

PATHFINDER[®]

MONSTERHANDBUCH 2

Sample file

PATHFINDER

AUTHORS

Alexander Augunas, Dennis Baker, Jesse Benner, Joseph Blomquist, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Jesse Decker, Darrin Drader, Brian Duckwitz, Robert N. Emerson, Scott Fernandez, Keith Garrett, Scott Gladstein, Matthew Goodall, T.H. Gulliver, BJ Hensley, Tim Hitchcock, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R. James, Jason Keeley, John Laffan, Lyz Liddell, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Jason Nelson, Randy Price, Jessica Redekop, Patrick Renie, Alex Riggs, Alistair Rigg, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter, Amber Stewart, Jeffrey Swank, Russ Taylor, and Jason Tondro

GAME DESIGNERS

Logan Bonner, Jason Bulmahn, Lyz Liddell, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

DEVELOPMENT LEAD

James Jacobs

ADDITIONAL DEVELOPMENT

Linda Zayas-Palmer

EDITING LEAD

Lu Pellazar

EDITORS

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Luis Loza, Kieran Newton, Adrian Ng, and Lu Pellazar

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

INTERIOR ARTISTS

David Alvarez, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Rogier van de Beek, Diana Campos, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Alberto Dal Lago, Emile Denis, Miguel Regodón Harkness, Kurt Jakobi, Jason Juta, Oksana Kerro, Ksenia Kozhevnikova, Raph Lomotan, Valeria Lutfullina, Katerina Landon, David Melvin, Andrea Tentori Montalto, Artur Nakhodkin, Harumi Namba, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Angelo Peluso, Pixoloid Studios (Mark Molnar, David Metzger, Gaspar Gombos, Zsolt 'Mike' Szabados, Janos Gardos, Laszlo Hackl, Orsolya Villanyi), Scott Purdy, Firat Solhan, Luca Sotgiu, Florian Stitz, Yasen Stoilov, Allison Theus, Brian Valez (Gunship Revolution), and Ben Wootten

ART DIRECTION

Sarah E. Robinson

GRAPHIC DESIGN

Emily Crowell and Sonja Morris

CREATIVE DIRECTOR

James Jacobs

DIRECTOR OF GAME DESIGN

Jason Bulmahn

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele

ORIGINALTITEL

Pathfinder Bestiary 2 (Second Edition)

ÜBERSETZUNG

Frauke Besteman, Adrian Dorsch, Stefan Radermacher, Jasmine Rechberger, Ulrich-Alexander Schmidt

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Peter Basedau, Moritz Bednarski, Christian Brüggen, Claudia Feld, Marco Mörtl, Stefan Radermacher, Ulrich-Alexander Schmidt, Klaus Singvogel

LAYOUT

Nadine Hoffmann



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

INHALT

EINLEITUNG

5

MONSTER A-Z

8

ANHANG

Fähigkeitenglossar	304
Kreaturenkategorien	307
Rituale	310
Sprachen	311
Kreaturen nach Kreaturenart	311
Kreaturen nach Stufe	313

