

# **Rorschachhamsters Monstersammlung**

**Alle Monster bis Mai 2012**

**plus ein wenig mehr**

**in einem Dokument**

Geschaffen durch Rorschachhamster/Christian Sturke 2010-2012

# Inhaltsverzeichnis

<u>Bronzener Gesichtsgreifer</u> .....	3
<u>Floh, Riesen-</u> .....	4
<u>Gargylenechse</u> .....	5
<u>Hirnegel aus den Ruinen</u> .....	6
<u>Hungriger Gast</u> .....	7
<u>Korallenhai</u> .....	8
<u>Kümmerork</u> .....	9
<u>Lichtschemen</u> .....	10
<u>Myrmidon</u> .....	11
<u>Niboro</u> .....	12
<u>Plinius' Basilisk</u> .....	13
<u>Spulwurm, Riesen-</u> .....	14
<u>Stachelspritzer</u> .....	15
<u>Truhblin</u> .....	16
<u>Wespenschlick</u> .....	17
<u>Schablonen</u> .....	18
<u>Atavistische Kreatur (HG +1)</u> .....	18
<u>[Energie]affine Kreatur (HG +1)</u> .....	18
<u>Lichtkreatur (HG +1)</u> .....	18
<u>Zusatzregeln:</u> .....	19
<u>Zustandstabelle für zufällig getroffene Wesen</u> .....	19
<u>Die Ebene des Lichts</u> .....	20
<u>Eigenschaften der Ebene des Lichts</u> .....	20
<u>Lichtkrebs</u> .....	20
<u>Begegnungstabelle für die Ebene des Lichts</u> .....	20

Danke an:

Telecanter, ohne den es das erste Monster im Alphabet nicht geben würde

<http://recedingrules.blogspot.de/>

Paizo, ohne die es Pathfinder nicht geben würde

<http://paizo.com/paizo/>

Ulisses, ohne die es das Deutsche Pathfinder nicht geben würde

<http://www.ulisses-spiele.de/>

Den gesamten OSR-Bloggern, wirklich. James hat hier in seinen Blogrolls (Mehrzahl!)

fast alle verlinkt: <http://dreamsofmythicfantasy.blogspot.de/>

Greifenklaue, weil er wenigstens ab und zu Kommentare schreibt ;)

<http://greifenklaue.wordpress.com/>

Glgfnz, weil er MACHT und nicht nur redet! (Und OPD-Wettbewerb, beim nächsten bin ich wieder mit dabei...) <http://glgfnz.blogspot.de/>

und natürlich meinen Spielern Alex, Basti, Hanns, Henning, Olli, Thies, Torsten und

Stine. Und extragroßen Dank an alle die ich jetzt vergessen hab. :)

# Bronzener Gesichtsgreifer

*Diese kleine, vielbeinige Maschine springt euch plötzlich und ohne Vorwarnung an und versucht seinen metallenen Schwanz um den Hals seines Opfers zu legen.*

**Bronzener Gesichtsgreifer HG 2  
EP 600**

N sehr kleines Konstrukt

**INI +4; Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung -5

## VERTEIDIGUNG

**RK 22**, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18 (+2 Größe, +4 GE, +6 Natürlich)

**TP 5** (1W10)

**REF +4, WIL -5, ZÄH +0**

**Immunitäten** Konstrukt

**Verteidigungsfähigkeiten** Härte 10

## ANGRIFF

**Bewegungsrate** 6m

**Nahkampf** Anspringen (Berührungsangriff) +1 (0, Ergreifen)

**Besondere Angriffe** Ergreifen, Würgen (1W4 Betäubungsschaden), Konstrukt einpflanzen

## SPIELWERTE

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

**GAB +1; KMB +5 (+9 auf Ergreifen); KMV 17**

## LEBENSWEISE

**Umgebung** Beliebig

**Organisation** Einzelgänger, Paar, Gruppe Meute (3-12) oder Lager (5-50)

**Schätze** -

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Ergreifen (AF):** Ein bronzener Gesichtsgreifer kann ein Lebewesen der Größenkategorien klein bis groß mit einem Erfolgreichen Berührungsangriff ergreifen und noch in der gleichen Runde Würgeschaden verursachen. Dieser Schaden ist, anders als normalerweise, Betäubungsschaden. Außerdem ist das Wesen blind, kann sich aber frei bewegen. Wesen ohne erkennbares Gesicht werden von ihm ignoriert.

**Konstrukt einpflanzen (ÜF):** Ein bronzener Gesichtsgreifer versucht sein Opfer in die Bewußtlosigkeit zu würgen. Sobald das geschieht, erleidet es keinen weiteren Betäubungsschaden mehr, aber dem Opfer muß ein Zähigkeitswurf gegen 11 jede Runde gelingen, oder es wird von der Fähigkeit Konstrukt einpflanzen betroffen. Das Opfer des Konstrukt einpflanzens verspürt nachdem es wieder bei Bewußtsein ist, einen Heißhunger auf alle Metalle (eine magische Verzauberung (Zwang)) – aber es erhält keinerlei Fähigkeit diese zu sich zu nehmen, was es normalerweise auf kleine Gegenstände zurückgreifen läßt, die es im Ganzen herunterschlucken

kann, wie z.B. Münzen. Sobald das Wesen 1 kg an Metallen zu sich genommen hat, egal wieviel Zeit vergangen ist, bricht aus seinem Brustkorb (mit tödlichen Folgen für den Wirt) ein winziges Konstrukt (s.u.) heraus, das so schnell flieht wie möglich, um sich dann innerhalb der nächsten 24 Stunden irgendwie in ein großes, potentiell sehr gefährliches Konstrukt aus Metall zu verwandeln – die genaue Art des so erschaffenen Konstrukts kann zwischen einem einfachen belebten Metallgegenstand grob humanoider Form bis zu einem riesigen Eisengolem alles sein. Alle diese Konstrukte scheinen aggressiv gegenüber jedem Lebewesen zu sein.

Bronzene Gesichtsgreifer sind seltsame Geschöpfe, die von einem unbekanntem Magier in Bronzeurnen in verlassenem Gegenden versteckt wurden. Ihre Gestalt gleicht einem sehr agilen Pfeilschwanzkrebs aus Bronze, bis auf den frei beweglichen Greifschwanz. Nach dem Konstrukt einpflanzen fällt der bronzene Gesichtsgreifer ab und ist deaktiviert. Zwischen seinen Beinen findet sich ein Drehschlüssel, mit dem der bronzene Greifer wieder aufgezoogen werden kann, aber er verliert die Fähigkeit Konstrukt einpflanzen, sollte ihn jemand wieder aufziehen. Trotzdem greift er wieder an, nur fällt er jetzt sofort wieder ab, sobald das Opfer bewußtlos ist. Das Opfer kann durch chirurgische Entfernung des "Ei"s gerettet werden, was einen Wurf auf Heilkunde gegen 30 erfordert und in jedem Fall 2W10 Schadenspunkte verursacht, das Doppelte bei einem Fehlschlag. Außerdem kann ein begrenzter Wunsch oder ein Zauber, der Konstrukte irgendwie schädigt, das Ei ohne Nachteile für den Wirt zerstören. Die Verzauberung, die das Opfer zum Verzehr von Metall nötigt, hat eine Zauberstufe von 15, und wenn diese gebrochen wird, ist das Ei inaktiv, solange das Opfer nicht aus irgendwelchen Gründen Metall zu sich nimmt.

Das Geschöpf, das aus dem Brustkorb eines Opfers herausbricht ist schlangenförmig mit kräftigen Laufbeinen, besitzt 5 TP, RK 22 (wie der bronzene Gesichtgreifer) und eine Bewegungsrate von 15m. Es greift nicht an und versucht immer zu fliehen. Wie genau es sich in ein größeres Konstrukt verwandelt, bleibt, genauso wie es zu unterschiedlichen Konstrukten kommt, unbekannt, aber es wird vermutet, das es größere Mengen an Metall dafür braucht und Art und Qualität, die verfügbar sind, auch dementsprechend für stärkere oder schwächere Konstrukte verantwortlich sind. Der SL kann ein der Gruppenstufe angemessenes Konstrukt auswählen, überlegen wieviel Metall zur Verfügung steht, oder auf folgender Tabelle würfeln:

W20	Konstrukt
1	Eisengolem (HG 13)
2-6	Eisenkobra (HG 2)
7-12	Mittelgroßer Belebter Gegenstand (HG 2)
13-15	Großer Belebter Gegenstand (HG 5)
16-17	Riesiger Belebter Gegenstand (HG 7)
18	Gigantischer Belebter Gegenstand (HG 9)
19	Kolossaler Belebter Gegenstand (HG 11)
20	Nochmal würfeln, aber Ergebnis mit der Schablone [Riesenhafte Kreatur] versehen (HG +1). Ergebnisse von 20 ignorieren

alle Belebten Gegenstände sind aus Metall (Kosten=2 KP). der Rest kann vom SL nach gusto verteilt werden.

