

# **Almanach der Beschwörung**



## **Band 1 Monster**

# Inhaltsverzeichnis

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Intro.....	3
Anmerkungen .....	3
Spruch: Monster herbeizaubern .....	4
Monster herbeizaubern Stufe 1 .....	6
Adler * .....	6
Delphin * .....	6
Feuerkäfer * .....	7
Frosch, Giftfrosch * .....	7
Giftschlange * .....	8
Pony (Pferd) * .....	8
Reithund * .....	9
Schreckensratte * .....	9
Monster herbeizaubern Stufe 2 .....	10
Erdelementar, Klein.....	10
Feuelementar, Klein.....	11
Luftelementar, Klein.....	12
Wasserelementar, Klein.....	13
Goblinhund * .....	14
Hyäne * .....	15
Lemure, Teufel (Böses, Ordnung) .....	15
Oktopus * .....	16
Pferd * .....	16
Riesenameise, Arbeiter * .....	17
Riesenfrosch * .....	17
Riesenspinne * .....	18
Riesentausendfüßler * .....	18
Tintenfisch * .....	19
Wolf * .....	19
Monster herbeizaubern Stufe 3 .....	20
Leuchtender Archon (Gutes, Ordnung) ....	20
Auerochse (Herdentier) * .....	21
Dretch (Dämon) (Chaos, Böses).....	21
Gepard (Katze) (ab 3. Auflage) * .....	22
Gorilla (Menschenaffe) * .....	22
Hai * .....	23
Krokodil * .....	23
Leopard (Katze) * .....	24
Riesenameise, Soldat * .....	24
Schimpanse * (nur bis 2. Auflage).....	25
Schreckensfledermaus * .....	25
(Schreckensrabe *).....	25
Vielfraß * .....	26
Waran (Echse) * .....	26
Wildschwein * .....	27
Würgeschlange * .....	27
Zitteraal * .....	28
Monster herbeizaubern Stufe 4 .....	29
Bison (Herdentier) * .....	29
Deinonychus * .....	29
Erdelementar, Mittel.....	30
Feuelementar, Mittel.....	31
Luftelementar, Mittel.....	32
Wasserelementar, Mittel.....	33
Grizzlybär * .....	34
Höllenhund (Böses, Ordnung) .....	34
Jagdarchon (Gutes, Ordnung) .....	35
Löwe * .....	36
Mephit (irgendeine Art) (Elementar).....	36
Dampfmephit (Wasser) .....	37
Eismephit (Kälte) .....	37
Erdmephit (Erde).....	37
Feuermephit (Feuer).....	37
Luftmephit (Luft) .....	37
Magmamephit (Feuer).....	38
Salzmephit (Erde) .....	38
Schlickmephit (Wasser) .....	38
Staubmephit (Luft) .....	38
Wassermephit (Wasser) .....	38
Nashorn * .....	39
Pteranodon * .....	39

Riesenskorpion * .....	40
Riesenwespe * .....	40
Schreckenseber * .....	41
Schreckensmenschenaffe * .....	41
Schreckenswolf * .....	42
Monster herbeizaubern Stufe 5 .....	43
Ankylosaurus * .....	43
Babau (Dämon) (Chaos, Böses) .....	44
Bartteufel (Böses, Ordnung).....	45
Bralani Azata (Chaos, Gutes) .....	46
Erdelementar, Groß .....	47
Feuelementar, Groß .....	48
Luftelementar, Groß .....	49
Wasserelementar, Groß .....	50
Kyton (Böses, Ordnung).....	51
Orca (Delphin) * .....	52
Riesenameise, Drohne * .....	52
Riesenmuräne * .....	53
Salamander (Böses).....	53
Schreckenslöwe * .....	54
Wollnashorn * .....	54
Xill (Böses, Ordnung).....	55
Monster herbeizaubern Stufe 6 .....	56
Elasmosaurus * .....	56
Elefant * .....	56
Erdelementar, Riesig .....	57
Feuelementar, Riesig .....	58
Luftelementar, Riesig .....	59
Wasserelementar, Riesig .....	60
Erynnie (Teufel) (Böses, Ordnung) .....	61
Lillend Azata (Gutes, Ordnung) .....	62
Riesenoktopus * .....	63
Schattendämon (Chaos, Böses) .....	64
Schreckensbär * .....	65
Schreckenstiger * .....	65
Sukubus (Dämon) (Chaos, Böses).....	66
Triceratops * .....	67
Unsichtbarer Pirscher (Luft) .....	68
Monster herbeizaubern Stufe 7 .....	69
Bebelith (Dämon) (Chaos, Böses).....	69
Brachiosaurus * .....	70
Erdelementar, Mächtig .....	71
Feuelementar, Mächtiger .....	72
Luftelementar, Mächtiger .....	73
Wasserelementar, Mächtiger .....	74
Knochenteufel (Böses, Ordnung) .....	75
Mastodon (Elefant) * .....	76
Riesentintenfisch * .....	76
Roch * .....	77
Schreckenshai * .....	77
Schreckenskrokodil * .....	78
Tyrannosaurus * .....	78
Vrock (Dämon) (Chaos, Böses).....	79
Monster herbeizaubern Stufe 8 .....	80
Erdelementar, Älterer .....	80
Feuelementar, Älterer .....	81
Luftelementar, Älterer .....	82
Wasserelementar, Älterer .....	83
Hezrou (Dämon) (Chaos, Böses).....	84
Klingenteufel (Böses, Ordnung).....	85
Monster herbeizaubern Stufe 9 .....	86
Astraler Deva (Engel) (Gutes).....	86
Eisteufel (Böses, Ordnung).....	87
Ghaele Azata (Chaos, Gutes).....	88
Glabrezu (Dämon) (Chaos, Böses).....	90
Nalfreshnee (Dämon) (Chaos, Böses).....	91
Posaunenarchon (Gutes, Ordnung).....	92
Impressum.....	94
Open Game Licence.....	94

**Version 1.01**

# Intro

## Intro

Hallo

Dies ist ein kleiner Almanach für alle Charaktere, die Monster beschwören können.

Monster beschwören ist, regeltechnisch gesehen, nicht unkompliziert. Das Monster muss im Monsterhandbuch gesucht werden. Dann wird bei allen Kreaturen, die nicht von Natur aus von einer anderen Ebene kommen, eine Schablone addiert.

Dazu kommt, dass herbeigezauberte Kreaturen eine Reihe Sprüche und Fähigkeiten nicht einsetzen können. Die einsetzbaren Sprüche und Spezialangriffe müssen aber an anderen Stellen in den Regeln nachgeschlagen werden.

Um diesen Vorgang zu vereinfachen habe ich diesen Almanach erstellt. Er bietet alle nötigen Informationen auf einen Blick.

Ich hoffe, der Almanach ist hilfreich.

Kai Otte

## Anmerkungen

### Gutes/Böses niederstrecken

Den besonderen Angriff Gutes/Böses/ Chaotisches/ Rechtschaffendes niederstrecken für infernalische/ celestische/resolute/entropische Kreaturen habe ich nur aufgeführt, wenn der Bonus Positiv ist.

### 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 kürzer und sie sind leichter und schneller zu lesen.

### Fertigkeiten

Bei allen Kreaturen sind die Schablonen addiert und 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
  - v - Verbal
  - g - Gesten
  - m - Material
  - f - Fokus
  - G - Göttlicher Fokus
- > - Reichweite
- " - Wirkungsbereich
- \* - Ziel
- # - Wirkungsdauer
- R - Rettungswurf
  - R- - Keiner
  - RR - Reflex
  - RW - Willen
  - RZ - Zähigkeit
- ^ - Anzahl/Tag
- ZS - Zauberstufe

# Spruch: Monster herbeizaubern

## Spruch: Monster herbeizaubern

**Schule:** Beschwörung (Herbeizauberung)

Grundregelwerk Seite 308

**Grad:** ANP 1, BAR 1, KLE 1, HEX 1, HXM/MAG 1, PKM 1

**Zeitaufwand:** 1 Runde

**Komponenten:** V, G, F/GF (ein kleiner Beutel und eine kleine Kerze)

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

**Effekt:** Eine beschworene Kreatur

**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

**Rettungswurf:** Nein;

**Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber beschwört eine extraplanare Kreatur (typischerweise einen Externar oder ein Tier, das auf einer anderen Ebene beheimatet ist). 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.

Der Zauber beschwört eine der Kreaturen aus der Liste der entsprechenden Stufe. Du legst selbst fest, welche Art von Kreatur du beschwören möchtest und du kannst dich jedes Mal, wenn du den Zauber wirkst, für eine andere Kreatur entscheiden.

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 diesem Zauber herbeigeholt wurden, können keine Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen, die Zauber nachahmen, welche teure Materialkomponenten benötigen (wie etwa Wunsch).

Wenn du einen Beschwörungszauber benutzt, um eine Kreatur mit einer bestimmten Gesinnung oder einer Elementarunterart zu beschwören, gehört der Zauber zu der entsprechenden Kategorie. Kreaturen, die mit einem \* markiert sind, werden mit der celestischen Schablone beschworen, wenn du gut bist, und mit der infernalischen Schablone, wenn du böse bist. Ab Monsterhandbuch 2 ist es für Rechtschaffende möglich Kreaturen mit der resoluten Schablone zu beschwören, Chaotische können die entropische Schablone wählen. Bist du neutral, kannst du dir aussuchen, welche Schablone angewandt wird. Kreaturen, die mit einem \* markiert sind, haben immer eine Gesinnung, die zu deiner passt, egal welche Gesinnung sie sonst haben. Beschwörst du solche Kreaturen, passt der Zauber sich deiner 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

# Spruch: Monster herbeizaubern

## Celestische Kreatur

Monsterhandbuch 1 Seite 294

Celestische Kreaturen leben auf den Höheren Ebenen, können aber mit Hilfe von Zaubern wie Monster herbeizaubern oder Verbündeter von den Ebenen beschworen werden. Der HG einer celestischen Kreatur steigt jedoch nur um +1, wenn die Basis- Kreatur 5 oder mehr TW besitzt. Bei celestischen Kreaturen sind die Schnellen und die Schöpfungsregeln identisch.

### Schöpfungsregeln:

**Sinne** erhält Dunkelsicht (18 m);

**Verteidigungsfähigkeiten** erhalten eine SR und eine Energieresistenz, wie es in der Tabelle angegeben ist;

**ZR** erhält eine ZR, welche dem neuen HG +5 entspricht;

**Besondere Angriffe** Böses niederstrecken 1/Tag als Schnelle Aktion (Kreatur darf ihren CH-Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen böse Kreaturen maximal in Höhe ihrer TW addieren; niederstrecken währt solange, bis das Ziel tot ist oder die celestische Kreatur ruht).

### Verteidigungsfähigkeiten einer celestischen Kreatur

Resistenz gegen Säure, Kälte

Trefferwürfel	und Elektrizität	SR
1–4	5	–
5–10	10	5/Böses
11+	15	10/Böses

## Infernalische Kreatur

Monsterhandbuch 1 Seite 294

Kreaturen mit der Schablone für infernalische Kreaturen leben auf den Niederen Ebenen, wie etwa im Abyss oder in der Hölle. Sie können mit Hilfe bestimmter Zaubern, wie Monster herbeizaubern oder Verbündeter von den Ebenen, beschworen werden. Der HG einer infernalischen, Kreatur steigt nur um +1, wenn die Basis-Kreatur 5 oder mehr TW besitzt. Die Schnellen und die Schöpfungsregeln sind bei infernalischen Kreaturen identisch.

### Schöpfungsregeln:

**Sinne** erhält Dunkelsicht (18 m); **Verteidigungsfähigkeiten** erhält eine SR und eine Energieresistenz, wie es in der Tabelle angegeben ist;

**ZR** erhält eine ZR, welche dem neuen HG +5 entspricht;

**Besondere Angriffe** Gutes niederstrecken 1/Tag als Schnelle Aktion (Kreatur darf ihren CH-Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen gute Kreaturen maximal in Höhe ihrer TW addieren; niederstrecken währt solange, bis das Ziel tot ist oder die infernalische Kreatur ruht).

### Verteidigungsfähigkeiten einer infernalischen Kreatur

Resistenz

Trefferwürfel	gegen Kälte und Feuer	SR
1–4	5	–
5–10	10	5/Gutes
11+	15	10/Gutes

## Entropische Kreatur

Monsterhandbuch 2 Seite 290

Kreaturen mit der Schablone für entropische Kreaturen leben auf Ebenen, auf denen das Chaos vorherrscht. Sie können mit Zaubern, wie Monster herbeizaubern oder Verbündeter von den Ebenen herbeigezaubert werden. Der HG einer entropischen Kreatur steigt nur dann um +1, wenn die Ausgangskreatur 5 oder mehr Trefferwürfel besitzt. Bei entropischen Kreaturen sind die Schnellen und die Schöpfungsregeln identisch.

### Schöpfungsregeln:

**Sinne** erhält Dunkelsicht 18 m;

**Verteidigungsfähigkeiten** erhält eine SR und eine Energieresistenz, wie es in der Tabelle angegeben ist;

**ZR** erhält eine ZR, welche dem neuen HG +5 entspricht;

**Besondere Angriffe** Rechtschaffenes niederstrecken 1/Tag als Schnelle Aktion (Kreatur darf ihren CH-Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen rechtschaffene maximal in Höhe ihrer TW addieren; Niederstrecken währt solange, bis das Ziel tot ist oder die entropische Kreatur ruht).

### Verteidigungsfähigkeiten einer entropischen Kreatur

Resistenz gegen Feuer,

Trefferwürfel	und Säure	SR
1–4	5	–
5–10	10	5/ Rechtschaffenes
11+	15	10/ Rechtschaffenes

## Resolute Kreatur

Monsterhandbuch 2 Seite 291

Kreaturen mit der Schablone für resolute Kreaturen leben auf Ebenen, auf denen die Ordnung vorherrschend ist. Sie können mittels Zaubern wie Monster herbeizaubern und Verbündeter aus den Ebenen herbeigezaubert werden. Der HG einer resoluten Kreatur steigt nur dann um +1, wenn die Ausgangskreatur 5 oder mehr TW besitzt. Die Schnellen und die Schöpfungsregeln sind bei resoluten Kreaturen identisch.

### Schöpfungsregeln:

**Sinne** erhält Dunkelsicht 18 m;

**Verteidigungsfähigkeiten** erhält eine SR und eine Energieresistenz, wie es in der Tabelle angegeben ist;

**ZR** erhält eine ZR, welche dem neuen HG +5 entspricht;

**Besondere Angriffe** Chaotisches niederstrecken, 1/Tag als Schnelle Aktion (Kreatur darf ihren CH-Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen chaotische Kreaturen maximal in Höhe ihrer TW addieren; Niederstrecken währt solange, bis das Ziel tot ist oder die resolute Kreatur ruht).

### Verteidigungsfähigkeiten einer Resoluten Kreatur

Resistenz gegen Feuer,

Trefferwürfel	Kälte und Feuer	SR
1–4	5	–
5–10	10	5/ 5/Chaotisches
11+	15	10/ 5/Chaotisches



# Monster herbeizaubern Stufe 1

## Monster 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; Dämmsicht, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 5

#### 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, , WE 15, CH 7

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.

### 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; Blindsicht 36 m, Dämmsicht, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 5

#### 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 1

## 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 1/3

N Kleines Ungeziefer

INI +0; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 5

### 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: Luminiszenz

### Besondere Fähigkeiten

**Luminiszenz (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 Leuchtdrüsen. Gefangene Feuerkäfer sind eine lange haltende und beliebte Lichtquelle unter Exzentrikern und Minenarbeitern.

## Frosch, Giftfrosch \*

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

EP 200, Monsterhandbuch 1 Seite 118, HG 1/2

N Sehr kleines Tier

INI +1; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 5

### 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

Sie sind etwas größer als 30 cm und wiegen 10 Pfund.

Giffrösche 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 1

## 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 Dämmerlicht, Dunkelheit, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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.

## Pony (Pferd) \*

Dieses gedrungene Pferdchen tritt 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, Dunkelheit, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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, Gnome 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.



# Monster herbeizaubern Stufe 1

## 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 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: Fertigkeitsschwerpunkt (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.

## 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 5

### 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: Fertigkeitsschwerpunkt (Wahrnehmung)

Fertigkeiten: Heimlichkeit +11, Klettern +11

Schwimmen +11, Wahrnehmung +4

Volksmodifikatoren: benutzt GE-Modifikator für Klettern und Schwimmen

### Besondere Fähigkeiten

**Krankheit (AF)** Schmutzruhr: 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 2

## Monster 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 Schlafeffekte

#### 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

# Monster 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.

# Monster 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 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

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. 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.

# Monster 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 Schlafeffekte

### 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.



# Monster 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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 Goblineide) 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 werden von Menschen und Tieren gleichermaßen gehasst und 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. Trotz ihres Namens handelt es sich bei der Spezies eigentlich um monströs große Nagetiere. Ihren Namen (mit dem die meisten Goblins ein Problem haben) haben sie ihren langen Beinen und ihrer Neigung, im Rudel zu leben, zu verdanken.

Gerät eine Kreatur in Kontakt mit dem krankheitsbefallenen, rüdischen Fell eines Goblinhunds, bricht bei den meisten eine Nesselsucht aus, auch „Goblinflechte“ genannt. Goblineide scheinen gegen diese Krankheit immun zu sein und halten sich die Goblinhunde gerne als Wach- und Reittiere. Trotz ihrer Hautprobleme sind Goblinhunde extrem resistent gegen Krankheiten. Sie fressen am liebsten Aas – je älter, desto besser. Goblinhunde fressen alles, was sie kauen können, also auch alles, was von Wesen mit feinerem Gaumen weggeworfen wurde.

# Monster herbeizaubern Stufe 2

## 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 Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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. Im Grunde genommen sind sie Aasfresser, die ihren Speiseplan aber gerne auch um ein wenig frisch erlegte Beute ergänzen. Sie jagen nicht selten alleine, doch wenn sie im Rudel vorgehen, schicken sie meist ein oder zwei vor, während der Rest den Gegner einkreist und von hinten angreift.