ALPHABETISCHE AUFLISTUNG DER MONSTER

Aapoph (Ophis)	189	Drakolisk (Basilisk)	28
Ahuizotl	12	Draugr	80
Akata	13	Dünenbeber (Walzenspinne)	287
Akizendri (Proteaner)	196	D'ziriak	81
Amöbenschwarm (Schlick)	220	Egelschwarm	37
Anancus (Elefant)	102	Ehrwürdiger Kristalldrache	67
Ankou	15	Ehrwürdiger Magmadrache	70
Aolaz	16	Ehrwürdiger Salzdrache	72
Athach	17	Ehrwürdiger Wolkendrache	74
Augnagar (Qlippoth)	204	Ehrwürdiger Zwielfichtdrache	77
Augur (Velstrac)	274	Eisbär	26
Aurumvorax	24	Eisgigant (Oni)	185
Azuretzi (Proteaner)	197	Eisgolem	119
Babau (Dämon)	52	Eismephit	94
Baobhan-Sith	25	Eissturmspross (Wasserelementar)	97
Basidiron	27	Eiswurm (Wasserelementar)	97
Bastionsarchon (Archon)	21	Eiszapfenschlange (Wasserelementar)	96
Bebilith	29	Elamosaurus	87
Behir	30	Erdröss (Erdelementar)	88
Belebter Traum	31	Eremit (Velstrac)	279
Belker (Luftelementar)	92	Erwachsener Kristalldrache	67
Bewohner von Leng	34	Erwachsener Magmadrache	70
Bittsteller	32	Erwachsener Salzdrache	72
Blaugeringelter Oktopus	192	Erwachsener Wolkendrache	75
Blender	35	Erwachsener Zwielfichtdrache	76
Blutbeerenbusch	36	Esobok (Seelenbegleiter)	228
Blütenfee	38	Evangelist (Velstrac)	276
Bodak	39	Feuergigant (Oni)	186
Bralani (Azata)	22	Feuerquallenschwarm	206
Bythos (Aion)	11	Fjordlindwurm	163
Caligniantentäter	40	Fleischfressender Blob (Schlick)	223
Catrina (Seelenbegleiter)	229	Fliegenfallenlesnik	159
Chernobue (Qlippoth)	203	Flimmerhund	106
Chupacabra	41	Flitzling	107
Compsognathus (Dinosaur)	60	Flusspferd	108
Cornugon (Teufel)	253	Flusspferdkoloss	108
Culdewen	43	Flutfisch	109
Cythnigot (Qlippoth)	200	Froschkoloss	111
Dachbodenflüsterer	44	Frosttroll	260
Dachs	45	Frostwurm	112
Dampfmephit	94	Funkenfledermaus (Luftelementar)	92
Derghodaimon	48	Funkenfuchs (Feuerelementar)	90
Destrachan	59	Gallenspinne	113
Donnervogel	64	Geisternaga	175
Doprillu	65	Gelbstaubknecht	115

MONSTERHANDBUCH 2

Gelbstaubkriecher	114	Intellektverschlinger	138	Junger Wolkendrache	74
Gelbstaubschläger	115	Interlokutor (Velstrac)	278	Junger Zwilichtdrache	76
Gestrandetenspäher	116	Invidiak (Dämon)	53	Jyoti	141
Ghonhatine (Fleischgeformter)	105	Irnakurs (Fleischgeformter)	104	Kadavergolem	118
Glasgolem	121	Isqulug	139	Kaiserkobra (Schlange)	224
Gorgone	117	Jagdarchon	18	Kalathgar	142
Gosreg	122	Jethund	140	Karbunkel	143
Grabezeugding	123	Jotundtroll	262	Katoblepas	144
Grabblindwurm	164	Junger Kristalldrache	67	Kelpie	145
Grabschrecken	124	Junger Magmadrache	69	Knochenmystiker (Ophis)	191
Granitglyptodont	89	Junger Salzdrache	71	Korred	146
Grauschlick	222				
Grendel	125				
Grimmer Pirscher	128				
Grinderlak	130				
Gripplispäher	129				
Großer Tümmler (Delphin)	58				
Grünschlick	222				
Gylou (Teufel)	252				
Hadrosaurus (Dinosaur)	61				
Hamatula (Teufel)	251				
Heeresameisenschwarm	14				
Heinzelmännchen	132				
Hexenfeuer	133				
Hezrou (Dämon)	55				
Hodag	134				
Höhlenfischer	135				
Höhlenskorpion	237				
Höhlentroll	261				
Höllenkätze	136				
Holzgolem	120				
Hund von Tindalos	137				
Iguanodon (Dinosaur)	62				
Imentesch (Proteaner)	198				