# Floh, Riesen-

„Da sitzt was auf deiner Schulter. Es sieht irgendwie aus wie ein Krebs. Wie Putzig!“ „AHHHH, mach es ab, mach es ab!!!!“

## Riesenfloh HG 1/2

### EP 200

N Sehr kleine Magische Bestie

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

### VERTEIDIGUNG

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

**TP** 5 (1W10)

**REF** +6, **WIL** +1, **ZÄH** +2

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 3m, Springen(s.u.)

**Nahkampf** Berührung +7 (Anhaften)

**Angriffsfläche** 0,75m; **Reichweite** 0

**Besondere Angriffe** Blutsaugen, Springen

### SPIELWERTE

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

**GAB** +1; **KMB** +3 (+11 für Ringkampf wenn angehaftet); **KMV** 9 (17 gegen zu Fall bringen)

**Talente** Waffenfinesse

**Fertigkeiten** Akrobatik +8, Heimlichkeit + 16

**Besondere Fähigkeiten** Krankheitsüberträger

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Gemäßigte und Warme Wälder und Ebenen

**Organisation** Einzelgänger oder Kolonie (2-12)

**Schätze** -

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

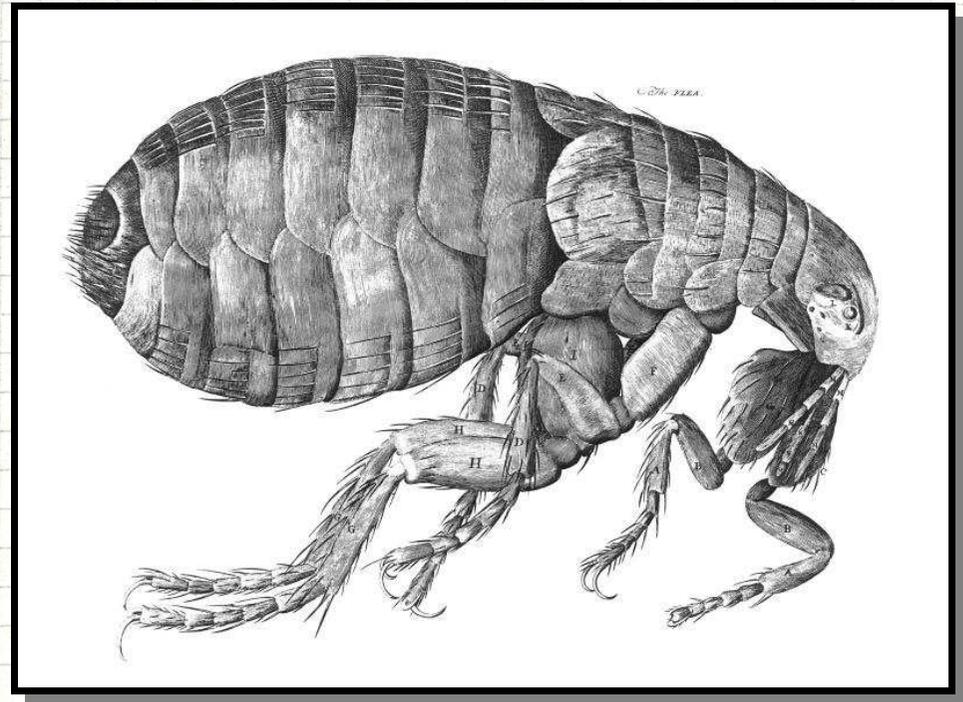
**Anhaften (AF):** Wenn ein Riesenfloh mit seinem Berührungsangriff trifft, halten ihn seine mit kleinen Widerhaken versehenen Beinchen an seinem Ziel fest. Ein anhaftender Riesenfloh ist effektiv im Ringkampf mit seinem Ziel. Der Floh verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK und hat eine RK von 12, aber hält sich hartnäckig fest und sticht mit seinem Saugrüssel zu. Ein Floh hat einen +8 Volksbonus auf alle Versuche den Ringkampf aufrechtzuerhalten, solange er angehaftet ist. Ein angehafteter Riesenfloh kann mit einer Waffe angegriffen werden oder mit einem Ringkampfwurf – wenn dem Ziel ein Ringkampfwurf gegen den Floh gelingt, wird der Floh entfernt und der Ringkampf ist aufgehoben.

**Blutsaugen (AF)** Ein Riesenfloh saugt Blut wenn er am Ende einer Runde immer noch an einem Gegner anhaftet, und verursacht so 1 Punkt Konstitutionsschaden. Sobald ein Riesenfloh 4 Punkte Konstitutionsschaden

erzeugt hat, gilt er als gesättigt und wird sich zurückziehen, um das Mahl zu verdauen. Wenn das Opfer stirbt, bevor er gesättigt ist, sucht er sich ein neues Ziel.

**Krankheitsüberträger(AF)** Jedes Wesen, das von der Blutsaugen Fähigkeit des Riesenfloh betroffen ist, wird zu 10% mit den Erregern von Schmutztyphus, Trüber Sieche oder einer anderen Krankheit (GRW 558) in Kontakt kommen. Sobald diese Probe gemacht wurde kann dieses Opfer nicht mehr durch diesen speziellen Riesenfloh angesteckt werden. Angriffe anderer Riesenflöhe werden normal ausgewürfelt und können zu Mehrfacherkrankungen führen.

**Springen (AF)** Ein Riesenfloh kann als Bewegungsaktion aus dem Stand bis zu 18m weit und 9m hoch Springen, ohne einen Fertigkeitwurf durchführen zu müssen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Akrobatik erhöhen sie diese Reichweiten um den bei der Fertigkeit unter Springen angegebenen Wert.



Der Riesenfloh, eine umgespritzte Blutmücke...

# Gargylenechse

*Plötzlich taucht ein kleiner Krokodilskopf hinter dem Ork auf und spuckt ihm irgendetwas in den Rücken. Er geht schreiend und rauchend zu Boden, während Säure ihm den Rücken zerfrißt. „Was zum Teufel war das?“ ruft Tripay, aber das Wesen ist bereits wieder verschwunden.*

## Gargylenechse HG 1

### EP 400

N Sehr kleine Magische Bestie

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

### VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +2 Größe, +4 Natürlich)

TP 7 (1W10+2)

REF +4, WIL +0, ZÄH +4

SR 5/Magie

### ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m Klettern 6m

Nahkampf Biß +5 (1W2-1)

Fernkampf Säurespucke +5 (1W6 Säureschaden)

Angriffsfläche 75cm; Reichweite 0m

### SPIELWERTE

ST 8, GE 14, KO 14, IN 2, WE 10, CH 10

GAB +1; KMB -2; KMV 10

Talente Waffenfinesse (Biß)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10 (+18 in felsigen Gebieten), Wahrnehmung +1 Volksmodifikatoren

Heimlichkeit +8 in felsigen Gebieten

### LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Warme Berge, Ruinen und Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Rudel (2-8)

Schätze -

Gargylenechsen sind, ähnlich wie ihre Namensgeber, Wesen, deren Vorfahren von der elementaren Ebene der Erde stammen. Sie ziehen Gebiete mit bloßliegendem Fels vor – seien es Ruinen, natürliche Felsformationen oder unterirdische Tunnel. In besonderen Verruf hat diese heimlichen Geschöpfe ihre Angewohnheit gebracht, Eindringlingen vorsichtig und versteckt zu verfolgen, und erst dann anzugreifen wenn sich ein einzelnes Wesen von der Gruppe entfernt oder ein Kampf mit

einer dritten Partei ausbricht. Aus dem gleichen Grund wurden sie aber schon als Retter in höchster Not gepriesen – wenn nämlich die Gegner unbemerkt von diesen Wesen verfolgt wurden... Sie fliehen, sobald es Tote gegeben hat, egal auf welcher Seite, und kehren später zurück um sich an den Überresten gütlich zu tun. Nur wenn keine Überreste gefunden werden, nehmen sie erneut die Verfolgung auf. Sie haben auch keine hohe Moral wenn sie entdeckt und zuerst angegriffen werden und tendieren dazu, solche Wesen fortan zu meiden. Das kann sich aber von Gruppe zu Gruppe unterscheiden. Gargylen halten diese Wesen manchmal als Haustiere, und noch seltener als abgerichtete Wächter.