## Lemure, Teufel (Böses, Ordnung)

Eine Welle aus Fleisch brandet vorwärts. Mitten in der speckigen Flut zucken halb ausgebildete Gliedmaßen und ein tropfendes, tumorhaftes Gesicht ist zu sehen.

EP 400, Monsterhandbuch 1 Seite 259, HG 1

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Ordnung, Teufel)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen  
Wahrnehmung +0

### Verteidigung

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14  
(+4 natürlich)

TP 13 (2W10+2)

REF +3, WIL +0, ZÄH +4

Immunitäten: Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen: Kälte 10, Säure 10; SR 5/Gutes oder Silber

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m

Nahkampf: 2 Klauen +2 (1W4)

### Spielwerte

ST 11, GE 10, KO 12, IN -, WE 11, CH 5

GAB +2; KMB +2; KMV 12

### Lebensweise

Sich bewegende Lemuren gerinnen üblicherweise zu Gestalten, die etwas über 1,20 m groß sind und bis zu 200 Pfund wiegen.

Lemuren sind die niedersten aller Teufel und entspringen den verdammten Seelen der Hölle. Sie sind formlose Massen aus zitterndem Fleisch. In dem halb ausgebildeten Bewusstsein einer Lemure mag sich noch ein Funken Instinkt oder Erinnerung verbergen, der regelmäßig dafür sorgt, dass das Wesen seine Züge an die seiner Foltermeister oder die der anderen Gequälten um sich herum anpasst. Doch diese Züge sind grotesk und nutzlos und sagen nichts darüber aus, was die Kreatur einst war. Viele geben sich zahllose schreckliche Gesichter, während andere nicht mehr als brodelnde Säulen krebszerfressenen Fleisches sind. Nur ihre knubbeligen, um sich hauenden Gliedmaßen funktionieren, wie sie sollten. Diese setzen sie allerdings nur ein, um alles Nicht-infernalische zu zerstören, das ihnen zu nahe kommt. In Ruheposition aber erscheinen diese widerwärtigen Teufel als Klumpen geschmolzenen Fleisches mit missgebildeten Zügen.

# Monster 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, Dunkelsicht  
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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 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; KMB 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.

# Monster 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 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: Verschlingen (*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.

Riesenfrösche haben messerscharfe Zähne in ihren Mäulern.

# Monster 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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+½TW+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.

## 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 5

### 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.



# Monster herbeizaubern Stufe 2

## 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, Dunkelsicht, 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)

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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.

## 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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: Fertigkeitssfokus (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

Wölfe ziehen alleine oder im Rudel umher und stehen ganz oben in der Nahrungskette. 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 3

## Monster herbeizaubern Stufe 3

### Leuchtender Archon (Gutes, Ordnung)

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 16, HG 2

RG Kleiner Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +4; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +4

Aura der Bedrohung (SG 12) (M310-in Rad 6m > RW: Fehl:24h  
TW/RW/RK-2, TW> Effekt weg)

#### Verteidigung

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15  
(+1 Größe, +4 natürlich; +2 Ablenkung gegen Böses)

TP 13 (2W10+2)

REF +3, WIL +0, ZÄH +0; +4 gegen Gift, +2 Resistenz  
gegen Böses

Immunitäten: Elektrizität, Versteinerung; SR 10/Böses

#### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 18m (perfekt)

Fernkampf: 2 Lichtstrahlen, +3 Berührungsangriff auf  
Entfernung (1W6)

#### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3)

##### Beliebig oft

# **Beistand** G251 +1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St  
(max +10) =A ~vgG \*Kreatur #1min/St R-

# **Böses entdecken** G254 Entdeckt böses =A ~vgG "Kegel  
18m 10min/St R-

# **Dauerhafte Flamme** G257 Erzeugt 1 dauerhaftes Licht  
ohne Wärme =A ~vgm \*berührter Gegenstand  
#Permanent R-

#### Spielwerte

ST 1, GE 11, KO 12, IN 6, WE 11, CH 10

GAB +2; KMB -4; KMV 6

Talente: Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Diplomatie +5, Fliegen +14,  
Motiv erkennen +5, Wissen (Die Ebenen) +3,  
Wahrnehmung +4

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch  
Wahre Sprache

#### Besondere Fähigkeiten

**Lichtstrahlen (AF)** Ein Leuchtender Archon kann feurige  
Strahlen aus Licht in seine Feinde schleudern, um ihnen  
Schaden zuzufügen. Diese Lichtstrahlen besitzen eine  
maximale Reichweite von 9 m und ignorieren jede Art  
der Schadensreduzierung.

#### Lebensweise

Leuchtende Archonten sind freundliche und neugierige  
Wesen, die sich gerne mit anderen Kreaturen unterhalten  
und diesen beistehen. Ihre Körper sind jedoch einfach nur  
fahle Licht kugeln spiritueller Reinheit. Sie können durch  
reine Willenskraft mit ihrer Umgebung interagieren, sind  
aber doch zu schwach, um bei körperlichen Aufgaben  
wirklich von Nutzen zu sein. Ihre flüchtige Natur macht sie  
zu außer gewöhnlichen Spähern – zumindest in Gebieten, in  
denen seltsame Lichter nichts Außergewöhnliches sind. Sie  
überbringen Botschaften und überwältigen Gegner mit  
Überraschungs- und Gruppentaktiken. Auch wenn sie  
zerbrechlich aussehen, sind ihre Körper doch gegen fast alle,  
außer den unheiligsten Angriffe geschützt.

Ein Leuchtender Archon glüht stets und zwar normalerweise  
so hell wie eine Fackel. Sie haben die völlige Kontrolle  
darüber, welche Farbe ihr Licht hat, und zudem große  
Freude daran, diese Farbe und ihre Helligkeit im Rhythmus  
von Musik zu modulieren, oder einfach nur, um andere  
Kreaturen zu unterhalten. Die meisten Leuchtenden  
Archonten sprechen mit lebhaften Stimmen voller Echos  
und in Tonlagen, die von einem düsteren Flüstern bis zu  
einem hastigen Zwitschern reichen. Oft fluktuiert ihr Licht  
mit den Worten oder Tönen, die sie von sich geben, um ihre  
Aussagen mit Lichtfunken oder einem sanften Pulsieren zu  
unterstreichen.

Ein Leuchtender Archon kann sein Licht mit einer schnellen  
Aktion so dämpfen, dass es 1 Runde lang nur noch so hell  
wie das einer Kerze ist. Nur der Tod vermag es, dieses  
Leuchten vollkommen auszulöschen. Leuchtende Archonten  
sind klein, aber auch schnell und voller Eifer. Sie stellen  
exzellente Hilfstruppen dar, schwärmen über schwache  
Gegner aus oder teleportieren sich in großer Zahl an die  
Flanke eines Heers, um Verstärkung oder Fluchtrouten  
abzuschneiden.

Die winzigen Wesen arbeiten gut zusammen und wissen,  
dass ihre Stärke in ihrer Zahl liegt. In Zeiten der Not und  
Verzweiflung bilden sie Formgestalten, die es ihnen  
ermöglichen, mehr Kontrolle über ihre Umgebung  
auszuüben. Besonders tapfere Leuchtende Archonten  
werden möglicherweise irgendwann befördert und zu einer  
mächtigeren Art von Archon. Die meisten jedoch sind mit  
ihrer Stellung zufrieden.

# Monster herbeizaubern Stufe 3

## Aurochse (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 Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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, Fertigungsfokus (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

Aurochsen sind große Herdentiere, die domestiziertem Vieh ähneln.

## Dretch (Dämon) (Chaos, Böses)

Die aufgeblähte Gestalt dieser Kreatur erzittert bei jedem wogenden Schritt. Aber trotz dieser Form bewegt sich das Ding überraschend schnell.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 42, HG 2

CB Kleiner Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +5

### Verteidigung

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

TP 18 (2W10+7)

REF +0, WIL +3, ZÄH +5

Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m

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

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 2)

#### 1/Tag

# **Furcht auslösen** (SG 11) G277 Ziel mit max 5 TW verängstigt  
(RW Willen: erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1W4Rd  
# **Stinkende Wolke** (SG 13) G336 Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St  
=A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ

### Spielwerte

ST 12, GE 10, KO 14, IN 5, WE 11, CH 11

GAB +2; KMB +2; KMV 12

Talente: Abhärtung

Fertigkeiten: Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +5

Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m  
(auf Ziele beschränkt, die Abyssisch sprechen)

### Lebensweise

Ein Dretch ist 1,20 m groß und wiegt 180 Pfund.

Der Dretch ist das bevorzugte Ziel von jenen, die sich mit Beschwörungen aus dem Abyss beschäftigen. Er ist relativ schwach und leicht einzuschüchtern und kann oft dazu gezwungen werden, längere Zeit zu dienen, obwohl er nur vage Versprechen bekommen haben mag, seinen Ärger und Frust an schwächeren Feinden auszulassen. Und doch tut ein angehender Dretch-Beschwörer gut daran, sich in Erinnerung zu rufen, dass auch diese Dämonen feige und unzuverlässig sind, wie es bei allen dieser Art der Fall ist.

Ein Dretch, der sich einem stärkeren Feind gegenüber sieht, ist meist nur zu eifrig darauf bedacht, Wissen gegen seine elende Entschuldigung eines Lebens einzutauschen

Sie entstehen normalerweise aus den Seelen fauler böser Sterblicher – in diesem Fall bedarf es jedoch nur eines kleinen Seelenfragments, um die schreckliche Geburt einzuleiten.

# Monster herbeizaubern Stufe 3

## Gepard (Katze) (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 Mittelgroßes Tier

INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkellicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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 wirren Unterholz bewachsen sind, versteht sich jedoch besonders gut darauf, sich im hohen Gras auf die Lauer zu legen.

## Gorilla (Menschenaffe) \*

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 2

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkellicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 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: Fertigkeitenfokus (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.

Lässt man diese Kreaturen in Ruhe, sind sie normalerweise scheu und friedlich. Gorillas sind jedoch auch sehr territorial veranlagt und werden höchst aggressiv, wenn man sie provoziert.

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 Blutkreislauf zusammen und reißen Gegner mit Händen und Zähnen in Stücke.

# Monster herbeizaubern Stufe 3

## 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 Blindespür 9 m, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 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.

## 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; Dämmerlicht, Dunkelsicht 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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: Fertigkeitssfokus (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 KO x 4 Runden anhalten, bevor es beginnt zu ertrinken.

**Sprint (AF)** Ein Krokodil kann 1/ Minute seine Bewegungsrate auf Land für 1 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.



# Monster herbeizaubern Stufe 3

## Leopard (Katze) \*

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 Mittelgroßes Tier

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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: Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Waffenfinesse

Fertigkeiten: Akrobatik +8,

Heimlichkeit +11 (+15 in Unterholz), Klettern +11,  
Wahrnehmung +5

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4 (in Unterholz)

### Lebensweise

Leoparden sind 1,20 m lang und wiegen 120 Pfund.

Leoparden und ähnliche Katzen jagen am liebsten nachts und greifen ihre Beute aus dem Hinterhalt an, indem sie sich von Bäumen oder hohen Felsen stürzen. Leoparden fressen so gut wie alle Tierarten, die sie einholen und stellen können. Dabei bevorzugen sie zwar kleine Beute, sind aber durchaus in der Lage, auch große Pflanzenfresser zu reißen, oder aber nur von Nagetieren, Vögeln und Insekten zu leben.

## 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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.

# Monster 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 6

### 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, Dunkelsicht  
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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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.

Die Schreckensfledermaus lebt gewöhnlich in einsamen Gegenden und ruht tagsüber in Höhlen oder an anderen abgeschiedenen Orten und erhebt sich des Nachts in den Himmel, um Beute zu suchen. Das Tier lebt normalerweise nicht in Gruppen, die aus mehr als acht Individuen bestehen, und bleibt meist alleine. Es ernährt sich am liebsten von Vieh und Tierherden.

## (Schreckensrabe \*)

Diese Kreatur ist in der Liste der zu beschwörenden Monster vorhanden, steht aber in keinem Monsterhandbuch. Sie ist aber auch nicht in den Errata gestrichen.

Da es keine Werte gibt werden hier auch keine aufgeführt.

# Monster 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, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### Angriff

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

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

Besondere Angriffe: Kampfbrauch

### 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

**Kampfbrauch (AF)** Ein Vielfraß, welches im Kampf verwundet wird, verfällt bei seinem nächsten Zug in einen Kampfbrauch, 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 Kampfbrauch nicht willentlich beenden.

### Lebensweise

Vielfraße sind territorial veranlagt, vor allem, wenn es um ihr Fressen geht. Sie können ihre Beute gegen sehr viel größere Raubtiere verteidigen, wie etwa Schwarzbären. Vielfraße sind furchteinflößende Gegner, die in einen Bluttausch 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 (Echse) \*

Diese gigantische Echse bewegt sich langsam aber unaufhaltsam vorwärts. Ihre Beine enden in großen Klauen und Geifer tropft aus ihrem von zahlreichen spitzen Zähnen versehenen Maul.

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 91, HG2

N Mittelgroßes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht, Geruchssinn

Wahrnehmung +8

### Verteidigung

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

TP 22 (3W8+9)

REF +5, WIL +2, ZÄH +8

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### Angriff

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

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

### Spielwerte

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

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

KMV 17 (21 gegen Zu-Fall- bringen)

Talente Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +10 (+14 im Unterholz),

Klettern +7, Schwimmen +11, Wahrnehmung +8

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4 (+8 im Unterholz)

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (ÜF)** Biss – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit SG 14

Inkubationszeit 1 Minute

Frequenz 1/Stunde für 6 Stunden

Effekt 1W2 Punkte Geschicklichkeitsschaden

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

### Lebensweise

Warane sind groß genug, dass sie für Menschen eine Gefahr darstellen können. In manchen Gesellschaften werden sie irrtümlicherweise für Drachen gehalten. Einige können bis zu 3 m lang werden und wiegen bis zu 350 Pfund

# Monster 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, Dunkelsicht, 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)

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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. Sie sind Allesfresser, die normalerweise in gemäßigten Wäldern leben, aber auch in tropischen Gegenden vorkommen.

Wildschweine werden häufig wegen ihres Fleisches gejagt. Es gilt den meisten Humanoiden als sehr köstlich. Die Sturheit von Wildschweinen und ihre Eigenart, selbst Knochen zu fressen, machen sie für manche Leute zu guten Haustieren.

## 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, Dunkelsicht  
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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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, Fertigkeitsfokus (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.

# Monster 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, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 7

### 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.



# Monster herbeizaubern Stufe 4

## Monster 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 5

N Großes Tier

INI +0; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 10

#### 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, Verbesserter 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 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 große Herdentiere. Sie 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 Mittlgrößes Tier

INI +6; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 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*)

Celistisch: Böses / Entropisch: Rechtschaffendes /

Infernalisch: Gutes / Resolut: Chaotisches niederstrecken  
*1/Tag als Schnelle Aktion (Angriffs- und Schadenswürfe gegen B/R/I/C Kreaturen +2 (CHMod, max TW), niederstrecken währt solange, bis das Ziel to*

#### 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

# Monster 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.

# Monster 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.

# Monster 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 Luftelementare.

**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 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

Mittelgroße Luftelementare sind 2,40m groß und 2 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.

# Monster 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.

# Monster 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 5

N Großes Tier

INI +1; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 10

### 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, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst),  
Rennen

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

Volksmodifikatoren: Schwimmen +4

### Lebensweise

Der Grizzlybär ist ein großer und starker Allesfresser, der in den bewaldeten Hügeln der Welt lebt und sich durchaus damit zufrieden gibt, Nüsse, Beeren, Fische und kleine Säugetiere zu fressen. 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.

## Höllenhund (Böses, Ordnung)

Diese Kreatur erinnert an einen dünnen, schwächtigen Wolf mit rotbraunem Fell, weißen Klauen und brennenden, feuerroten Augen.

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 151, HG 3

RB Mittelgroßer Extranar (Böse, Extraplanar, Feuer,  
Rechtschaffen)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn  
Wahrnehmung +7

### Verteidigung

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

TP 30 (4W10+8)

REF +5, WIL +1, ZÄH +6

Immunitäten: Feuer

Schwächen: Verwundbarkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Biss +5 (1W8+1 plus 1W6 Feuerschaden)

Besondere Angriffe: Odemwaffe (3 m Kegel, einmal alle 2W4  
Runden, 2W6 Feuerschaden, Reflexwurf SG 14 halbiert)

### Spielwerte

ST 13, GE 13, KO 15, IN 6, WE 10, CH 6

GAB +4; KMB +5; KMV 16 (20 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Rennen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +8, Heimlichkeit +13,  
Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +5

Sprachen Infernalisch (kann nicht sprechen)

### Lebensweise

Ein typischer Höllenhund hat eine Schulterhöhe von 1,20 m bis 1,50 m und wiegt 120 Pfund.

Höllenhunde sind effiziente Jäger. Eine ihrer bevorzugten Rudeltaktiken besteht darin, ihre Beute lautlos einzukreisen, um dann mit nur ein oder zwei Exemplaren anzugreifen, welche die Beute in den Rest des Rudels mit seinem Feueratem treiben. Sollte die Beute nicht fliehen, wird sie von dem Rudel eingekesselt. Höllenhunde jagen fliehende Kreaturen unerbittlich.



# Monster herbeizaubern Stufe 4

## Jagdarchon (Gutes, Ordnung)

Das gepflegte Äußere und der polierte Zweihänder dieses hundeköpfigen Humanoiden beweisen, dass es sich hier um mehr als ein gemeines Tier handelt.