Kreischnessel	148	Rabe	212	Strahlender Wächter	242
Kreiselzenturio	149	Rabenschwarm	212	Stygira	243
Kriechende Hand	150	Riesenameise	14	Sulidünetänzer (Ebenenabkömmling)	84
Küstenlindwurm	162	Riesenamöbe (Schlick)	220	Sumpfmückenschwarm	172
Lauffeuer (Feuelementar)	91	Riesenblutegel	37	Sumpfriese (Riese)	209
Laurer im Licht	152	Riesenhamäleon (Echse)	86	Sylphpirscher (Ebenenabkömmling)	84
Lebender Donnerschlag (Luftelementar)	93	Riesendachs	45	Taigalindwurm	165
Lebender Felsen (Erdelementar)	88	Riesenfliege	103	Taigariese	210
Leerenzombie	153	Riesenfrosch	110	Tatzelwurm	244
Lengspinne	154	Riesenkrabbe	147	Tentakulus	246
Leprechaun	155	Riesenkröte	151	Teufel von Sandspitze	247
Lerritan	156	Riesenlibelle	161	Thanadaimon	49
Leukrotta	157	Riesenlibellenlarve	161	Theletos (Aion)	8
Leydroth	160	Riesenmade (Fliege)	103	Thrasfyr	254
Magmaskorpion (Feuelementar)	91	Riesenmücke	172	Thulgant (Qlippoth)	205
Mandragora	166	Riesenpeitschenschwanztausendfüßler	245	Titanentausendfüßler	245
Mantarochen	213	Riesenqualle	206	Totenmaske	257
Marrmora	167	Riesenschabe	217	Traumspinne	239
Marut (Aion)	10	Riesenschnapschildkröte	218	Tritone	258
Mastodon (Elefant)	102	Riesenschnecke	225	Trollhund	259
Meerdraka	79	Riesenseepferd	233	Umonlie	266
Megalania (Eidechse)	86	Riesentintenfisch	255	Undinenhydromant (Ebenenabkömmling)	85
Meladaimon	47	Riesenvielfraß	273	Urdefhanfolterer	265
Melodie im Wind (Luftelementar)	93	Riesenwalzenspinne	287	Urdefhankrieger	264
Mohrg	168	Riesenzecke	301	Vampirnebel	267
Monadischer Deva (Engel)	99	Riesige Kriechende Hand	150	Vampirtintenfisch	255
Mondblume	169	Riffoktopus	192	Vanth (Seelenbegleiter)	230
Mondnaga	174	Rusalka	214	Vaspercham	272
Moormumie	173	Sakristan (Velstrac)	277	Veranallia (Azata)	23
Mörderranke	170	Sandhüter (Erdelementar)	89	Verschlinger	281
Morlock	171	Sard	215	Verschlingerschatten	283
Movanischer Deva (Engel)	98	Sarglagon (Teufel)	249	Vexgit (Gremlin)	126
Müllfeuer (Feuelementar)	90	Sceadunar	216	Vielfraß	273
Nabasu (Dämon)	54	Schabenschwarm	217	Violetter Pilz	284
Nalfeschnee (Dämon)	56	Schattendraka	78	Vipernranke	285
Nashorn	176	Schattenriese	211	Vogelscheuche	286
Nebelpirscher (Wasserelementar)	96	Schlammwicht	219	Vrolikai (Dämon)	57
Nekrophidius	177	Schlangenspion (Ophis)	190	Vrykolakasahnerr (Vampir)	271
Neothelid	178	Schleimschimmel (Schlick)	221	Vrykolakasbrut (Vampir)	269
Nereide	179	Schlickmephit	95	Vrykolakasmeister (Vampir)	270
Nixe	180	Schnapschildkröte	218	Waldriese	208
Norne	182	Schockechse	226	Wandelnder-Wurm-Kultist	288
Nuckelavee	181	Schoggti (Qlippoth)	201	Wassergigant (Oni)	187
Nuglub (Gremlin)	127	Schreckensalb (Todesalb)	256	Wasserläufer	290
Nyogoth (Qlippoth)	202	Schreckgespenst	227	Wasserschlange	291
Ogerspinne	239	Schwarzbär	26	Wegzehrerschwarm	294
Olethrodaimon	51	Schwarzer Skorpion	237	Wereber	292
Onidoshi (Oni)	184	Seelenverschlinger	232	Wertiger	293
Oreadenwache (Ebenenabkömmling)	82	Seepferd	233	Wiedergänger	295
Orka (Delphin)	58	Seeschlange	224	Wierling	296
Ostarius (Velstrac)	275	Seltsamer	234	Wollnashorn	176
Osyluth (Teufel)	250	Sensenbaum	235	Würger	297
Pachycephalosaurius (Dinosaur)	61	Skaveling	236	Wurzelmännchen	298
Peluda	193	Skulk	238	Xill	299
Peryton	194	Solar (Engel)	101	Yamaraja (Seelenbegleiter)	231
Pferdegreif	196	Sonnenblumenlesnik	158	Zauberkatze	300
Piscodaimon	46	Speerfrosch	110	Zebub (Teufel)	248
Planetar (Engel)	100	Spinosaurus (Dinosaur)	63	Zeckenschwarm	301
Posaunenarchon (Archon)	19	Spriggankriegsherr	241	Zehrer	302
Purrodaimon	50	Sprigganschläger	240	Zeলেখut (Aion)	9
Pyrierpyrochemist (Ebenenabkömmling)	83	Stachelrochen	213	Zomok	303
Quetz-Couatl (Couatl)	42	Staubmephit	95	Zweiköpfiger Troll	262
Quoppopak	207	Sternarchon (Archon)	20	Zyss (Ophis)	191

