiger Jäger, der in der Lage ist, Beute mit seinem ersten Kiefer festzuhalten, während eine zweite Reihe kleinerer Zähne in seinem Rachen häppchengroße Portionen abbeißt.

## Schreckenslöwe

Dieser riesige gesprenkelte Löwe ist schon an der Schulter so groß wie ein Mensch. Sein Fell ist vom Blut seiner Opfer bedeckt.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 173, HG 5

N Großes Tier

INI +6; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13  
(+2 GE, -1 Größe, +4 natürlich)

TP 60 (8W8+24)

REF +8, WIL +3, ZÄH +9

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Biss +12 (1W8+5 plus Ergreifen M299-  
Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4),  
2 Klauen +13 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Anspringen M298-bei Sturmangriff vollen  
Angriff, Krallen (2 Klauen +13, 1W6+7)

### Spielwerte

ST 25, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +6; KMB +14 (+18 Ringkampf); KMV 26  
(30 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Rennen,  
Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten: Akrobatik +11,  
Heimlichkeit +7 (+15 im Gras und Unterholz),  
Wahrnehmung +11

Volksmodifikatoren: Akrobatik +4,  
Heimlichkeit +4 (+8 im Gras und Unterholz)

### Lebensweise

Schreckenslöwen, mancherorts auch als gefleckte Löwen oder Höhlenlöwen bekannt, sind gewaltige Raubtiere, die bis zu 4,50 m lang werden können und bis zu 3.500 Pfund wiegen.

Sie sind zwar nur Tiere, scheinen aber eine sadistische Freude daran zu haben, mit ihrer Beute zu spielen und sie zu quälen, bevor sie sie dann endlich verschlingen. Dementsprechend halten manche Stämme sie für die Sprösslinge böser Götter und jagen sie, sobald sie sich ihrer Nähe bewusst werden.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 5

## Wollnashorn

Dieses große Nashorn hat ein zotteliges, langes braunes Fell und eine Reihe enorm großer Hörner auf der Schnauze und der Stirn sitzen.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 197, HG 6

N Großes Tier

INI +0; Sinne Geruchssinn

Wahrnehmung +15

### Verteidigung

RK 19, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19  
(–1 Größe, +10 natürlich)

TP 76 (8W8+40)

REF +6, WIL +3, ZÄH +13

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

Nahkampf: Durchbohren +14 (2W8+13)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe: Mächtiger Sturmangriff *M301-Bewegung x2, dann NK-Angriff TW+2, RK-2, plus Extraschaden (Durchbohren 4W8+18), Trampeln (2W6+13, SG 23) M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen*

### Spielwerte

ST 28, GE 10, KO 21, IN 2, WE 13, CH 3

GAB +6; KMB +16; KMV 26 (30 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung),

Große Zähigkeit, Unverwundlich

Fertigkeiten: Wahrnehmung +15

### Lebensweise

Das Wollnashorn ist ein Pflanzenfresser, wie auch sein kleiner Verwandter, doch frisst es Gras statt sich an größeren Pflanzen gütlich zu tun. Es ist für seine legendär schlechte Laune bekannt und sowohl seine Größe als auch sein riesiges Horn verleihen ihm einen ungezügelten Mut. Jeder Bedrohung (sei sie nun tatsächlich vorhanden oder nicht) seiner selbst oder seiner Herde wird mit lautem Brüllen und Gestampfe begegnet. Wer ein Wollnashorn unwissentlich verärgert, hat jedoch meist keine Zeit mehr, seine Absichten richtig zu stellen, bevor das Tier angreift.

## Zyklop

Auf der Stirn dieses fast drei Meter hohen Riesen sitzt ein einziges, großes Auge. Unter dem Augapfel gähnt ein noch größerer Schlund, breit wie der Eingang einer Höhle.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 289, HG 5

NB Großer Humanoider (Riese)

INI –1; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 19, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 19  
(–1 GE, –1 Größe, +7 natürlich, +4 Rüstung)

TP 65 (10W8+20)

REF +2, WIL +4, ZÄH +9

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

### Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihändige Axt +11 (3W6+7/x3)

Fernkampf Schwere Armbrust +5 (2W8/19-20/x3)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

### Spielwerte

ST 21, GE 8, KO 15, IN 10, WE 13, CH 8

GAB +7; KMB +13; KMV 22

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserter Ansturm, Wachsamkeit

Fertigkeiten Beruf (Wahrsager) +10, Einschüchtern +9, Motiv erkennen +5, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +11

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Zyklopisch

Besondere Eigenschaften Geistesblitz

### Besondere Fähigkeiten

**Geistesblitz (ÜF)** Einmal am Tag kann ein Zyklop als eine Augenblickliche Aktion in die vielen Varianten einer möglichen Zukunft spähen, was ihm erlaubt, das exakte Ergebnis eines Würfelwurfs auszuwählen, bevor der Wurf ausgeführt wurde. Dieser Effekt betrifft nur den Zyklopen und kann nicht auf die Würfe anderer übertragen werden.

### Lebensweise

Der durchschnittliche Zyklop ist 2,70 m groß und wiegt 600 Pfund.

Sowohl Männer als auch Frauen sind fast immer komplett kahl und haben höchstens eine paar dunkle Strähnen Haar, die ihnen über den Ohren wachsen. Sie haben eine buschige, ausdrucksstarke Augenbraue, die zusammen mit dem riesigen Auge für das unverwechselbare Aussehen der Kreatur sorgt.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Verbündete herbeizaubern Stufe 6

### Elasmosaurus

Dieses große, reptilische Raubtier hat einen langen Hals und einen langen Schwanz und gleitet mit vier mächtigen Flossen durchs Wasser.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 56, HG 7

N Riesiges Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +14

#### Verteidigung

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17

(+1 Ausweichen, +2 GE, -2 Größe, +9 natürlich)

TP 105 (10W8+60)

REF +9, WIL +6, ZÄH +14

#### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf: Biss +13 (2W8+12)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 6 m

#### Spielwerte

ST 26, GE 15, KO 20, IN 2, WE 13, CH 9

GAB +7; KMB +17; KMV 30 (34 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit,

Eiserner Wille, Große Zähigkeit

Fertigkeiten: Schwimmen +16, Wahrnehmung +14

#### Lebensweise

Ein Elasmosaurus ist 13,50 m lang und wiegt 4.000 Pfund

Der geschmeidige Elasmosaurus ist ein aquatisches Reptil mit langem Hals, bei dem es sich im eigentlichen Sinne um keinen Dinosaurier handelt. Er jagt jedoch oft in Ozeanen oder Seen, in denen es viele Dinosaurier gibt.

### Elefant

Diese Dickhäuter haben lange Hauer aus Elfenbein und einen langen Rüssel, mit dem sie zugreifen können.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 95, HG 7

N Riesiges Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +21

#### Verteidigung

RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17

(-2 Größe, +9 natürlich)

TP 93 (11W8+44)

REF +7, WIL +6, ZÄH +13

#### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Durchbohren +16 (2W8+10),

Hieb +16 (2W6+10)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Trampeln (2W8+15, SG 25) *M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen*

#### Spielwerte

ST 30, GE 10, KO 19, IN 2, WE 13X, CH 7

GAB +8; KMB +20; KMV 30 (34 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Eiserner Wille,

Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit,

Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten: Wahrnehmung +21

#### Lebensweise

Elefanten sind große Landtiere, die in kleinen, eng miteinander verbundenen Familienherden majestätisch über die Steppen wandern. Sie sind Symbole der Weisheit und Stärke.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Erdelementar, Riesig

Diese wuchtige, vage humanoid erscheinende Kreatur aus Schlamm und Stein schießt aus der Erde empor. Von zwei leuchtenden Edelsteinaugen abgesehen, ist kein Gesicht erkennbar.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 96, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Erschütterungssinn 18 m  
Wahrnehmung +13

### Verteidigung

RK 19, Berührung 7 auf dem falschen Fuß 19  
(-1 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 95 (10W10+40)

REF +2, WIL +7, ZÄH +11

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte

SR 5/-

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf: 2 Hiebe +17 (2W6+9)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Erdherrschaft

### Spielwerte Lebensweise

ST 28, GE 8, KO 19, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +10; KMB +21; KMV 30

Talente: Doppelschlag, Heftiger Angriff,  
Mächtiger Ansturm, Verbesserter Ansturm,  
Verbessertes Überrennen, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten: Heimlichkeit +4, Klettern +18, Schätzen +6,  
Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +7,  
Wissen (Gewölbekunde) +4

Sprachen Terral

### Besondere Fähigkeiten

**Durch Erde gleiten (AF)** Ein grabender Erdelementar kann sich durch Fels, Erde oder fast jede andere Art von Untergrund, außer Metall, wie ein Fisch durch Wasser bewegen. Er kann sogar durch Lava schwimmen, wenn er gegen Feuerschaden geschützt ist. Ein Erdelementar hinterlässt dabei weder Loch oder Tunnel, noch eine Verwerfung oder sonst ein Zeichen seiner Anwesenheit. Wenn der Zauber Erde bewegen auf ein Gebiet ausgesprochen wird, in dem sich ein grabender Erdelementar befindet, so wird dieser 10 Meter zurück geschleudert und betäubt die Kreatur für eine Runde, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt.

**Erdherrschaft (AF)** Ein Erdelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Riesige Erdelementare sind 9,60m groß und 48.000 Pfund schwer.

Erdelementare sind stampfende, sture Wesen, die aus lebendem Stein oder Erde bestehen. Wenn sie vollkommen still stehen, sehen sie wie ein Steinhäufen oder ein kleiner Hügel aus.

Sobald sie allerdings in Aktion treten, kann ihr tatsächliches Aussehen sich durchaus unterscheiden, auch wenn die Spielwerte mit denen anderer Erdelementare derselben Größe identisch sind. Die meisten Erdelementare sehen wie irdische Tiere aus Stein, Erde oder sogar Kristall aus und haben glühende Edelsteine statt Augen. Größere Erdelementare haben oft das Aussehen felsiger Humanoider, deren aus Erde bestehende Körperstellen des Öfferns mit Pflanzen bedeckt sind.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Feurelementar, Riesig

Diese Kreatur sieht wie ein lebendes, bewegliches Feuer aus. Flammen züngeln hervor, stets auf der Suche nach etwas, das sie verbrennen können.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 98, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +11; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +13

### Verteidigung

RK 21, Berührung 16 auf dem falschen Fuß 13  
(+1 Ausweichen, +7 GE, -2 Größe, +5 natürlich)

TP 85 (10W10+30) REF +14, WIL +5, ZÄH +9

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte, Feuer; SR 5/-

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 18 m

Nahkampf: 2 Hiebe +15 (2W6+4 plus Verbrennen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Verbrennen (2W6, SG 17) *M304-bei erfolgreichem Nahkampfangriff zusätzlich Feuerschaden*

### Spielwerte Lebensweise

GAB +10; KMB +16; KMV 34

Talente: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfflexe, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +16, Einschüchtern +9,

Entfesselungskunst +16, Klettern +13,

Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +7

Sprachen Ignal

### Lebensweise

Riesige Feurelementare sind 9,60m groß und 8 Pfund schwer.

Feurelementare sind flinke, grausame Wesen aus lebenden Flammen. Sie genießen es, Kreaturen, die schwächer als sie selbst sind, zu erschrecken, und terrorisieren alle, die sie in Brand stecken können.