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 15, HG 4

RG Mittelgroßer Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Böses entdecken  
Wahrnehmung +10

Aura der Bedrohung (SG 16) *M310-Rad 6m: RW fehlt: - 2TW/RW/RK, Treffer>Ziel bricht Effekt*,  
Schutzbereich gegen Böses *G326 RK/RW+2*

### Verteidigung

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19  
(+9 natürlich; +2 Ablenkung gegen Böses)

TP 39 (6W10+6)

REF +5, WIL +5, ZÄH +6; +4 gegen Gift,  
+2 Resistenz gegen Böses

Immunitäten: Elektrizität, Versteinigung; SR 10/Böses  
ZR15

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Biss +8 (1W8+3), Hieb +8 (1W4+1) oder  
Zweihänder [Meisterarbeit] +9/+4 (2W6+3),  
Biss +3 (1W8+2)

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

#### Immer

# **Böses entdecken** *G254 Entdeckt böses =A ~vgG "Kegel 18m  
#10min/St R-*

# **Schutzbereich gegen Böses** *G325 RK/RW+2, verhindert  
Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG \*Berührte Kreatur #1min/St RW*

#### Beliebig oft

# **Beistand** *G251 +1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St (max +10)  
=A ~vgG \*Kreatur #1min/St R-*

# **Botschaft** *G255 Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf  
>30m+3m/St \*1 Kreatur/St #10min/St R-*

# **Dauerhafte Flamme** *G257 Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne  
Wärme =A ~vgm \*berührter Gegenstand #Permanent R-*

### Spielwerte

ST 15, GE 10, KO 13, IN 10, WE 13, CH 12

GAB +6; KMB +8; KMV 18

Talente: Eiserner Wille, Heftiger Angriff,  
Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +9, Einschüchtern +10,  
Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +10,  
Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +10

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +4

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch,  
Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften: Aussehen verändern  
(Bestiengestalt II)

### Besondere Fähigkeiten

**Aussehen verändern (ÜF)** Ein Jagdarchon kann jede hundartige Form der Größenkategorien Klein bis Groß annehmen, als ob er den Zauberspruch Bestiengestalt II aussprechen würde. Während er sich in der angenommenen Form befindet, verliert er seine Angriffe durch Biss, Hiebe oder den Zweihänder. Er erhält jedoch den Bissangriff der angenommenen Gestalt. Im Hinblick auf diese Fähigkeit beinhaltet die Bezeichnung hundartig jedes hunde- oder wolf-ähnliche Tier.

### Lebensweise

Jagdarchonten schauen wie muskulöse Menschen mit einem Hundekopf aus, welcher dem Haupt edel aussehender Wölfe oder Hunde ähnelt. Sie sind gut ausgebildet und ziehen es in der Schlacht vor, ihre Zweihänder einzusetzen, obwohl sie auch mit ihren natürlichen Waffen umzugehen wissen. Jagdarchonten hassen es, Sterbliche zu töten, und entwaffnen sogar böse Individuen lieber oder setzen sie außer Gefecht, wenn es ihnen möglich ist. Bei den Infernalischen oder unwiderruflich verdorbenen Wesen hingegen zeigen sie keine Gnade.

Jagdarchonten sind disziplinierte Soldaten und Wächter. Jagdarchonten haben einen ausgeprägten Hass auf hündische Infernalische. Egal, was ihre Befehle besagen, im Angesicht solcher Gegner lassen sie alle Gnade fahren und tun alles in ihrer Macht Stehende, um dem Übel von Barghests, Glabrezus, Jet-Hunden und ähnlich verdorbenen Externaren ein Ende zu setzen.

# Monster herbeizaubern Stufe 4

## Löwe \*

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

EP 800, Monsterhandbuch 1 Seite 173, HG 4

N Großes Tier

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses  
Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes  
Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes  
Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 9

### 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.

## 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 4

## 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 ~vg >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW*

## 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 ~vg >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 ~vg >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 skurrile 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 Hiebschaden 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*

# Monster herbeizaubern Stufe 4

## 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 hochnäsigt.

### 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*

## 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

# **Säurepfad** 1/Stunde *G321 Säurepfad 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

# **Verschwinden** 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

# **Säurepfad** 1/Stunde *G321 Säurepfad 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*

# Monster herbeizaubern Stufe 4

## Nashorn \*

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

EP 1.200, Monsterhandbuch 1 Seite 197, HG 5

N Großes Tier

INI +0; Sinne Geruchssinn, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 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, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung),

Große Zähigkeit

Fertigkeiten: Wahrnehmung +12

### Lebensweise

Das Nashorn ernährt sich von Blattpflanzen, Zweigen und sogar Dornenbüschen. 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).

## 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 4

N Großes Tier

INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 9

### Angriff

Bewegungsrate: 3 m, Fliegen 15 m (unbeholfen)

Nahkampf: Biss +5 (2W6+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Clelistisch: Clelistisch: Böses / Entropisch: Rechtschaffendes / Infernalisch: Gutes / Resolut: Chaotisches niederstrecken: 1/Tag als Schnelle Aktion (Angriffs- und Schadenswürfe gegen B/R/I/C Kreaturen +2 (CHMod, max TW), niederstrecken währt solange, bis das Ziel tot ist)

### 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.



# Monster herbeizaubern Stufe 4

## 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 4

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 9

### 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 noch einmal 2,40 m aus, ist aber normalerweise auf dem Rücken eingerollt.

Riesenskorpione wiegen zwischen 2.000 und 6.000 Pfund.

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.

## 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 8

### 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.



# Monster herbeizaubern Stufe 4

## 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 5

N Großes Tier

INI +4; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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*

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 9

### 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.

Der Daeodon ist zwar in erster Linie ein Aasfresser, aber auch nicht abgeneigt, kleinere Kreaturen, auf die er während seiner Suche nach leichter Beute stößt, oder auch jene anzugreifen, die unwissentlich in sein Territorium eingedrungen sind.

## Schreckensmenschenaffe \*

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 Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 8

### 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.

# Monster 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 4

N Großes Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 9

### 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 Fertigkeitsfokus (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.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## Monster 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 7

N Riesiges Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 12

#### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

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

*G120-Bei Schaden Zäh-Wurf: 1 Rd Betäubt*)

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, gedrungenere 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## Babau (Dämon) (Chaos, Böses)

Diese ausgemergelte Gestalt sieht wie ein gehörntes menschliches Skelett aus, das mit einer straffen Haut aus schleimigem Leder überzogen ist.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 39, HG 6

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen Wahrnehmung +19

### Verteidigung

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18 (+1 GE, +8 natürlich)

TP 73 (7W10+35)

REF +6, WIL +5, ZÄH +10

Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen

Verteidigungsfähigkeiten: Schützender Schleim

ZR 17

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

Nahkampf: 2 Klauen +12 (1W6+5), Biss +12 (1W6+5), oder Langspeer +12/+7 (1W8+7), Biss +7 (1W6+2)

Angriffsfläche 1,5 m; Reichweite 1,5 m (3 m mit Langspeer)

Besondere Angriffe: Hinterhältiger Angriff +2W6

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

#### Immer

# **Unsichtbares sehen** G348 Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm \*Du #10min/St

#### Beliebig oft

# **Dunkelheit** G261 Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG \*berührter Gegenstand #1min/St R-

# **Magie bannen** G298 Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-

### Spielwerte

ST 21, GE 13, KO 20, IN 14, WE 13, CH 16

GAB +7; KMB +12; KMV 23

Talente: Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +11, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +22, Klettern +12, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +19

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch  
Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Schützender Schleim (ÜF)** Die Haut eines Babau ist mit einer Schicht ätzenden Schleims überzogen. Jede Kreatur, die einen Babau mit einem natürlichen Angriff oder einem waffenlosen Schlag trifft, nimmt von dem Schleim 1W8 Punkte Säureschaden, falls ihr ein Reflexwurf gegen SG 18 misslingt. Eine Kreatur, die einen Babau mit einer Waffe trifft, muss einen Reflexwurf gegen SG 18 schaffen, oder die Waffe nimmt 1W8 Punkte Säureschaden. Wenn dieser Schaden die Härte der Waffe überwindet, erhält diese den Zustand Beschädigt. Munition, die einen Babau trifft, wird automatisch zerstört, nachdem sie ihren Schaden zugefügt hat.

### Lebensweise

Babaus sind 1,80 m groß und wiegen nur 140 Pfund.

Babaus sind Assassinen, Mörder und Sadisten – sicher, bei einem Dämonen nichts Ungewöhnliches, doch worin der Babau sich von seinen weniger subtilen Artgenossen unterscheidet, ist sein Hang zu Heimlichkeit und Überraschungen.

Babaus müssen keine Nahrung aufnehmen, genießen aber den Geschmack sterblichen Fleisches auf ihren dünnen, rauen Zungen. Babaus sind vom Akt des Tötens besessen und sehr stolz auf ihre grausige Kunst. Oft lassen sie ein grauenvolles Zeichen oder eine obskure Signatur zurück, seien es ein bestimmter Modus Operandi, ein verstörendes Mal oder andere unheilige Beweise.

Ein Babau trägt üblicherweise einen Langspeer oder eine andere Waffe, mit der er seine Gegner auf größere Reichweite angreifen kann. Hat er jedoch die Möglichkeit, kämpft ein Babau lieber mit Zähnen oder Klauen. Der widerliche, ätzende Schleim, der ständig aus ihrem Körper sickert, verhindert, dass sie Rüstungen tragen können, solange diese nicht speziell behandelt wurden oder säureresistent sind.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## Bartteufel (Böses, Ordnung)

Dieser kochende Teufel führt eine böartige Glefe mit gezackter Klinge. Unter seinem Maul, das voller Zähne steckt, windet sich ein furchterregender, zuckender Bart.

EP 1.600, Monsterhandbuch 1 Seite 250, HG 5

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Ordnung, Teufel)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen  
Wahrnehmung +10

### Verteidigung

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17  
(+2 GE, +7 natürlich)

TP 57 (6W10+24)

REF +7, WIL +3, ZÄH +9

Immunitäten: Feuer, Gift; Resistenzen: Kälte 10, Säure 10  
SR 5/ Gutes oder Silber

ZR 16

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Glefe +11/+6 (1W10+6 plus Höllische Wunde)  
oder 2 Klauen +10 (1W6+4)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Glefe)

Besondere Angriffe: Bart

### Spielwerte

ST 19, GE 15, KO 19, IN 6, WE 12, CH 10

GAB +6; KMB +10; KMV 22

Talente: Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,  
Waffenfokus (Glefe)

Fertigkeiten: Einschüchtern +7, Heimlichkeit +11,  
Klettern +13, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +10

Sprachen Celestisch, Diabolisch, Drakonisch,  
Gemeinsprache; Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Bart (AF)** Trifft ein Bartteufel einen einzelnen Gegner mit beiden Klauenangriffen, schlägt er auch mit seinem verdreckten, stachligem Bart nach ihm. Das Opfer erleidet 1W8+2 Schadenspunkte und ihm muss eine Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingen, oder er steckt sich mit Teufelszuckungen an. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Teufelszuckungen:** Krankheit – Verletzung; Rettungswurf  
Zähigkeit SG 17; Inkubationszeit 1W4 Tage; Effekt  
1W4 Punkte Stärkeschaden; Heilung 3 aufeinander  
folgende, gelungene Rettungswürfe

**Höllische Wunde (ÜF)** Die Verletzungen, die ein Bartteufel mit seiner Glefe verursacht, führen zu dauerhaften Wunden, welche für 2 Schadenspunkte weiterbluten. Diese höllischen Blutungen sind nur schwer zu stillen – eine Wurf auf Heilkunde gegen SG 17 beendet den Effekt, Anwender von Heilzaubern müssen einen Wurf auf ihre Zauberstufe gegen SG 16 ablegen, oder ihr Zauber zeigt keine Wirkung. Ein Erfolg bewirkt, dass die Heilung normal wirkt und beendet gleichzeitig alle blutenden Effekte am Opfer. Das Verursachen von höllischen Wunden ist eine übernatürliche Fähigkeit des Teufels, nicht der Waffe.

### Lebensweise

In Hab-Acht – Stellung sind Bartteufel 1,80 m groß (obgleich ihre geduckte Kampfhaltung sie kleiner erscheinen lässt). Sie wiegen über 200 Pfund.

Als Elitekrieger in den Legionen der Hölle kämpfen Bartteufel – oder Barbazu – gnadenlos im Namen ihrer infernalischen Herrscher und befehligen die geistlosen Horden der Verdammten in der Schlacht.

Barbazus lieben es, mit ihren Glefen Anstürme zu vollführen, wobei sie darauf achten, stets 3 m Abstand zu den Gegnern zu behalten, um so ihre markanten Waffen bestmöglich einzusetzen. Treffen sie auf Gegner mit einer größeren Reichweite, die diese Art von Kampf besser beherrschen, lassen sie die Glefen fallen und stürzen sich mit Klauen und Bartattacken auf den Feind.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## Bralani Azata (Chaos, Gutes)

Der selbstsichere, elfengleiche Bogenschütze wird von silberweißem Haar umspielt, dessen Farbe einem Blitz gleicht. Seine Augen sind lebendig und bunt.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 21, HG 6

CG Mittelgroßer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gestaltwandler, Gut)

INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +15

### Verteidigung

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16  
(+4 GE, +6 natürlich)

TP 66 (7W10+28)

REF +9, WIL +6, ZÄH +9

Immunitäten: Elektrizität, Versteinigung;

Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10

SR 10/Böses, Kaltes Eisen ZR 17

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m, Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf: Krummsäbel +1, +13/+8 (1W6+8/18-20) oder  
Hieb +12 (1W6+7)

Fernkampf: Kompositbogen (lang)+1, +12/+7 (1W8+6/x3)

Besondere Angriffe: Wirbelwindstoß

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

#### Beliebig oft

# **Person bezaubern** (SG 13) G312 Macht Person zum  
Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

# **Spiegelbilder** G333 Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg \*Du  
#1min/St

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

# **Windstoß** (SG 14) G364 Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ

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

#### 2/Tag

# **Blitzstrahl** (SG 15) G254 Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm  
>36m #sofort RR

# **Schwere Wunden heilen** G329 Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg  
\*Berührte Kreatur #sofort RW

### Spielwerte

ST 20, GE 18, KO 19, IN 13, WE 14, CH 15

GAB +7; KMB +12; KMV 26

Talente: Blind kämpfen, Eiserner Wille,  
Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Bluffen +12, Fliegen +20, Heimlichkeit +14,  
Mit Tieren umgehen +12, Motiv erkennen +12, Reiten +14,  
Wahrnehmung +15

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch

Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften: Windform

### Besondere Fähigkeiten

**Windform (ÜF)** Ein Bralani kann seine Gestalt mit einer Standard- Aktion zwischen seiner humanoiden Form und einem aus Nebel und Wind bestehenden Körper wechseln. In seiner humanoiden Gestalt ist ein Bralani unfähig zu fliegen oder seinen Wirbelwindstoß einzusetzen. In der Windform verhält er sich wie unter dem Einfluss des Zaubers Windwandeln. Hiebangriffe und zauberähnliche Fähigkeiten kann er in beiden Formen einsetzen. Ein Bralani kann solange in einer Gestalt verweilen, bis er sich entscheidet sie zu wechseln. Der Formwechsel kann nicht magisch gebannt werden, und er verwandelt sich nicht in eine bestimmte Gestalt, wenn er getötet wird (beide Formen gelten als seine wahre Gestalt). Der Zauberspruch Wahrer Blick enthüllt beide Gestalten gleichzeitig.

**Wirbelwindstoß (ÜF)** Wenn er sich in seiner Windform befindet, kann ein Bralani einen Angriff mit einem gewaltigen Windstoß ausführen, der in einer 6 m Linie 3W6 Schaden verursacht (Reflexwurf gegen SG 17 halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

### Lebensweise

Bralanis gehören zu den leidenschaftlichsten und wildesten aller Azata. Sie leben von Moment zu Moment und halten stets nach Gelegenheiten Ausschau, ihre Fähigkeiten im Kampf zu beweisen. Neben ihrer elfenähnlichen Gestalt können sie auch die Form eines Staub-, Schnee- oder Sandwirbels annehmen. Von Sterblichen werden sie deshalb oft mit Dschinni verwechselt. Sie lieben heftiges Wetter, bei dem es ihnen jedoch nicht um die Zerstörungskraft dieser Naturereignisse, sondern um deren Intensität und Energie geht.

Bralanis müssen nicht essen, haben jedoch große Freude daran. Die meisten ziehen elfische und herzhafte menschliche Speisen sowie gewürzten Wein vor. Da sie Elementaren und Feenwesen so sehr ähneln, agieren sie manchmal als Mittler zwischen Sterblichen, Elementaren und Feenwesen. Dabei ist es ihnen aber lieber, kurzzeitige Waffenstillstände auszuhandeln, die es den Parteien erlauben, eigene Verhandlungen auf neutralem Boden zu führen. Wenn sie die Rolle als Mittler übernehmen – oder wenn sich ihnen ähnliche Möglichkeiten offenbaren –, schlagen die Bralanis schnell freundschaftliche Wettbewerbe oder Spiele vor, um Streitigkeiten beizulegen. Sie haben ihren Spaß daran, Herausforderungen oder komplizierte Wettbewerbe zu entwickeln, um die körperliche und geistige Stärke Sterblicher zu testen.



# Monster 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 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

# Monster 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.

# Monster 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 Luftimelementare.

**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 Luftimelementare sind 4,80m groß und 4 Pfund schwer.

Luftimelementare 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 Luftimelementare 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.

Luftimelementare 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.

