



### **Krabbenmenschen**

Krabbenmenschen sind zweibeinige, humanoide Krebswesen mit Scheren als Hände. Sie sind in der Lage sowohl als Land, als auch Unterwasser zu bestehen, ziehen aber generell eine aquatische Lebensweise vor. Sie leben in halbnomadischen Stämmen oder seltener in zivilisierteren Gemeinschaften bis hin zu entwickelten Königreichen. Die meisten Krabbenmenschen leben an der Meeresküste oder in den Tiefen der Ozeane, wenige in Süßwassersümpfen und Flüssen und einige sogar ständig an Land (wobei sie Zugang zu einer ständigen Wasserquelle brauchen). Die Mythologie der Krabbenmenschen auf Elysion erzählt von dem Betrug des Gähnenden Schlunds der Leere zwischen den Sternen an der Urschlange, dem ersten Lebewesen, deren Blut und Körperteile ins Wasser fielen und alle Lebewesen erschufen - wobei die Schuppen zu den harten Schalen der Krabbenmenschen wurden. Das zerschmetterte Skelett der Urschlange ist heute noch als Milchstraße und Sterne am Himmel zu sehen. Fast die einzigen Gottheiten, die die Krabbenmenschen anbeten, sind die Urschlange und die Leere, beide als Eltern aller Lebewesen. Die meisten Krabbenmenschen sind aber nicht sehr religiös und sehen die Mythen bestenfalls als uralte Geschichten an.

Die Scherenhände der Krabbenmenschen sind zwar etwas geschickter, als man erwarten würde, mit Rillen und Ausbuchtungen, die das Greifen erleichtern, aber sie sind nicht sehr gut in jeglicher Form der Manipulation. Krabbenmenschen können einfache Waffen, wie Keulen, Streitkolben oder Speere benutzen, aber keine komplizierter zu führenden wie Schwerter, Äxte oder Bögen. Sie können mit ihren Scheren angreifen und haben so zwei Angriffe für jeweils 1W4 Schaden. Krabbenmenschen können weder Rüstung, Schilde, Handschuhe und Helme noch Ringe tragen, haben aber eine natürliche Rüstungsklasse von 4[15]. Sie erhalten aufgrund ihres Exoskeletts einen Bonus von +2 auf alle RW gegen Flächenzauber, wie Feuerball oder Eissturm sowie generell gegen Säure. Krabbenmenschen brauchen die doppelte Menge Trinkwasser wie Menschen und verdursten doppelt so schnell. Sie schwimmen eher durchschnittlich schnell mit BT 9 und besitzen die gleiche Bewegungsrate an Land. Krabbenmenschen sprechen ihre eigene Sprache, Aquan und Gemein.

Krabbenmenschspielercharaktere können nur als Kämpfer bis zur Maximalstufe 6 aufsteigen.

Diejenigen Krabbenmenschen, die keine Spielercharaktere sind, haben möglicherweise ganz andere Fähigkeiten und Begrenzungen als die eines auf Abenteuer ziehenden Krabbenmenschen.



## Lokatha

Lokatha sind Fischwesen, die Anstelle flossen Beine und Arme haben, mit Flossenhänden und Flossenfüßen. Sie können in fast jeder Meerestiefe existieren, benötigen aber Zeit um sich an Tiefen jenseits der 1000m zu gewöhnen, etwa 1 Stunde pro weiteren 100m (und umgekehrt beim Aufstieg) - lediglich die Tiefen der Gräben jenseits der 5000m sind ihnen verwehrt. Lokatha besitzen keinerlei offensichtliche Geschlechtsmerkmale, und nur Lokatha wissen, ob sie es mit einer Frau oder einem Mann zu tun haben. Auch wenn viele Lokatha als Nomaden leben, gibt es auch eine große Minderheit, die in festen Ansiedlungen lebt, die sich in Komplexität nicht vor menschlichen Zivilisationen scheuen müssen. Die meisten Lokatha verehren eine Pantheon aus fünf Göttern, deren Schöpfungsgeschichte folgendermaßen erzählt wird: "Zu Urzeiten trafen sich Luft und Wasser und wußten nicht, wie sie zusammenkommen konnten - doch dann erwebten sie die Wellen und aus dieser Vereinigung erschufen sie die fünf Kinder der Götter - erst die strenge Elsamosaurierin (RN/R), Dilzog, die Göttin der gerechten Macht und der Durchsetzung, die nie mehr frißt als sie muß, dann die beiden Geschwister Baculerit (m, N) und Ammonit (w, N), Mongol und Dahldullnoh, die Zwillingsgötter der Balance in allen Dingen, den Entdecker Hesperornis (RG/R), Bahldullmol, den Gott der Küste und der Güte gegenüber Fremden und zuletzt die vielköpfige und gefräßige Hydra (RB/C), Bloptar, Göttin der Gewalt zum Durchsetzen der eigenen Ziele und des Überfressens." Manche beten aber auch die Götter anderer Völker, oder sogar menschliche Meeresgötter wie Poseidon, an. Lokatha sind geschickte Handwerker und generell eher friedfertig eingestellt.