# Hirnegel aus den Ruinen

Inspiziert von Clark Ashton Smiths „The Vaults of Abomini“

## Hirnegel aus den Ruinen HG 3

EP 800

CB kleiner Untoter

INI +4; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung +2

---

### VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Größe, +4 GE, +4 Natürlich)

TP 6 (1W8+2)

REF +4, WIL +3, ZÄH +2

Immunitäten Untot

Schwächen Machtlos im Sonnenlicht

---

### ANGRIFF

Bewegungsrage Fliegen 9m

Nahkampf Biß +4 (1W4-1 + Ergreifen + Beherrschung + Hirnfrab)

Besondere Angriffe Hirnfrab (2W6)

---

### SPIELWERTE

ST 8, GE 19, KO -, IN 8, WE 12, CH 14

GAB +0; KMB -1(+9 auf Ergreifen); KMV 16

Talente Waffenfinesse (Biß)

Fertigkeiten Fliegen +5, Heimlichkeit + 9, Wahrnehmung +2

Sprachen Telepathie (s.u.)

---

### LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Meute (4-16) oder Horde (11-110)

Schätze Standard

---

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Beherrschung (ÜF):** Sobald der Hirnegel ein humanoides Wesen (oder monströses Humanoid) von höchstens großer Größe ergriffen hat, muß diesem ein Willenswurf gegen SG 12 gelingen oder er steht unter absoluter Kontrolle des Hirnegels, die dem Zauber „Beherrschung“ ähnelt. Die Kontrolle kann nur von außen durch Beendigung des Kontaktes des Hirnegels mit seinem Opfer gebrochen werden. Die Kontrolle wird auch weiterhin ausgeübt, sollte das Opfer durch Hirnfrab sterben (s.u.) und endet erst, wenn der Körper nach 2W6 Tagen zu sehr verrottet ist, oder der Hirnegel freiwillig den Körper verläßt. Der Willenswurf-SG basiert auf Charisma.

**Einflüsterung (ÜF):** Ein Mal pro Tag kann ein Hirnegel jedem Wesen, das für mindestens eine Runde von irgendeinem (ihm selbst eingeschlossen) Hirnegel ergriffen war, telepathisch kontaktieren und ihm eine Einflüsterung eingeben, solange sich dieses Wesen nicht weiter als 9m entfernt aufhält (Willenswurf gegen SG

12 um ihr zu widerstehen). Diese Einflüsterung tritt aber erst nach 24 Stunden in Kraft. Der Willenswurf-SG basiert auf Charisma.

**Hirnfrab (AF):** Jede Runde, die der Hirnegel ein Opfer ergriffen hat, erleidet dieses automatisch 2W6 Schaden.

Hirnegel sind eine untote Lebensform, so widersprüchlich das auch ist. Sie beziehen ihre Kraft aus dem Tod ihrer Opfer und nutzen diese gleichzeitig als die Gliedmaßen, die ihre kleinen, wurm-ähnlichen Körper ihnen nicht bieten. Sie schlagen bevorzugt aus dem Hinterhalt zu und kümmern sich normalerweise nur um ihre eigenen, fremdartigen Ziele. Sie verteidigen sich nur bei Angriffen auf sie selbst, aber ignorieren Angriffe gegen „ihren“ Körper... Sie sind aber intelligent genug um Gefahren für ihr Heim oder ihre Umgebung erkennen zu können und entsprechend zu handeln. Äußerst selten kommt es vor, das Hirnegel mit den Dienern böser Götter des Untod und des Zerfalls verbunden sind und Unterschiede bei ihren Opfern machen.

# Hungriger Gast

*Inspiziert vom Ikea-Katalog*

**Hungriger Gast HG 2**

**EP 600**

CB kleiner Untoter

**INI +4; Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

---

---

## VERTEIDIGUNG

**RK 18**, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Größe, +4 GE, +4 Ablenkung, +1 Ausweichen)

**TP 19** (3W8+6)

**REF +5, WIL +4, ZÄH +3**

**Immunitäten** Untot

**Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

---

---

## ANGRIFF

**Bewegungsrate** Fliegen 12m (Gut)

**Nahkampf** Körperlose Berührung +5 (Heißhunger)

---

---

## SPIELWERTE

**ST -**, **GE 18**, **KO -**, **IN 6**, **WE 12**, **CH 15**

**GAB +2; KMB +3; KMV 18**

**Talente** Ausweichen, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)

**Fertigkeiten** Fliegen +15, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +8 **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 in düsterem Licht, -4 in hellem Licht

---

---

## LEBENSWEISE

**Umgebung** Jede

**Organisation** Einzelgänger, Paar, Bande (3-6) oder Schwarm (7-12)

**Schätze** Standard

---

---

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Heißhunger (ÜF):** Die Berührung eines hungrigen Gastes verursacht in jedem lebendigen Wesen, das einen Willenswurf gegen SG 13 nicht schafft, Heißhunger. Es beginnt mit Begeisterung, Essen in sich hineinzustopfen, solange welches vorhanden ist (Pro Runde eine halbe Tagesration) oder bis 2W6 Runden vergangen sind. Ein Opfer das kein Essen aufzutreiben vermag, verzehrt sich selbst und verliert jede Runde ohne Nahrung einen Punkt Konstitution – Wesen, deren Konstitution so unter 1, fällt sterben sofort und stehen beim nächsten Vollmond als hungriger Gast wieder auf. Sobald die Verzauberung durch einen Hungrigen Gast abklingt, muß dem Opfer ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen, oder es leidet für 1W6 Runden an Übelkeit.

Hungrige Gäste sind die ruhelosen Seelen von Vielfraßen die an Hühnerknochen erstickt oder Säufern, die sich zu Tode getrunken haben. Sie suchen oft große Volksfeste auf und versuchen so viele Opfer wie möglich zu finden. Manchmal lauern sie auch in gut frequentierten Gastwirtschaften, und es gibt Gerüchte über Wirte, die ihre Anwesenheit bewusst tolerieren...

# Korallenhai

*Aus der Öffnung im Riff greifen mit gelben Giftdrüsen versehene Tentakel – und zwischen ihnen erscheint das Maul eines Hais und schnappt nach euch!*

## Korallenhai HG 4

### EP 1200

N Große Aberration

INI +2; **Sinne** Blindespür 9m, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +4

---

### VERTEIDIGUNG

**RK** 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19 (-1 Größe, +1 GE, +10 Natürlich)

**TP** 37 (6W8+10)

**REF** +3, **WIL** +5, **ZÄH** +4

**Verteidigungsfähigkeiten** Wildheit

---

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** Schwimmen 3m

**Nahkampf** 5 Tentakel +7 (1W4+4 plus Gift plus Ergreifen), 1 Biß +5 (1W8+4)(1W4-1/\*3)

**Fernkampf** Kurzbogen +4 (1W3-1/\*3)

**Angriffsfläche** 3m; **Reichweite** 3m

**Besondere Angriffe** Würgen (Tentakel; 1W4 +4 plus Gift)

---

### SPIELWERTE

**ST** 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 1, **WE** 10, **CH** 1

**GAB** +4; **KMB** +8 (+12 für Ringkampf); **KMV** 18

**Talente** Mehrfachangriff

**Fertigkeiten** Heimlichkeit + 16, Schwimmen +8, Wahrnehmung +4

**Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8 in seiner Höhle

---

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Warmer Ozean

**Organisation** Einzelgänger oder Kolonie (2-6)

**Schätze** Standard

---

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Gift (AF):** Tentakel – Verwundung **Rettungswurf** Zähigkeit SG 15; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 ST **Heilung** 1 Rettungswurf

Der Korallenhai ist eine widernatürliche Kreation (Gerüchte sprechen von alten Wesen der unbekanntes Tiefen) die als Lauerjäger alles ergreifen was größer als die kleinsten Fische ist. Sie kommen allerdings nur selten aus ihren selbst erzeugten Wohnhöhlen aus Kalk, und wenn ihr überraschender Angriff fehlschlägt und sie niemanden ergreifen konnten, ziehen sie sich wieder zurück. Wenn man also weiß wo der Korallenhai lauert ist er ein einfach zu umgehendes Hindernis. Die natürliche Rüstung eines Korallenhais sinkt auf 2 außerhalb seiner Wohnhöhle. In das Kalkskelett ihrer Wohnhöhlen sind manchmal Schätze eingearbeitet, auch wenn der Hai selber keinerlei Verwendung für sie hat. Sie sind allerdings nur mit einer ST-Probe gegen SG 20 oder sehr viel Geduld zu befreien.