# Monster 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## Kyton (Böses, Ordnung)

Diese schlanke Gestalt ist über und über mit Dornenketten bedeckt. An den Stellen, an denen der Leib erkennbar ist, sieht man totenbleiches Fleisch, das von Narbengewebe übersät ist.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 165, HG 6

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Kyton, Ordnung)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +14

### Verteidigung

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18  
(+3 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung)

TP 60 (8W10+16); Regeneration 2 (Gute Waffen und Zauber, silberne Waffen)

REF +9, WIL +3, ZÄH +8

Immunitäten: Kälte; SR 5/Gut oder Silber

ZR 17

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

Nahkampf: 4 Ketten +11 (2W4+2)

Angriffsfläche 1,50 m ; Reichweite 1,50 m (3 m mit Ketten)

Besondere Angriffe: Irritierender Blick, Tanzende Ketten

### Spielwerte

ST 15, GE 17, KO 14, IN 11, WE 12, CH 12

GAB +8; KMB +10; KMV 23

Talente: Blind kämpfen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Kette)

Fertigkeiten: Akrobatik +14, Einschüchtern +12, Entfesselungskunst +14, Handwerk (Schmied) +11, Klettern +13, Wahrnehmung +14

Sprachen Diabolisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften: Kettenrüstung

### Besondere Fähigkeiten

**Irritierender Blick (ÜF)** Reichweite 9 m, Willen SG 15

keine Wirkung. Ein Kyton kann sein Gesicht als das eines verstorbenen Geliebten oder erbitterten Feindes seines Gegners erscheinen lassen. Wem der Rettungswurf misslingt ist für die nächsten 1W3 Runden erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

**Kettenrüstung (AF)** Die Ketten, in welche sich ein Kyton hüllt gewähren ihm einen Rüstungsbonus von +4. Sie werden in Bezug auf arkane Zauberputzer, Rüstungsmali, den maximalen GE-Bonus und den Umgang mit Rüstungen allerdings nicht als Rüstung behandelt.

**Tanzende Ketten (ÜF)** Ein Kyton kann bis zu vier Ketten innerhalb von 6 m Umkreis im Rahmen einer Standard-Aktion beherrschen. Die Ketten tanzen und bewegen sich ganz nach dem Wunsch des Kyton, welcher zudem die Länge der Ketten um bis zu 4,50 m erhöhen und aus ihnen scharfkantige Stacheln wachsen lassen kann. Diese Ketten greifen ebenso effektiv wie der Kyton selbst an. Sollte die Kette im Besitz einer anderen Kreatur sein, kann diese versuchen, den Einfluss des Kyton auf die Kette mit einem Willenswurf gegen SG 15 zu brechen. Gelingt der Rettungswurf, kann der Kyton diese Kette für die nächsten 24 Stunden nicht beherrschen, es sei denn, die Kreatur hat die Kette danach nicht mehr in ihrem Besitz. Ein Kyton kann an Ketten, über welche er die Kontrolle hat, mit seiner normalen Bewegungsrate: klettern, ohne einen Wurf auf Klettern ablegen zu müssen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

### Lebensweise

Die sadomasochistischen Kytons werden oft zu den Infernalischen gezählt und von den Nichteingeweihten Kettenteufel genannt. Tatsächlich aber sind sie keine wahren Teufel. Manche von ihnen leben zwar in der Hölle, doch sie stehen außerhalb der Hierarchie, die von Asmodeus und seinen Erzteufeln errichtet wurde, und man findet sie auch oft auf anderen Ebenen, vor allem auf der Schattenebene. Viele meinen, dass sie die ursprünglichen Bewohner der Hölle sind, die dort lebten, bevor die Teufel kamen. Andere sind Verfechter der Theorie, dass die Kytons von einer grausamen Macht auf diese Ebene gebracht wurden. Wie auch immer die Wahrheit aussehen mag, die Kytons streifen durch die Ebenen, um Leid zu verursachen und selbst zu erleben. Sie suchen den Schmerz in grausamen Entführungen und sadistischen Ausschweifungen.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## Orca (Delphin) \*

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 6

N Riesiges Tier

INI +6; Sinne Blindsight 36 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht  
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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 11

### 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, Fertigkeitenfokus (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.

## Riesenameise, Drohne \*

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

EP 600, Monsterhandbuch 1 Seite 12, HG 3

N Mittelgroßes Ungeziefer

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn  
Wahrnehmung +7

### Verteidigung

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17  
(+7 natürlich, +2 GE)

TP 22 (2W8+13)

REF +2, WIL +3, ZÄH +8

Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 5

Entropisch: Feuer / Säure 5

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 5

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 5

ZR 8

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m, Klettern 6 m,  
Fliegen 9m Durchschnittlich

Nahkampf: Biss +5 (1W6+4 plus Ergreifen *M299-*  
*Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
Stachel +5 (1W4+4 plus Gift)

Besondere Angriffe: Celistisch: Böses/Infernalisch: Gutes  
niederstrecken: *1/Tag als Schnelle Aktion (Angriffs- und Schadenswürfe*  
*gegen böse/gute Kreaturen +3 (CHMod, max TW), niederstrecken währt*  
*solange, bis das Ziel tot ist oder die celestische/infernalische Kreatur ruht).*

### Spielwerte

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

GAB +1; KMB +7 (+11 Ringkampf); KMV 17  
(25 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



# Monster 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 6

N Großes Tier (Aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses  
Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes  
Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes  
Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches  
ZR 11

### 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: Zuspappen

### 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

**Zuspappen (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

Riesenmuränen werden 3,3 m lang.

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.

## Salamander (Böses)

Dieser Humanoide hat einen Schlangenkörper und zischt verärgert. Auf seinen geschwärtzten feuerroten Schuppen tanzen knisternde Flammen.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 226, HG 6

CB Mittegroßer Externar (Extraplanar, Feuer)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +16

### Verteidigung

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17  
(+1 GE, +7 natürlich)

TP 76 (8W10+32)

REF +7, WIL +6, ZÄH +10

Immunitäten: Feuer; SR 10/Magie

Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte +50%

### Angriff

Bewegungsrate: 6 m

Nahkampf: Speer +11/+6 (1W8+4/x3 plus 1W6  
Feuerschaden), Schwanzschlag (2W6+1 plus 1W6  
Feuerschaden plus Ergreifen M299-Schaden+Ringkampf starten,  
kein Gelegenheitsangriff, KMB+4)

Angriffsfläche 1,50 m

Reichweite 1,50 m (3 m mit Schwanz)

Besondere Angriffe: Hitze, Würgen (2W6+4 plus 1W6  
Feuerschaden) M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden): Wurf:  
Ringkampf

### Spielwerte

ST 16, GE 13, KO 18, IN 14, WE 15, CH 13

GAB +8; KMB +11 (+15 im Ringkampf)

KMV 22 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente: Doppelschlag, Eiserner Wille,  
Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff

Fertigkeiten: Akrobatik +12, Bluffen +12,  
Einschüchtern +12, Handwerk (Waffenschmied) +17,  
Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +16,  
Wissen (Ebenen) +13

Volksmodifikatoren: Handwerk (Grobschmied,  
Rüstungsschmied, Waffenschmied) +4

### Besondere Fähigkeiten

**Hitze (AF)** Salamander erzeugen so viel Hitze, dass ihre bloße Berührung zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Auch die metallischen Waffen eines Salamanders übertragen diese Hitze.

### Lebensweise

Salamander kommen von der Ebene des Feuers. Da einige der stärkeren Elementarvölker der Ebene sie wegen ihrer Begabung für das Metallhandwerk und ihrer Kampfkraft versklaven, hassen Salamander die Ifriti und andere derartige Völker leidenschaftlich.

Ihre Quartiere sind meist um die 260° C heiß, doch Salamander können auch niedrigere Temperaturen ertragen. Das tun sie aber eigentlich nur, wenn sie dazu gezwungen sind. In solchen Fällen sind sie noch mürrischer und aufbrausender als sonst.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## 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 6

N Großes Tier

INI +6; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 11

### 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: Fertigkeitssfokus (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.

## 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 7

N Großes Tier

INI +0; Sinne Geruchssinn, Dunkelsicht  
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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 12

### 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, Fertigkeitssfokus (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.

# Monster herbeizaubern Stufe 5

## Xill (Böses, Ordnung)

Dieser feuerrote Humanoide scheint eine seltsame Kreuzung aus einem Insekt und einem Reptil zu sein. Er hat vier Arme und zuckende scharfe Beißzangen.

EP 2.400, Monsterhandbuch 1 Seite 282, HG 6

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +13

### Verteidigung

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17  
(+4 GE, +5 natürlich, +2 Schild)

TP 67 (9W10+18)

REF +10, WIL +6, ZÄH +8

ZR 17

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: Kurzschwert +13/+13/+8 (1W6+3/19-20),  
Klaue +13 (1W4+3 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf  
starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*)

Biss +7 (1W3+1 plus Lähmung *M301-macht Ziel  
bewegungsunfähig*), oder

4 Klauen +13 (1W4+3 plus Ergreifen,

Biss +12 (1W3+3 plus Lähmung)

Fernkampf: 2 Langbögen +13 (1W8/x3)

Besondere Angriffe: Implantieren,

Lähmung (*1W4 Stunden, SG 16*)

### Spielwerte

ST 17, GE 18, KO 14, IN 15, WE 12, CH 11

GAB +9; KMB +12 (+16 Ringen); KMV 26

Talente: Bluffen, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue, Kurzschwert)

Fertigkeiten: Akrobatik +16, Bluffen +12,  
Einschüchtern +12, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +13,  
Wahrnehmung +13, Wissen (Arkanes) +14,  
Wissen (Die Ebenen) +14

Sprachen Gemeinsprache, Diabolisch

Besondere Eigenschaften Vielwaffen-Meisterschaft,

**Implantieren (AF)** Ein Xill kann 2W6 Eier in den Körper einer hilflosen Kreatur legen. Dies ist eine Standard-Aktion. Die Jungen eines Xills beginnen nach 24 Stunden zu schlüpfen und fressen den Wirt daraufhin von innen heraus auf. Dabei verursachen sie pro Stunde 1 Punkt KO-Schaden, bis der Wirt stirbt. Dann brechen die Jungen aus dem Körper heraus und benutzen, wenn möglich, Ebenenwandel um auf die Ätherebene zu wechseln, damit sie dort heranwachsen können. Ein Krankheit heilen (oder ein ähnlicher Effekt) erlöst das Opfer von den implantierten Eiern, bzw. von aktiven, bereits geschlüpfen Jungen. Die Eier und die Jungen können ebenfalls, eines nach dem anderen, herausgeschnitten werden, wobei jeweils eine Probe auf Heilen (SG 20) fällig wird. Jeder Versuch dauert 10 Minuten. Bei einem misslungenen Versuch kann der Heiler es noch einmal versuchen, doch jeder Versuch (ob erfolgreich oder nicht) fügt dem Patienten weitere 1W4 Punkte Schaden zu.

**Vielwaffen-Meisterschaft (AF)** Ein Xill erhält niemals einen Malus auf seine Angriffswürfe, wenn er mit mehreren Waffen kämpft. Des Weiteren werden seine Klauen als Hauptangriffe behandelt, sogar wenn er andere Waffen führt.

### Lebensweise

Die Xill sind die Geißel der Ätherebene. Sie erobern alles auf ihrem Weg aus nur einem einzigen Grund: sich auf Kosten anderer fortzupflanzen. Alle Xill sind weiblich und in der Lage, ihre eigenen Eier zu befruchten. Sie brauchen aber lebende Wirte, um die Eier auszubrüten, die sie mit Hilfe ihrer grotesken Legeröhren, die normalerweise eingezogen hinter den Beißzangen liegen, in ihre gelähmten Opfer injizieren. Die Xill sind fremdartig und böse. Sie können zwischen den Ebenen wechseln und verfügen über eine eindrucksvolle Intelligenz und eine totalitäre, militaristische Kultur. Im Grunde genommen sehen sie alle anderen Lebensformen nur als Wirtskörper, am liebsten aber sind ihnen Ätherspinnen.

# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Monster 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 8

N Riesiges Tier

INI +2; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses  
Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes  
Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes  
Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 13

#### 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..

### 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 8

N Riesiges Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses  
Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes  
Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes  
Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 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, Verbesserte 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. Obwohl sie nur sehr wenige natürliche Feinde besitzen die ihnen gefährlich werden können, werden sie manchmal wegen ihrer Elfenbeinstoßzähne gejagt. Nicht selten werden daraus Schmuck, Statuetten oder andere Kleinigkeiten für die Reichen gefertigt.

# Monster 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  
Schlaffeffekte; 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 Öfteren mit Pflanzen bedeckt sind.

# Monster 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 Schlafeffekte, 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, Kampfreflexe, 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.



# Monster 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  
Schlaffeffekte; 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 Luftimelementare sind 9,60m groß und 8 Pfund  
schwer.

Luftimelementare 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 Luftimelementare 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.

Luftimelementare 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.

# Monster 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Erynnye (Teufel) (Böses, Ordnung)

Diese engelsgleiche Kriegerin wurde von einer Katastrophe heimgesucht. Ihre schwarzen Schwingen schneiden durch die Luft, während ihre gnadenlosen Augen nach einem Ziel Ausschau halten.

EP 4.800, Monsterhandbuch 1 Seite 252, HG 8

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Ordnung, Teufel)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Wahrer Blick  
Wahrnehmung +16

### Verteidigung

RK 23, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16  
(+1 Ausweichen, +6 GE, +6 natürlich)

TP 94 (9W10+45)

REF +12, WIL +7, ZÄH +11

Immunitäten: Feuer, Gift

Resistenzen: Kälte 10, Säure 10; SR 5/Gutes

ZR 19

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf: Langschwert +1, +15/+10 (1W8+8/19-20)

Fernkampf: Aufflammender Kompositbogen (lang) +1, +14/+14/+9 (1W8+6/x3 plus 1W6 Feuer) oder  
Seil (Berührung) +15 (Verstricken)

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

#### Immer

# **Wahrer Blick** G360 alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm  
\*Berührte Kreatur #1min/St RW

#### Beliebig oft

# **Furcht** (SG 19, ein Ziel) G277 Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd  
Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m

# **Einfaches Trugbild** (SG 17) G263 Erschafft Illusion, Bild,  
Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW

# **Unheilige Plage** (SG 19) G348 Wolke schadet g/n: 1W8/2St +  
1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW

### Spielwerte

ST 20, GE 23, KO 21, IN 14, WE 18, CH 21

GAB +9; KMB +14; KMV 31

Talente: Ausweichen, Aus vollem Lauf schießen,  
Beweglichkeit, Kampfreflexe, Kernschuss,  
Präzisionsschuss, Schnelles Schießen

Fertigkeiten: Akrobatik +18, Bluffen +17, Diplomatie +14,  
Einschüchtern +17, Entfesselungskunst +12, Fliegen +19,  
Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +16,  
Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Religion) +8

Sprachen Celestisch, Diabolisch, Drakonisch,  
Gemeinsprache; Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Verstricken (AF)** Jede Erinnye trägt ein Seil von 15 m Länge bei sich, welches Gegner jeglicher Größe wie der Zauber Seil beleben G330 verschiedene Befehle verstricken kann (ZS 16, SG 20 G365-Ref Fehl: Bewegung beenden, als BA befreien mit Wurf auf Entfesseln oder Stärke). Eine Erinnye kann ihr Seil ohne Entfernungsmalus bis zu 9 m weit werfen. Das Seil einer Erinnye funktioniert ausschließlich in den Händen der Erinnye, die es hergestellt hat. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Geschick.

### Lebensweise

Die meisten Erinnyen sind knapp 1,80 m groß und wiegen ungefähr 140 Pfund. Ihre schwarzen Schwingen haben eine Spannweite von über 3 m.

Alle Erinnyen können aus ihrem Haar tödliche lebende Seile weben, die sie im Kampf einsetzen, um ihre Gegner in die Luft zu heben, ihre Opfer zu verspotten und für ihre Sünden zu verdammen, bevor sie sie aus großer Höhe fallen lassen.

Erinnyen sehen wie dunkle, schöne Engel aus, die ihre Sinnlichkeit durch selbst zugefügte Wunden und Narben erhöhen. Doch trotz ihrer Schönheit sind sie keine Verführer – es mangelt ihnen an der Raffinesse und der Geduld, die man für solche feinen Gefühlsmanipulationen braucht. Sie ziehen es vor, ihre Probleme schnell und mit schmerzhafter Gewalt zu lösen. Eine Erinnye wird sich oft eine Weile zurückhalten, bevor sie versucht, einen Feind zu töten, um das Opfer noch leiden zu lassen. Der Tod ist gewöhnlich der einzige Weg, der wenig sanften Aufmerksamkeit einer Erinnye zu entkommen, und die mächtigsten unter diesen Teufeln sind wahre Meister darin, ihre Feinde am Leben aber hilflos zu halten, um deren Qualen zu verlängern – viele gehen gar so weit, ihre Opfer mit Magie am Leben zu halten. Gerüchte besagen, dass die besten Foltermeister unter den Erinnyen Fähigkeiten besitzen, das Foltern der Leidenden auch dann noch fortzusetzen, nachdem diese durch ihre Hände gestorben sind.

# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Lillend Azata (Gutes, Ordnung)

Dieses Wesen hat den Körper einer verführerischen, geflügelten Elfe. Ab der Hüfte abwärts jedoch sieht es aus wie eine Schlange.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 23, HG 7

CG Großer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut)

INI +3; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +13

### Verteidigung

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17  
(+3 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 73 (7W10+35)

REF +10, WIL +10, ZÄH +7

Immunitäten: Elektrizität, Gift, Versteinigung

Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 21 m (durchschnittlich)

Nahkampf: Langschwert +1, +12/+7 (2W6+8/19-20),  
Schwanzschlag +6 (2W6+2 plus Ergreifen M299-

Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Bardenauftritt (20 Runden pro Tag),  
Würgen (2W6+5 M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden): Wurf:  
Ringkampf)

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

#### 3/Tag

# **Dunkelheit** G261 Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG  
\*berührter Gegenstand #1min/St R-

# **Klopfen** G293 Öffnet normale/mag verschlossene Dinge 0.9m<sup>2</sup>/St =A  
~v >30m+3m/St \*sofort R-

# **Licht** G297 Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG \*berührter  
Gegenstand #10min/St R-

# **Scheingelände** (SG 18) G322 Geländeart sieht wie andere aus  
=10min ~vgm >120m+12m/St "Würfel 9m/St #2h/St RW

#### 1/Tag

# **Mit Pflanzen sprechen** G306 Mit Pflanzen/Pflanzenkreaturen  
sprechen =A ~vg \*Du #1min/St

# **Mit Tieren sprechen** G306 mit Tieren sprechen =A ~vg \*Du  
#1min/St

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

### Bekannte Zauber (ZS 7)

#### 3. (2/Tag)

# **Monster bezaubern** (SG 17) G307 Macht Monster zum Freund  
=A ~vg >7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

#### 2. (4/Tag)

# **Einflüsterung** (SG 16) G263 Ziel führt Handlung aus =A ~vm  
>7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

# **Geräuschexplosion** (SG 16) G282 1W8 Schallschaden +  
betäuben =A ~vgFG >7,5m+1,5m/2St \*Radius 3m #sofort RZ

# **Personen festhalten** (SG 16) G312 Lähmt eine Person =A ~vgFG  
>30m+3m/St \*Kreatur #1Rd/St RW

# **Unsichtbarkeit** G349 Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG  
\*Du \*Kreatur RW

#### 1. (5/Tag)

# **Identifizieren** G290 Identifizieren mag. Gegenstände +10 =A ~vgm  
"Kegel 18m #3Rd/St R-

# **Leichte Wunden heilen** G296 Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg  
\*Berührte Kreatur #sofort 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

### 0. (Beliebig oft)

# **Benommenheit** (SG 14) G251 Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert  
nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW

# **Magie entdecken** G299 magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel  
18m #1min/St R-

# **Magie lesen** G299 magische Schriften lesen =A ~vgf \*Du #10min/St

# **Magierhand** G300 Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St  
#Konzentration R-

# **Schlaflied** (SG 14) G323 Wahrnehmung-5, Willen-2>Schlaf =A ~vg  
>30m+3m/St \*Radius 3m #Konz.+1Rd/St RW

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

### Spielwerte

ST 20, GE 17, KO 21, IN 14, WE 16, CH 19

GAB +7; KMB +13; KMV 26 (kann nicht Zu-Fall-gebracht  
werden)

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,  
Im Kampf zaubern, Schweben

Fertigkeiten: Auftreten (Saiteninstrumente) +16,  
Bluffen +14, Diplomatie +14, Fliegen +11,  
Motiv erkennen +13, Überlebenskunst +14,  
Wahrnehmung +13, Wissen Natur +9

Volksmodifikatoren: Überlebenskunst +4

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisches;  
Wahre Sprache

### Besondere Fähigkeiten

**Bardenauftritt** Eine Lillend besitzt die Fähigkeit zum

Bardenauftritt wie ein Barde der 7. Stufe. Sie hat damit  
Zugriff auf die Bardenauftritt-Fähigkeiten

**Bannlied** G36 bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m  
#Auftritt

**Faszinieren** G36 Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert  
Auftritt >27m \*1Kreatur/3St #Auftritt

**Lied des Mutes** G37 Moralbonus+1RW>Bez/Furcht,  
Kompetenzbonus+1TW/SW(+1St5/11/17) \*Verbündete #Auftritt

**Lied des Erfolgs** G37 FW auf 1 Fertigkeit+1+1/4St >9m  
\*Verbündete #Auftritt

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

Zauber Lillends können wie Barden der 7. Stufe Zauber  
wirken. Sie bevorzugen Verzauberungs- + Heilzauber.

### Lebensweise

Der Unterkörper einer Lillend ist circa 6 m lang. Das Wesen  
wiegt üblicherweise 3.800 Pfund.

Im Allgemeinen sind sie friedlich, doch wenn sie glauben,  
ein seltenes Kunstwerk oder ein talentierter Künstler seien  
in Gefahr, handeln sie geschwind.

Wenn sie solche Schönheit verteidigen, sind die Lillend  
leidenschaftliche Gegner, die die Macht naher Verbündeter  
herbeirufen oder Banausen mit ihren wunderschönen aber  
tödlichen Schlangenschwänzen zerquetschen können.

# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Riesenoktopus \*

Ein wahrer Sturm aus sechs Meter langen Tentakeln schlägt mit tödlicher Präzision um sich.

EP 4.800, Monsterhandbuch 1 Seite 203, HG 9

N Großes Tier (aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht  
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 9 m Rad)

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 14

### 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 für 1 Minute.

**Wasserstoß (AF)** Ein Oktopus kann sich im Rahmen einer Vollen Aktion mit einem gewaltigen Ausstoß von Wasser 1/Rd bis zu 60 m rückwärts in einer geraden Linie bewegen Dabei provoziert er keine Gelegenheitsangriffe.

### Lebensweise

Der Riesenoktopus ist ein echtes Monster, das Haie, Menschen, überhaupt alles mit seinen Tentakeln fangen und fressen kann.



# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Schattendämon (Chaos, Böses)

Nur die Zähne und Klauen dieses schattenhaften, mit Fledermausflügeln ausgestatteten Dämonen haben etwas Körperliches – der Rest verliert sich in der Finsternis.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 49, HG 7

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar, Körperlos)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +20

### Verteidigung

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

TP 59 (7W10+21)

REF +11, WIL +7, ZÄH +5

Immunitäten: Elektrizität, Gift, Kälte

Resistenzen: Feuer 10, Säure 10

SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen

Verteidigungsfähigkeiten: Körperlos *M300-kein physis. Körper, nur mag. Waffen verletzen ½ Schaden*, lesen

ZR 17

Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht

### Angriff

Bewegungsrate: Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf: 2 Klauen +11 Berührung (1W6 plus 1W6 Kälte), Biss +11

Berührung (1W8 plus 1W6 Kälte)

Besondere Angriffe: Anspringen *M298-bei Sturmangriff vollen Angriff*, Mit Schatten verschmelzen, Spurten

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

#### Beliebig oft

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

# **Telekinese** (SG 19) G340 Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St  
#1Rd/St RW

# **Tiefere Dunkelheit** G342 übernatürliche Schatten: Beleuchtung -  
2St =A ~vMG \*berührter Gegenstand #10min/St R-

#### 3/Tag

# **Schattenhervorrufung** (SG 19) G322 Ahmt Hervorrufungen max  
5St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW

#### 1/Tag

# **Magisches Gefäß** (SG 19) G302 von einer anderen Kreatur Besitz  
ergreifen =A ~vgf >30m+3m/St \*Kreatur #1h/St RW

### Spielwerte

ST –, GE 18, KO 17, IN 14, WE 14, CH 19

GAB +7; KMB +11; KMV 25

Talente: Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Akrobatik +14, Bluffen +14, Fliegen +22, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Lokales) +12

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Machtlos im Sonnenlicht (AF)** Ein Schattendämon ist in hellem Licht oder natürlichem Sonnenlicht absolut machtlos und flieht aus diesem. Bei derartigen Lichtverhältnissen kann ein Schattendämon nicht angreifen und nur eine einzige Bewegungs- oder Standard-Aktion pro Runde ausführen. Ein Schattendämon, der mittels Magisches Gefäß eine Kreatur besessen hat, wird von Sonnenlicht nicht geschwächt; wird er jedoch von einem Sonnenstrahl-Zauber getroffen, während er von einer Kreatur Besitz ergriffen hat, wird der Schattendämon automatisch aus seinem Wirt vertrieben.

**Mit Schatten verschmelzen (ÜF)** In allen Lichtverhältnissen außer hellem Licht, kann ein Schattendämon als Bewegungsaktion in die Schatten verschwinden und so effektiv unsichtbar werden. Künstliche Beleuchtung oder Licht-Zauber bis zum 2. Grad heben diese Fähigkeit nicht auf.

**Spurten (AF)** Einmal pro Minute kann ein Schattendämon seine Geschwindigkeit eine Runde lang auf 72 m erhöhen.

### Lebensweise

Es gibt viele Geschichten über dämonische Besessenheit. Meist benutzen die Unwissenden sie, um seltsames oder gewalttätiges Verhalten zu erklären. In den meisten Fällen handelt es sich lediglich um Manifestationen von Wahn und Irrsinn, doch jene, bei denen es sich tatsächlich um Besessenheit handelt, sind nicht selten das Werk von Schattendämonen. Im Gegensatz zu vielen anderen Dämonen sind Schattendämonen körperlos. Wenn eine besonders eifersüchtige und böse sterbliche Seele in den Abyss gezogen wird, wird sie transformiert, zerteilt sich und vereint sich mit anderen Seelen, bis nur noch eine neidische Boshaftigkeit übrig ist, die nicht durch einen physischen Körper behindert wird.



# Monster herbeizaubern Stufe 6

## 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 8

N Großes Tier

INI +5; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 10; SR 5/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 10; SR 5/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 10; SR 5/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 10; SR 5/Chaotisches

ZR 13

### 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.

## 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 9

N Großes Tier

INI +6; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 14

### 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: Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Fertigkeitsfokus  
(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

Volksmodifikatoren: Akrobatik +4,  
Heimlichkeit +4 (+8 in hohem Gras)

### Lebensweise

Die riesigen Katzen werden bis zu 3,60 m lang und können bis zu 6.000 Pfund wiegen.

Dieses Wesen ist Gelehrten als Smilodon bekannt,  
Stammesgesellschaften als Säbelzahnstiger.

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.

# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Sukkubus (Dämon) (Chaos, Böses)

Die dämonische Natur dieser verführerischen Frau zeigt sich in ihren kleinen Hörnern, den Fledermausflügeln und ihrem sich schlängelnden Schwanz.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 50, HG 7

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken Wahrnehmung +21

### Verteidigung

RK 20, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (+3 GE, +7 natürlich)

TP 84 (8W10+40)

REF +9, WIL +10, ZÄH +7

Immunitäten: Elektrizität, Feuer, Gift; Resistenzen: Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen ZR 18

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf: 2 Klauen +11 (1W6+1)

Besondere Angriffe: Lebenskraftentzug, Unheilige Gabe

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

#### Immer

# **Gutes entdecken** G285 Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-

# **Zungen** G370 jede Sprache sprechen =A ~vMG \*Berührte Kreatur #10min/St RW

#### Beliebig oft

# **Einflüsterung** (SG 21) G263 Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

# **Gedanken wahrnehmen** (SG 20) G279 oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW

# **Monster bezaubern** (SG 22) G307 Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

# **Vampirgriff** G351 1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg \*Berührte Kreatur #1h R-

#### 1/Tag

# **Person beherrschen** (SG 23) G311 1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW

### Spielwerte

ST 13, GE 17, KO 20, IN 18, WE 14, CH 27

GAB +8; KMB +11; KMV 22

Talente: Eiserner Wille, Flinke Manöver, Kampfreflexe, Waffenfinesse

Fertigkeiten: Bluffen +27, Diplomatie +19, Einschüchtern +16, Entfesselungskunst +11, Fliegen +14, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +13, Verkleiden +19, Wahrnehmung +21, Wissen (Lokales) +15

Volksmodifikatoren: Bluffen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache; Zungen; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften: Gestalt wechseln (Gestalt verändern; Kleiner oder Mittelgroßer Humanoider) M300-Gestalt zu einer Art/Gestalt wechseln wie Zauber Verwandlung

### Besondere Fähigkeiten

**Lebenskraftentzug (ÜF)** Ein Sukkubus entzieht einem Sterblichen Lebenskraft, indem sie ihn zu einem Akt der Leidenschaft – z.B. zu einem Kuss – verlockt. Ein Opfer, welches sich dem nicht freiwillig hingibt, muss der Sukkubus erst in einen Ringkampf verwickeln, bevor sie diese Fähigkeit einsetzen kann. Durch den Kuss eines Sukkubus erleidet das Opfer eine negative Stufe. Weiterhin hat der Kuss die Auswirkung eines Einflüsterung- Zaubers, und fordert das Opfer dazu auf, sich dem Sukkubus für einen weiteren leidenschaftlichen Akt hinzugeben. Dem Opfer muss ein Willenswurf gegen SG 22 gelingen, um sich der Einflüsterung zu widersetzen. Der SG für den Zähigkeitswurf, um die negative Stufe zu entfernen, ist 22. Der SG dieser Rettungswürfe basiert auf Charisma.

**Unheilige Gabe (ÜF)** Einmal pro Tag kann ein Sukkubus als volle Aktion einem bereitwilligen Humanoiden eine unheilige Gabe gewähren, indem sie ihn eine volle Runde lang berührt. Der Humanoid erhält einen profanen Bonus von +2 auf einen Attributswert seiner Wahl. Eine Kreatur kann zu jeder Zeit höchstens eine profane Gabe haben. Solange die unheilige Gabe währt, kann der Sukkubus telepathisch über beliebige Entfernungen mit dem Humanoiden kommunizieren (und kann seine zauberähnliche Fähigkeit Einflüsterung auf diese Weise ausüben). Eine unheilige Gabe kann durch Böses bannen oder Chaos bannen aufgehoben werden. Der Sukkubus kann die unheilige Gabe ebenfalls als freie Aktion aufheben. Dies verursacht dem Opfer 2W6 Punkte Charisma Entzug.

### Lebensweise

Ein Sukkubus kann unter den Dämonen oft an unglaubliche Macht gelangen, indem sie manipuliert und ihre sinnlichen Reize einsetzt. Schon manch ein Dämonenkrieg wurde aufgrund der subtilen Intrigen dieser Wesen ausgefochten. Ein Sukkubus bildet sich aus den Seelen besonders wollüstiger und gieriger böser Sterblicher.

# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Triceratops \*

Im Gesicht dieses gepanzerten Tiers wachsen drei scharfe Hörner und den Kopf ziert eine große, runde Krone, die sich vom Schädel bis auf den Hals zieht.

EP 4.800, Monsterhandbuch 1 Seite 58, HG 9

N Riesiges Tier

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 14

### 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: Fertigungsfokus (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.

.

# Monster herbeizaubern Stufe 6

## Unsichtbarer Pirscher (Luft)

Man kann zwar keine echte Gestalt erkennen, doch in der Nähe dieses Wesens spürt man unbestreitbar die Anwesenheit einer Kraft, einer lauernnden Bosheit.

EP 3.200, Monsterhandbuch 1 Seite 266, HG 7

N Mittelgroßer Externar (Luft, Elementar, Extraplanar)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +12

### Verteidigung

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16  
(+4 GE, +6 natürlich)

TP 80 (7W10+42)

REF +11, WIL +4, ZÄH +13

Immunitäten: wie Elementar; Verteidigungsfähigkeiten:  
Natürliche Unsichtbarkeit

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf: 2 Hiebe +12 (2W6+4)

### Spielwerte

ST 18, GE 19, KO 22, IN 14, WE 15, CH 11

GAB +7; KMB +11; KMV 25

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Kampfrelexe,  
Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten: Akrobatik +14, Bluffen +10, Fliegen +22,  
Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +12,

Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +12,  
Wissen (Die Ebenen) +12

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften: Verbessertes Spurenlesen

### Besondere Fähigkeiten

**Natürliche Unsichtbarkeit (AF)** Diese Fähigkeit ist ständig aktiv und ein Unsichtbarer Pirscher bleibt zu jedem Zeitpunkt unsichtbar, selbst wenn er angreift. Da diese Fähigkeit angeboren ist, wird sie durch Unsichtbarkeit aufheben nicht betroffen. Gegen Gegner, die ihn nicht lokalisieren können, erhält ein sich bewegendes Unsichtbarer Pirscher einen Bonus von +20 auf Würfe für Heimlichkeit, ein still stehender Pirscher einen Bonus von +40. Diese Boni wurden in den obigen Spielwerte nicht einbezogen.

**Verbessertes Spurenlesen (AF)** Ein Unsichtbarer Pirscher erhält beim Spurenlesen keinerlei Abzüge auf Würfe für Überlebenskunst, unabhängig von seiner Bewegungsrate

### Lebensweise

Über diese rätselhaften und geheimnisvollen Kreaturen ist nur wenig bekannt, denn ihr Wesen macht es schwierig, Einzelheiten ihrer wahren Gestalt zu erkennen. Sie stammen von der Ebene der Luft und sind auf diese Welt gebracht worden, um Aufgaben für jene zu übernehmen, die sie herbei gerufen haben.

Unsichtbare Pirscher eignen sich als Wächter, Assassinen und Spurenleser – Aufgabengebiete, in denen sie sich besonders hervortun. Ihre natürliche Unsichtbarkeit und ihre Begabung zur Heimlichkeit ermöglichen es ihnen, ihrer Beute ungesehen zu folgen, und verleihen ihnen einen Vorteil, wenn sie ein Ziel erledigen sollen.

Viele Unsichtbare Pirscher lehnen solche Aufgaben jedoch ab und sehen darin nicht mehr als eine lästige Pflicht, die ihnen von Sterblichen auferlegt wurde. Erhalten sie eine besonders komplizierte oder anstrengende Aufgabe, versuchen sie, ein Schlupfloch in den möglicherweise schlecht formulierten Anweisungen zu finden. Und so könnte sich ein Magier, der einen Unsichtbaren Pirscher herbei gerufen hat, um ihn „vor Gefahren zu schützen“, auf einmal an einem weit entfernten, gut versteckten Ort oder gar auf der Ebene der Luft wiederfinden.

Da sie sehr oft gerufen werden, sind viele Unsichtbare Pirscher den einheimischen Wesen der Materiellen Ebene gegen- über feindselig eingestellt. Jene aber, die neu in der Welt der Sterblichen sind, kennen nur die Erzählungen ihrer Artgenossen und versuchen, sich eine offene Haltung zu bewahren, wenn es um die Intentionen derer geht, die sie gerufen haben. Mit der Zeit jedoch, besonders wenn sie in den Diensten eines böartigen Meisters standen, bilden sich viele Unsichtbare Pirscher eine negative Meinung über diese Wesen aus Fleisch und Knochen. Das führt dazu, dass sie ihre Anweisungen zu umgehen versuchen oder ihren Herren schaden wollen. Bei älteren und erfahreneren Unsichtbaren Pirschern ist es lediglich die Magie, die sie bindet und ihre Beschwörer schützt. Sie versuchen automatisch, Lücken in ihren Anweisungen zu finden und diese wörtlich zu nehmen, um den Priester oder Zauberer, der sie gerufen hat, zu ärgern, zu verletzen oder gar zu töten.