Feurelementare können nicht in Wasser oder andere nicht entzündliche Flüssigkeiten eintauchen. Ein Gewässer stellt für sie eine unüberwindliche Barriere dar, solange sie es nicht übertreten oder über es hinweg springen können oder das Wasser von einer entzündlichen Materie bedeckt ist.

Das Aussehen von Feurelementaren variiert – meist aber manifestieren sie sich als windende Schlangenformen, die aus Rauch und Flammen bestehen. Manche Feurelementare nehmen aber auch Gestalten an, die an Menschen, Dämonen oder andere Monster erinnern, um den Schrecken, der ihr plötzliches Auftauchen verursacht, noch zu steigern. Die erkennbaren Konturen eines Feurelementars bestehen aus dunkleren Flammen oder verfestigtem Rauch sowie aus Asche oder Schlacke.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Luftelementar, Riesig

Diese wolkenähnliche Kreatur hat dunkle Höhlen, die an Augen erinnern, und einen Mund. Ein heulender Wind verleiht ihr ominöse Formen.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 100, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +13; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +13

### Verteidigung

RK 22, Berührung 18 auf dem falschen Fuß 12  
(+1 Ausweichen, +9 GE, -2 Größe, +4 natürlich)

TP 95 (10W10+40)

REF +16, WIL +5, ZÄH +11

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte; SR 5/-

Verteidigungsfähigkeiten: Luftherrschaft

### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf: 2 Hiebe +17 (2W6+6)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Wirbelwind (SG 21, 3-15m)

### Spielwerte Lebensweise

ST 22, GE 29, KO 18, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +10; KMB +18; KMV 38

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +18, Entfesselungskunst +18, Fliegen + 23, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +7

Sprachen Aural

### Besondere Fähigkeiten

**Luftherrschaft (AF)** Fliegende Kreaturen erleiden einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Luftelementare.

**Wirbelwind (ÜF)** Der Elementar kann sich in einen Wirbelwind verwandeln und in dieser Form für 5 Runden lang verweilen. Der Wirbelwind hat am Boden immer 1,50 m Durchmesser, seine Höhe ist 3-15m. Der Durchmesser des Wirbelwinds an seiner Spitze beträgt immer die Hälfte seiner Höhe. Der Elementar entscheidet über die genaue Höhe, die aber mindestens 3 m betragen muss.

Als Wirbelwind provoziert der Elementar keine Gelegenheitsangriffe. Das gilt sogar dann, wenn er das Feld betritt, welches eine andere Kreatur einnimmt. Andere Kreaturen können in dem Wirbelwind gefangen werden, wenn sie ihn berühren oder betreten. Das kann auch dann geschehen, wenn der Wirbelwind sich in oder durch die Angriffsfläche der Kreatur bewegt.

Als Wirbelwind können Kreaturen keine normalen Angriffe ausführen und bedrohen also auch das Gebiet um sich herum in keiner Weise. Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Wirbelwind sind, können Schaden erleiden, wenn sie in dem Wirbelwind gefangen werden (2w6+6) und vielleicht sogar in die Luft gehoben werden.

Wenn eine Kreatur in Kontakt mit dem Wirbelwind kommt, muss sie einen Reflexwurf bestehen (SG 22). Bei einem Misserfolg erleidet sie 2w6+6 Schaden. Auch muss sie einen zweiten Reflexwurf bestehen, um nicht aufgehoben und von dem mächtigen Wind festgehalten zu werden, und in jeder Runde automatisch den angezeigten Schaden zu erleiden. Kreaturen, die fliegen können, dürfen in jeder Runde einen Reflexwurf ablegen, um dem Wirbelwind zu entkommen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur zwar noch den Schaden für diese Runde, darf dann aber den Wirbelwind verlassen. In dem Wirbelwind gefangene Kreaturen können sich nur mit dem Wirbelwind mitbewegen oder ihm mit ihrer Bewegung zu entkommen versuchen. Ansonsten können sie zwar normal handeln, müssen aber einen Konzentrationswurf bestehen (SG 15 + Grad des Zaubers), um einen Zauber zu wirken. Solange sie in dem Wirbelwind gefangen sind, erhalten sie einen Malus von -4 auf ihre Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe. Im Wirbelwind können nur so viele Kreaturen gleichzeitig gefangen sein, wie in sein Volumen hineinpassen. Mit einer Freien Aktion kann der Wirbelwind jede Kreatur, die er mit sich trägt, nach Belieben ausstoßen und sie in seiner Angriffsfläche absetzen.

Wenn die Basis des Wirbelwinds den Boden berührt, verursacht sie damit eine umherwirbelnde Staubwolke. Die Wolke ist um Der Elementar zentriert und hat einen Durchmesser in Höhe der halben Wirbelwindhöhe. Die Wolke verhindert jede Form der Sicht (auch der Dunkelsicht) über 1,50 m Entfernung hinaus. Kreaturen, die 1,50 m von dem Wirbelwind entfernt sind, besitzen Tarnung, alle weiter entfernten Kreaturen besitzen vollständige Tarnung. Wesen, die in der Staubwolke gefangen sind, müssen einen Konzentrationswurf bestehen, um einen Zauber zu wirken (SG 15 + Grad des Zaubers).

### Lebensweise

Riesige Luftelementare sind 9,60m groß und 8 Pfund schwer.

Luftelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen, die aus lebendiger Luft bestehen. Sie sind primitiv und territorial und hassen es, beschworen zu werden oder die Wünsche Sterblicher erfüllen zu müssen. Sie verbringen ihre Zeit viel lieber auf der Ebene der Luft, wo sie durch die endlos weiten Himmel streifen. Auch wenn alle Luftelementare von ähnlicher Größe identische Spielwerte haben, kann sich das Aussehen von Individuum zu Individuum unterscheiden. Bei dem einen könnte es sich um einen belebten Wirbel aus Wind und Rauch handeln, während ein anderer wie eine vogelähnliche Kreatur aus Rauch aussieht, die glühende Augen und Wind statt Flügel besitzt.

Luftelementare ziehen es vor, fliegende oder sonst wie in der Luft befindliche Ziele anzugreifen. Zum einen liegt dies an ihren meisterlichen Flugkünsten, wodurch sie einen Vorteil genießen, zum anderen daran, dass sie sich nicht mit dem Gedanken anfreunden können, die Erde berühren zu müssen. Luftelementare können sich auch unter Wasser bewegen. Doch obwohl sie sich als elementare Wesen nicht der Gefahr aussetzen zu ertrinken, besitzen sie dennoch keine Ränge in Schwimmen und verlieren einen Großteil ihrer Geschwindigkeit und Beweglichkeit, wenn sie unter Wasser sind.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Wasserelementar, Riesig

Diese durchsichtige Kreatur wechselt zwischen der Gestalt einer sich drehenden Wassersäule und der einer brandenden Welle.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 102, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +13

### Verteidigung

RK 21, Berührung 13 auf dem falschen Fuß 16  
(+1 Ausweichen, +4 GE, -2 Größe, +8 natürlich)

TP 95 (10W10+40)

REF +11, WIL +3, ZÄH +11

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte

SR 5/-

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 27 m

Nahkampf: 2 Hiebe +15 (2W6+7)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Löschen, Wasserherrschaft, Strudel (SG 22)

### Spielwerte Lebensweise

ST 24, GE 18, KO 19, IN 6, WE 11, CH 11

GAB +10; KMB +19; KMV 34

Talente: Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten: Akrobatik +11, Entfesselungskunst +15, Heimlichkeit +3, Schwimmen +26, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +7

Sprachen Aqual

### Besondere Fähigkeiten

**Löschen (AF)** Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größenkategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber Magie bannen zu ersticken (die Zauberstufe entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Elementars).

**Strudel (ÜF)** Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden (SG22, 3-15m). Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Lufterelementars. Jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und kann dieses nicht verlassen.

**Wasserherrschaft (AF)** Ein Wasserelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Riesige Wasserelementare sind 9,60m groß und 18.000 Pfund schwer.

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Wesen, die aus lebendem Süß- oder Salzwasser bestehen. Sie ziehen es vor, sich zu verstecken oder Gegner ins Wasser zu ziehen, um dadurch einen Vorteil zu gewinnen. Wie alle anderen Elementare haben auch Wasserelementare ihre ganz eigenen Gestalten und ein einzigartiges Aussehen. Die meisten erscheinen als wellenähnliche Kreaturen mit vage humanoiden Gesichtern und kleinen „Wellenarmen“ an den Seiten. Eine andere typische Gestalt ist die von aquatischen Kreaturen wie Haien oder Oktopoden, die jedoch vollständig aus Wasser bestehen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Hügelriese

Dieser bucklige Riese strahlt Kraft und eine rohe, dumme Wut aus. Er ist in dreckige Pelze gekleidet, die zu seinem brutalen und unzivilisierten Leben passen.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 219, HG 7

CB Großer Humanoider (Riese)

INI -1; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +6

### Verteidigung

RK 21, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 21

(-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung)

TP 85 (10W8+40)

REF +2, WIL +3, ZÄH +11

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen

### Angriff

Bewegungsrate 15 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf Zweihändige Keule +14/+9 (2W8+10) oder

2 Hiebe +13 (1W8+7)

Fernkampf Felsen +6 (1W8+10)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m)

### Spielwerte

ST 25, GE 8, KO 19, IN 6, WE 10, CH 7

GAB +7; KMB +15; KMV 24

Talente Doppelschlag, Einschüchternde Kraft,

Heftiger Angriff,

Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule),

Waffenfokus (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Klettern +10,

Wahrnehmung +6

Sprachen Riesisch

### Lebensweise

Erwachsene Hügelriesen sind circa 3 m groß und wiegen um die 1.100 Pfund.

Hügelriesen haben leicht gebräunte bis sehr dunkle, rotbraune Haut. Ihr Haar ist braun oder schwarz, ebenso wie ihre Augen. Sie tragen mehrere Lagen schlecht gegerbter Lederkleidung, an der noch Fellreste hängen. Waschen oder ausbessern tun sie ihre Kleider nur selten, sie werfen sich stattdessen einfach einen neuen Pelz über, wenn der alte zu abgetragen ist.

Hügelriesen kämpfen am liebsten von hohen, steinigen Felsen aus. Von dort können sie ihre Gegner mit Steinen bewerfen, während sie sich selbst nur einem geringen Risiko aussetzen. Kleinere Kreaturen überrennen sie gerne erst einmal, bevor sie sich in den Nahkampf stürzen. Dann bleiben sie einfach stehen und schlagen mit ihren massiven Knüppeln um sich.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Landhai

Das mit Zähnen bewehrte Maul dieser gepanzerten Kreatur gleicht einem riesigen Schlund. Zwischen ihren Schultern ragt eine flossenähnliche Rückenplatte auf.