Die großen Augen der Lokatha erlauben ihnen, selbst in sehr schwachem Licht zu sehen, aber sie besitzen keine Infravision. Sie sind besonders empfindlich gegenüber grellem Licht, und erhalten einen Abzug von 2 auf RW gegen alle solchen Effekte. Lokatha können begrenzte Zeit an Land atmen und sind Salzwasserkreaturen, siehe unten. Sie besitzen durch ihre Schuppen einen -1[+1] Bonus auf die RK. Ihr Bewegungstempo beträgt 12 an Land und sie schwimmen ebenso schnell. Lokatha sprechen ihre eigene Sprache und Aquan.

Lokathaspielercharaktere können Kämpfer bis zur Maximalstufe 8 aufsteigen, als Kleriker bis zur 4. Stufe, als Kämpfer/Kleriker und unbegrenzt als Dieb. Diebescharaktere der Lokatha erhalten +10% auf Schlösser öffnen und können um einen Pip besser Geräusche hören (bis zu einem Maximum von 6 in 6, natürlich).

Diejenigen Lokatha, die keine Spielercharaktere sind, haben möglicherweise ganz andere Fähigkeiten und Begrenzungen als die eines auf Abenteuer ziehenden Lokatha.

## **Meermenschen (hier gibt's kein Bild - Arielle etc., ihr wißt schon)**

Meermenschen besitzen den Oberkörper eines Menschen und einen Fischwanz anstelle der Beine. Sie können ohne Hilfe nicht jenseits der 500m Marke existieren, und bewohnen flache, warme Meere oder die oberen Schichten der Ozeane in der Nähe des Äquators. Meermenschen sind generell genauso divers wie Menschen in ihren Zivilisationen und Lebensweisen, und sie verehren fast ausschließlich Griechische Meeresgötter, wie Poseidon, Amphitrite oder Glaukos. Meermenschen sind eher triebhaft, laut, launisch und ungeduldig, können aber auch erstaunlich einfühlsam oder sogar empfindlich sein - und viele besitzen eine künstlerische Ader. Piraterie gegen Luftatmer ist oft ein Teil der Kultur vieler Meermenschen - auch wenn sie selten blutrünstig sind, kümmern sie sich ebenso selten um ihre vom Ertrinken bedrohten Opfer. Meermenschen haben oft gezähmte Barracudas um sich.

Meermenschen sind besonders geübt mit Wurf Waffen, und erhalten einen Bonus von +1 auf sie, mit Seilen, Lasso oder Enterhaken steigt dieser Bonus sogar auf +2. Sie erhalten einen Abzug von 2 auf alle RW gegen Kälte. Meermenschen können, wenn sie mit voller Geschwindigkeit aus dem Wasser schießen, bis zu 6m in die Luft springen. Sie können unbegrenzt an Land bleiben, aber benötigen viermal so viel Wasser wie ein Mensch. Mit ihrem Landbewegungstempo von 3 aufgrund ihres Fischschwanzes ziehen sie aber die Bewegung im Wasser vor, wo sie mit BT 18 beim Schwimmen sehr schnell sind. Meermenschen sprechen ihre eigene Sprache, Griechisch, Aquan und Lokatha.

Meermenschspielercharaktere können als Dieb unbegrenzt aufsteigen, als Druiden bis zur 7., als Kämpfer oder Waldläufer bis zur 6. und als Zauberkundiger bis zur 5. Stufe. Diebescharaktere der Meermenschen erhalten +5% auf Fallen finden und entfernen, und im Wasser +5% auf Leise Bewegen und im Schatten verstecken, aber auf Land -20% in diesen beiden Fertigkeiten sowie -60% auf Wände erklimmen.

Diejenigen Meermenschen, die keine Spielercharaktere sind, haben möglicherweise ganz andere Fähigkeiten und Begrenzungen als die eines auf Abenteuer ziehenden Meermensch.