EINLEITUNG

Sei begrüßt und herzlich willkommen zum *Monsterhandbuch 2!* In diesem Band findest du launische Feenwesen und groteske Scheusale, legendäre Bestien und machtvolle Tiere, neue Verbündete zur Interaktion und entsetzliche Monster, die man zur Strecke bringen kann. Dieses Buch enthält Einzelheiten zu hunderten neuer Kreaturen, welche zu der Vielzahl an Monstern hinzustoßen, die im ersten *Monsterhandbuch* vorgestellt wurden.

Um dieses Buch nutzen zu können, benötigst du das Grundregelwerk mit den Spielregeln und Hintergrundinformationen zur Spielwelt. Unter Verwendung dieser beiden Bücher kannst du als Spielleiter Abenteuergeschichten entwerfen und mit furchtbaren Gegnern, möglichen Verbündeten und freundlichen Ortskundigen bevölkern.

Die meisten Abschnitte in diesem Buch beschreiben eine Kreatur oder eine Gruppe zusammengehöriger Kreaturen mit ihren Spielwerten, Informationen zu ihrer Funktion in der Welt und Details zu Verhalten oder Gesellschaft.

Diese Einleitung gibt dir Tipps, wie du diese Kreaturen darstellen kannst. Dazu gehört eine Einführung ins Lesen und Nutzen ihrer Spielwerte und eine Anleitung, wie du Spielwerte an die Bedürfnisse deines Hintergrundes anpasst.

Im Anhang am Ende des Bandes findest du Abschnitte zu häufig genutzten Monsterfähigkeiten, den Kategorien, welchen Kreaturen angehören, neuen Ritualen, und ungewöhnlichen Sprachen. Diesem folgen Aufstellungen der enthaltenen Monster nach Kreaturenkategorien und Stufe.

KREATUREN EINSETZEN

Während die anderen Spieler ihre Charaktere darstellen, spielst du als Spielleiter den ganzen Rest der Welt. Dieser Abschnitt enthält Grundlagen zur Verwendung der Kreaturen in diesem Buch. Er erklärt dir, wie du die Spielwerte der Kreaturen liest und verstehst, so dass sie im Kampf oder außerhalb von Auseinandersetzungen als Verbündete oder Gegner und Gefahren dienen können. Dazu kommen allgemeine Tipps zur Darstellung von Kreaturen, um ihnen mehr Tiefe zu verleihen.

SPIELWERTE LESEN

Die Regeln, denen eine Kreatur folgt, sind innerhalb ihrer Spielwerte niedergelegt. Diese sind ähnlich aufgebaut wie bei Talenten, Zaubern und magischen Gegenständen. Da Kreaturen über mehr Fähigkeiten verfügen als diese Spielelemente, sind ihre Spielwerte in der Regel länger und besitzen mehrere Unterpunkte, die zudem besonders formatiert sein können.