EP 3200, Monsterhandbuch 1 Seite 167, HG 7

N Riesige magische Bestie

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn, Geruchssinn  
Wahrnehmung +11

### Verteidigung

RK 22, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20  
(+2 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 84 (8W10+40)

REF +8, WIL +5, ZÄH +11

### Angriff

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m

Nahkampf Biss +13 (2W8+9/19-20) und  
2 Klauen +12 (2W6+6)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Sprung, Grausamer Biss

### Spielwerte

ST 23, GE 15, KO 20, IN 2, WE 13, CH 6

GAB +8; KMB +16; KMV 28 (32 gegen Zu Fall bringen)

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung),  
Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +9 (+17 Springen),  
Wahrnehmung +11

Volksmodifikatoren Akrobatik (Springen) +4

### Besondere Fähigkeiten

**Sprung (AF)** Ein Landhai kann eine spezielle Art von Sprungangriff durchführen, indem er in den Kampf hinein springt. Wenn die Kreatur einen Sturmangriff ausführt, kann sie einen Wurf auf Akrobatik (SG 20) machen um neben ihren Gegnern zu landen. Wenn ihr dies gelingt, kann sie anschließend bis zu 4 Klauenangriffe gegen Gegner in ihrer Reichweite ausführen. Ein Bissangriff ist jedoch nicht möglich.

**Grausamer Biss (AF)** Der Bissangriff eines Landhais ist besonders gefährlich. Er addiert das 1,5-fache seines Stärkemodifikators zum verursachten Schaden. Außerdem besitzt er die Chance für einen kritischen Treffer bei einem Angriffswurf von 19-20.

### Lebensweise

Der Landhai gräbt sich direkt unter der Oberfläche durch die Erde und seine gepanzerte Flosse hinterlässt manchmal eine unverwechselbare Spur. Er schießt aus Stein und Erde hervor, um seine Beute gnadenlos zu zerreißen, was ihm auch seinen charakteristischen Namen eingebracht hat.

Landhaie sind notorisch wütend und greifen auch sehr viel größere Wesen an, ohne sich um ihre eigene Sicherheit zu scheren. Sie verschlingen Knochen, Rüstungen und sogar magische Gegenstände mit ihren mächtigen Kiefern und ihrer brodelnden Magensäure.

Aus irgendeinem Grund jedoch wird das Wesen niemals freiwillig Elfenfleisch fressen.

Auch Zwerge fressen sie nur selten, Mitglieder anderer Völker aber schlachten sie ohne zu zögern ab. Halblinge etwa gehören zu ihren Lieblingsspeisen und kein Halbling, der noch alle Sinne beisammen hat, betritt freiwillig das Territorium eines Landhais.

Landhaie sind gerissene Kämpfer, die ihre Gegner mit ihrer eindrucksvollen Wendigkeit überraschen. Eine ihrer Lieblingstaktiken besteht darin, vorwärts zu stürmen und hoch zu springen, um sich dann mit ihren vier rasiermesserscharfen Klauen auf ihre Beute fallen zu lassen.

Die meisten aber, die schon einmal einem Landhai gegenüber standen, sagen, dass man einen Kampf gegen die Kreatur am besten gewinnt, indem man ihn vermeidet.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Riesenoktopus

Ein wahrer Sturm aus sechs Meter langen Tentakeln, die aus dem ledrigen Körper dieses riesigen Oktopus wachsen, schlägt mit tödlicher Präzision um sich.

EP 4.800, Monsterhandbuch 1 Seite 203, HG 8

N Großes Tier (aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +8

### Verteidigung

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16  
(+2 GE, -1 Größe, +7 natürlich)

TP 90 (12W8+36)

REF +12, WIL +7, ZÄH +11

Verteidigungsfähigkeiten: Tintenwolke  
(Sphäre mit 9 m Radius)

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 6 m, Wasserstoß 60 m

Nahkampf: Biss +13 (1W8+5 plus Gift), 8 Tentakel +11  
(1W4+2 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (6 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe: Würgen (Tentakel 1W4+2) *M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden): Wurf: Ringkampf*

### Spielwerte

ST 20, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 3

GAB +9; KMB +15 (+19 Ringkampf)

KMV 27 (kann nicht Zu-Fall- gebracht werden)

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,  
Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe,  
Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit

Fertigkeiten: Entfesselungskunst +18, Heimlichkeit +18,  
Schwimmen +13, Wahrnehmung +8

Volksmodifikatoren: Entfesselungskunst +10,  
Heimlichkeit +8

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Biss – Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit SG 19

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W3 ST

Heilung 2 Rettungswürfe

**Tintenwolke (AF)** Tintenfische können unter Wasser mit einer Freien Aktion pro Minute eine Tintenwolke mit einem Radius von 1,50 m ausstoßen. Diese Wolke gewährt ihnen vollständige Tarnung und bleibt 1 Minute lang bestehen.

**Wasserstoß (AF)** Ein Oktopus kann sich im Rahmen einer Vollen Aktion mit einem gewaltigen Ausstoß von Wasser 1/Rd bis zu 60 m rückwärts bewegen. Während des Wasserstoßes fortbewegt, kann sich der Oktopus nur in einer geraden Linie fortbewegen. Dabei provoziert er keine Gelegenheitsangriffe.

### Lebensweise

Der Riesenoktopus ist ein echtes Monster, das überhaupt alles mit seinen Tentakeln fangen und fressen kann.

## Schreckensbär

Aus dem brüllenden Maul des wilden Bären tropft Geifer. Sein mattes Fell wird teils von böartigen, knöchigen Wucherungen durchbrochen.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 24, HG 7

N Großes Tier

INI +5; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17  
(+1 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 95 (10W8+50)

REF +8, WIL +4, ZÄH +12

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
Biss +13 (1W8+7)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

### Spielwerte

ST 2, GE 13, KO 21, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +7; KMB +15 (+19 Ringkampf)

KMV 26

(30 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Eiserner Wille,  
Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst), Rennen,  
Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Schwimmen +19, Wahrnehmung +12

Volksmodifikatoren: Schwimmen +4

### Lebensweise

Schreckensbären (bei manchen Barbarenstämmen auch als Höhlenbären oder Kurznasenbären bekannt) sind größer, aggressiver und weitaus tödlicher als ihre kleineren Verwandten und stellen eine wahrhaft urzeitliche Gefahr dar. Wie ein Grizzlybär versucht auch ein Schreckensbär, seine Opfer mit seinen Klauen zu überwältigen oder zu töten. Andererseits ist es bei einem Schreckensbär sehr viel wahrscheinlicher, dass er bei einem ergriffenen Gegner seine Reißzähne einsetzt.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Schreckenstiger

Dieser große Tiger knurrt warnend, während er sich duckt. Aus seinem gewaltigen Kiefer wachsen zwei säbelähnliche Reißzähne.

EP 4.800, Monsterhandbuch 1 Seite 261, HG 8

N Großes Tier

INI +6; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15  
(+2 GE, -1 Größe, +6 natürlich)

TP 105 (14W8+42)

REF +11, WIL +5, ZÄH +12

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: 2 Klauen +18 (2W4+8 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
Biss +18 (2W6+8/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,5 m

Besondere Angriffe: Anspringen *M298-bei Sturmangriff vollen Angriff*, Krallen (2 Klauen +18, 2W4+8)

### Spielwerte

ST 27, GE 17, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +10; KMB +19 (+23 Ringen)

KMV 31, (35 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Fertigungsfokus (Wahrnehmung),  
Fertigungsfokus (Heimlichkeit), Rennen,  
Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss),  
Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Biss, Klaue)

Fertigkeiten: Akrobatik +6,  
Heimlichkeit +8 (+14 in hohem Gras), Schwimmen +13,  
Wahrnehmung +12

Volksboni +4 auf Akrobatik,  
+4 auf Heimlichkeit (+8 in hohem Gras)

### Lebensweise

Die riesigen Katzen werden bis zu 3,60 m lang und können bis zu 6.000 Pfund wiegen.

Der Schreckenstiger ist stets das Spitzenraubtier einer Gegend. Sein unverwechselbares Merkmal ist ein paar riesiger Reißzähne, die wie fürchterliche Dolche aus seinem Oberkiefer wachsen. Sie ragen bedrohlich aus seinem Maul hervor, selbst wenn dieses geschlossen ist.

## Stegosaurus

Dieser riesige Dinosaurier hat einen kleinen Kopf, zwei Reihen scharfer Rückenplatten und einen muskulösen Schwanz, der in Knochendornen endet.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 57, HG 7

N Riesiges Tier

INI +6; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +16

### Verteidigung

RK 22, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20  
(+2 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 90 (12W8+36)

REF +10, WIL +5, ZÄH +13

### Angriff

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwanzschlag +16 (4W6+12 plus Zu-Fall-Bringen)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 4,5 m

### Spielwerte

ST 27, GE 14, KO 17, IN 2, WE 13, CH 10

GAB +9; KMB +19; KMV 31 (35 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff,  
Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen,  
Waffenfokus (Schwanzschlag)

Fertigkeiten Wahrnehmung +16

### Lebensweise

Der Dinosaurier ist 9 m lang, 4,20 m hoch und wiegt 5.000 Pfund.

Der Stegosaurus gehört zu den Dinosauriern mit einem unverwechselbaren Aussehen. Die zwei Reihen Rückenplatten und der Stachelschwanz lassen die meisten Raubtiere zwei Mal nachdenken, bevor sie angreifen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 6

## Steinriese

Dieser Riese hat kantige, muskulöse Züge und einen flachen, nach vorne leicht schrägen Kopf. Er sieht fast aus, als sei er aus Stein gehauen.

EP 4.800, Monsterhandbuch 1 Seite 220, HG 8

N Großer Humanoider (Riese)

INI +2; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 22, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20  
(+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 102 (12W8+48)

REF +6, WIL +7, ZÄH +12

Verteidigungsfähigkeiten Verbessertes Felsen fangen

### Angriff

Bewegungsrate 15 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder  
2 Hiebe +16 (1W8+8)

Fernkampf Felsen +11/+6 (1W8+12)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (54 m)

### Spielwerte

ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10

GAB +9; KMB +18; KMV 30

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss,  
Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft,  
Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)

Fertigkeiten Einschüchtern +12,  
Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung), Klettern +12,  
Wahrnehmung +12

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

### Besondere Fähigkeiten

**Verbessertes Felsen fangen** (AF) Ein Steinriese erhält einen Volksbonus von +4 auf Reflexwürfe, wenn er versucht, einen geworfenen Stein zu fangen. Ansonsten entspricht diese Fähigkeit in jeder Hinsicht der Fähigkeit Felsen fangen (siehe Seite 299).

### Lebensweise

Erwachsene Steinriesen sind circa 4,20 m groß, wiegen um die 1.500 Pfund.

Steinriesen ziehen dicke Lederkleidung vor, die braun oder grau gefärbt ist und zu den Steinen passt, von denen sie umgeben sind.

Wenn möglich, greifen sie aus der Ferne an, doch wenn sich ein Nahkampf nicht vermeiden lässt, bevorzugen sie ihre gigantischen, aus Stein gehauenen Keulen. Eine ihrer Lieblingstaktiken besteht darin, bewegungslos dazustehen, um mit dem Hintergrund zu verschmelzen, bevor sie sich anschließend plötzlich regen und ihre Gegner auf einmal überraschend mit Felsbrocken bewerfen.

## Triceratops

Im Gesicht dieses gepanzerten Tiers wachsen drei scharfe Hörner und den Kopf zielt eine große, runde Krone, die sich vom Schädel bis auf den Hals zieht.