# Kümmerork

„Stirb, du langes Elend!“ *piepst der Ork, als er versucht Maya mit seinem langen Speer zu durchbohren...*

## Kümmerork HG 1/4

### EP 100

CB Sehr kleiner Humanoider (Ork)

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

---

### VERTEIDIGUNG

---

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

TP 3 (1W4+1)

REF +2, WIL +0, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

---

### ANGRIFF

---

Bewegungsrate 4,50m

Nahkampf Langspeer +5 (1W4-1/\*3)

Fernkampf Kurzbogen +4 (1W3-1/\*3)

Angriffsfläche 75cm; Reichweite 1,50m (mit Langspeer)

---

### SPIELWERTE

---

ST 8, GE 14, KO 12, IN 8, WE 10, CH 6

GAB +0; KMB -3; KMV 9

Talente Waffenfokus (Langspeer)

Fertigkeiten Heimlichkeit + 10, Klettern +3, Reiten +2

Sprachen Orkisch

Besondere Eigenschaften Speerfinesse

---

### LEBENSWEISE

---

Umgebung Gemäßigte oder Warme Hügel, Berge und Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Bande (2-8), Trupp(11-30 + 1 Feldweibel der 2. Stufe + 1 Anführer der 3.-4. Stufe)

oder Stamm(40-200 + 150% an Zivilisten + 1 Feldweibel auf 15 Erwachsene + 1 Anführer auf 30 Erwachsene

+ 1 Häutöing der 5.-8.; jeweils 25% Chance das 2-12 Eber, 1-10 Wölfe und/oder 1-6 Schwarzbären als

Wachtiere anwesend sind)

Schätze NSC-Ausrüstung (Sehr kleiner Langspeer, sehr kleiner Kurzbogen, 10 sehr kleine Pfeile)

---

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

---

**Speerfinesse (AF)** Dank ihres lebenslangen Trainings und ihrem gedrungene Körperbau mit sehr langen Armen können Kümmerorks mit allen Speeren und speerähnlichen Waffen (die meisten Stangenwaffen fallen darunter) ihren GE-Modifikator anstatt ihres ST-Modifikators auf Angriffe im Nahkampf verwenden.

Kümmerorks sind eine Rasse von sehr kleinen Humanoiden, nah verwandt mit den normalen Orks stehen sie ihren größeren Verwandten aber in nichts nach: Sie sind ebenso wild, roh, grausam, arrogant und angriffslustig, obwohl die größten Exemplare nur eine Höhe von ca. 60 cm erreichen. Sie sind auch erstaunlich stark für ihr Größe, und ihren Reichweitennachteil wissen sie mit ihren Langspeeren (mit denen sie von "kleinauf" trainieren) zu umgehen. Dies erlaubt ihnen in enger Formation zu kämpfen, was sie gegen größere Gegner durchaus gefährlich macht, wenn sie in großer Anzahl angreifen. Und ihre angeborene Wildheit sie nicht dazu bringt ihre wirkungsvolle Taktik zu beenden und als Individuen anzugreifen.

# Lichtschemen

*Gleißendes Licht strahlt aus diesem durchscheinenden Wesen, als es verstört auf die Überreste des explodierten Kaninchens starrt... Jetzt schaut es in eure Richtung und ein Lächeln erscheint auf seinen hellen Zügen...*

## Lichtschemen HG 3

### EP 800

NG Mittelgroßer Externar

INI +8; Sinne Wahrnehmung +4

### VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, +3 Ablenkung)

TP 23 (3W10+6) **Schnelle Heilung** 5

REF +9, WIL +2, ZÄH +7

Immunitäten wie Externar, Zauber [Licht]

**Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos; **ZR:** 8

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** Fliegen 21m (Gut)

**Nahkampf** Berührung +7 (1W6 Positive energie + Überbordende Heilung)

**Besondere Fähigkeiten** Zauberähnliche Fähigkeiten

### SPIELWERTE

ST -, GE 18, KO 14, IN 3, WE 12, CH 16

GAB +2; KMB +6; KMV 19

**Talente** Angriff im Vorbeifliegen, Verbesserte Initiative

**Fertigkeiten** Fliegen +7, Wahrnehmung +4

**Sprachen** Celestisch

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Jedes bis auf Unterirdisch

**Organisation** Einzelgänger oder Gruppe (2-8)

**Schätze** -

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF):** Willentlich Licht Pro Tag 1\*/Tageslicht (SG:14) (ZS: 3) Der Rettungswurf basiert auf Weisheit

**Positive Energie (ÜF):** Die Berührung eines Lichtschemen heilt lebende Wesen und schadet Untoten, genauso wie Heilzauber.

**Überbordende Heilung (ÜF):** Sobald ein Charakter seine vollen Trefferpunkte erhalten hat, oder wenn er von

Anfang an unverletzt war, gewinnt er durch jede Berührung zusätzliche Lebensenergie, die nützlich sein kann, aber auch oft fatale Folgen haben kann. Das Ziel von überbordender Energie erhält für je 2 TP, die normalerweise geheilt werden würden, einen temporären Trefferpunkt (die sich im Gegensatz zu den normalen Regeln aufaddieren), aber ihm muß dabei ein Rettungswurf gegen SG 15 + Anzahl der temporären TP gelingen oder er zieht sich Lichtkrebs zu, selbst wenn er normalerweise sogar gegen magische Krankheiten immun ist. Der Rettungswurf basiert auf Konstitution. Sollten auf diese Weise die temporären TP jemals die tatsächlichen TP übersteigen, explodiert der Charakter sofort (Kein RW).

Die tanzenden Lichtschemen wollen nichts als das Gute für die bedauernswerten körperlichen Kreaturen ihrer Umgebung. Abenteurer können das Erscheinen dieser Wesen nutzen um ihre Wunden zu heilen, aber der Enthusiasmus der Lichtschemen birgt die Gefahr einer potentiell tödlichen Erkrankung. Bedauerlicherweise sind Lichtschemen zu dumm um die Folgen ihrer übertriebenen Fürsorge zu erkennen. Sie hören nicht auf, den Wesen in ihrer Umgebung durch ihre Nähe zu viel Lebensenergie zuzuführen, bis sie ernsthaft angegriffen werden. Dann ziehen sie sich möglichst schnell und verwirrt zurück. Bis zur nächsten Begegnung haben sie diese Vorfälle aber meist schon wieder vergessen. Sie verirren sich nur selten auf die materielle Ebene und heilen dort oft jedes Wesen, auf das sie treffen, oft bis sie es mit Lichtkrebs angesteckt haben.

(Anmerkung: Wenn ein Spielleiter einem arkanen Zauberer Heilungsfähigkeiten zugestehen möchte, könnte er Lichtschemen zu den möglichen Kreaturen auf der Liste des Zaubers Monster herbeizaubern IV addieren.)

# Myrmidon

*Die starren Insektenaugen eures Gegenübers verändern ihren Ausdruck nicht, als der offensichtliche Anführer der Gruppe sich vor euch aufbaut. „Ich bin Patrokles, Sohn des Thesias.“ sagt er dann mit einem leichten Klicken zwischen den Worten. „Wer seid Ihr und was habt Ihr in unserem von den Göttern gesegnetem Land zu suchen?“*

## Myrmidon HG 1/2

### EP 200

RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

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

### VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+6 Rüstung, +2 Schild, +2 GE)

TP 11 (1W10+1)

REF +2, WIL +1, ZÄH +3

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

### ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m (9m ohne Rüstung)

Nahkampf Speer +4 (1W8+2/\*3)

Fernkampf Wurfspieß +3 (1W6 +2)

Angriffsfläche 1,50m; Reichweite 1,50m

### SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 13, IN 9, WE 13, CH 6

GAB +1; KMB +3; KMV 15

Talente Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten Einschüchtern +0, Wahrnehmung +7 Volksmodifikatoren Einschüchtern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Myrmidonisch

### LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Gemäßigt oder Warm

Organisation Einzelgänger, Patrouille (3-6) oder Haufen (3-30)

Schätze NSC-Ausrüstung (Brustplatte, Großer Schild, Speer, 4 Wurfspeere, Sandalen, Öl, andere Schätze)

Myrmidonen sind muskulöse Menschen mit dem Kopf einer Ameise. Sie sind berühmt für ihre Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld und ihre Furchtlosigkeit.