Die Reihe der Kategorien einer Kreatur beginnt mit der Seltenheit; sollte es sich um eine gewöhnliche Kreatur handeln, so fehlt der Eintrag. Der nächste Eintrag ist die Gesinnung in Form einer Abkürzung aus einem oder zwei Buchstaben (RG für Rechtschaffen Gut, N für Wahrhaft Neutral, CB für Chaotisch Böse usw.) - siehe auch Seite 307. Dem folgt die Größenkategorie (Winzig, Klein, Mittelgroß, Groß, Riesig oder Gigantisch). Im Anschluss kommen die weiteren Kategorien der Kreatur. Die Kategorien sind in diesem auf Seite 304 aufgeführt, darunter auch einige aus dem *Grundregelwerk*.

Aktionen und Aktivitäten, welche die Kreaturen nutzen kann, zeigen die entsprechenden Symbole, um anzugeben, wie viele Aktionen jeweils nötig sind. Eine Kreatur verfügt stets über den erforderlichen Kompetenzgrad oder andere Fähigkeiten, um alles

zu nutzen, das in ihren Spielwerten aufgeführt ist. Eine zauberkundige Kreatur kann z.B. die Aktivität Zaubern nutzen, außerdem besitzt eine Kreatur stets wenigstens den Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit ihren Gegenständen.

Manche Fähigkeiten werden in den Spielwerten abgekürzt und im Glossar auf den Seiten 304-306 vollständig beschrieben.

KREATURENNAME

STUFE

SELTENHEIT GESINNUNG GRÖSSE WEITERE KATEGORIEN

Wahrnehmung Hier ist der Wahrnehmungsmodifikator der Kreatur aufgeführt, dem folgen eventuell vorhandene besondere Sinne.

Sprachen Ein typischer Vertreter dieser Art beherrscht die hier aufgeführten Sprachen. Danach werden vorhandene besondere Kommunikationsfähigkeiten genannt. Sollte dieser Eintrag fehlen, kann die Kreatur nicht mittels Sprache mit anderen Kreaturen kommunizieren oder sie verstehen.

Fertigkeiten Die Kreatur besitzt für diese Fertigkeiten wenigstens den Kompetenzgrad Geübt. Bei allen anderen verwendest du den passenden Attributmodifikator.

Attributmodifikatoren Hier sind die Attributmodifikatoren der Kreatur aufgeführt.

Gegenstände Alle wichtigen Ausrüstungsgegenstände der Kreatur findest du in diesem Eintrag.

Interaktionen Besondere Fähigkeiten, die beeinflussen, wie die Kreatur die Welt wahrnimmt und mit ihr interagiert, sind hier aufgeführt.

RK, gefolgt von eventuellen besonderen Boni; **RW** Sollte die Kreatur einen speziellen Bonus auf einen bestimmten Rettungswurf besitzen, so ist dieser in Klammern nach dem fraglichen RW genannt. Sollte ein Bonus alle drei Rettungswürfe betreffen, so folgt er nach diesen.

TP, gefolgt von automatischen Fähigkeiten, die sich auf die TP oder die Heilung auswirken; **Immunitäten; Resistenzen; Schwächen** Alle Immunitäten, Resistenzen oder Schwächen, über welche die Kreatur verfügt, sind hier zu finden.

Automatische Fähigkeiten Auren, automatisch genutzte Verteidigungsfähigkeiten u.ä. findest du hier.

Reaktive Fähigkeiten Freie Aktionen oder normalerweise außerhalb des Zuges der Kreatur ausgelöste Reaktionen sind hier aufgeführt.

Bewegungsrate Der Bewegungsrate am Boden folgen sonstige Bewegungsarten oder -fähigkeiten.