EP 4.800, Monsterhandbuch 1 Seite 58, HG 8

N Riesiges Tier

INI -1; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +21

### Verteidigung

RK 21, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 21  
(-1 GE, -2 Größe, +14 natürlich)

TP 119 (14W8+56)

REF +8, WIL +5, ZÄH +15

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

Nahkampf: Durchbohren +17 (2W10+12/19-20)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 4,5 m

Besondere Angriffe: Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 4W10+16) *M301-Bewegung x2, dann NK-Angriff TW+2, RK-2, plus Extraschaden, Trampeln (1W8+12, SG 25) M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen*

### Spielwerte

ST 26, GE 9, KO 19, IN 2, WE 12, CH 7

GAB +10; KMB +20; KMV 29 (33 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente: Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Rennen, Verbesselter Ansturm, Verbesselter Kritischer Treffer (Durchbohren), Waffenfokus (Durchbohren)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +21

### Lebensweise

Ein typisches Exemplar ist 9 m lang und wiegt 20.000 Pfund

Der Triceratops ist ein sturer und reizbarer Pflanzenfresser.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Verbündete herbeizaubern Stufe 7

### Brachiosaurus

Der lange Hals dieses Reptils wird durch einen ebenso langen Schwanz ergänzt. Der relativ kleine Kopf rupft Nahrung vom Geäst eines Baums.

EP 9.600, Monsterhandbuch 1 Seite 55, HG 10

N Gigantisches Tier

INI +0; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +27

#### Verteidigung

RK 18, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 18

(-4 Größe, +12 natürlich)

TP 171 (18W8+90)

REF +11, WIL +9, ZÄH +18

#### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

Nahkampf: Schwanzschlag +22 (4W6+19)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe: Trampeln (2W6+19, SG 32) *M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen*

#### Spielwerte

ST 37, GE 10, KO 21, IN 2, WE 13, CH 10

GAB +13; KMB +30; KMV 40 (44 gegen Zu-Fall-Bringen)

Talente: Doppelschlag, Eiserner Wille,

Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit,

Heftiger Angriff, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag,

Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (Schwanzschlag)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +27

#### Lebensweise

Ein Brachiosaurus ist 24 m lang und wiegt 32 Tonnen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Erdelementar, Mächtig

Diese wuchtige, vage humanoid erscheinende Kreatur aus Schlamm und Stein schießt aus der Erde empor. Von zwei leuchtenden Edelsteinaugen abgesehen, ist kein Gesicht erkennbar.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 97, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Erschütterungssinn 18m  
Wahrnehmung +16

### Verteidigung

RK 21, Berührung 7 auf dem falschen Fuß 21  
(-1 GE, -2 Größe, +14 natürlich)

TP 136 (13W10+65)

REF +3, WIL +8, ZÄH +13

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und  
Schlaffeffekte; SR 10/-

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf: 2 Hiebe +21 (2W10+10)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Erdherrschaft

### Spielwerte Lebensweise

ST 30, GE 8, KO 21, IN 8, WE 11, CH 11

GAB +13; KMB +25; KMV 34

Talente: Doppelschlag, Heftiger Angriff,  
Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen,  
Verbesserter Ansturm,  
Verbessertes Gegenstand zerschmettern,  
Verbessertes Überrennen, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten: Heimlichkeit +7, Klettern +25, Schätzen +10,  
Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +13,  
Wissen (Gewölbekunde) +10

Sprachen Terral

### Besondere Fähigkeiten

**Durch Erde gleiten (AF)** Ein grabender Erdelementar kann sich durch Fels, Erde oder fast jede andere Art von Untergrund, außer Metall, wie ein Fisch durch Wasser bewegen. Er kann sogar durch Lava schwimmen, wenn er gegen Feuerschaden geschützt ist. Ein Erdelementar hinterlässt dabei weder Loch oder Tunnel, noch eine Verwerfung oder sonst ein Zeichen seiner Anwesenheit. Wenn der Zauber Erde bewegen auf ein Gebiet ausgesprochen wird, in dem sich ein grabender Erdelementar befindet, so wird dieser 10 Meter zurück geschleudert und betäubt die Kreatur für eine Runde, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt.

**Erdherrschaft (AF)** Ein Erdelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Mächtige Erdelementare sind 10,80m groß und 54.000 Pfund schwer.

Erdelementare sind stampfende, sture Wesen, die aus lebendem Stein oder Erde bestehen. Wenn sie vollkommen still stehen, sehen sie wie ein Steinhäufen oder ein kleiner Hügel aus.

Sobald sie allerdings in Aktion treten, kann ihr tatsächliches Aussehen sich durchaus unterscheiden, auch wenn die Spielwerte mit denen anderer Erdelementare derselben Größe identisch sind. Die meisten Erdelementare sehen wie irdische Tiere aus Stein, Erde oder sogar Kristall aus und haben glühende Edelsteine statt Augen. Größere Erdelementare haben oft das Aussehen felsiger Humanoider, deren aus Erde bestehende Körperstellen des Öfteren mit Pflanzen bedeckt sind.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Feurelementar, Mächtiger

Diese Kreatur sieht wie ein lebendes, bewegliches Feuer aus.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 99, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +12; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +16

### Verteidigung

RK 23, Berührung 17 auf dem falschen Fuß 14  
(+1 Ausweichen, +8 GE, -2 Größe, +6 natürlich)

TP 123 (13W10+52) REF +15, WIL +6, ZÄH +12

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte, Feuer; SR 10/-

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 18 m

Nahkampf: 2 Hiebe +19 (2W8+7 plus Verbrennen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Verbrennen (2W8, SG 20) *M304-bei erfolgreichem Nahkampfangriff zusätzlich Feuerschaden*

### Spielwerte Lebensweise

ST 24, GE 27, KO 18, IN 8, WE 11, CH 11

GAB +13; KMB +21; KMV 41

Talente: Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Schnell wie der Wind, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +23, Einschüchtern +15, Entfesselungskunst +21, Klettern +20, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +10

Sprachen Ignal

### Lebensweise

Mächtige Feurelementare sind 10,80m groß und 10 Pfund schwer.

Feurelementare sind flinke, grausame Wesen aus lebenden Flammen. Sie genießen es, Kreaturen, die schwächer als sie selbst sind, zu erschrecken, und terrorisieren alle, die sie in Brand stecken können.

Feurelementare können nicht in Wasser oder andere nicht entzündliche Flüssigkeiten eintauchen. Ein Gewässer stellt für sie eine unüberwindliche Barriere dar, solange sie es nicht übertreten oder über es hinweg springen können oder das Wasser von einer entzündlichen Materie bedeckt ist.

Das Aussehen von Feurelementaren variiert – meist aber manifestieren sie sich als windende Schlangenformen, die aus Rauch und Flammen bestehen. Manche Feurelementare nehmen aber auch Gestalten an, die an Menschen, Dämonen oder andere Monster erinnern, um den Schrecken, der ihr plötzliches Auftauchen verursacht, noch zu steigern. Die erkennbaren Konturen eines Feurelementars bestehen aus dunkleren Flammen oder verfestigtem Rauch sowie aus Asche oder Schlacke.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Luftelementar, Mächtiger

Diese wolkenähnliche Kreatur hat dunkle Höhlen, die an Augen erinnern, und einen Mund. Ein heulender Wind verleiht ihr ominöse Formen.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 101, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +14; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +16

### Verteidigung

RK 25, Berührung 19 auf dem falschen Fuß 14  
(+1 Ausweichen, +10 GE, -2 Größe, +6 natürlich)

TP 123 (13W10+52)

REF +18, WIL +6, ZÄH +12

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte; SR 10/-

Verteidigungsfähigkeiten: Luftherrschaft

### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf: 2 Hiebe +21 (2W8+7)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Wirbelwind (SG 23, 3-18m)

### Spielwerte Lebensweise

ST 28, GE 33, KO 18, IN 10, WE 11, CH 11

GAB +16; KMB +27; KMV 49

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +30, Entfesselungskunst +30, Fliegen + 34, Heimlichkeit +22, Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen) +19

Sprachen Aural

### Besondere Fähigkeiten

**Luftherrschaft (AF)** Fliegende Kreaturen erleiden einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Luftelementare.

**Wirbelwind (ÜF)** Der Elementar kann sich in einen Wirbelwind verwandeln und in dieser Form für 6 Runden lang verweilen. Der Wirbelwind hat am Boden immer 1,50 m Durchmesser, seine Höhe ist 3-18m. Der Durchmesser des Wirbelwinds an seiner Spitze beträgt immer die Hälfte seiner Höhe. Der Elementar entscheidet über die genaue Höhe, die aber mindestens 3 m betragen muss.

Als Wirbelwind provoziert der Elementar keine Gelegenheitsangriffe. Das gilt sogar dann, wenn er das Feld betritt, welches eine andere Kreatur einnimmt. Andere Kreaturen können in dem Wirbelwind gefangen werden, wenn sie ihn berühren oder betreten. Das kann auch dann geschehen, wenn der Wirbelwind sich in oder durch die Angriffsfläche der Kreatur bewegt.

Als Wirbelwind können Kreaturen keine normalen Angriffe ausführen und bedrohen also auch das Gebiet um sich herum in keiner Weise. Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Wirbelwind sind, können Schaden erleiden, wenn sie in dem Wirbelwind gefangen werden (2w8+7) und vielleicht sogar in die Luft gehoben werden.

Wenn eine Kreatur in Kontakt mit dem Wirbelwind kommt, muss sie einen Reflexwurf bestehen (SG). Bei einem Misserfolg erleidet sie 2w8+7 Schaden. Auch muss sie einen zweiten Reflexwurf bestehen, um nicht aufgehoben und von dem mächtigen Wind festgehalten zu werden, und in jeder Runde automatisch den angezeigten Schaden zu erleiden. Kreaturen, die fliegen können, dürfen in jeder Runde einen Reflexwurf ablegen, um dem Wirbelwind zu entkommen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur zwar noch den Schaden für diese Runde, darf dann aber den Wirbelwind verlassen. In dem Wirbelwind gefangene Kreaturen können sich nur mit dem Wirbelwind mitbewegen oder ihm mit ihrer Bewegung zu entkommen versuchen. Ansonsten können sie zwar normal handeln, müssen aber einen Konzentrationswurf bestehen (SG 15 + Grad des Zaubers), um einen Zauber zu wirken. Solange sie in dem Wirbelwind gefangen sind, erhalten sie einen Malus von -4 auf ihre Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe. Im Wirbelwind können nur so viele Kreaturen gleichzeitig gefangen sein, wie in sein Volumen hineinpassen. Mit einer Freien Aktion kann der Wirbelwind jede Kreatur, die er mit sich trägt, nach Belieben ausstoßen und sie in seiner Angriffsfläche absetzen.

Wenn die Basis des Wirbelwinds den Boden berührt, verursacht sie damit eine umherwirbelnde Staubwolke. Die Wolke ist um Der Elementar zentriert und hat einen Durchmesser in Höhe der halben Wirbelwindhöhe. Die Wolke verhindert jede Form der Sicht (auch der Dunkelsicht) über 1,50 m Entfernung hinaus. Kreaturen, die 1,50 m von dem Wirbelwind entfernt sind, besitzen Tarnung, alle weiter entfernten Kreaturen besitzen vollständige Tarnung. Wesen, die in der Staubwolke gefangen sind, müssen einen Konzentrationswurf bestehen, um einen Zauber zu wirken (SG 15 + Grad des Zaubers).

### Lebensweise

Mächtige Luftelementare sind 10,80m groß und 10 Pfund schwer.

Luftelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen, die aus lebendiger Luft bestehen. Sie sind primitiv und territorial und hassen es, beschworen zu werden oder die Wünsche Sterblicher erfüllen zu müssen. Sie verbringen ihre Zeit viel lieber auf der Ebene der Luft, wo sie durch die endlos weiten Himmel streifen.

Auch wenn alle Luftelementare von ähnlicher Größe identische Spielwerte haben, kann sich das Aussehen von Individuum zu Individuum unterscheiden. Bei dem einen könnte es sich um einen belebten Wirbel aus Wind und Rauch handeln, während ein anderer wie eine vogelähnliche Kreatur aus Rauch aussieht, die glühende Augen und Wind statt Flügel besitzt.

Luftelementare ziehen es vor, fliegende oder sonst wie in der Luft befindliche Ziele anzugreifen. Zum einen liegt dies an ihren meisterlichen Flugkünsten, wodurch sie einen Vorteil genießen, zum anderen daran, dass sie sich nicht mit dem Gedanken anfreunden können, die Erde berühren zu müssen. Luftelementare können sich auch unter Wasser bewegen. Doch obwohl sie sich als elementare Wesen nicht der Gefahr aussetzen zu ertrinken, besitzen sie dennoch keine Ränge in Schwimmen und verlieren einen Großteil ihrer Geschwindigkeit und Beweglichkeit, wenn sie unter Wasser sind.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Wasserelementar, Mächtiger

Diese durchsichtige Kreatur wechselt zwischen der Gestalt einer sich drehenden Wassersäule und der einer brandenden Welle.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 103, HG 7

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +16

Sprachen Aqual

### Verteidigung

RK 23, Berührung 14 auf dem falschen Fuß 17  
(+1 Ausweichen, +5 GE, -2 Größe, +9 natürlich)

TP 123 (13W10+52)

REF +15, WIL +4, ZÄH +12

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte; SR 10/-

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 27 m

Nahkampf: 2 Hiebe +20 (2W8+9)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Löschen, Wasserherrschaft, Strudel (SG 25)

### Spielwerte Lebensweise

ST 28, GE 20, KO 19, IN 8, WE 11, CH 11

GAB +13; KMB +24; KMV 40

Talente: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Waffe zerschmettern

Fertigkeiten: Akrobatik +18, Entfesselungskunst +20,

Heimlichkeit +10, Schwimmen +30,

Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +12

### Besondere Fähigkeiten

**Löschen (AF)** Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größenkategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber Magie bannen zu ersticken (die Zauberstufe entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Elementars).

**Strudel (ÜF)** Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden (SG25, 3-18m). Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Luftelementars. Jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und kann dieses nicht verlassen.

**Wasserherrschaft (AF)** Ein Wasserelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Mächtige Wasserelementare sind 10,80m groß und 21.000 Pfund schwer.

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Wesen, die aus lebendem Süß- oder Salzwasser bestehen. Sie ziehen es vor, sich zu verstecken oder Gegner ins Wasser zu ziehen, um dadurch einen Vorteil zu gewinnen. Wie alle anderen Elementare haben auch Wasserelementare ihre ganz eigenen Gestalten und ein einzigartiges Aussehen. Die meisten erscheinen als wellenähnliche Kreaturen mit vage humanoiden Gesichtern und kleinen „Wellenarmen“ an den Seiten. Eine andere typische Gestalt ist die von aquatischen Kreaturen wie Haien oder Oktopoden, die jedoch vollständig aus Wasser bestehen.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Feuerriese

Dieser wuchtige Riese hat kurze Stummelbeine und kräftige, muskulöse Arme. Sein Haar und sein Bart scheinen aus Feuer zu bestehen.

EP 9.600, Monsterhandbuch 1 Seite 217, HG 10

RB Großer Humanoider (Feuer, Riese)

INI -1; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +14

### Verteidigung

RK 23, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 23  
(-1 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +7 Rüstung)

TP 142 (15W8+75)

REF +4, WIL +9, ZÄH +14

Immunitäten Feuer; Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen  
Schwächen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate 15 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf Zweihänder +21/+16/+11 (3W6+15) oder  
2 Hiebe +20 (1W8+10)

Fernkampf Felsen +10 (1W8+15 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m), Glühende Felsen

### Spielwerte

ST 31, GE 9, KO 21, IN 10, WE 14, CH 10

GAB +11; KMB +22; KMV 31

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff,  
Rundumschlag, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihänder),  
Verbessertes Überrennen,  
Verbessertes Waffe zerschmettern,  
Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Einschüchtern +11,  
Handwerk (ein beliebiges) +8, Klettern +14,  
Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

### Besondere Fähigkeiten

**Glühende Felsen (AF)** Feuerriesen können die Hitze ihres Körpers auf ihre Wurfsteine übertragen. Dies geschieht jeweils während ihres Angriffswurfs und ein so erhitzter Fels verursacht zusätzliche 1W6 Feuerschaden.

### Lebensweise

Ein erwachsener männlicher Feuerriese ist 3,60 m bis 4,80 m groß, hat einen Brustumfang von 2,70 m und wiegt ungefähr 7.000 Pfund.

Feuerriesen haben helles, oranges Haar, das flackert und leuchtet, als stünde es in Flammen. Sie tragen robuste Stoffe oder Lederkleidung in rot, orange, gelb oder schwarz. Krieger tragen Helme und Plattenpanzer aus geschwärztem Stahl und Zweihänder, mit denen sie sich durch die Schlachtenreihen mähen.

## Frostriese

Dieser Riese sieht wie ein dicker, muskulöser Mensch aus. Er hat schneeweiße Haut und langes, hellblaues Haar, das er zu Zöpfen geflochten hat.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 218, HG 9

CB Großer Humanoider (Kälte, Riese)

INI -1; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +10

### Verteidigung

RK 21, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 21  
(-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung)

TP 133 (14W8+70)

REF +3, WIL +6, ZÄH +14

Immunitäten Kälte; Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen  
Schwächen Feuer + 50%

### Angriff

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Zweihändige Axt +18/+13 (3W6+13) oder  
2 Hiebe +18 (1W8+9)

Fernkampf Felsen +9 (1W8+13)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (36 m)

### Spielwerte

ST 29, GE 9, KO 21, IN 10, WE 14, CH 11

GAB +10; KMB +20; KMV 29

Talente Doppelschlag, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit),  
Heftiger Angriff, Rundumschlag, Umgang mit Kriegswaffen  
(Zweihändige Axt), Verbessertes Überrennen,  
Verbessertes Waffe zerschmettern

Fertigkeiten Einschüchtern +7,  
Handwerk (ein beliebiges) +7,  
Heimlichkeit +5 (+9 im Schnee), Klettern +13,  
Wahrnehmung +10

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4 im Schnee

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

### Lebensweise

Ein ausgewachsener männlicher Frostriese ist circa 4,50 m groß und wiegt etwa 2.800 Pfund.

Das Haar eines Frostriesen kann hellblau bis schmutzig blond sein. Die Augenfarbe passt gewöhnlich zur Haarfarbe. Frostriesen kleiden sich in Leder oder Pelze und sind mit Schmuck behangen. Die Krieger unter ihnen sind außerdem mit Hörnern oder Federn geschmückten Kettenhemden und Metallhelmen gerüstet.

Frostriesen gehören zu den schrecklichsten aller Riesen, da ihre Zerstörungs- und Kampflust und ihr furchtloses Verhalten sie stets zu neuen Zurschaustellungen ihrer Brutalität antreiben.

Frostriesen beginnen einen Kampf üblicherweise aus der Ferne und werfen Felsbrocken, bis sie keine Munition mehr haben oder der Gegner ihnen zu nahe kommt. Dann stürzen sie sich mit ihren gewaltigen, zweihändigen Äxten in den Kampf.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Mastodon (Elefant)

Diese Kreatur ist größer als ein normaler Elefant, hat gewaltige gebogene Stoßzähne und ein zotteliges braunes Fell.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 95 , HG 9

N Riesiges Tier

INI +1; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn  
Wahrnehmung +24

### Verteidigung

RK 21, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 20  
(+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 133 (14W8+70)

REF +10, WIL +7, ZÄH +14

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Durchbohren +21 (2W8+12),  
Hieb +20 (2W6+12)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Trampeln (2W8+18, HG 29) *M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen*

### Spielwerte

ST 34, GE 12, KO 21, IN 2, WE 13X, CH 7

GAB +10; KMB +24; KMV 35 (39 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Ausdauer, Eiserner Wille,  
Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff,  
Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille,  
Waffenfokus (Durchbohren)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +24

### Lebensweise

Die großen Mastodone sind die urzeitlichen Verwandten der Elefanten. Ihre langen Hauer lassen die normalen Elefanten klein erscheinen. Sie ragen hervor und krümmen sich so, dass sie wieder aufeinander zu wachsen

## Riesentintenfisch

Dieser Tintenfisch ist von enormer Größe. Seine Tentakel blitzen auf und winden sich schwindelerregend schnell. Die Augen des Tieres sind so groß wie Schilde.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 262, HG 9

N Riesiges Tier (aquatisch)

INI +7; Sinne Dämmsicht  
Wahrnehmung +22

### Verteidigung

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17  
(+3 GE, -2 Größe, +9 natürlich)

TP 102 (12W8+48)

REF +13, WIL +5, ZÄH +14

Verteidigungsfähigkeiten: Tintenwolke (6 m Radius)

### Angriff

Bewegungsrate: Schwimmen 18 m, Wasserstoß 78 m

Nahkampf: Biss +14 (2W6+7), 2 Arme +14 (1W6+7),  
Tentakel +12 (4W6+3 plus Ergreifen *M299-Schaden + Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

Angriffsfläche 4,50 m;

Reichweite 4,50 m (mit Armen und Tentakeln 9 m)

Besondere Angriffe: Würgen (4W6+10) *M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden): Wurf: Ringkampf*

### Spielwerte

ST 25, GE 17, KO 19, IN 2, WE 12, CH 2

GAB +9; KMB +18 (Ringkampf +22); KMV 31

Talente: Blitzschnelle Reflexe,  
Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit,  
Kampfrelexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative,  
Verbesserter kritischer Treffer

Fertigkeiten: Schwimmen +15, Wahrnehmung +22

### Besondere Fähigkeiten

**Tintenwolke (AF)** Tintenfische können unter Wasser mit einer Freien Aktion pro Minute eine Tintenwolke mit einem Radius von 1,50 m ausstoßen. Diese Wolke gewährt ihnen vollständige Tarnung und bleibt 1 Minute lang bestehen.

**Wasserstoß (AF)** Tintenfische können mit einer Vollen Aktion einen Wasserstrahl ausstoßen, der sie sich in einer geraden Linie rückwärts bewegen lässt. Sie provozieren mit dieser Aktion keine Gelegenheitsangriffe.

### Lebensweise

Ein Riesentintenfisch ist 13,50 m lang und wiegt 1.500 Pfund.