Myrmidonen sprechen ihre eigene Sprache durch das Ausschütten von Pheromonen; sie können so zwar nur grundsätzliche Konzepte mitteilen (Gefahr, Angriff, Unsicherheit etc.) , aber sie können

sich damit laut-und bewegungslos unterhalten, und zwar mit den gleichen Beschränkungen und Vorteilen, die das Aufspüren eines unsichtbaren Gegners mittels Geruchssinn bestimmen (Windstärke und Richtung z.B.). Zwei nebeneinanderstehende Myrmidonen verstehen sich so aber außer in den schlimmsten Orkanen fast immer. Es ist für andere Menschen (und Halbmenschen) unmöglich diese Sprache zu erlernen, aber Troglodyten sollen dies können...

Gerüchte behaupten weiterhin, das Myrmidonen eine Königin besitzen, die all ihre Kinder gebiert, und alle anderen Frauen ihrer Rasse unfruchtbar sind. Halbmyrmidonen sind zu 95% ganz normale Menschen, die restlichen 5% besitzen irgendein insektenähnliches Merkmal am Kopf (Chitinpanzer, Facettenaugen, Fühler).

**Myrmidonen als Charaktere:** ST +2 WE +2 IT -2 CH -2, Volksboni von +2 auf Einschüchtern und Wahrnehmung; Geruchssinn, Immunität gegen Geistesbeeinflussende Effekte

# Niboro

*Dieses merkwürdige Wesen starrt euch aus vielen kleinen Knopfaugen seltsam neugierig an und kreischt markerschütternd. Über der nächsten Hügelkuppe erscheinen noch mehr dieser Wesen...*

## Niboro HG 1

### EP 400

CN Kleine Aberration (Chaos)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

### VERTEIDIGUNG

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

TP 13 (2W8+4)

REF +1, WIL +1, ZÄH +2

### ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +4 (1W6+2), 1 Stich -1 (1W3+1 plus Gift)

Angriffsfläche 1,50m; Reichweite 1,50m

### SPIELWERTE

ST 14, GE 13, KO 14, IN 4, WE 6, CH 10

GAB +1; KMB +3; KMV 14

Talente Ausweichen

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

### LEBENSWEISE

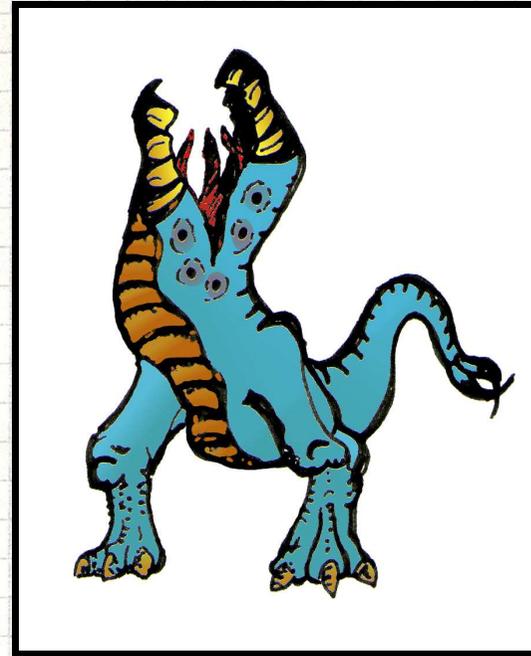
Umgebung Beliebige Gemäßigt oder Warm

Organisation Einzelgänger, Familie (2-8) oder Herde (5-30)

Schätze -, siehe Text

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Stich – Verletzung; RW Zäh SG 13; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt: 1W3 Weisheitschaden; Heilung 2 RW. Der RW SG ist Konstitutionsabhängig.



Ein Niboro ist ein merkwürdiges Herdentier, das sich normalerweise von Knollen und Wurzeln sowie kleineren Säugetieren ernährt. Sie sind aber chronisch unberechenbar und zwanghaft neugierig. Meistens kann man sie mit einem ungewöhnlichen Gegenstand oder einer schmackhaften Nahrung ablenken, aber wehe dem Reisenden der selber von diesen Wesen als das Ungewöhnlichste wahrgenommen wird. Früher oder später wird eines der Wesen versuchen ihn zu beißen, nur um herauszufinden ob er schmeckt. Im Kampf schwenken sie unkontrolliert ihre mit zwei Giftstacheln versehenen Schwänze über ihre Köpfe, aber weitaus gefährlicher ist ihr ungewöhnlich starker Schnabel, mit dem sie wesentlich gezielter zu hacken. Auch wenn diese Wesen als wandernde Herdentiere normalerweise keine Schätze bei sich tragen, kommt es doch vor, dass eines der Wesen einen

Gegenstand bei sich trägt, den es für merkwürdig genug hält. Sobald es sich an ihn gewöhnt hat, läßt es ihn jedoch wieder fallen.

Die meisten Gelehrte gehen davon aus, dass die Vorfahren der Niboro aus einer Chaotischen Ebene auf diese Welt gelangten, einige andere postulieren, dass sie Manifestationen des schöpferischen Urchaos sind. Manche Nomadenstämme nutzen die Neugier der Wesen um sie einzufangen und aus ihrem Gift eine potente Droge herzustellen.

**Varianten:** Niboro hören nicht auf zu wachsen, so dass einzelne Exemplare ziemlich groß werden können. Jede Herde hat zu 5 % ein Mitglied, auf das 1W3 mal die Schablone Riesenhafte Kreatur angewandt wird.

# Plinius' Basilisk

„Ach, es ist nur eine kleine Schlange... Heh, warum ist Maya umgefallen?“

## Plinius' Basilisk HG 4

### EP 1200

N Sehr kleine Magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmerlicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

Aura Giftwolke (Reichweite 3m, SG 20); Säurewolke (Reichweite 3m, 1W6 Säureschaden)

### VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 16 (+4 GE, +2 Größe, +4 natürlich)

TP 21 (2W10+10)

REF +7, WIL +2, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Immun gegen Gift Verwundbarkeit Wiesel

### ANGRIFF

Bewegungsrate 3m

Nahkampf Biss +6 (1W2-2 plus Gift)

Angriffsfläche 75cm; Reichweite 0

Besondere Angriffe Giftwolke, Todesblick

### SPIELWERTE

ST 6, GE 18, KO 20, IN 1, WE 10, CH 11

GAB +2; KMB +2; KMV 12

Talente Waffenfinesse (Biß)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

### LEBENSWEISE

Umgebung Warme Einöden und Wüsten

Organisation Einzelgänger

Schätze -

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Todesblick (ÜF):** Dieser Blickangriff tötet einen Gegner innerhalb von 9m sofort. Zähigkeitswurf gegen SG (16) verhindert. Der Zähigkeitswurf basiert auf Konstitution.

**Gift (AF):** Biss-Verletzung ODER Aura-Berührung; RW ZÄH SG 20; **Frequenz** 6 Runden lang 1/Runde;

**Effekt** 1W4 KO; **Heilung** 2 Rettungswürfe; Der Zähigkeitswurf basiert auf Konstitution mit einem +4 Volksbonus.

**Säurewolke (AF):** 1W6 Säureschaden; Zäh RW gegen 20 halbiert. Der Zähigkeitswurf basiert auf Konstitution mit einem +4 Volksbonus.

**Wieselverwundbarkeit (AF):** Wiesel und ihre Verwandten (Marder, Dachse, Vielfrasse) sind aus unbekanntem

Grund völlig immun gegen das Gift, die Säure und den Blick des Basilisken und der Basilisk reagiert allergisch auf Wiesel. Wird ein Basilisk von solch einem Tier gebissen, muß ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen oder er stirbt sofort. Man kann mit Wieselspeichel so sogar Waffen vergiften, der SG sinkt aber auf 12. Ein spezieller Trank aus Wieselextrakt (Handwerk Alchemie SG 22, Kosten 50 GM) gibt +4 auf alle Rettungswürfe gegen die Außergewöhnlichen und Übernatürlichen Fähigkeiten des Basilisken.