Nahkampf ♦ (Kategorien; manche Waffeneigenschaften wie z.B. Gefährlich, sind bereits eingerechnet). Der Name der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs, der zum Nahkampfangriff genutzt wird, gefolgt vom Angriffsmodifikator und Merkmalen in Klammern. Sollte eine Kreatur über Fähigkeiten oder Ausrüstung verfügen, welche ihre Angriffsmodifikatoren modifizieren (z.B. eine +1 *Waffenverbesserungsrune*), so sind diese Berechnungen bereits enthalten, **Schaden** Höhe und Art plus eventuelle weiteren Effekte (dieser Eintrag ist ein **Effekt**, falls der Angriff keinen Schaden verursacht).

Fernkampf ♦ Wie Nahkampf, enthält aber auch Reichweite oder Entfernungseinheit und Kategorien, **Schaden** wie beim Nahkampf.

Zauber Der Eintrag beginnt mit der magischen Tradition und ob die Zauber vorbereitet oder spontan gewirkt werden, gefolgt vom SG (und Angriffsmodifikator, sofern Zaubenangriffswürfe anfallen). Zauber sind nach Graden sortiert, gefolgt von Zaubertricks. Sollte hinter einem Zauber eine Zahl in Klammern angegeben sein, hat die Kreatur diesen Zauber entsprechend oft vorbereitet. Im Falle von

Spontanzauberwirken ist dagegen hinter dem Grad die Anzahl der Zauberplätze aufgeführt.

Immanente Zauber funktionieren wie andere Zauber, können aber auch ständige, beliebig oft anwendbare und Fokuszauber enthalten. Sollte die Kreatur über einen Fokuszauber als immanenten Zauber verfügen, funktioniert er wie ein immanenter Zauber und kostet keine Fokuspunkte. Zauber, die unbegrenzt oft genutzt werden können, enthalten ein „(beliebig oft)“ hinter dem Namen. Ständig wirkende Zauber erscheinen nach Grad aufgeführt am Ende. Du findest Regeln für ständig wirkende und beliebig oft nutzbare Zauber ab Seite 304 im Glossar.

Fokuszauber Sollte eine Kreatur über Fokuszauber verfügen, führt dieser Eintrag den Zaubergrad, die Anzahl ihrer Fokuspunkte, den SG und diese Zauber auf.

Rituale Alle Rituale, welche die Kreatur ausführen kann, sind hier aufgeführt.

Offensive oder proaktive Fähigkeiten Hier sind alle Aktionen, Aktivitäten oder Fähigkeiten alphabetisch aufgeführt, welche automatisch auf den Angriff der Kreatur wirken, sowie alle Freien Aktionen oder Reaktionen, die während des Zuges der Kreatur meistens ausgelöst werden.

KREATUREN DARSTELLEN

Egal ob es sich um einen potenziellen Verbündeten oder einen Gegner handelt, könnte eine Kreatur eine völlig andere Weltsicht als die SC besitzen. Wenn du Kreaturen darstellst, dann überlege, wie sie aufgrund ihrer Sinne, Physiologie und Lebensraum die Welt vielleicht anders erleben. Jeder Kreatureintrag in diesem Band gibt dir diesbezüglich ein paar Informationen zu Weltanschauung, Motiven, Lebensweise und Gesellschaftsverhalten. Viele Abschnitte besitzen zudem Randspalten mit relevanten Fakten zur jeweiligen Kreatur – die unterschiedlichen Arten von Informationen sind mit Symbolen versehen, die du in der Übersicht auf Seite 7 auch findest. Du kannst diese Informationen als Hilfestellungen bei der Darstellung der Kreatur im Kampf und außerhalb von Kampfhandlungen nutzen. Möglicherweise nutzen sie nur leicht andere Ausdrücke (z.B. „Tentakel drauf!“ statt „Hand drauf!“). Vielleicht hat aber auch jede einzelne Kreatur komplexe Motive, Wünsche und Träume. Zum Verständnis der dargestellten Kreatur gehört es auch, ihre Taktiken zu kennen und zu wissen, ob sie sich ergeben oder fliehen, wenn es Probleme gibt.