# Monster herbeizaubern Stufe 7

## Monster herbeizaubern Stufe 7

### Bebelith (Dämon) (Chaos, Böses)

Diese dunkelblaue Arachnide ist so groß wie ein Elefant und stellt sich auf ihre sechs Hinterbeine, um ihre stacheligen und rasiermesserscharfen Klauen zu erheben.

EP 9.600, Monsterhandbuch 1 Seite 29, HG 10

CB Riesiger Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn  
Wahrnehmung +16

#### Verteidigung

RK 22, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 21  
(+1 GE, -2 Größe, +13 natürlich)

TP 150 (12W10+84)

REF +11, WIL +7, ZÄH +15

SR 10/Gut

#### Angriff

Bewegungsrate: 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf: Biss +19 (2W6+9 plus Fäulnis),  
2 Klauen +19 (2W4+9/19-20)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe: Durchschlagender Hieb, Rüstung  
zerreißen, Spinnennetz (Fernkampf: +11, SG 23, 12 TP)

#### Spielwerte

ST 28, GE 12, KO 24, IN 11, WE 13, CH 13

GAB +12; KMB +23; KMV 34 (46 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag,  
Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,  
Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen)

Fertigkeiten: Akrobatik +16, Heimlichkeit +16,  
Klettern +32, Motiv erkennen +16, Überlebenskunst +16,  
Wahrnehmung +16

Volksmodifikatoren: Heimlichkeit +8

Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen); Telepathie 90m

#### Besondere Fähigkeiten

**Durchschlagender Hieb (ÜF)** In Bezug auf das Überwinden von Schadenreduzierung werden die natürlichen Waffen einer Bebilith als chaotisch und magisch behandelt. Gegen Kreaturen vom Typ Dämon werden ihre natürlichen Waffen als gut und Kaltes Eisen betrachtet.

**Fäulnis (ÜF)** Der Biss einer Bebilith verursacht eine schreckliche Schwächung und Vertrocknen des Fleisches, das in einem üblen Schmelzen und verfaulendem Effekt resultiert. Dieses katastrophale Verdorren beginnt in der Runde, in der eine Kreatur gebissen wird, und setzt sich 4 Runden lang fort. Der Effekt hält also insgesamt 5 Runden lang an. In jeder Runde, in der die Fäulnis anhält, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 gelingen oder es erleidet 2 Punkte Konstitutionsschaden. Gelingen dem Ziel zwei Rettungswürfe hintereinander, so ist der Effekt geheilt. Auch Heilung kann den Fäulniseffekt beenden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Rüstung zerreißen (AF)** Trifft eine Bebilith einen Gegner mit beiden Klauenangriffen, kann sie als Freie Aktion versuchen, ihm Rüstung und Schild zu entreißen, indem sie einen Wurf auf ihre KMB ausführt. Wenn die Bebilith erfolgreich ist, werden Rüstung und Schild vom Körper des Gegners gerissen und zerlegt, wobei die Überreste zu Boden fallen. Gelingt dem Opfer kein Reflexwurf gegen SG 25, so verliert die Rüstung dabei die Hälfte ihrer Trefferpunkte und erhält die Zustandsbezeichnung Beschädigt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

#### Lebensweise

Der Abyss ist ein schrecklicher Ort, doch sogar in diesem grauenvollen Reich gibt es wilde Raubtiere, welche die dämonischen Horden jagen. Die Bebilith ist die berüchtigtste dieser Kreaturen. Sie hat sich einzig aus dem Grund entwickelt, Dämonen zu jagen und zur Strecke zu bringen. Dabei ist die Bebilith jedoch weit intelligenter, als ihre Ungeziefer-Gestalt vermuten ließe. Als Externar muss sie biologisch bedingt nicht fressen, dennoch erfreut sie sich an dem Verzehr dämonischen Fleisches.

# Monster 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 11

N Gigantisches Tier

INI +0; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn, Dunkelsicht  
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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 16

### 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.



# Monster 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.

# Monster 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, Tänzelder 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.

# Monster 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 Schlafeffekte; 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 29

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.

# Monster 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, Verbesselter Ansturm, Verbesserte 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 Luftpfeilers. 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 7

## Knochenteufel (Böses, Ordnung)

Im Knochenteufel vereinen sich die furchterregendsten Merkmale aassfressender Insekten und verrotteter Kadaver. Sie bewegen sich beunruhigend ruckartig.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 258, HG 9

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Ordnung, Teufel)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen  
Wahrnehmung +19

Aura Furcht (1,50 m, SG 19, 1W6 Runden) *M169-Panik: Flieht, lässt alles fallen, -2TW/RK/AttW*

### Verteidigung

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20  
(+5 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 105 (10W10+50)

REF +12, WIL +7, ZÄH +12

Immunitäten: Feuer, Gift; Resistenzen: Kälte 10, Säure 10  
SR 10/Gutes

ZR 20

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf: Biss +14 (1W8+5), 2 Klauen +14 (1W6+5),  
Stachel +14 (3W4+5 plus Gift)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

#### Immer

# **Fliegen** G276 Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf \*Berührung #1min/St RW

#### Beliebig oft

# **Dimensionsanker** G259 Verhindert außerdimensionale Bewegungen  
=A ~vg >Strahl 30m+3m/St #1min/St R-

# **Eiswand** G264 Erschafft eine Mauer/Halbkugel aus Eis =A ~vgm  
>30m+3m/St "Würfel 3m/St #1min/St RR

# **Mächtiges Trugbild** (SG 17) G298 Erschafft Illusion mit  
Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW

# **Unsichtbarkeit** (nur sich selbst) G349 Unsichtbar für 1min/St bis  
Angriff =A ~vgMG \*Du \*Kreatur RW

#### 3/Tag

# **Schnelle Unsichtbarkeit** (nur sich selbst)

### Spielwerte

ST 21, GE 21, KO 20, IN 16, WE 15, CH 18

GAB +10; KMB +16; KMV 31

Talente: Eiserner Wille, Kampfreflexe,  
Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Unsichtbarkeit),  
Verbesserter Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten: Bluffen +17, Diplomatie +17,  
Einschüchtern +17, Fliegen +21, Heimlichkeit +14,  
Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +19,  
Wissen (Die Ebenen) +16, Zauberkunde +16

Sprachen Celestisch, Diabolisch, Drakonisch,  
Gemeinsprache; Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Gift (AF)** Stachel – Verletzung

Rettungswurf Zähigkeit SG 20

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W3 Punkte Stärkeschaden

Heilung 2 aufeinander folgende, gelungene

Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf  
Konstitution.

### Lebensweise

Osyluth überragen niedere Teufel mit ihrer Größe von 2,70 m. Ihre Schwänze und ihre furchteinflößenden aber nutzlosen Flügel lassen sie jedoch noch größer erscheinen. Sie wiegen um die 400 Pfund.

Knochenteufel sind die Vernehmungsführer und Inquisitoren unter den Teufeln. Sie genießen es, Schwächere zu foltern – seien es Sterbliche, Seelen oder andere Teufel. Knochenteufel, auch als Osyluth bekannt, werden aus alten Häresien geboren, die von den Sümpfen Stygias beschmutzt wurden, durch welche der Styx fließt.

Sie haben besondere Freude daran, auf die Ebene der Sterblichen zu reisen, da sie dank ihrer grausamen Talente: und Dienste für böse Zauberkundige oft an wertvolle Informationen gelangen, die sie Jahrhunderte lang in ihrem perfekten Gedächtnis behalten können, bevor sie sie an ihre diabolischen Herren weitergeben. Im Kampf benutzen Osyluth nach jedem Angriff schnelle Unsichtbarkeit, um ihre Gegner zu verwirren. Viele von ihnen tragen seltsam verdrehte und unheimliche Knochenwaffen, doch dabei handelt es sich mehr um Folterwerkzeuge denn um tatsächliche Kampfaffen.



# Monster 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 10

N Riesiges Tier

INI +1; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses  
Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes  
Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes  
Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches  
ZR 15

### 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 normaler 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 10

N Riesiges Tier (aquatisch)

INI +7; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht  
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)

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses  
Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes  
Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes  
Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches  
ZR 15

### 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.



# Monster 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 10

N Gigantisches Tier

INI +6; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 15

### 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, Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung),

Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,

Verbesserter Kritischer Treffer (Kralle),

Waffenfokus (Kralle)

Fertigkeiten: Fliegen +7, Wahrnehmung +15

### Lebensweise

Rochs fühlen sich sowohl im Himmel über dem Land als auch über dem Wasser wohl. Sie sind in der Lage, während des Fliegens zu schlafen, wenn sie auf der Suche nach Beute über die Steppen gleiten.

Rochs sind meistens weiß, können aber auch andere Färbungen haben, angefangen bei dunkelbraun oder gold bis hin zu schwarz oder blutrot. Ihre riesigen Federn erzielen hohe Preise und ihre Eier sind gar noch teurer. Da sie sehr selten sind und es zudem ziemlich risikoreich ist, diese zu sammeln, bringen die menschengroßen Eier des Roch bis zu 4.000 GM pro Stück auf den Märkten ein.

## 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 10

N Gigantisches Tier (aquatisch)

INI +6; Sinne Blindgespür 9 m, Dunkelsicht, 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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 15

### 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,

Fertigkeitenfokus (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.

# Monster 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 10

N Gigantisches Tier

INI +4; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 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, Verbesserter 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 10

N Gigantisches Tier

INI +5; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn, Dunkelsicht

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

Resistenzen:

Celistisch: Elektrizität / Kälte / Säure 15; SR 10/Böses

Entropisch: Feuer / Säure 15; SR 10/Rechtschaffendes

Infernalisch: Resistenzen: Feuer / Kälte 15; SR 10/Gutes

Resolut: Feuer / Kälte / Säure 15; SR 10/Chaotisches

ZR 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, Verbesserter 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 7

## Vrock (Dämon) (Chaos, Böses)

Die perverse Kreuzung aus Mensch und riesigem Aasgeier ist von einer Wolke aus Sporen und einem Schweif aus Federn umgeben.

EP 6.400, Monsterhandbuch 1 Seite 51, HG 9

CB Großer Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +23

### Verteidigung

RK 22, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20  
(+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 112 (9W10+63)

REF +10, WIL +6, ZÄH +13

Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10,  
Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes

ZR 20

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf: 2 Klauen +13 (2W6+5), Biss +13 (1W8+5),  
2 Krallen +13 (1W6+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Betäubender Schrei, Sporen,  
Tanz des Untergangs

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

#### Beliebig oft

# **Telekinese** (SG 18) G340 Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St  
#1Rd/St RW

#### 1/Tag

# **Heldenmut** G288 +2 auf TW, RW, FW =A ~vg \*Berührte Kreatur  
#10min/St RW

# **Spiegelbilder** G333 Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg \*Du  
#1min/St

### Spielwerte

ST 21, GE 15, KO 25, IN 14, WE 16, CH 16

GAB +9; KMB +15; KMV 27

Talente: Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag,  
Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Einschüchtern +15, Fliegen +12,  
Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +15,  
Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +23,  
Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache

Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Betäubender Schrei (ÜF)** Einmal pro Stunde kann ein Vrock einen schrillen Schrei von sich geben. Allen Kreaturen, außer Dämonen, im Umkreis von 9 m muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, oder sie sind 1 Runde lang betäubt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Sporen (AF)** Ein Vrock kann alle drei Runden als freie Aktion eine Sporenwolke aus seinem Körper absondern. Alle benachbarten Kreaturen nehmen 1W8 Punkte Schaden von den Sporen, sowie in den folgenden 10 Runden jeweils 1W4 Punkte Schaden, während sich die Sporen zu dicken grünen Ranken auswachsen. Die Ranken sind hässlich aber ungefährlich und verwelken in 1W4 Tagen, wenn sie nicht früher entfernt werden. Die Sporen können mit einem Segen-Zauber zerstört werden, oder indem man Weihwasser darüber sprengt. Dieser Angriff kann auch mit anderen Mitteln aufgehalten werden, die Krankheiten aufheben oder Immunität dagegen verleihen.

**Tanz des Untergangs (ÜF)** Ein Vrock kann als volle Aktion tanzen und beschwörend singen, so dass nach 3 Runden eine knisternde Energiewelle aus ihm heraus explodiert, die allen Kreaturen in 30 m Umkreis 5W6 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt. Mit einem Reflexwurf gegen SG 17 kann der Schaden halbiert werden. Mit jedem weiteren Vrock, der sich dem Tanz anschließt, erhöht sich der Schaden um 5W6, und der SG für den Rettungswurf steigt um +1, bis zu einem Maximum von 20W6 bei vier oder mehr tanzenden Vocks. Der SG steigt weiter bei zusätzlichen Vocks, der Schaden jedoch nicht. Der Tanz endet sofort, wenn einer der teilnehmenden Vocks getötet oder betäubt wird, oder auf andere Weise daran gehindert wird, weiter zu tanzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

### Lebensweise

Ein typischer Vrock ist 2,40 m groß und wiegt 400 Pfund.

Vocks sind die unheiligen Streiter des Abyss'. Sie verkörpern all die Wut, den Hass und die Gewalt dieses verachtenswerten Reichs. Sie sind so gierig und grotesk opportunistisch wie die Aasfresser, denen sie ähneln. Sie aalen sich im Blutvergießen, genießen die Geräusche und Gefühle, die dabei entstehen, wenn sie die noch pochenden Eingeweide aus einer lebenden Hülle reißen. Sie bilden sich normalerweise aus den bösen Seelen hass- und wuterfüllter Sterblicher, vor allem aus den Seelen professioneller Krimineller, Söldner oder Assassinen.

# Monster herbeizaubern Stufe 8

## Monster 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 Schlaffeffekte; 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

# Monster 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.



# Monster 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 Luftelementare.

**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 Luftelementare sind 12m groß und 12 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.



# Monster 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 Schlaffeffekte; 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, Kampfreflexe, 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.

# Monster herbeizaubern Stufe 8

## Hezrou (Dämon) (Chaos, Böses)

Der gepanzerte Leib dieses Infernalischen ist schuppig und feucht. Sein Zähne starrendes großes Maul klafft unter einem Paar hungriger, reptilienhaften Augen.

EP 12.800, Monsterhandbuch 1 Seite 44, HG 11

CB Großer Externar (Aquatisch, Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m

Wahrnehmung +23

Aura Gestank (SG 24, 10 Runden) *M300-Rad 9m: RW Zäh fehl: kränkelnd -2 TW/SW/RW/FW /AttW*

### Verteidigung

RK 25, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 25  
(-1 Größe, +16 natürlich)

TP 145 (10W10+90)

REF +3, WIL +9, ZÄH +16

Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes

ZR 22

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf: Biss +17 (4W4+8 plus Ergreifen *M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4*),  
2 Klauen +17 (1W8+8 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe: Übelkeit

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

#### Beliebig oft

# *Chaoshammer* (SG 18) *G256 1w8/2St(max5)>rs/n Kreaturen + verlangsamt =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #6Rd RW*

# *Unheilige Plage* (SG 18) *G348 Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW*

#### 3/Tag

# *Gasförmige Gestalt* *G278 Ziel wird körperlos + kann langsam fliegen =A ~gMG \*Kreatur #2min/St RW*

#### 1/Tag

# *Blasphemie* (SG 21) *G253 Tötet, lähmt, schwächt nicht böse Kreaturen =A ~v "Radius 12m #sofort RW*

### Spielwerte

ST 27, GE 11, KO 29, IN 14, WE 14, CH 18

GAB +10; KMB +19 (+23 Ringkampf); KMV 29

Talente: Blind kämpfen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Einschüchtern +22, Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +9, Klettern +21, Schwimmen +29, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes) +15, Zauberkunde +15

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch;  
Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften: Amphibie *M298-Unterart Aquatisch, ist an Land unbegrenzt überlebensfähig*

### Besondere Fähigkeiten

**Übelkeit (AF)** Die giftigen Dämpfe und stinkenden Flüssigkeiten, die ununterbrochen aus dem Körper eines Hezrous austreten, sind besonders schädlich für jene, die von einer solchen Kreatur in einen Ringkampf verwickelt werden. In jeder Runde, in der eine Kreatur von einem Hezrou im Ringkampf festgehalten wird, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 24 schaffen, um nicht an Übelkeit zu leiden. Eine Kreatur, die an dieser Übelkeit leidet, bleibt solange in diesem Zustand, bis ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 24 gelingt, oder bis eine Minute vergangen ist, nachdem der Ringkampf mit dem Hezrou vorüber ist, je nachdem was zuerst eintritt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

**Lebensweise** Der Hezrou lebt in den riesigen Sümpfen, Mooren und Wasser- wegen des Abyss' und ist an Land genauso zu Hause wie im Wasser. Seine Präsenz hat oft einen deutlich sichtbaren Effekt auf die nahe Flora und das Wasser. Pflanzen krümmen und verbiegen sich, das Wasser hat einen fauligen Geruch und brackigen Geschmack – Zeichen, die auf der Materiellen Ebene natürlich viel leichter zu erkennen sind als im Abyss. Ist man dieser verdorbenen Umgebung längere Zeit ausgesetzt, kann dies schreckliche Verwandlungen und Entstellungen zur Folge haben. Isolierte Gemeinden deformierter Mutanten verdanken ihren verdrehten Zustand nicht selten der Nähe eines Hezrou und nicht Insekten oder Inzucht. Hezrou sind zwar sehr intelligent, doch man kann wohl berechtigterweise davon sprechen, dass sie ihren Verstand verschwenden. Sie ziehen einfachere Freuden vor – Schlaf, die Wonnen des Folterns, das selige Gefühl, noch lebende Opfer zu fressen, oder die Freude, die sie empfinden, wenn sie etwas Schönes zerbrechen und mit ihren Fäusten zu Staub zermalmen.

# Monster herbeizaubern Stufe 8

## Klingenteufel (Böses, Ordnung)

Angefangen bei der Spitze seines peitschenden Schwanzes bis hin zu den gezackten Zügen seines mit Zähnen bewehrten Antlitzes ist dieser Wächter mit seinen glühenden Augen von Klingen übersät.