Plinius der Ältere, Naturgeschichte 8. Buch Kapitel 32 ff :

“[bezieht sich auf das Katoblepas] ... denn alle, welche seine Augen sehen, sterben auf der Stelle.

33:

*Dieselbe Kraft wohnt dem Basilisk bei. Diese Schlange, welche die cyrenaische Provinz hervorbringt, ist nicht größer als 12 Finger (9 Zoll) und hat einen weißen Flecke auf dem Kopfe, wodurch sie, gleichsam wie mit einem Diadem, geschmückt wird. Durch ihr Zischen verscheucht sie alle übrigen Schlangen und schiebt nicht, wie diese, durch vielfache*

*Windungen ihren Körper fort, sondern geht, zur Hälfte aufgerichtet, gestreckt einher. Sie verdirbt die Gesträuche nicht nur durch ihre Berührung, sondern schon durch ihren Hauch, versengt die Kräuter und zersprengt Steine. Eine solche Stärke hat das Gift. [...] Und dieses gewaltige Ungethüm (denn häufig wünschten es Könige, todt zu sehen) wird durch die Ausdünstung der Wiesel umgebracht; so sorgfältig bemüht sich die Natur, nichts ohne Gegenkraft zu lassen.“*  
Übersetzung von Dr. PH. H. Külb, erschienen Stuttgart 1840, im Verlag der J.B. Weßler'schen Buchhandlung, als Digitalisat bei Google

Plinius' Basilisk geht jedem Kampf mit Wesen, die größer sind, als er selbst, aus dem Weg und verteidigt sich nur in den seltenen Fällen, in denen er angegriffen wird. Wenn dem Basilisk aber der Kampf aufgezwungen wird, benutzt er fast ausschließlich seinen Blickangriff um den scheinbar aggressivsten Gegner zuerst zu töten. Plinius' Basilisk versucht immer zu fliehen, aber wenn er nicht in eine Höhle oder einen anderen Unterschlupf fliehen kann, versucht er seine Haut so teuer wie möglich zu verkaufen.

Die Anwesenheit eines solchen Wesens verwandelt jeden Landstrich auf kurz oder lang in einen unnatürlich leblose Wüste.

# Spulwurm, Riesen-

*Dieser riesige, bleich Wurm scheint sich vom umgebenden Fleisch zu ernähren. Von seinen drei klaffenden Kiefern tropft eine betäubend riechende, weiße Flüssigkeit.*

## Riesenspulwurm HG 2

### EP 600

N Großes Ungeziefer

INI +2; Sinne Blindsight 9 m; Wahrnehmung +0

---

### VERTEIDIGUNG

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

TP 25 (3W8+12)

REF +2, WIL +0, ZÄH +7

---

### ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biß +3 (1W6+3 plus Gift)

Angriffsfläche 3m; Reichweite 1,50m

---

### SPIELWERTE

ST 14, GE 15, KO 18, IN -, WE 10, CH 10

GAB +2; KMB +5; KMV 17 (Immun gegen zu Fall bringen)

---

### LEBENSWEISE

Umgebung Eingeweide von Kolossal und größeren Wesen

Organisation Einzelgänger oder Ansammlung (2-12)

Schätze -

---

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss- Verletzung; Rettungswurf Zäh (SG 15); Frequenz 6 Runden lang 1/Runde Effekt: Lähmung für 1 Runde; Heilung 2 Rettungswürfe

Riesenspulwürmer leben in den Eingeweiden von gewaltigen Kreaturen. Ihr Biß, der den Wirtswesen durch die anästhesierende Wirkung keine Schmerzen verursacht, zwingt kleinere Kreaturen in die Knie.

# Stachelspritzer

*Die seesternartige Kreatur kommt aus dem nichts und stößt dich zurück in die Grube. Gleichzeitig kommt von irgendwoher ein Säurestrahl und trifft Salome an der Schulter. Es zischt!*

## Stachelspritzer HG 1

### EP 400

N Mittelgroße Aberration (Amphibisch)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

## VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 natürlich) (10 im Liegen)

TP 19 (3W8+6)

REF +2, WIL +4, ZÄH +3

## ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m Klettern 3m

Nahkampf Stachel +4 (1W4+2)

Fernkampf Säurestrahl +4 (Berührung) (1W6 Säureschaden)

Angriffsfläche 1,50m; Reichweite 1,50m

## SPIELWERTE

ST 15, GE 13, KO 15, IN 4, WE 12, CH 10

GAB +2; KMB +4 (+6 auf Ansturm); KMV 15 (23 gegen zu Fall bringen)

Talente Verbesserter Ansturm(B), Verstoßenheit, Waffenfokus (Säurestrahl)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +3, Heimlichkeit +7, Klettern +10, Schwimmen +2, Wahrnehmung +6

Volksmodifikator Klettern +8

## LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigt und Warm Unterirdisch, Sümpfe und Wälder

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)

Schätze Zufällig

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Stachelverteidigung (AF)** Jede Kreatur, die einen Stachelspritzer mit einer natürlichen Waffe oder einem waffenlosen Angriff im Nahkampf angreift, erleidet durch dessen Stacheln 1W4 Punkte Stichschaden. Ein liegender Stachelspritzer verliert diese Fähigkeit.

**Säurestrahl (AF)** Der Stachelspritzer kann einmal pro drei Runden einen Fernkampfberührungsangriff machen, der bei einem gelungenem Treffer 1W6 Punkte Säureschaden verursacht. Die GRW dieses Angriffs beträgt 3m.



Stachelspritzer sind entfernte Verwandte des Tropfsteinmonsters und des Dunkelmantels. Sie haben einen mit scharfen Stacheln übersäten Körper, der an einen Seestern erinnert (aber nur mit 4 Füßen) und einem länglichen, röhrenförmigen Auswuchs in der Mitte. Aus diesem können sie ihren hochätzenden Magensaft verschießen. Ihre Unterseite ist allerdings weich und ungepanzert, ein niedergeworfener Stachelspritzer verliert seinen natürlichen Rüstungsbonus gegen Nahkampfangriffe und seine Stachelverteidigung. Auch wenn sie keinerlei sichtbaren Sinnesorgane haben, nutzen Stachelspritzer doch äußerst empfindliche Sensoren, die in ihrer gesamten Haut verteilt sind, um zu sehen, zu hören und zu fühlen. Obwohl sie rein anatomisch nicht in der Lage sind, Laute zu äußern, können sie manchmal ein paar Worte Finsterländisch oder Gemein verstehen (je nach Lebensraum). Obwohl sie Amphibisch sind, schwimmen sie nicht, sondern bewegen sich nur am Grund von Süß- oder Brackwassergewässern. Salzwasser scheinen sie zu meiden.

Stachelspritzer ziehen es vor, überraschend anzugreifen, wobei sie etwas mehr als rein tierhafte Intelligenz zeigen. So ziehen sie hochgelegene Standorte vor, die ihre Gegner nicht ohne weiteres erreichen können. Im Nahkampf rammen sie ihre Gegner mit einer ihrer Gliedmaßen, und nutzen so ihre natürliche Panzerung offensiv. Sie versuchen Gegner auch gerne von Klippen oder in Fallen zu schubsen.

Obwohl sie intelligenter als Tiere zu sein scheinen, haben Stachelspritzer doch keine eigene Kultur im eigentlichen Sinne. Sie arbeiten deswegen auch so gut wie nie mit anderen Wesen zusammen.