(Wenn die Bardenklasse existiert, können Meermenschen auch unbegrenzt in ihr aufsteigen)



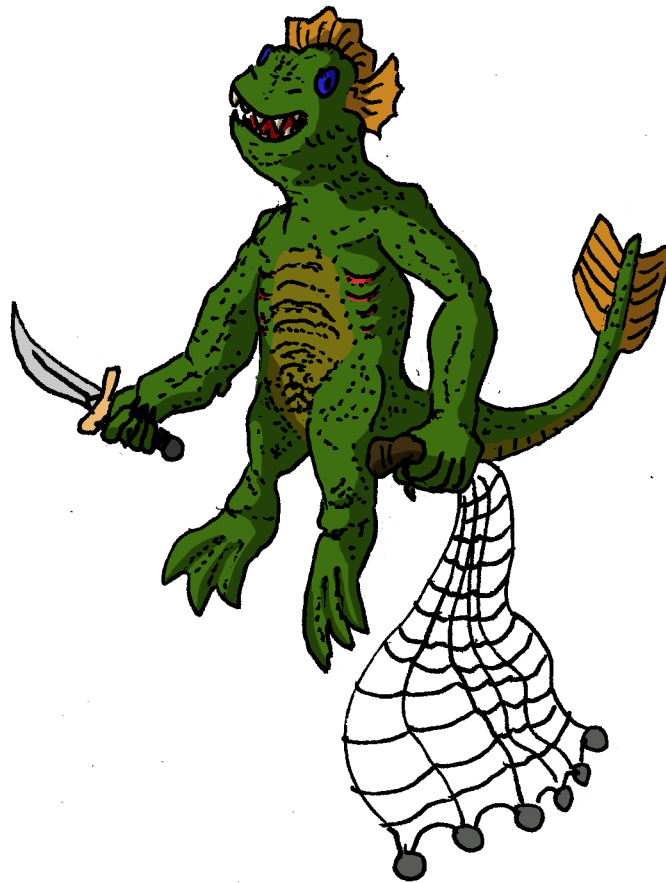
### **Nixen und Necker**

Nixen (w) und Necker (m) sind aquatische Feenwesen, die meistens im Süßwasser, von stillen Teichen bis zu schnell fließenden Flüssen, leben aber auch manchmal ruhige Meeresbuchten bewohnen. Sie gleichen blassgrünhäutigen See-Elfen mit langen, wogenden Haaren in intensiven Farben, blau, gelb, grün oder rot. Sie sind klein und erreichen selten Größen über 1m. Als Feenwesen können Nixen und Necker bis in die tiefsten Tiefen tauchen, ohne irgendwelche Nachteile zu erleiden, aber sie ziehen es vor, in der Nähe der Oberfläche zu bleiben, weil sie die Lichtlosigkeit und die merkwürdige Fauna dort verabscheuen. Etwa 10% können unvorsichtige Humanoide ins Wasser locken und für ein Jahr zu ihren Dienern machen, und es ist Brauch, diese danach großzügig zu entlohnen. Nixen und Necker verehren keine Götter, aber Konzepte der Natur, wie Wind und Wellen und schreiben diesen Eigenschaften zu, die sich von Gruppe zu Gruppe unterscheiden können. Ihre Zivilisation ist größtenteils immateriell, und sie leben von der Hand in den Mund, abgesehen von Edelsteinen, Gold und Preziosen, die sie um ihrer Schönheit willen sammeln.

10% der Nixen und Necker besitzen die Fähigkeit, humanoide Landbewohner zu bezaubern, so dass diese ihnen ein Jahr treu dienen (Das Individuum erhält automatisch die Fähigkeit Wasser zu atmen). Nixen und Necker können nur eine Person zur Zeit bezaubert halten. Sie sind Wasserkreaturen und können nur begrenzte Zeit Luft atmen (s.u.). Nixen und Necker besitzen Infravision bis 18m. An Land bewegen sie sich mit BT 6, und im Wasser schwimmen sie mit BT 12. Sie entdecken Geheimtüren oder große Fallen automatisch bei einer 1 auf W6, und bei 4 oder niedriger, wenn sie danach suchen. Nixen und Necker sprechen Aquan, die Sprache der Feen und Gemein.

Nixen- und Neckerspielercharaktere können als Dieb unbegrenzt aufsteigen und als Zauberkundiger bis zur 12. Stufe. Sie können auch Diebe/Zauberkundige werden. Diebescharaktere der Nixen und Necker erhalten +15% auf Leise Bewegen und im Schatten verstecken, und -5% auf Schlösser öffnen und Fallen finden und entfernen.