KREATUREN ANPASSEN

Manchmal musst du vielleicht eine Kreatur an die Bedürfnisse deiner Handlung oder den Verlauf der Geschehnisse anpassen. Hier findest du einige grundlegende Strategien, darunter schnelle Anpassungen, um die Stufe der Kreatur zu verändern. Möglicherweise musst du auch die Sprachen oder Ausrüstungsteile einer Kreatur anpassen oder musst wissen, wie es um ihren Kompetenzgrad in Wahrnehmung oder bestimmten Fertigkeiten steht.

KAMPFKRAFT

Die Kreaturen in diesem Band haben für ihre Stufen passende Spielwerte. In vielen Fällen kannst du relativ kleine Anpassungen vornehmen, um Elite- und schwächere Versionen zu erschaffen und um so die Stufe um 1 zu erhöhen oder zu verringern. Dies funktioniert am besten mit auf den physischen Kampf ausgerichteten Kreaturen. Die Zahlenwerte verbessern sich stärker als normal, gleichen dabei aber aus, dass die Kreatur keine weiteren besonderen Fähigkeiten erhält. Je öfter dieselbe Art

von Anpassung (z.B. Eliteversion) auf eine Kreatur angewendet wird, umso mehr weichen ihre Werte von denen einer normal generierten Kreatur der Zielstufe ab. Und natürlich wirken sich die Anpassungen im Niedrigststufenbereich am stärksten aus, wenn z.B. eine Kreatur mit Stufe -1 zu einer Kreatur mit Stufe 0 oder Stufe 1 gemacht wird.

Kreaturen, die Zauber wirken oder sich auf nichtkampfbezogene Fähigkeiten verlassen, benötigen eigene Anpassungen bei diesen Zaubern oder Fähigkeiten.

ELITEVERSIONEN

Manchmal willst du eine Kreatur nur ein wenig mächtiger machen als die anderen ihrer Art, damit sie eine Herausforderung darstellt oder sich von den anderen unterscheidet – z.B. wenn du einen Anführer generieren willst. Du kannst hierfür schnell und einfach die folgenden Anpassungen vornehmen:

- Erhöhe die RK, die Angriffsmodifikatoren, die SG, RW, Wahrnehmung- und Fertigkeitenmodifikatoren jeweils um 2.
- Erhöhe den Schaden der Angriffe und anderen Offensivfähigkeiten um 2. Sollte eine Kreatur eine Fähigkeit nur eingeschränkt oft nutzen können (z.B. im Falle von Zaubern oder einer Odemwaffe), so erhöhe den Schaden stattdessen um 4.
- Erhöhe die TP basierend auf der Ausgangsstufe (siehe folgende Tabelle).

Ausgangsstufe	Zusätzliche TP
1 oder niedriger	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

SCHWÄCHERE VERSIONEN

Manchmal willst du eine schwächere Version einer Kreatur erstellen, weil die Normalversion zu herausfordernd ist oder du vielleicht einen schwächeren Außenseiter oder einen jungen Vertreter der Kreaturenart generieren willst. Du kannst hierfür schnell und einfach die folgenden Anpassungen vornehmen:

- Reduziere die RK, die Angriffsmodifikatoren, die SG, RW, Wahrnehmung- und Fertigkeitenmodifikatoren jeweils um 2.
- Reduziere den Schaden der Angriffe und anderen Offensivfähigkeiten um 2. Sollte eine Kreatur eine Fähigkeit nur eingeschränkt oft nutzen können (z.B. im Falle von Zaubern oder einer Odemwaffe), so reduziere den Schaden stattdessen um 4.
- Reduziere die TP basierend auf der Ausgangsstufe (siehe folgende Tabelle).

Ausgangsstufe	Reduzierte TP
1-2	-10
3-5	-15
6-20	-20
21+	-30

SPRACHEN

Die im Kreatureintrag aufgeführten Sprachen sind die der Kreatur in der Regel bekannten Sprachen. Möglicherweise willst du hier aber Änderungen vornehmen. Vielleicht will die Kreatur mit anderen Bewohnern ihrer Region sprechen können, dann beherrscht sie meistens die Gemeinsprache (oder die vor Ort herrschende Hauptsprache, z.B. Finsterländisch in den Finsterlanden).