Der Riesentintenfisch ist ein legendäres Monstrum, das problemlos einen Menschen verschlingen kann. Sobald sie Hunger verspüren, kommen die normalerweise in der Tiefe lebenden Kreaturen an die Wasseroberfläche, wo alles, was ihnen begegnet, potentielle Beute ist.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Roch

Dieser riesige Raubvogel stößt einen schrillen Schrei aus und zeigt seine Krallen, von denen eine jede groß genug wäre, um ein Pferd davon zu tragen.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 223, HG 9

N Gigantisches Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +15

### Verteidigung

RK 22, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 20  
(+2 GE, -4 Größe, +14 natürlich)

TP 120 (16W8+48)

REF +14, WIL +8, ZÄH +13

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf: 2 Krallen +18 (2W6+9/19-20 plus Ergreifen  
*M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
Biss +17 (2W8+9)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 4,50 m

### Spielwerte

ST 28, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 11

GAB +12; KMB +25 (+29 Ringkampf); KMV 37

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe,  
Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung),  
Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,  
Verbesserter Kritischer Treffer (Krallen),  
Waffenfokus (Krallen)

Fertigkeiten: Fliegen +7, Wahrnehmung +15

### Lebensweise

Rochs fühlen sich sowohl im Himmel über dem Land als auch über dem Wasser wohl.

Rochs sind meistens weiß, können aber auch andere Färbungen haben, angefangen bei dunkel- braun oder gold bis hin zu schwarz oder blutrot.

## Schreckenshai

Dieser Hai ist so groß wie ein Drache. Er öffnet sein Maul und es zeigt sich ein tiefer Schlund, umrahmt von unzähligen Zähnen, mit dem der Hai ein ganzes Pferd verschlingen könnte.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 143, HG 9

N Gigantisches Tier (aquatisch)

INI +6; Sinne Blindgespür 9 m, Scharfe Sinne  
Wahrnehmung +25

### Verteidigung

RK 23, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 21  
(+2 GE, -4 Größe, +15 natürlich)

TP 112 (15W8+45)

REF +13, WIL +8, ZÄH +14

### Angriff

Bewegungsrate: Schwimmen 18 m

Nahkampf: Biss +17 (4W10+15/19-20 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe: Verschlingen (2W6+15 Schaden,  
RK 17, 11 TP *M304-Beginn/Zug mit Maul im Ringkampf: KMB: verschlucken*)

### Spielwerte

ST 30, GE 15, KO 17, IN 1, WE 12, CH 10

GAB +11; KMB +25 (+29 Ringkampf); KMV 37

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,  
Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit,  
Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus,  
Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten: Schwimmen +18, Wahrnehmung +25

### Lebensweise

Ein Megalodon ist 20 m lang und wiegt 100.000 Pfund.

Der Megalodon ist der wahre Schrecken der Meere. Er stellt den Höhepunkt der Evolution dieser Art dar. Seine gewaltige Größe und sein unersättlicher Hunger sind wirklich furchterregend und er ist sicherlich das Tier, das hinter den vielen Legenden über gigantische Fische steckt, die ganze Schiffe verschlingen können.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 7

## Schreckenskrokodil

Dieses gigantische Reptil ist ein Krokodil von wahrlich monströsen Ausmaßen. Es ist groß genug, ein ganzes Pferd mit nur einem gewaltigen Biss zu verschlingen.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 164, HG 9

N Gigantisches Tier

INI +4; Sinne Dämmersicht

Wahrnehmung +14

### Verteidigung

RK 21, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 21  
(-4 Größe, +15 natürlich)

TP 138 (12W8+84)

REF +8, WIL +8, ZÄH +15

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Schwimmen 9 m; Sprint

Nahkampf: Biss +18 (3W6+13/19-20 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*) und Schwanzschlag +13 (4W8+6)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Todesrolle (3W6+13 plus Zu-Fall-bringen *M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff*), Verschlingen (3W6 +13, RK 16, 13 TP) *M304-Beginn/Zug mit Maul im Ringkampf: KMB: verschlucken*

### Spielwerte

ST 37, GE 10, KO 26, IN 1, WE 14, CH 2

GAB +9; KMB +26 (+30 Ringkampf)

KMV 36 (40 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit, Wahrnehmung), Rennen, Verbesserte Initiative, Verbesselter Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten: Heimlichkeit -6 (+2 im Wasser), Schwimmen +21, Wahrnehmung +14

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +8 (im Wasser)

Besondere Eigenschaften: Luft anhalten

### Besondere Fähigkeiten

**Luft anhalten (AF)** Ein Krokodil kann die Luft für eine Anzahl von Runden anhalten, die dem vierfachen seines Konstitutionswerts entspricht, bevor es beginnt zu ertrinken.

**Sprint (AF)** Ein Krokodil kann einmal in der Minute seine Bewegungsrate auf Land für eine Runde auf 12 m erhöhen.

**Todesrolle (AF)** Wenn ein Krokodil einen Gegner seiner Größenkategorie oder kleiner in den Ringkampf verwickelt hat, kann es mit einem erfolgreichen Ringkampfangriff eine Todesrolle ausführen. Das Tier klammert sich an seinen Gegner, zieht seine Beine an den Rumpf und beginnt herumzurollen, wobei es an seinem Opfer reißt. Dieses erleidet den Bisschaden des Krokodils und wird zu Boden geworfen. Ist das Krokodil bei dem Versuch erfolgreich, bleibt es im Ringkampf.

### Lebensweise

Der riesige Sarcosuchus, das so genannte Schreckenskrokodil, ist ein gewaltiges Raubtier, das in der Lage ist, Beute zu fangen und zu fressen, die so groß wie die größten Dinosaurier ist.

## Tyrannosaurus

Die Vorderarme dieses zweibeinigen Dinosauriers sind im Vergleich zu seiner sonstigen Masse eher klein, doch sein riesiger Kopf scheint nur aus Zähnen zu bestehen.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 58, HG 9

N Gigantisches Tier

INI +5; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +37

### Verteidigung

RK 21, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 20  
(+1 GE, -4 Größe, +14 natürlich)

TP 153 (18W8+72)

REF +12, WIL +10, ZÄH +15

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Biss +20 (4W6+22 plus Ergreifen/19-20) *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe: Verschlingen (2W8+11, RK 17, TP 15) *M304-Beginn/Zug mit Maul im Ringkampf: KMB: verschlucken*

### Spielwerte

ST 32, GE 13, KO 19, IN 2, WE 15, CH 10

GAB +13; KMB +28 (+32 Ringkampf); KMV 39

Talente: Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Rennen, Unverwundlich, Verbesserte Initiative, Verbesselter Kritischer Treffer (Biss)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +37

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

Besondere Eigenschaften: Mächtiger Biss

### Lebensweise

Der Tyrannosaurus ist ein Spitzenraubtier. Er ist 12 m lang und wiegt 14.000 Pfund.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 8

## Verbündete herbeizaubern Stufe 8

### Erdelementar, Älterer

Diese wuchtige, vage humanoid erscheinende Kreatur aus Schlamm und Stein schießt aus der Erde empor. Von zwei leuchtenden Edelsteinaugen abgesehen, ist kein Gesicht erkennbar.

EP 12.800, Monsterhandbuch 1 Seite 97, HG 11

N Riesiger Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Erschütterungssinn 18 m  
Wahrnehmung +19

#### Verteidigung

RK 23, Berührung 7 auf dem falschen Fuß 23  
(-1 GE, -2 Größe, +16 natürlich)

TP 168 (16W10+80)

REF +4, WIL +10, ZÄH +15

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte; SR 10/-

#### Angriff

Bewegungsrate: 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf: 2 Hiebe +26 (2W10+12 / 19-20)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Erdherrschaft

#### Spielwerte Lebensweise

ST 34, GE 8, KO 21, IN 10, WE 11, CH 11

GAB +16; KMB +30; KMV 39

Talente: Doppelschlag, Heftiger Angriff,  
Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen,  
Verbesserter Ansturm,

Verbessertes Gegenstand zerschmettern,

Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb),

Verbessertes Überrennen, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten: Heimlichkeit +10, Klettern +31, Schätzen +19,  
Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen) +19,  
Wissen (Gewölbekunde) +19

Sprachen Terral

#### Besondere Fähigkeiten

**Durch Erde gleiten (AF)** Ein grabender Erdelementar kann sich durch Fels, Erde oder fast jede andere Art von Untergrund, außer Metall, wie ein Fisch durch Wasser bewegen. Er kann sogar durch Lava schwimmen, wenn er gegen Feuerschaden geschützt ist. Ein Erdelementar hinterlässt dabei weder Loch oder Tunnel, noch eine Verwerfung oder sonst ein Zeichen seiner Anwesenheit. Wenn der Zauber Erde bewegen auf ein Gebiet ausgesprochen wird, in dem sich ein grabender Erdelementar befindet, so wird dieser 10 Meter zurück geschleudert und betäubt die Kreatur für eine Runde, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt.

**Erdherrschaft (AF)** Ein Erdelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Befindet sich der Gegner im Wasser oder in der Luft, so erhält der Erdelementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Erdelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

#### Lebensweise

Ältere Erdelementare sind 12m groß und 60.000 Pfund schwer.

Erdelementare sind stampfende, sture Wesen, die aus lebendem Stein oder Erde bestehen. Wenn sie vollkommen still stehen, sehen sie wie ein Steinhaufen oder ein kleiner Hügel aus.

Sobald sie allerdings in Aktion treten, kann ihr tatsächliches Aussehen sich durchaus unterscheiden, auch wenn die Spielwerte mit denen anderer Erdelementare derselben Größe identisch sind. Die meisten Erdelementare sehen wie irdische Tiere aus Stein, Erde oder sogar Kristall aus und haben glühende Edelsteine statt Augen. Größere Erdelementare haben oft das Aussehen felsiger Humanoider, deren aus Erde bestehende Körperstellen des Öfteren mit Pflanzen bedeckt sind

# Verbündete herbeizaubern Stufe 8

## Feurelementar, Älterer

Diese Kreatur sieht wie ein lebendes, bewegliches Feuer aus.

EP12.800, Monsterhandbuch 1 Seite 99, HG 11

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Feuer)

INI +13; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +19

### Verteidigung

RK 26, Berührung 18 auf dem falschen Fuß 16  
(+1 Ausweichen, +9 GE, -2 Größe, +8 natürlich)

TP 152 (16W10+64)

REF +19, WIL +7, ZÄH +14

Immunitäten: wie Elementare, Feuer; SR 10/-

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 18 m

Nahkampf: 2 Hiebe +23 (2W8+8 plus Verbrennen)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Verbrennen (2W10, SG 22) *M304-bei erfolgreichem Nahkampfangriff zusätzlich Feuerschaden*

### Spielwerte Lebensweise

ST 26, GE 29, KO 18, IN 10, WE 11, CH 11

GAB +16; KMB +26; KMV 46

Talente: Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen,  
Eiserner Wille, Kampfreflexe, Schnell wie der Blitz,  
Schnell wie der Wind, Tänzender Angriff,  
Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +28, Einschüchtern +19,  
Entfesselungskunst +28, Klettern +27, Wahrnehmung +19,  
Wissen (Die Ebenen) +19

Sprachen Ignal

### Lebensweise

Ältere Feurelementare sind 12m groß und 12 Pfund schwer.

Feurelementare sind flinke, grausame Wesen aus lebenden Flammen. Sie genießen es, Kreaturen, die schwächer als sie selbst sind, zu erschrecken, und terrorisieren alle, die sie in Brand stecken können.

Feurelementare können nicht in Wasser oder andere nicht entzündliche Flüssigkeiten eintauchen. Ein Gewässer stellt für sie eine unüberwindliche Barriere dar, solange sie es nicht übertreten oder über es hinweg springen können oder das Wasser von einer entzündlichen Materie bedeckt ist.