Diejenigen Nixen und Necker, die keine Spielercharaktere sind, haben möglicherweise ganz andere Fähigkeiten und Begrenzungen als die einer auf Abenteuer ziehenden Nixe oder Neckers.



## Sahuagin

Die gefürchteten Sahuagin sind grausame, fleischfressende Echsenfischwesen mit Haigebiß. Ihr Volk wird von allen anderen intelligenten Rassen verabscheut - sie werden normalerweise sofort getötet, ohne Gnade, es sei denn, sie sind in Begleitung und unter dem Schutz von anderen Völkern, die für sie einstehen. Selbst dann werden sie mit Feindseligkeit und Mißtrauen behandelt. Sahuagin können ohne Probleme in Tiefen bis zu 5000m existieren, mit einer Eingewöhnung von 1 Phase pro 100m können sie aber selbst den Grund der tiefsten Gräben erreichen - wobei sie genauso langsam wieder aufsteigen müssen. Die Kultur der Sahuagin ist eine grausame, gnadenlose, auf den Krieg untereinander und mit jedem anderen Volk, sowohl an Land wie auch unter Wasser, fokussierte Theokratie, mit Priestern der widerlichsten und brutalsten Gottheiten an der Spitze. Nur wenige Sahuaginsiedlungen weichen leicht davon ab, was sie zu Ketzern macht und zum bevorzugten Ziel der anderen Sahuagin. Die am weitesten verbreitete Gottheit ist dabei die Haigöttin Uzta, die Verschlingerin allen Fleisches. Sahuaginsiedlungen sind oft sehr gut verteidigte Höhlen am Grund, voller Fallen und Labyrinth. Sahuagin zähmen oft Haie als Wächter und Reittiere.

1% aller Sahuagin haben vier Arme, sie gelten als besonders gesegnet. Die geschuppten Sahuagin erhalten -2[+2] auf ihre RK. Sie besitzen eine Seitenlinie wie Haie, was ihnen Rundumsicht mit Reichweite 9m im Wasser verschafft, so daß sie nicht überrascht werden können, abgesehen von Schußwaffen. Sahuagin können hervorragend riechen und können einer Blutspur (oder einer anderen intensiven Spur) wie ein Waldläufer ihrer Stufe folgen. Sie können begrenzte Zeit an Land atmen und sind Salzwasserkreaturen, siehe unten. Sie haben ein BT von 12 an Land und sie schwimmen mit schnellem BT 18. Sie erhalten -3 auf alle Reaktionswürfe; SC als Ausgestoßene auch von anderen Sahuagin (Vierarmige allerdings nur -1 gegen Sahuagin). Sie sprechen ihre eigene Sprache und Aquan.

Sahuaginspielercharaktere können Kämpfer und Kleriker bis zur Maximalstufe 8 aufsteigen sowie als Kämpfer/Kleriker.

Diejenigen Sahuagin, die keine Spielercharaktere sind, haben möglicherweise ganz andere Fähigkeiten und Begrenzungen als die eines auf Abenteuer ziehenden Sahuagin.

Auch wenn dies nicht angemerkt ist, können alle diese Wesen weitere Sprachen je nach ihrer Intelligenz erlernen.

**Wasserkreaturen**, die Luft atmen, können ihre Konstitution an Phasen an Land verbringen, aber nach dieser Zeit müssen sie sich mindestens mit 8 Litern Wasser übergießen, oder einen RW ablegen, bei dessen Fehlschlag sie einen -1 Abzug auf alle Angriffs- und Rettungswürfe erhalten. Diesen RW müssen sie jede weitere Phase wiederholen, sobald sie -5 erreicht haben, fangen sie an zu Ersticken. Sobald sie für mindestens eine Stunde (6 Phasen) vollständig untergetaucht sind, verfliegt dieser Modifikator wieder.

**Salzwasserkreaturen** mit Luftatmung leiden unter den gleichen Nachteilen an der Luft wie Wasserkreaturen, aber im Süßwasser erleiden sie den gleichen Vorgang, nur das sie bei -5 nicht ersticken, sondern in diesem bedauernswerten Zustand vor sich hin vegetieren. Für **Süßwasserkreaturen** gilt das gleiche, nur umgekehrt. Dies gilt auch für Wasserkreaturen, die gar nicht Luft atmen können.