EP 12.800, Monsterhandbuch 1 Seite 257, HG 11

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Ordnung, Teufel)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen Wahrnehmung +21

### Verteidigung

RK 26, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 20 (+6 GE, +10 natürlich)

TP 138 (12W10+72)

REF +14, WIL +8, ZÄH +14

Immunitäten: Feuer, Gift; Resistenzen: Kälte 10, Säure 10 SR 10/Gutes

Verteidigungsfähigkeiten: Klingenverteidigung

ZR 22

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m

Nahkampf: 2 Klauen +18 (2W8+6/19-20 plus Furcht M299-Panik, alles fallen lassen und flieht, -2 TW/RW/AttW und Ergreifen M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4 )

Besondere Angriffe: Aufspießen (3W8+9), Furcht

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

#### Beliebig oft

# **Feuerwerk** (SG 16) G273 Feuer zu blendendes Licht/erstickenden Rauch =A ~vgm >12m "Würfel 6m #W4+1Rd RW

# **Mächtiges Trugbild** (SG 17) G298 Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW

# **Personen festhalten** (SG 17) G312 Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St \*Kreatur #1Rd/St RW

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

#### 1/Tag

# **Unheilige Plage** (SG 18) G348 Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW

# **Zorn der Ordnung** (SG 18) G370 Chaotische 1W8+macht benommen =A ~vg >30m+3m/St "Würfel 9m #sofort RW

### Spielwerte

ST 23, GE 23, KO 22, IN 12, WE 15, CH 18

GAB +12; KMB +18 (+22 Ringkampf); KMV 34

Talente: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Kritischer Treffer (Klauen), Wachsamkeit

Fertigkeiten: Akrobatik +15, Diplomatie +13, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +21, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +21, Wissen (Die Ebenen) +16, Zauberkunde +12

Sprachen Celestisch, Diabolisch, Drakonisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Aufspießen (AF)** Ein Klingenteufel verursacht nach einem erfolgreichen Wurf auf Ringkampf einen Stichschaden von 3W8+9 Schadenspunkten bei einem ergriffenen Gegner.

**Furcht (ÜF)** Diese Fähigkeit betrifft jeden, der von den Klauen des Klingenteufels verletzt wird. Gelingt dem Opfer kein Willenswurf gegen SG 20, ist es für 1W4 Runden lang verängstigt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

**Klingenverteidigung (AF)** Jede Kreatur, die einen Hamatula mit einem natürlichen Angriff, einem waffenlosen Schlag oder einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite attackiert, erleidet durch dessen Klingen 1W8+6 Stichschaden.

### Lebensweise

Die meisten Klingenteufel sind 2,10 m oder größer und wiegen 300 Pfund. Aufgrund ihrer ständig wachsenden und sich anpassenden Stacheln, die aus ihren drahtigen und muskulösen Körpern dringen, erscheinen die meisten jedoch sehr viel größer.

Klingenteufel (Diabolisten auch als Hamatula bekannt) sind die Wächter der Höllenkammern, die Wärter der finstersten Seelen und lebende Waffen der infernalischen Schmieden. Ein Hamatula liebt das Gefühl warmen Blutes auf seinen Stacheln und stürzt sich am liebsten in den Nahkampf, wenn sich die Gelegenheit bietet. Hamatula sind Sammler und Organisatoren. Außerdem sind sie die bevorzugten Verbündeten gieriger Beschwörer, denn sie bringen oft verführerische Geschenke aus den Schatzkammern der Hölle mit oder kennen den Weg zu tödlichen Reichtümern. Überlässt man sie sich selbst, muss man feststellen, dass die Heime dieser Teufel sich oft mit den aufgespießten Trophäen vergangener Opfer füllen, die wie eine perverse Käfersammlung an der Wand hängen.

# Monster herbeizaubern Stufe 9

## Monster herbeizaubern Stufe 9

### Astraler Deva (Engel) (Gutes)

Diese große, menschenähnliche Kreatur hat lange, gefiederte Schwingen und strahlt ein sanftes inneres Leuchten aus, welches es schwierig macht, sie direkt anzuschauen.

EP 38.400, Monsterhandbuch 1 Seite 110, HG 14

NG Mittlgrößer Externar (Engel, Externar, Gut)

INI +8; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m  
Wahrnehmung +26

Aura Schützende Aura M311-Rad 6m: +4RK/RW gegen Böse

#### Verteidigung

RK 29, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 25  
(+4 GE, +15 natürlich; +4 Ablenkung gegen Böses)

TP 172 (15W10+90)

REF +13, WIL +11, ZÄH +16; +4 gegen Gift,  
+4 Resistenz gegen Böses

Immunitäten: Kälte, Säure, Versteinigung  
Resistenzen: Elektrizität 10, Feuer 10; SR 10/ Böses

Verteidigungsfähigkeiten: Reflexbewegung nicht mehr auf  
falschem Fuß, GEBon auf RK auf gegen Unsichtbare

ZR 25

#### Angriff

Bewegungsrate: 15 m, Fliegen 30 m (gut)

Nahkampf: Zerstörender Kriegshammer+2, +26/+21/+16  
(1W8+14/x3 plus Betäubung RK-2, kein GE Bonus, lässt alles  
fallen, keine Aktion möglich),

Hieb +23 (1W8+12)

#### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

##### Beliebig oft

# **Beistand** G251 +1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St (max +10)  
=A ~vgG \*Kreatur #1min/St R-

# **Böses bannen** (SG 21) G254 gegen böse Kreaturen: RK+4  
+bannen =A ~vgG \*Berührte Kreatur #1Rd/St R:Text

# **Böses entdecken** G254 Entdeckt böses =A ~vgG "Kegel 18m  
#10min/St R-

# **Dauerhafte Flamme** G257 Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne  
Wärme =A ~vgm \*Berührter Gegenstand #Permanent R-

# **Fluch brechen** G276 Befreit 1 Kreatur/Gegenstand von 1 Fluch =A  
~vg \*Berührung #sofort RW

# **Furcht bannen** G277 RW vs Furcht +4/Furcht bannen =A ~vg  
>7,5m+1,5m/2St \*Kreatur+1/4St #10min/St RW

# **Heilige Aura** (SG 24) G286 Ziel: RK/Rw+4, ZR 25 > böse Zauber  
=A ~vgf "Radius 6m \*1Kreatur/St #1Rd/St R:Text

# **Heiliger Schlag** (SG 20) G286 Schaden gegen Böse/Neutral: Text  
=A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort RW

# **Heiliges Wort** (SG 23) G287 nicht gute: Taub, Blind, Gelähmt, Tot  
=A ~v >12m "Radius 12m #sofort RW

# **Krankheit heilen** G294 Heilt das Ziel von allen Krankheiten =A ~vg  
\*Berührte Kreatur #sofort RZ

# **Lügen erkennen** (SG 20) G298 Enthüllt absichtliche Lügen =A  
~vgG >7,5m+1,5m/2St \*1Kreatur/St #1Rd/St RW

# **Magie bannen** G298 Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort  
R-

# **Unsichtbarkeit** (nur auf sich selbst) G349 Unsichtbar für  
1min/St bis Angriff =A ~vgMG \*Du \*Kreatur RW

#### 7/Tag

# **Leichte Wunden heilen** G296 Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg  
\*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Unsichtbares sehen** G348 Enthüllt unsichtbare  
Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm \*Du #10min/St

#### 1/Tag

# **Heilung** G287 Heilt 10TP/St + Krankheiten + geistige Schäden =A  
~vg \*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Klingenbarriere** (SG 22) G292 Klingenbarriere, die 1W6/S  
(max 15W6) verursacht =A ~vg >30m+3m/St #1min/St RR

#### Spielwerte

ST 26, GE 19, KO 21, IN 18, WE 18, CH 23

GAB +15; KMB +23; KMV 37

Talente: Abhärtung, Doppelschlag, Eiserner Wille,  
Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,  
Wachsamkeit, Waffenfokus (Kriegshammer)

Fertigkeiten: Akrobatik +22, Diplomatie +24,  
Einschüchtern +24, Entfesselungskunst +9, Fliegen +26,  
Handwerk (ein beliebiges) +22, Heimlichkeit +22,  
Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +26,  
Wissen (Die Ebenen) +22, Wissen (Religion) +22

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch  
Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften: Aussehen verändern (Gestalt  
verändern)

#### Besondere Fähigkeiten

**Betäuben (ÜF)** Wenn ein Astraler Deva einen Gegner  
zweimal in einer Runde mit seinem Kriegshammer trifft,  
muss diesem ein Zähigkeitswurf gegen SG 22 gelingen,  
oder er wird für 1W6 Runden betäubt. Der SG des  
Rettungswurfs basiert auf Stärke.

**Reflexbewegung (AF)** Diese Fähigkeit funktioniert wie die  
gleichnamige Fähigkeit des Schurken (nicht mehr auf  
falschem Fuß, GEBon auf RK auf gegen Unsichtbare).  
Wenn ein Deva Reflexbewegung durch eine  
Klassenstufe erhält, so bekommt er statt dessen  
Verbesserte Reflexbewegung (kann nicht mehr in die  
Zange genommen werden).

#### Lebensweise

Ein Astraler Deva ist 2,25 m groß und wiegt 250 Pfund.

Die Astralen Devas sind die Boten der Götter des Guten. Sie  
wachen über Ebenenreisende und unterstützen mächtige  
Sterbliche, indem sie diesen dabei helfen, sich der Sache des  
Guten zu widmen. Ein gewöhnlicher Astraler Deva sieht,  
abgesehen von seinen Flügeln, wie ein Mensch aus. Manche  
ähneln eher einem anderen humanoiden Volk und einige  
wenige besitzen noch ungewöhnlichere Gestalten. Oft tragen  
sie lange, fließende Schriftrollen mit sich, auf denen  
Nachrichten und Richtsprüche von den Göttern enthalten  
sind. Aus diesem Grund schützen die Devas ihre  
Schriftrollen besonders leidenschaftlich und lassen  
niemanden, noch nicht einmal andere Astrale Devas, von  
ihnen Gebrauch machen.

# Monster herbeizaubern Stufe 9

## Eisteufel (Böses, Ordnung)

Alle, die vor diese massive, insektoide Monstrosität treten, werden von einem Paar eisiger Facettenaugen gerichtet.

EP 25.600, Monsterhandbuch 1 Seite 251, HG 13

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Ordnung, Teufel)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen Wahrnehmung +27

Aura Furcht (3 m, SG 22) *M169-Panik: Flieht, lässt alles fallen, - 2TW/RK/AttW*

### Verteidigung

RK 32, Berührung+14, auf dem falschen Fuß 27 (+5 GE, -1 Größe, +18 natürlich)

TP 161 (14W10+84)

REF +14, WIL +12, ZÄH +15

Immunitäten: Feuer, Gift, Kälte; Resistenzen: Säure 10 SR 10/Gutes

ZR 24

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m, 18 m (gut)

Nahkampf: Eisspeer +1, +21/+16/+11 (2W6+10/x3 plus 1W6 Kälte plus Verlangsamen), Biss +14 (2W6+6), Schwanzschlag +14 (3W6+3 plus Verlangsamen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

#### Immer

# **Fliegen** G276 Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf \*Berührung #1min/St RW

#### Beliebig oft

# **Eigenständiges Trugbild** (SG 20) G262 Erschafft Illusion, Bild, Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #1min/St RW

# **Eissturm** G264 Hagel verursacht 3W6Wucht+2W6Kälte =A ~vgMG >120m+12m/St "Räus 6m #1Rd/St R-

# **Eiswand** (SG 19) G264 Erschafft eine Mauer/Halbkugel aus Eis =A ~vgm >30m+3m/St "Würfel 3m/St #1min/St RR

# **Kältekegel** (SG 20) G292 1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR

### Spielwerte

ST 23, GE 21, KO 22, IN 25, WE 22, CH 20

GAB +14; KMB +21; KMV 36

Talente: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten: Akrobatik +22, Bluffen +22, Diplomatie +22, Einschüchtern +19, Fliegen +13, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +27, Überlebenskunst +23, Wahrnehmung +27, Wissen (3 beliebige) +21, Wissen (Die Ebenen) +24, Zauberkunde +21

Sprachen Celestisch, Diabolisch, Drakonisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Verlangsamen (ÜF)** Die Verletzungen, die ein Eisteufel mit seinem Speer verursacht, werden von betäubender Kälte begleitet. Dem Betroffenen muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 gelingen, oder er wird für 1W4 Runden lang wie durch den Zauber Verlangsamen G335 *nur 1 Aktion/Runde (Bewegung oder Standard), TW/RK/Ref-1* betroffen. Dieser Effekt ist eine übernatürliche Fähigkeit des Teufels, nicht seiner Waffe – es ist keine dem Speer inwohnende Qualität. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

### Lebensweise

Gelugon sind 3,60 m groß und wiegen ungefähr 700 Pfund.

Die insektoiden Eisteufel sind die Strategen und Planer der höllischen Armeen. Sie besitzen die grausamsten und erfindungsreichsten Geister in Asmodeus' Legionen. Es heißt, dass jeder Eisteufel – unter den Höllischen auch als Gelugon bekannt – das gestohlene, gefrorene Herz eines Sterblichen in seiner Brust trägt, was es ihnen ermöglicht, Entscheidungen frei von jeglicher Emotion zu fällen. Vom Aussehen her mögen sie die fremdartigsten und monströsesten aller Teufel sein, doch nur wenigen anderen Arten wird mehr Respekt entgegen gebracht.



# Monster herbeizaubern Stufe 9

## Ghaele Azata (Chaos, Gutes)

Die elegant gerüstete Wächterin steht bereit. In ihren Augen funkelt ein göttliches Licht und ihre edle Klinge knistert vor Macht.

EP 25.600, Monsterhandbuch 1 Seite 22, HG 13

CG Mittelgroßer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gestaltwandler, Gut)

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Böses entdecken, Unsichtbares sehen  
Wahrnehmung +20

Aura Heilige Aura G286-Rad 6m: RK/Rw+4, ZR 25 > böse Zauber

### Verteidigung

RK 27, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 26  
(+4 Ablenkung, +1 GE, +12 natürlich)

TP 136 (13W10+65)

REF +11, WIL +16, ZÄH +17

Immunitäten: Elektrizität, Versteinerung

Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10; SR 10/Böses, Kaltes Eisen  
ZR 25

### Angriff

Bewegungsrate: 15 m, Fliegen 45 m (perfekt)

Nahkampf: Heiliges Langschwert +2, +22/+17/+12  
(2W6+12)

Fernkampf: 2 Lichtstrahlen +14 (2W12)

Besondere Angriffe: Blick

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

#### Immer

# **Böses entdecken** G254 Entdeckt böses =A ~vgG "Kegel 18m  
#10min/St R-

# **Heilige Aura (SG21)** G286 Ziel: RK/Rw+4, ZR 25 > böse Zauber  
=A ~vgf "Radius 6m \*1Kreatur/St #1Rd/St R:Text

# **Unsichtbares sehen** G348 Enthüllt unsichtbare  
Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm \*Du #10min/St

#### Beliebig oft

# **Beistand** G251 +1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St (max +10)  
=A ~vgG \*Kreatur #1min/St R-

# **Dauerhafte Flamme** G257 Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne  
Wärme =A ~vgm \*berührter Gegenstand #Permanent R-

# **Gedanken wahrnehmen (SG 15)** G279 oberflächliche Gedanken  
wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW

# **Leichte Wunden heilen** G296 Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg  
\*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Magie bannen** G298 Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort  
R-

# **Mächtiges Trugbild (SG 16)** G298 Erschafft Illusion mit  
Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW

# **Mächtige Unsichtbarkeit (nur auf sich selbst)** G349  
Unsichtbarkeit, auch bei Angriff =A ~vg \*Berührte Kreatur #1Rd/St  
RW

# **Monster bezaubern (SG 17)** G307 Macht Monster zum Freund  
=A ~vg >7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h/St RW

# **Monster festhalten (SG 18)** G308 Lähmt eine Kreatur =A ~vgMG  
>30m+3m/St \*Kreatur #1Rd/St RW

# **Selbstverkleidung** G331 Ändert dein Aussehen =A ~vg \*Du  
#10min/St

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

#### 3/Tag

# **Kugel der Unverwundbarkeit** G295 Hält Effekte von Zaubern des  
1-4 Grades auf =A ~vgm "Kugel 3m #1Rd/St R-

#### 1/Tag

# **Energiewand** G266 Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St  
"Würfel 3m/St #1Rd/St R-

# **Kugelblitz (SG 19)** G295 1W6/St; 1 Folgeblitz/St =A ~vgf  
>120m+12m/St \*Ziel+1 Sekundärziel/St #sofort RR

# **Regenbogenspiel (SG 20)** G317 Lichtstrahlen: Text =A ~vg  
"Kegel 18m #sofort R:Text

### Vorbereitete Zauber (ZS 13)

#### 7. Stufe

# **Heiliges Wort (SG 21)** G287 nicht gute: Taub, Blind, Gelähmt, Tot  
=A ~v >12m "Radius 12m #sofort RW

#### 6. Stufe

# **Heilung (SG 20)** G287 Heilt 10TP/St +Krankheiten+geistige  
Schäden =A ~vg \*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Verbannung (SG 20)** G351 Verbannt 2 TW/St extraplanare  
Kreaturen =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

#### 5. Stufe

# **Flammenschlag (SG 19)** G275 Säule mit heiligem Feuer (1W6/St)  
=A ~vgG >30m+3m/St "Zylinder 3x12m #sofort RR

# **Wahrer Blick** G360 alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm  
\*Berührte Kreatur #1min/St RW

#### 4. Stufe

# **Fortschicken (2) (SG 18)** G277 Zwingt Kreatur auf ihre  
Heimatebene zurück =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

# **Genesung** G282 stellt neg. St/Att.Schaden wieder her =1min ~vgm  
\*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Göttliche Macht** G285 TW/SW/ST +1/3St (max6), +1TP/St, +1ATT  
=A ~vgG \*Du #1Rd/St