# Truhlblin

*Dieser außergewöhnlich große Hobgoblin hat eine knotige Haut und ein einschüchterndes Gebiß, von dem schwarzer Sabber tropft.*

## Thrilblin HG 2

### EP 600

NB Mittelgroßer Monströser Humanoider (Goblinoid)

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

### VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+3 Rüstung, +1 Schild, +2 GE, +1 Natürlich)

TP 19 (3W10+3) **Regeneration** 1 (Feuer oder Säure)

REF +5 WIL +4, ZAH +2

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9m

**Nahkampf** Langschwert +7 (1W8+3/19-20), 1 Biß +1 (1W6+1 plus Lähmung)

**Fernkampf** Langbogen +5 (1W8/\*3)

**Besondere Angriffe** Lähmung (1W4+1 Runden, Zäh SG 12, Elfen sind gegen diese Lähmung immun)

### SPIELWERTE

ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 7

GAB +1; KMB +3; KMV 15

**Talente** Einschüchternde Kraft, Waffenfokus (Langschwert)

**Fertigkeiten** Einschüchtern +7, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +7 **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2

**Sprachen** Gemeinsprache, Goblin

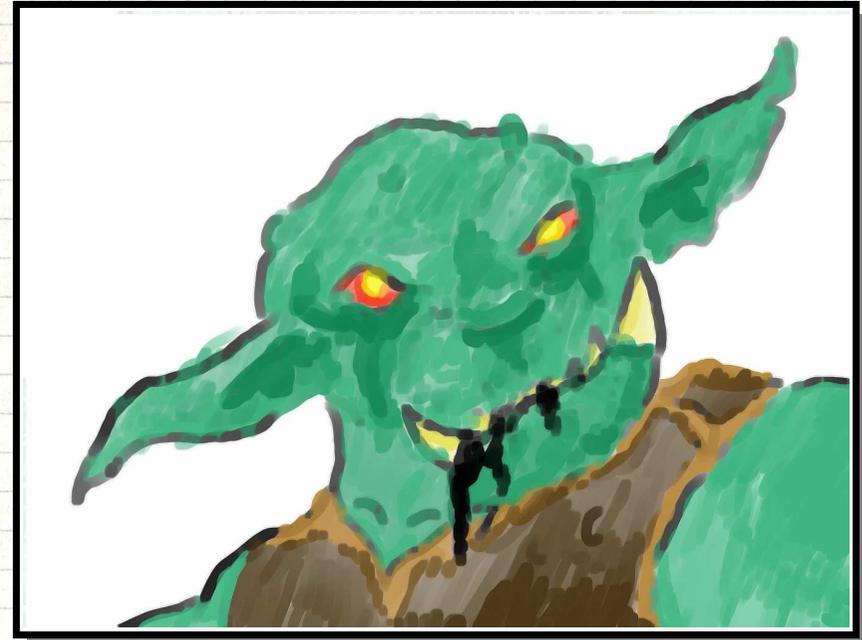
### LEBENSWEISE

**Umgebung** Gemäßigte Hügel

**Organisation** Einzelgänger, Bande (1-4 und 2-8 Hobgoblins), oder Kriegsbände (2-8 und 2-16 Hobgoblins); außerdem können 2-6 Thrilblin die Oger oder Trolle in einem Hobgoblinstamm ersetzen

**Schätze** NSC-Ausrüstung (Beschlagnahmte Lederrüstung, Leichter Stahlschild, Langschwert, Langbogen mit 20 Pfeilen, andere Schätze)

Thrilblin sind durch eine widerwärtige nekromantische Mischung aus Ghulen, Trollen und Hobgoblins entstanden. Sie leben für gewöhnlich mit Hobgoblins zusammen. Thrilblin ziehen eine Guerillataktik vor, bei der sie immer wieder in Ruhe regenerieren können. Sie mögen keine ausgedehnten offenen Feldschlachten, was ihr Ansehen in Hobgoblinkreisen etwas herabsetzt. Den Thrilblin ist das meistens egal.



# Wespenschlick

*Es sieht aus wie das Gestell einer großen Wespenmarionette, geschaffen von einem verrückten Puppenmacher in völliger Dunkelheit. Und es schaut euch böse an, während glibberige Tentakel aus seinem Inneren nach draußen greifen....*

## Wespenschlick HG 5

### EP 1600

CB Große Aberration

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

---

### VERTEIDIGUNG

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

**TP** 52 (5W8+30)

**REF** +1, **WIL** +4, **ZÄH** +7

**Verteidigungsfähigkeiten** wie Schlicke; **ZR** 15

---

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9m, **Fliegen** 15 m (Gut)

**Nahkampf** Stachel +7 (1W8+4+Gift), 1W4 Pseudopoden +6 (1W4+4 plus Lederwandlung)

**Angriffsfläche** 3m; **Reichweite** 1,50m

---

### SPIELWERTE

**ST** 18, **GE** 10, **KO** 22, **IN** 1, **WE** 10, **CH** 11

**GAB** +3; **KMB** +8; **KMV** 18

**Talente:** Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Waffenfokus (Stachel)

**Fertigkeiten** Fliegen +10, Wahrnehmung +4 **Volksmodifikator** Wahrnehmung +4

---

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Jede

**Organisation** Einzelgänger

**Schätze** -

---

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Gift (AF)** Stachel – Verletzung; RW Zäh SG 18; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt: 1W2

Geschicklichkeitsschaden; Heilung 1 RW. Der RW SG ist Konstitutionsabhängig.

**Lederwandlung (AF)** Trifft einer der Pseudopoden des Wespenschlicks einen Gegenstand aus Leder,

Pergament oder Haut, verwandelt sich dieser in eine knochenähnliche Substanz, die nach 1-4 Runden zu Staub zerfällt (aus Leder hergestellte Rüstungen erhöhen in der Zeit der knochigen Konsistenz sowohl Rüstungsbonus als auch Rüstungsmalus um 1). Dies wirkt nicht auf lebende Wesen, aber automatisch auf alle normalen

Gegenstände. Magische Gegenstände erhalten einen Zähigkeitswurf gegen 18.

Ein Wespenschlick sieht aus wie ein Wespenförmiges, künstlich hergestelltes Gestell aus Chitin, mit Flügeln, das mit unnatürlich symmetrischen blau-gelben, buckeligen Rauten versehen ist, zwischen denen Lücken den Blick auf das glibberige Innenleben des Wesens zeigen, das eher an einen Schlick als ein Insekt erinnert. Tatsächlich greift jede Runde eine zufällige Menge an Pseudopoden aus dem Inneren der "Wespe" um sich, die eine seltsame, alchemische Flüssigkeit absondern...

Der Chitinpanzer von Wespenschlickern ist normalerweise von diversen Schimmelpilzen überwuchert, und ab und zu wächst auch eine gefährlichere Version auf dem Rücken (5% Chance für Gelbschimmel)

# Schablonen

## Atavistische Kreatur (HG +1)

Atavistische Kreaturen zeigen Merkmale ihrer wilderen, primitiveren Vorfahren, die sie gefährlicher machen – und im Normalfall sich negativ auf die geistigen Fähigkeiten niederschlagen.

**Schnelle Regeln:** +2 auf alle Würfe, die auf ST basieren, -2 auf alle Würfe die auf IT, WE oder CH basieren, +2 auf die RK, Tiere erhalten die Besondere Eigenschaft: Kampfrausch

### Schöpfungsregeln:

**RK** erhöhe die natürliche RK um +2;

**Attributswerte:** +4 ST; -4 IT, WE und CH, sollte eine der geistigen Eigenschaften dadurch unter 1 fallen, so bleibt es bei 1, und die Kreatur erhält die Besondere Eigenschaft: Kampfrausch

## [Energie]affine Kreatur (HG +1)

Diese Schablone kann auf eine beliebige körperliche Kreatur gelegt werden, das nicht bereits einer Unterart einer beliebigen [Energie] zugehört. Es erhält die entsprechende Unterart.

Energieaura: Jedes Wesen innerhalb von 1,50m um die Kreatur erleidet bei einem mißlungenem RW gegen Zähigkeit ( $10 + 1/2 \text{ Stufe/TW des Wesens} + \text{KO-Modifikator des Wesens}$ ) jede Runde 1 Punkt Energieschaden des entsprechenden Typs.

Verteidigungsfähigkeiten: Immun gegen [Energie]

Nahkampfgriffe: Jeder Nahkampfgriff des Wesens mit einer Waffe ohne Reichweite und /oder jede natürliche Angriff verursacht 1W3 zusätzliche Punkte Schaden durch die entsprechende Energie.

Die Energieaura ist mit bloßem Auge (Wahrnehmung gegen 15) als leichter Nebel zu erkennen.

## Lichtkreatur (HG +1)

Kreaturen mit dieser Schablone sind besonders gesunde und eindrucksvolle Exemplare ihrer Gattung und erlangen einige Fähigkeiten, die aus ihrer Verbundenheit mit der Ebene der positiven Energie herrühren.