## Gottheiten

Gottheit	Volk	G9	G3	Portfolio	Domänen	Waffe	Symbol
Dilzog die Elasmosaurierin (W)	Lokatha	RN	R	Göttin der gerechten Macht und der Durchsetzung	Adel, Gemeinschaft, Ordnung	Dreizack	Elasmosaurier
Mongol der Baculerit	Lokatha	N	N	Zwillingsgott von Dahldullnoh, Balance in allen Dingen	Gemeinschaft, Tiere, Wasser	Dolch	Baculerit
Dahldullnoh die Ammonitin (W)	Lokatha	N	N	Zwillingsgöttin von Mongol, Balance in allen Dingen	Gemeinschaft, Tiere, Wasser	Dolch	Ammonit
Bahldullmol der Hesperornis	Lokatha	RG	R	Gott der Küste und der Güte gegenüber Fremden	Gutes, Luft, Reisen	Wurfspeer	Hesperornis
Bloptar die Hydra (W)	Lokatha	RB	C	Göttin der Gewalt zum Durchsetzen der eigenen Ziele und des Überfressens	Böses, Krieg, Zerstörung	Dreizack	Hydra
Gurutur	Lokalgott	CB	C	Ertränken und Versklaven von Oberflächenbewohnern	Böses, Chaos, Wasser	Speer	Swastika (Strudel)
Klazon die Geliebte (W)	Nechter	NB	C	Unterwelt	Böses, Erde, Tod	Langschwert	Roter Frauenkopf
Slischjarkak	Nechter	RB	C	Gott der Zerstörerischen Magie	Böses, Magie, Zerstörung	Dolch	Pfeil
Taxduhlor	Nechter	CB	C	Schakale, Trockenheit, Verdursten	Feuer, Tiere, Sonne	Kurzschwert	Schakalkopf
Lolir	Nechter	CG	N	Blüten und Drogen	Pflanzen, Wahnsinn, Wissen	Morgenstern	Mohnblüte
Uztar (w)	Sahuagin	CB	C	Fressen, Fische, Sahuagin, Haie	Böses, Tiere, Wasser, Zerstörung	Netz	Haizahn
Urschlange (w)	Krabbenmensch	N	N	Schöpfung, Leben, Tod	Heilung, Gemeinschaft, Ruhe	Knüppel	Milchstrasse
Abgrund zwischen den Sternen	Krabbenmensch	N	N	Schöpfung, Zerstörung, Tod	Dunkelheit, Luft, Zerstörung	Natürlicher Angriff	Schwarzes Feld
Amphitrite (W)	Griechisch (Meermensch)	CN	C	Herrschaft des Meeres, Monster, Nereiden	Adel, Verzauberung, Wasser, Zerstörung	Netz	Krabbenschere
Aphrodite (W)	Griechisch (Meermensch)	CG	N	Liebe, Lust, Schönheit, Verlangen	Herrlichkeit, Pflanzen, Tiere, Verzauberung, Wasser	Waffenloser Angriff	Blumenkranz
Glaukos	Griechisch (Meermensch)	CG	N	Fischer, Schiffer, Weissagung	Handwerk, Reise, Wasser, Wissen	Netz	Nasser, Bärtiger Kopf
Iris (W)	Griechisch (Meermensch)	RN	R	Regenbogen, Himmel, Meer, Boten	Herrlichkeit, Luft, Wasser, Wetter	Waffenloser Angriff	Regenbogen
Nereus	Griechisch (Meermensch)	RG	R	Greis des Meeres, Weissagung	Gutes, Ordnung, Wasser, Wissen	Speer	Alter Mann mit Fischeschwanz
Okeanos	Griechisch (Meermensch)	RN	R	Alter, Süßwasser, Weltstrom	Adel, Ordnung, Wasser, Wetter	Zweihändige Keule	Bärtiger Kopf mit Krabbenscheren - hörnern
Poseidon	Griechisch (Meermensch)	CN	C	König des Meeres, Erdbeben, Fischer, Pferde, Regen	Erde, Tiere, Wasser, Wetter, Zerstörung	Dreizack	Dreizack
Tethys (W)	Griechisch (Meermensch)	N	N	Wolken, Quellen, Regen	Erde, Luft, Wasser, Wetter	Schleuder	Frauenkopf mit Flügelbrauen

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.

Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Complete Rules, Copyright 2010, Matthew J. Finch

"SWUnterwasserVölker" (C) 2020 Christian Sturke aka Rorschachhamster