# **Todesschutz** G344 RW+4 > Todeszauber/Todeseffekte =A ~vgG  
\*Berührung #1min/St RW

#### 3. Stufe

# **Gleißendes Licht (2)** G284 Strahl verursacht 1 W8/2S; mehr >  
Untote =A ~vg >30m+3m/St "Strahl #sofort R-

# **Schwere Wunden heilen (3)** G329 Heilt 3W8+1/St (max +15) =A  
~vg \*Berührte Kreatur #sofort RW

#### 2. Stufe

# **Ausdauer des Ochsen** G247 Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG  
\*Berührte Kreatur #1min/St RW

# **Beistand (2)** G251 +1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St (max  
+10) =A ~vgG \*Kreatur #1min/St R-

# **Teilweise Genesung (2)** G339 hebt mag Effekte auf/heilt  
1W4Attributschaden =3Rd ~vgf \*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Waffengesinnung** G359 gibt 1Waffe/50Projekte Gesinnung =A  
~vgG \*Berührung #1min/St RW

#### 1. Stufe

# **Befehl (SG 15)** G249 Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v  
>7,5m+1,5m/2St \*Kreatur #1h RW

# **Göttliche Gunst** G285 +1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG \*Du #1min

# **Heiligtum (SG 15)** G287 Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A  
~vgG \*Berührte Kreatur #1Rd/St RW

# **Schild des Glaubens** G323 Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A  
~vgm \*Berührte Kreatur #1min/St RW

# **Segnen** G330 TW+1, RW>Furcht+1 =A ~vgG \*Radius 1,5m #1min/St  
R-

# **Verhüllender Nebel** G355 Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A  
~vg "Radius 6m #1min/St R-



# Monster herbeizaubern Stufe 9

## Spielwerte

ST 25, GE 12, KO 20, IN 16, WE 19, CH 17

GAB +13; KMB +20; KMV 31

Talente: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe,

Im Kampf zaubern, Kampfreflexe,

Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen

Fertigkeiten: Diplomatie +19, Entfesselungskunst +17,

Fliegen +25, Heimlichkeit +17, Mit Tieren umgehen +19,

Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20,

Wissen (Die Ebenen) +19, Wissen (Natur) +16

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch

Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften: Lichtform

## Besondere Fähigkeiten

**Blick (ÜF)** In seiner humanoiden Form kann ein Ghaele mit seinem Blickangriff böse Kreaturen mit 5 oder weniger Trefferwürfeln töten (Reichweite 18 m, Willenswurf gegen SG 18, bei erfolgreichem Rettungswurf 2W10 Runden lang erschüttert). Nicht-böse Kreaturen und böse Kreaturen mit mehr als 5 TW müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 18 ausführen. Ansonsten sind sie für 2W10 Runden erschüttert. Eine Kreatur, die den Willenswurf geschafft hat, ist gegen den Blickangriff dieses Ghaele 24 Stunden lang immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furcht-Effekt. Die SG der Rettungswürfe basieren auf Charisma.

**Lichtform (ÜF)** Ein Ghaele kann mit einer Standard-Aktion seine Gestalt zwischen seinem humanoiden Körper und einer aus Licht bestehenden Form wechseln. In seiner körperlichen Gestalt kann der Ghaele nicht fliegen und nicht seine Lichtstrahlen einsetzen. In der Lichtform kann er fliegen und erhält die Eigenschaften körperloser Wesen. Zudem ist er dann fähig, mit seinen Lichtstrahlen anzugreifen und zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen, kann aber weder körperliche Angriffe ausführen noch Zauber wirken. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie die Windform des Bralani.

**Lichtstrahl (AF)** Die Lichtstrahlen eines Ghaeles haben eine Reichweite von 90 m. Dieser Angriff überwindet alle Arten von Schadensresistenz.

**Zauber** Ghaeles können wie Kleriker der 13. Stufe zaubern. Sie erhalten keinen Zugang zu Domänen oder anderen Fähigkeiten des Klerikers.

## Lebensweise

Ghaeles sind die ritterlichsten aller Azata. Sie jagen Infernalische, Drachen und Untote mit gleicher Ausdauer. Die meisten sehen wie idealisierte Menschen oder Elfen aus. Sie lächeln genauso schnell, wie sie gegen jene zu Felde ziehen, die sie für böse halten.

# Monster herbeizaubern Stufe 9

## Glabrezu (Dämon) (Chaos, Böses)

Der Torso dieser gigantischen Monstrosität verfügt über vier Arme. In den Augen der Kreatur schimmern Intelligenz und Grausamkeit.

EP 25.600, Monsterhandbuch 1 Seite 43, HG 13

CB Riesiger Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick

Wahrnehmung +26

### Verteidigung

RK 28, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 28  
(-2 Größe, +20 natürlich)

TP 186 (12W10+120)

REF +4, WIL +11, ZÄH +18

Immunitäten: Elektrizität, Gift

Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10

SR 10/Gutes

ZR 24

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m

Nahkampf: 2 Scheren +20 (2W8+10/19-20),

2 Klauen +20 (1W6+10), Biss +20 (1W8+10)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 4,5 m

Besondere Angriffe: Zerreißen (2 Scheren, 2W8+15)

M306-bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14)

#### Immer

# **Wahrer Blick** G360 alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm

\*Berührte Kreatur #1min/St RW

#### Beliebig oft

# **Chaoshammer** (SG 19) G256 1w8/2St(max5)>rs/n

Kreaturen+verlangsamt =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #6Rd RW

# **Magie bannen** G298 Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-

# **Schleier** (nur sich selbst) G324 Verändert Aussehen ganzer

Gruppe =A ~vg >120m+12m/St #1h/St RW

# **Schwerkraft umkehren** (SG 22) G329 Ziele fallen nach oben =A

~vgMG >30m+3m/St "Würfel 3m #1Rd/St R-

# **Spiegelbilder** G333 Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg \*Du #1min/St

# **Unheilige Plage** (SG 19) G348 Wolke schadet g/n: 1W8/2St +

1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW

# **Verwirrung** (SG 19) G356 Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St

\*Radius 4,5m #1Rd/St RW

#### 1/Tag

# **Wort der Macht: Betäubung** G365 Ziel mit max 150 TP: Betäubt

=A ~v >7,5m+1,5m/2St #Text R-

### Spielwerte

ST 31, GE 11, KO 31, IN 16, WE 16, CH 20

GAB +12; KMB +24; KMV 34

Talente: Beredsamkeit, Doppelschlag, Heftiger Angriff,

Konzentrierter Schlag, Rundumschlag,

Verbesserter Kritischer Treffer (Schere)

Fertigkeiten: Bluffen +28, Diplomatie +22,

Einschüchtern +22, Heimlichkeit +7,

Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +8,

Wahrnehmung +26, Wissen (Geschichte) +17,

Wissen (Lokales) +18

Volksmodifikatoren: Bluffen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch

Telepathie 30 m

### Lebensweise

Ein Glabrezu ist 5,40 m groß und wiegt knapp über 6.000 Pfund

Während der Sukkubus ein Dämon ist, der seine Listen in die Tat umsetzt, indem er die körperlichen Triebe und Bedürfnisse seiner Opfer ausnutzt, ist der Glabrezu ein Verführer anderer Art. Sein Aussehen ist wild und tierhaft und doch ist er ein Meister von Tricks und Lügen. Er ist in der Lage, seine wahre Gestalt hinter angenehmen Illusionen zu verbergen, und nutzt seine Magie, um sterblichen Humanoiden Wünsche zu erfüllen – eine Belohnung für jene, die seiner Hinterlist und seinen Täuschungen erliegen.

# Monster herbeizaubern Stufe 9

## Nalfreshnee (Dämon) (Chaos, Böses)

Dieser Dämon ist ein riesiges, korpulentes Biest. Er hat den schreckenerregenden Kopf eines Wildschweins und Arme, die in speckigen, vierfingerigen Händen enden.

EP 38.400, Monsterhandbuch 1 Seite 47, HG 14

CB Riesiger Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick  
Wahrnehmung +31

Aura Unheilige Aura (SG 23) *G348-Rad 6m: RK/RW +4, ZR25 > gute Zauber*

### Verteidigung

RK 29, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 28  
(+4 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +16 natürlich)

TP 203 (14W10+126)

REF +9, WIL +21, ZÄH +22

Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10,  
Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes

ZR 25

### Angriff

Bewegungsrate: 9 m, Fliegen 12 m (ausreichend)

Nahkampf: Biss +23 (3W8+11/19-20),  
2 Klauen +23 (2W6+11)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 4,5 m

Besondere Angriffe: Unheiliger Nimbus

### Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

#### Immer

# **Unheilige Aura** (SG 23) *G348 RK/RW +4, ZR25 > gute Zauber*  
=A ~vgf "Radius 6m #1Rd/St R:Text

# **Wahrer Blick** *G360 alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm*  
\*Berührte Kreatur #1min/St RW

#### Beliebig oft

# **Blitze herbeirufen** (SG 18) *G254 Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max*  
*1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR*

# **Mächtige Magie bannen** *G299 bannt 1 Zauber/4St =A ~vg*  
*>30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-*

# **Schwachsinn** (SG 20) *G328 IN+CH des Ziels sinken auf 1 =A*  
*~vgm >30m+3m/St \*Kreatur #sofort RW*

# **Verlangsamung** (SG 18), *G355 nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A*  
*~vgm >7,5m+1,5m/2St \*1Kreatur/St #1Rd/St RW*

### Spielwerte

ST 32, GE 13, KO 29, IN 23, WE 22, CH 20

GAB +14; KMB +27; KMV 42

Talente: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff,  
Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm,  
Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten: Bluffen +28, Diplomatie +22,  
Einschüchtern +19, Fliegen +10, Heimlichkeit +10,  
Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +23,  
Wahrnehmung +31, Wissen (Arkane) +23,  
Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (ein weiteres) +20,  
Zauberkunde +23

Volksmodifikatoren: Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch

Telepathie 30 m

### Besondere Fähigkeiten

**Unheiliger Nimbus (ÜF)** Dreimal pro Tag kann ein Nalfreshnee als freie Aktion einen Nimbus aus unheiligem Licht erzeugen, der Übelkeit erregende, sich windende bunte Lichtstrahlen um seinen Leib spielen lässt. Eine Runde später explodiert dieses Licht in einem Umkreis von 18 m. Jede Kreatur innerhalb dieses Bereichs, welche kein Dämon ist, muss einen Willenswurf gegen SG 22 schaffen, oder sie ist für 1W10 Runden benommen, während sie von wahnsinnigen Visionen heimgesucht wird. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

### Lebensweise

Nalfreshnee sind 6 m groß und wiegen 8.000 Pfund.

Sterbliche Beschwörer wenden sich oft wegen ihres unvergleichlichen, wenn auch wahnsinnigen Intellekts an sie und sind stets damit beschäftigt, ihre Verträge mit den Nalfreshnee nach versteckten und ungewollten Konsequenzen zu durchkämmen. Es gibt nur sehr wenig, was ein Nalfreshnee tun wird, das nicht zugleich auf finstere Weise dazu beiträgt, die Bedürfnisse und Wünsche des Abyssts zu befördern.

# Monster herbeizaubern Stufe 9

## Posaunenarchon (Gutes, Ordnung)

Dieses Wesen ist geschmeidig und wunderschön. Es schwebt auf eindrucksvollen, weißen Schwingen und strahlt ein Gefühl von Ruhe aus.

EP 38.400, Monsterhandbuch 1 Seite 17, HG 14

RG Mittelgroßer Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +7; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m Wahrnehmung +22

Aura der Bedrohung (SG 22) M310-Rad 6m: RW fehl: - 2TW/RW/RK, Treffer>Ziel bricht Effekt, Schutzkreis gegen Böses G326 Rad 3m RK/RW+2

### Verteidigung

RK 27, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 24 (+3 GE, +14 natürlich; +2 Ablenkung gegen Böses)

TP 175 (14W10+98)

REF +9, WIL +14, ZÄH +16; +4 gegen Gift, +2 Resistenz gegen Böses

Immunitäten: Elektrizität, Versteinerung; SR 10/Böses ZR 25

### Angriff

Bewegungsrate: 12 m, Fliegen 27 m (gut)

Nahkampf: Zweihänder+4, +23/+18/+13 (2W6+11)

Besondere Angriffe: Posaune

## Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14)

### Immer

# **Schutzkreis gegen Böses** G326 RK/RW+2, Text =A ~vgMG  
\*Berührung \*Radius 3m #10min/St RW

### Beliebig oft

# **Beistand** G251 +1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St (max +10)  
=A ~vgG \*Kreatur #1min/St R-

# **Botschaft** G255 Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf  
>30m+3m/St \*1 Kreatur/St #10min/St R-

# **Dauerhafte Flamme** G257 Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne Wärme =A ~vgm \*berührter Gegenstand #Permanent R-

## Bekannte / vorbereitete Zauber (ZS 14)

### 7. Stufe

# **Massen-Schwere Wunden heilen** (2) G329 Heilt 3W8+1/St =A  
~vg >7,5m+1,5m/2St \*1Kreatur/St #sofort RW

### 6. Stufe

# **Heilung** (2) G287 Heilt 10TP/St +Krankheiten+geistige Schäden =A  
~vg \*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Verbannung** (SG 21) G351 Verbannt 2 TW/St extraplanare Kreaturen =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

### 5. Stufe

# **Böses bannen** (SG 20) G254 gegen böse Kreaturen: RK+4  
+bannen =A ~vgG \*Berührte Kreatur #1Rd/St R:Text

# **Massen-Leichte Wunden heilen** G297 Heilt 1W8+1/Stufe =A  
~vg >7,5m+1,5m/2St \*1Kreatur/St #sofort RW

### 4. Stufe

# **Fortschicken** (SG 19) G277 Zwingt Kreatur auf ihre Heimatebene zurück =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

# **Gift neutralisieren** (SG 19) G283 Ziel immun > Gift + entgiftet  
Ziel =A ~vgMG \*Berührte Kreatur #10min/St RW

# **Göttliche Macht** G285 TW/SW/ST +1/3St (max6), +1TP/St, +1ATT  
=A ~vgG \*Du #1Rd/St

# **Immunität gegen Zauber** G291 Ziel immun > 1 Zauber(max St.4)/4St =A ~vgG \*Berührte Kreatur #10min/St RW

### 3. Stufe

# **Magisches Schutzgewand** G304 Rüstung/Schild +1/4St =A ~vgG  
\*Berührung #1h/St RW

# **Schutz gegen Energien** G326 Absorbiert 12/St max 120 einer Art Energie =A ~vgG \*Berührte Kreatur #10min/St RZ

# **Schwere Wunden heilen** G329 Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg  
\*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Tageslicht** G339 Helles Tageslicht =A ~vg \*berührter Gegenstand  
"Radius 18m #10min/St R-

# **Unsichtbarkeit aufheben** G349 Bannt 100Pf/St Unsichtbarkeit =A  
~vg #1min/St RW

### 2. Stufe

# **Bärenstärke** G249 Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG \*Berührte Kreatur #1min/St RW

# **Mittelschwere Wunden heilen** (2) G307 Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg \*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Ort weihen** G311 Bereich schwächt Untote: Text =A ~vgmG  
>7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2h/St R-

# **Teilweise Genesung** (2) G339 hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf \*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Weisheit der Eule** G362 Weisheit +4 =A ~vgMG \*Berührte Kreatur #1min/St RW

### 1. Stufe

# **Göttliche Gunst** G285 +1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG \*Du #1min

# **Heiligtum** (SG 16) G287 Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A  
~vgG \*Berührte Kreatur #1Rd/St RW

# **Leichte Wunden heilen** (3) G296 Heilt 1W8+1/St (max +5) =A  
~vg \*Berührte Kreatur #sofort RW

# **Schild des Glaubens** G323 Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A  
~vgm \*Berührte Kreatur #1min/St RW

# **Segnen** G330 TW+1, RW>Furcht+1 =A ~vgG \*Radius 1,5m #1min/St R-

### **Spielwerte Lebensweise**

ST 20, GE 17, KO 25, IN 16, WE 20, CH 17

GAB +14; KMB +19; KMV 32

Talente: Beredsamkeit, Blind kämpfen,

Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff,  
Kampfrelexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten: Auftreten (Blasinstrumente) +20,  
Diplomatie +24, Entfesselungskunst +17, Fliegen +24,  
Heimlichkeit +20, Mit Tieren umgehen +20,  
Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +22,  
Wissen (Religion) +20

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch  
Wahre Sprache

### **Besondere Fähigkeiten**

**Posaune (ÜF)** Alle Kreaturen außer Archonten in einem Bereich von 30 m um einen Posaunenarchonten müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 bestehen oder sind durch die Musik für 1W4 Runden gelähmt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. Der Archon kann außerdem seine Posaune als Freie Aktion in einen Zweihänder+4 verwandeln. Die Posaune ist außerhalb der Hände eines Posaunenarchonten nur ein wertloses Stück Metall.

**Zauber** Posaunenarchonten können wie Kleriker der 16. Stufe zaubern. Sie erhalten keinen Zugang zu Domänen oder anderen Fähigkeiten des Klerikers.

Posaunenarchonten sind die Boten guter Götter und mächtiger Himmlischer, dienen den göttlichen Armeen als Vorhut und vereinen die Legionen des Himmels für den Krieg. Wenn rechtschaffen gute Gottheiten direkt mit einer Gruppe Sterblicher kommunizieren müssen, senden sie oft Posaunenarchonten als Mittler. Posaunenarchonten sprechen mit klaren, musikalischen Stimmen. Ihre andersweltlichen Augen sind weiß und haben keine Pupillen. Alle Posaunenarchonten tragen eine schimmernde magische Posaune oder ein Horn mit sich, mit dem sie wundervolle Musik erzeugen, andere Archonten rufen, Feinde lähmen oder die Tugendhaften verteidigen können. Üblicherweise versehen sie ihre Posaune mit dem Banner ihres Herrn.

# Impressum

## Impressum

Produktion und Design: Kai Otte

Version 1.0

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.