Schöpfungsregeln:

Verteidigungsfähigkeiten: Schnelle Heilung 1, SR wie in der Tabelle angegeben; ZR: wie in der Tabelle angegeben, Immun gegen Zauber [Licht];

Zauberähnliche Fähigkeiten: 1\*/Tag Tageslicht;

RK: Addiere einen Ablenkungsbonus von +2 auf die RK, oder erhöhe einen Vorhandenen um 2.

Attributswerte: +4 KO, +4 CH

Fähigkeiten einer Lichtkreatur:

TW	SR	ZR
1-4	1/-	10
5-10	3/-	15
11+	5/-	20

# Zusatzregeln:

## Zustandstabelle für zufällig getroffene Wesen

W12	Ergebnis
1-10	Normal, Gesund
11	Untertabelle 1: Leichte Nachteile
12	Untertabelle 2: Schwere Nachteile
W12	Untertabelle 1 Leichte Nachteile
1	Lahmt leicht. -1,50m Bewegungsrate
2	Geblendet.
3	Ist krank, hat einmal schon Attribute verloren durch zufällige Krankheit (aber mindestens Wert 1). U.U. ansteckend.
4	Hat Räude/Hautkrankheit/ausgefallene Schuppen o.ä.. Natürlicher Rüstungsbonus verringert sich um 1. Wesen ohne Natürlichen Rüstungsbonus verlieren 2 Punkte Charisma (Minimum 1).
5	Erschöpft.
6-8	Exemplar hat frische, leichte Wunden und 11-20% weniger TP als ausgewürfelt.
9	Exemplar hat frische, mittlere bis leichte Wunden und 21-40% weniger TP als ausgewürfelt.
10	Exemplar hat mittlere Wunden und 41-60% weniger TP als ausgewürfelt.
11	Betrunken/Unter Drogeneinfluß: Ein zufälliges Attribut steigt um 2, ein zufälliges sinkt um 4 (Minimum 1). Verhält sich allgemein merkwürdig.

12	Zweimal Würfeln, Ergebnisse von 12 ignorieren.
W12	Untertabelle 2 Schwere Nachteile
1	Ist schwer krank, hat zwei- oder dreimal schon Attribute verloren durch zufällige Krankheit (aber mindestens Wert 1). U.U. ansteckend.
2	Eine Gliedmaße fehlt oder ist verkrüppelt (oder mehrere, bei Wesen mit vielen Beinen, z.B.) zur Fortbewegung. -3/4 Bewegung bei Vier- oder Mehrbeinern, -1/2 bei Zweibeinern, oder verliert sekundäre Bewegung ganz (v.a. bei Fliegenden Wesen)
3	Blind.
4	Entkräftet.
5	Exemplar hat frische, schwere Wunden und nur 11-20% der ausgewürfelten TP.
6	Exemplar hat frische, mittlere bis schwere Wunden und nur 21-40% der ausgewürfelten TP.
7	Exemplar hat frische, sehr schwere Wunden und nur 1-10% der ausgewürfelten TP. Bei 1% gilt es als Wankend mit 0 TP.
8	Kränkeln.
9	In Panik.
10	Zwergwüchsig. Ist erwachsen, hat aber die [junge Kreatur] Schablone, nur ohne den Geschicklichkeitsbonus.
11	Verliert einen natürlichen Angriff. Ein Wesen ohne natürlichen Angriff hat nur einen Arm. Ein Wesen mit nur einem natürlichen Angriff erhält stattdessen einen Schlagangriff (Schaden 1-2 bei mittelgroßen Wesen)
12	Zweimal Würfeln, Ergebnisse von 12 ignorieren.

## Die Ebene des Lichts

Die Ebene des Lichts ist ein Ort der strahlenden Farben, der unbändigen Lebensenergie und der Überfülle. Alles, von geringstem Stein bis zu den höchstentwickelten Lebensformen, strahlt in überirdischem Glanz, und das Leben an sich bricht sich schnell und ungezügelt Bahn, solange es die Umstände auch nur im geringsten erlauben. Was auf den ersten Blick für einen Bewohner der materiellen Ebene wie ein wahr gewordener Traum vom Paradies erscheint, hat aber seine ganz eigenen Gefahren, die denen der düsteren Spiegelebene der Schatten in nichts nachstehen.

### Eigenschaften der Ebene des Lichts

- Gemäßigt Neutrale Gesinnung
- Einige Orte auf der Ebene haben stattdessen eine gemäßigte Positive Gesinnung, mit allen Auswirkungen.
- Verstärkte Magie: Alle Zauber der Kategorie Licht sowie der Unterschule (Heilung) sind verstärkt auf der Ebene des Lichts.
- Verminderte Magie: Alle Zauber der Kategorie Schatten sowie der Schule Nekromantie sind eingeschränkt auf der Ebene des Lichts. Generell werden die Zauberdauer solcher Zauber halbiert.

Außerdem besitzt die Ebene die Eigenschaft, den Metabolismus von lebenden Kreaturen zu beschleunigen – solche Kreaturen benötigen die doppelte Menge Nahrung und altern auch doppelt so schnell, solange sie sich auf der Ebene aufhalten. Jede komplette Woche, die eine lebende Kreatur sich auf der Ebene befindet, muß ihr außerdem ein Zähigkeitswurf gelingen, oder sie zieht sich Lichtkrebs zu:

### Lichtkrebs

**Art** Krankheit, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 15

**Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag

**Effekt** 1W2 KO-Entzug; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe, Speziell\*

(\*Da diese Krankheit durch das unkontrollierte Wachstum von Körperzellen, die nicht wachsen sollten, ausgelöst wird, kann ein Zauber oder Effekt mit negativer Energie einen Rettungswurf ersetzen)

Desweiteren muß eine nicht einheimische Kreatur, die sehen kann und keinen besonderen Schutz für ihre Augen hat, pro Stunde auf der Ebene einen Zähigkeitswurf gegen 12 machen oder sie erleidet „Schneeblindheit“ (Der Effekt ist der gleiche, wird aber nicht durch gleißendes Licht auf weißem Eis und Schnee verursacht, sondern durch die allen Gegenständen und Wesen der Ebene inwohnende Strahlkraft). Schneeblindheit verleiht der Kreatur die Zustände Geblendet und Kränkelnd. Sie vergeht von selbst, sobald mindestens 1 Stunde im Dunkeln verbracht werden, oder bei Anwendung von *Blindheit heilen*. Da wirklich alle Gegenstände auf der Ebene des Lichts aber

aus sich heraus strahlen gibt es faktisch kaum dunkle Stellen dort. Das Verbinden der Augen mit Material, das nicht aus der Ebene stammt, hilft.

Außerdem gibt es einige „Dunkelräume“ in besiedelten Gebieten mit vielen außerweltlichen Reisenden, aber da das Material in regelmäßigen Abständen erneuert werden muß, weil es nach circa 2 Monaten anfängt zu strahlen, ist der Zutritt meist sehr reglementiert und/oder sehr kostspielig.

### Begegnungstabelle für die Ebene des Lichts

W12 +W8	Begegnung
2	1-6 Baumhirten mit der Schablone Lichtkreatur
3	1-4 Trolle mit der Schablone Lichtkreatur
4	1 Moderner Schlurfer
5	1-2 Dryaden
6	1 Riesenfliegenfalle
7	1 Rotschimmel + 2-12 Pflanzenpygmäen
8	1-4 Leuchtende Archonten
9	1 Möderranke
10	NSC-Gruppe
11	1-8 Lichtschemen
12	1-12 Auerochsen mit der Schablone Lichtkreatur
13	1-12 Pixies
14	1-10 Pegasi mit der Schablone Lichtkreatur
15	1-6 Schreckensaffen mit der Schablone Lichtkreatur
16	Dinosaurier (Untertabelle oder nach Wahl)
17	1-8 Lauerer im Licht (MHB II)
18	1 Basidironde
19	1-2 Couatl
20	1 Engel, Solar

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document (C) 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on Material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG, (C) 2009 Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams.

Deutsche Ausgabe (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Dieses Dokument (C) 2012 Christian Sturke aka Rorschachhamster.

## END OF LICENSE

-

Alle Illustrationen © 2010- 2012 Christian Sturke aka Rorschachhamster, mit Ausnahme des Flohs auf Seite 4, dieser ist im Original von Robert Hooke, zu finden auf [commons.wikimedia.org/wiki/File:HookeFlea01.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HookeFlea01.jpg) und ist gemeinfrei.