Das Aussehen von Feurelementaren variiert – meist aber manifestieren sie sich als windende Schlangenformen, die aus Rauch und Flammen bestehen. Manche Feurelementare nehmen aber auch Gestalten an, die an Menschen, Dämonen oder andere Monster erinnern, um den Schrecken, der ihr plötzliches Auftauchen verursacht, noch zu steigern. Die erkennbaren Konturen eines Feurelementars bestehen aus dunkleren Flammen oder verfestigtem Rauch sowie aus Asche oder Schlacke.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 8

## Luftelementar, Älterer

Diese wolkenähnliche Kreatur hat dunkle Höhlen, die an Augen erinnern, und einen Mund. Ein heulender Wind verleiht ihr ominöse Formen.

EP 12.800, Monsterhandbuch 1 Seite 101, HG 11

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Luft)

INI +15; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +19

### Verteidigung

RK 28, Berührung 20 auf dem falschen Fuß 16  
(+1 Ausweichen, +11 GE, -2 Größe, +8 natürlich)

TP 152 (16W10+64)

REF +21, WIL +7, ZÄH +14

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlaffeffekte; SR 10/-

Verteidigungsfähigkeiten: Luftherrschaft

### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf: 2 Hiebe +25 (2W8+9)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Wirbelwind (SG 27, 3-18m)

### Spielwerte Lebensweise

ST 28, GE 33, KO 18, IN 10, WE 11, CH 11

GAB +16; KMB +27; KMV 49

Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +30, Entfesselungskunst +30, Fliegen + 34, Heimlichkeit +22, Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen) +19

Sprachen Aural

### Besondere Fähigkeiten

**Luftherrschaft (AF)** Fliegende Kreaturen erleiden einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Lufterelementare.

**Wirbelwind (ÜF)** Der Elementar kann sich in einen Wirbelwind verwandeln und in dieser Form für 18 Runden lang verweilen. Der Wirbelwind hat am Boden immer 1,50 m Durchmesser, seine Höhe ist 3-18m. Der Durchmesser des Wirbelwinds an seiner Spitze beträgt immer die Hälfte seiner Höhe. Der Elementar entscheidet über die genaue Höhe, die aber mindestens 3 m betragen muss.

Als Wirbelwind provoziert der Elementar keine Gelegenheitsangriffe. Das gilt sogar dann, wenn er das Feld betritt, welches eine andere Kreatur einnimmt. Andere Kreaturen können in dem Wirbelwind gefangen werden, wenn sie ihn berühren oder betreten. Das kann auch dann geschehen, wenn der Wirbelwind sich in oder durch die Angriffsfläche der Kreatur bewegt.

Als Wirbelwind können Kreaturen keine normalen Angriffe ausführen und bedrohen also auch das Gebiet um sich herum in keiner Weise. Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Wirbelwind sind, können Schaden erleiden, wenn sie in dem Wirbelwind gefangen werden (2w8+9) und vielleicht sogar in die Luft gehoben werden.

Wenn eine Kreatur in Kontakt mit dem Wirbelwind kommt, muss sie einen Reflexwurf bestehen (SG 32). Bei einem Misserfolg erleidet sie 2w8+9 Schaden. Auch muss sie einen zweiten Reflexwurf bestehen, um nicht aufgehoben und von dem mächtigen Wind festgehalten zu werden, und in jeder Runde automatisch den angezeigten Schaden zu erleiden. Kreaturen, die fliegen können, dürfen in jeder Runde einen Reflexwurf ablegen, um dem Wirbelwind zu entkommen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur zwar noch den Schaden für diese Runde, darf dann aber den Wirbelwind verlassen. In dem Wirbelwind gefangene Kreaturen können sich nur mit dem Wirbelwind mitbewegen oder ihm mit ihrer Bewegung zu entkommen versuchen. Ansonsten können sie zwar normal handeln, müssen aber einen Konzentrationswurf bestehen (SG 15 + Grad des Zaubers), um einen Zauber zu wirken. Solange sie in dem Wirbelwind gefangen sind, erhalten sie einen Malus von -4 auf ihre Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe. Im Wirbelwind können nur so viele Kreaturen gleichzeitig gefangen sein, wie in sein Volumen hineinpassen. Mit einer Freien Aktion kann der Wirbelwind jede Kreatur, die er mit sich trägt, nach Belieben ausstoßen und sie in seiner Angriffsfläche absetzen.

Wenn die Basis des Wirbelwinds den Boden berührt, verursacht sie damit eine umherwirbelnde Staubwolke. Die Wolke ist um Der Elementar zentriert und hat einen Durchmesser in Höhe der halben Wirbelwindhöhe. Die Wolke verhindert jede Form der Sicht (auch der Dunkelsicht) über 1,50 m Entfernung hinaus. Kreaturen, die 1,50 m von dem Wirbelwind entfernt sind, besitzen Tarnung, alle weiter entfernten Kreaturen besitzen vollständige Tarnung. Wesen, die in der Staubwolke gefangen sind, müssen einen Konzentrationswurf bestehen, um einen Zauber zu wirken (SG 15 + Grad des Zaubers).

### Lebensweise

Ältere Lufterelementare sind 12m groß und 12 Pfund schwer.

Lufterelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen, die aus lebendiger Luft bestehen. Sie sind primitiv und territorial und hassen es, beschworen zu werden oder die Wünsche Sterblicher erfüllen zu müssen. Sie verbringen ihre Zeit viel lieber auf der Ebene der Luft, wo sie durch die endlos weiten Himmel streifen.

Auch wenn alle Lufterelementare von ähnlicher Größe identische Spielwerte haben, kann sich das Aussehen von Individuum zu Individuum unterscheiden. Bei dem einen könnte es sich um einen belebten Wirbel aus Wind und Rauch handeln, während ein anderer wie eine vogelähnliche Kreatur aus Rauch aussieht, die glühende Augen und Wind statt Flügel besitzt.

Lufterelementare ziehen es vor, fliegende oder sonst wie in der Luft befindliche Ziele anzugreifen. Zum einen liegt dies an ihren meisterlichen Flugkünsten, wodurch sie einen Vorteil genießen, zum anderen daran, dass sie sich nicht mit dem Gedanken anfreunden können, die Erde berühren zu müssen. Lufterelementare können sich auch unter Wasser bewegen. Doch obwohl sie sich als elementare Wesen nicht der Gefahr aussetzen zu ertrinken, besitzen sie dennoch keine Ränge in Schwimmen und verlieren einen Großteil ihrer Geschwindigkeit und Beweglichkeit, wenn sie unter Wasser sind.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 8

## Wasserelementar, Älterer

Diese durchsichtige Kreatur wechselt zwischen der Gestalt einer sich drehenden Wassersäule und der einer brandenden Welle.

EP 12.800, Monsterhandbuch 1 Seite 103, HG 11

N Riesiger Externar (Elementar, Extraplanar, Wasser)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +19

Sprachen Aqual

### Verteidigung

RK 24, Berührung 15 auf dem falschen Fuß 17  
(+1 Ausweichen, +6 GE, -2 Größe, +9 natürlich)

TP 152 (16W10+64)

REF +18, WIL +5, ZÄH +14

Immunität gegen Betäubung, Gifte, Lähmung und Schlafeffekte; SR 10/-

### Angriff

Nahkampf: 2 Hiebe +24 (2W10+10/19-20)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Löschen, Wasserherrschaft, Strudel (SG 28, 3-18m)

### Spielwerte Lebensweise

ST 30, GE 22, KO 19, IN 10, WE 11, CH 11

GAB +16; KMB +28; KMV 45

Talente: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfrelexe, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbessertes Waffe zerschmettern

Fertigkeiten: Akrobatik +25, Entfesselungskunst +25, Heimlichkeit +17, Schwimmen +37, Wahrnehmung +19, Wissen (Die Ebenen) +19

### Besondere Fähigkeiten

**Löschen (AF)** Ein Wasserelementar kann nichtmagische Feuerquellen mit einer Berührung löschen, solange diese der Größekategorie Groß oder kleiner angehören. Die Kreatur ist fähig, magische Flammen die sie berührt, wie durch den Zauber Magie bannen zu ersticken (die Zauberstufe entspricht der Anzahl der Trefferwürfel des Elementars).

**Strudel (ÜF)** Ein Wasserelementar kann nach Belieben als Standard-Aktion einen Strudel aus Wasser bilden (SG25, 3-18m). Diese Fähigkeit funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff des Luftpfelementars. Jedoch kann diese Fähigkeit nur unter Wasser ausgelöst werden und kann dieses nicht verlassen.

**Wasserherrschaft (AF)** Ein Wasserelementar bekommt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner Wasser berühren. Befindet sich der Gegner oder der Wasserelementar an Land, so erleidet der Elementar einen Malus von -4 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Modifikatoren gelten auch für die Manöver Ansturm und Überrennen, egal ob der Wasserelementar diese Angriffe einleitet oder ihnen zu widerstehen versucht (die Modifikatoren sind nicht in den spieltechnischen Werten enthalten).

### Lebensweise

Ältere Wasserelementare sind 12m groß und 24.000 Pfund schwer.

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Wesen, die aus lebendem Süß- oder Salzwasser bestehen. Sie ziehen es vor, sich zu verstecken oder Gegner ins Wasser zu ziehen, um dadurch einen Vorteil zu gewinnen. Wie alle anderen Elementare haben auch Wasserelementare ihre ganz eigenen Gestalten und ein einzigartiges Aussehen. Die meisten erscheinen als wellenähnliche Kreaturen mit vage humanoiden Gesichtern und kleinen „Wellenarmen“ an den Seiten. Eine andere typische Gestalt ist die von aquatischen Kreaturen wie Haien oder Oktopoden, die jedoch vollständig aus Wasser bestehen.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 8

## Purpurwurm

Dieser riesige Wurm ist mit dunkelpurpurnen Chitinplatten gepanzert. Sein riesiges Maul steckt voller scharfer Zähne und ist so groß wie ein ganzer Ochse.

EP 19.200, Monsterhandbuch 1 Seite 213, HG 12

N Gigantische magische Bestie

INI -2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m  
Wahrnehmung +18

### Verteidigung

RK 26, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 26  
(-2 GE, -4 Größe, +22 natürlich)

TP 200 (16W10+112)

REF +8, WIL +4, ZÄH +17

### Angriff

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf Biss +25 (4W8+12/19-20 plus Ergreifen(M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4)) und Stachel +25 (2W8+12 plus Gift)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Verschlingen (4W8+18 Wuchtschaden, RK 21, 20 TP, 1M304, *Gegner zu Beginn des Zuges mit dem Maul im Ringkampf gehalten: KMB: verschlucken*)

### Spielwerte

ST 35, GE 6, KO 25, IN 1, WE 8, CH 8

GAB +16; KMB +32 (+36 Ringkampf); KMV 40  
(kann nicht Zu-Fall- gebracht werden)

Talente Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss, Stachel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Schwimmen +20, Wahrnehmung +18

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Stachel – Verwundung

Rettungswurf Zähigkeit, SG 25

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W4 ST-Schaden

Heilung 3 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

### Lebensweise

Purpurwürmer sind gigantische Aasfresser, die tief unter der Erde leben. Sie fressen jegliches organisches Material, was ihnen zwischen die Zähne kommt, und sind berüchtigt dafür, ihre Beute in einem zu verschlingen. Es ist nichts Ungewöhnliches, von einer ganzen Abenteurergruppe zu hören, die komplett im gierigen Schlund eines Purpurwurms verschwunden ist, der einen nach dem anderen gefressen hat.

Purpurwürmer sind zwar vor allem auf lebende Beute aus, doch sie verschlingen auch unglaubliche Mengen Erde und Mineralien, während sie sich durchs Erdreich graben. Das Innere eines Purpurwurms kann eine beachtliche Anzahl Edelsteine und andere Gegenstände beinhalten, die nicht von seiner Magensäure zersetzt werden.

## Wolkenriese

Diese gigantische Riesin hat zarte Gesichtszüge. Ihre Haut ist blass und weich und ihr langes, feines Haar bewegt sich, als flattere es in leichtem Wind.

EP 12.800, Monsterhandbuch 1 Seite 222, HG 11

NB oder NG Riesiger Humanoider (Riese)

INI +1; Sinne Dämmerlicht  
Wahrnehmung +17

### Verteidigung

RK 25, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 24  
(+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +4 Rüstung)

TP 168 (16W8+96)

REF +6, WIL +10, ZÄH +16

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen

### Angriff

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Morgenstern +22/+17/+12 (4W6+18) oder 2 Hiebe +22 (2W6+12)

Fernkampf Felsen +12 (2W6+18)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Felsen werfen (42 m)

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16)

#### Beliebig oft

# **Schweben** (nur sich selbst plus maximal 2.000 Pfund), G329,  
*Auf/Abschweben*, =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-

# **Verhüllender Nebel**, G355, *Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung* =A  
~vg "Radius 6m #1min/St R-

#### 1/Tag

# **Nebelwolke**, G310, *Nebel behindert die Sicht* =A ~vg >30m+3m/St  
"Radius 6m #10min/St R-

### Spielwerte

ST 35, GE 13, KO 23, IN 12, WE 16, CH 12

GAB +12; KMB +26; KMV 37

Talente Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Auftreten (Saiteninstrumente) +8,

Diplomatie +9, Einschüchtern +26,

Handwerk (ein beliebiges) +10, Klettern +19,

Wahrnehmung +17

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Übergroße Waffen

### Besondere Fähigkeiten

**Übergroße Waffen (AF)** Ein Wolkenriese kann gigantische Waffen ohne Malus benutzen. Die Mehrzahl bevorzugt Morgensterne dieser Art.

### Lebensweise

Ausgewachsene männliche Riesen sind ungefähr 5,40 m groß und wiegen um die 5.000 Pfund.

Die Hautfarbe von Wolkenriesen variiert von milchig weiß bis hin zu hellblau.

Sie kleiden sich in die feinsten Gewänder und den besten Schmuck, den sie zur Verfügung haben.



# Verbündete herbeizaubern Stufe 9

## Verbündete herbeizaubern Stufe 9

### Pixie

(mit Unwiderstehlicher Tanz und Schlafpfeilen)

Dieser kleine, wunderlich aussehende Humanoide saust auf bunten Flügeln, zart wie Spinnweben durch die Luft.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 210, HG 4

NG Kleines Feenwesen

INI +5; Sinne Dämmerlicht

Wahrnehmung +9

### Verteidigung

RK 18, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 12  
(+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +1 natürlich)

TP 18 (4W6+4)

REF +9, WIL +6, ZÄH +2

SR 10/Kaltes Eisen

Verteidigungsfähigkeiten Unsichtbarkeit

ZR 15

### Angriff

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Kurzschwert +8 (1W4-2/19-20)

Fernkampf Langbogen +8 (1W6-2/x3)

Besondere Angriffe Besondere Pfeile

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

#### Immer

# **Böses entdecken**, G73, Böses erkennen, ob Böse und Stärke der Aura wie 3Rd konzentrieren =BA >18m ^beliebig

# **Chaotisches entdecken**, G257, Entdeckt Chaotisches =A ~vgG "Kegel 18m =10min/St R-

# **Gutes entdecken**, G258, Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-

# **Rechtschaffendes entdecken**, G316, Entdeckt Rechtschaffendes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-

#### 1/Tag

# **Dauerhaftes Trugbild** (SG 19, nur sichtbare und hörbare Elemente, G257, Illusion mit Bilder, Ton, Gerüche, Wärme, Geruch =A ~vgf >120m+12m/St #Permanent RW

# **Gedanken wahrnehmen** (SG 15), G279, oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW

# **Magie bannen**, G298, Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-

# **Schild**, G322, Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg \*Du #1min/St

# **Schwächere Verwirrung** (SG 14), G357, Ziel verwirrt =A ~vgG >30m+3m/St \*Radius 4,5m #1Rd/St RW

# **Tanzende Lichter**, G339, 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St \*Radius 3m #1min R-

# **Verstricken** (SG 14)G356, Pflanzen verhindern Bewegungen =A ~vgG >120m+12m/St "Radius 12m #1min/St RR

# **Unwiderstehlicher Tanz**, G351, Ziel tanzt: RK-4, Reflex-10 =A ~v \*Berührte Kreatur #1W4+1Rd RW

### Spielwerte

ST 7, GE 21, KO 12, IN 16, WE 15, CH 16

GAB +2; KMB -1; KMV 15

Talente Ausweichen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +10,

Entfesselungskunst +12, Fliegen +18, Heimlichkeit +16,

Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9, Wissen (Natur) +10

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

### Besondere Fähigkeiten

**Besondere Pfeile (ÜF)** Wenn eine Pixie einen Pfeil von einem Bogen abschießt, kann sie sich dazu entschließen, die Eigenschaften des Pfeils mit Hilfe ihres Pixiestaubes zu verändern, indem sie ihn mit ihrem Pixiestaub betupft. Solange die Pixie den Pfeil selbst verschießt, ist dieser Vorgang eine Freie Aktion.

Eine Pixie kann eine Anzahl von Anwendungen von ihrem Pixiestaub pro Tag erschaffen, die ihrem CH-Wert entspricht (16 Anwendungen für die meisten Pixies) – der Staub ist nutzlos, außer er wird von der Pixie freiwillig verschenkt. In diesem Fall entscheidet die Pixie, welchen Effekt der Staub auf die Pfeile haben wird, und es dauert eine Standard-Aktion, den Staub auf dem Pfeil zu verteilen. Sobald der Pixiestaub auf dem Pfeil verteilt ist, wirkt der gewählte Effekt auf dem Pfeil nur für eine Runde. Solange der Pfeil auf diese Weise verändert ist, verursacht er bei einem Treffer keinen Schaden durch den Pfeil selbst, sondern nur durch den auferlegten Effekt. Eine Pixie kann einen der drei folgenden Effekte auswählen, wenn sie einen Pfeil mit ihrem Staub betupft. Die SG der Rettungswürfe basieren auf Charisma.

**Schlaf:** Dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, oder es fällt für 5 Minuten in Schlaf.

**Unsichtbarkeit (ÜF)** Eine Pixie bleibt unsichtbar, auch wenn sie angreift. Diese Fähigkeit ist zwar andauernd, kann aber durch die Pixie als Freie Aktion unterdrückt oder wieder aufgenommen werden.

### Lebensweise

Die meisten Pixies sind knapp 60 cm groß. Pixies wiegen etwa 30 Pfund.

Pixies sind wohl die bekanntesten und flüchtigsten Feenwesen. Um Augenkontakt herstellen zu können, flattern sie allerdings fast immer auf Augenhöhe jener herum, mit denen sie sich unterhalten. Sie reden sehr schnell und sind leicht überreizt. Pixies sind seltsame Wesen, einerseits Teil der Natur, andererseits jenseits der Natur. Sie sind von Magie erfüllt, die ihnen manch merkwürdigen Vorteil einbringt.

# Verbündete herbeizaubern Stufe 9

## Sturmriese

Dieser Riese ist ein gigantischer, muskulöser Mensch von wahrhaft heroischen Proportionen. Er hat eine bronzefarbene Haut, dunkles Haar und leuchtend grüne Augen.

EP 25.600, Monsterhandbuch 1 Seite 221, HG 13

CG Riesiger Humanoider (Riese)

INI +2; Sinne Dämmerlicht  
Wahrnehmung +27

### Verteidigung

RK 28, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 26  
(-2 Größe, +2 GE, +6 Rüstung, +12 natürlich)

TP 199 (19W8+114)

REF +8, WIL +13, ZÄH +17

Immunitäten Elektrizität; Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen

### Angriff

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 12 m  
(10,5 m, Schwimmen 9 m in Rüstung)

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +27/+22/+17  
(4W6+21/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+14)

Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit]  
+15/+10/+5 (3W6+14/x3)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15)

#### Immer

# **Bewegungsfreiheit**, G252, trotz Behinderungen normale Bewegung  
=A ~vgm \*Du/berührte Kreatur #10min/St RW

#### 2/Tag

# **Schweben**, G329, Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf  
>7,5m+1,5m/2St #1min/St R-

# **Wetterkontrolle**, G362, Verändert das Wetter: Text =10min ~vg  
"Radius 3Km #2W12h R-

#### 1/Tag

# **Blitze hervorrufen** (SG 15), G254, Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max  
1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR

# **Kugelblitz** (SG 18), G295, 1W6/St; 1 Folgeblitz/St =A ~vgf  
>120m+12m/St \*Ziel+1 Sekundärziel/St #sofort RR

### Spielwerte

ST 39, GE 14, KO 23, IN 16, WE 20, CH 15

GAB +14; KMB +30; KMV 42

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille,  
Konzentrierter Schlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe,  
Verbesserter Ansturm, Verbesserter konzentrierter Schlag,  
Verbesserter kritischer Treffer (Zweihänder),  
Verbessertes Waffe zerschmettern, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +18, Auftreten (Singen) +12,  
Einschüchtern +20, Handwerk (ein beliebiges) +13,  
Klettern +17, Motiv erkennen +24, Schwimmen +22,  
Wahrnehmung +27

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch

Besondere Eigenschaften Militant, Wasser atmen

### Besondere Fähigkeiten

**Militant (AF)** Sturmriesen sind geübt im Umgang mit allen einfachen und Kriegswaffen.

**Wasser atmen (AF)** Ein Sturmriese kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.

### Lebensweise

Sturmriesen sind typischerweise 6,30 m groß, wiegen um die 12.000 Pfund.

Sturmriesen neigen zu gebräunter Haut, einige seltene Exemplare haben aber auch violette Haut und dunkellilane oder blauschwarze Haare und silbergraue oder purpurfarbene Augen.

Wenn sie sich für den Krieg rüsten, ziehen sie schimmernde Brustplatten an und führen riesige Zweihänder und Bögen.

Böses kann sie schnell erzürnen und beleidigt man sie, können sie zu brutalen und gefährlichen Gegnern werden. Im Kampf lassen sie erst einmal einen Pfeilhagel auf ihre Feinde niedergehen, bevor sie anschließend ihre Zweihänder ziehen.

# **Verbündete herbeizaubern Stufe 9**

# Impressum

## Impressum

Produktion und Design: Kai Otte

Kontakt: [werkstatt@ottes.net](mailto:werkstatt@ottes.net)

Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk und das Monsterhandbuch I. 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](http://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](http://paizo.com/communityuse). For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit [paizo.com](http://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.