

KERNREGELN: MONSTER

Elementaren Orkan (Elementar, Luft).....	115	Grottenschrat-Herumtreiber	149	Kobold-Späher	176
Elementarer Tsunami (Elementar, Wasser).....	117	Gruftschleim (Schlick).....	279	Königspython (Schlange)	276
Elementares Inferno (Elementar, Feuer).....	113	Gruftschrecken	150	Kopfloser Reiter	178
Elfischer Waldläufer	109	Guthallath	151	Kraken	179
Erdhund (Elementar, Erde).....	110	Gylou (Teufel)	315	Kriechende Hand.....	180
Erdstrolch (Elementar, Strolch).....	118	Hadrosaurier.....	70	Kriegsdiener	181
Erwachsener Adamantdrache	75	Halbling-Straßenwächter	153	Krokodil	182
Erwachsener Schatzdrache	77	Halbling-Unruhestifter	153	Kruth	183
Erwachsener Himmelsdrache.....	79	Härexit.....	154	Kuckucksvettel	333
Erwachsener Höllendrache	79	Harpyie.....	155	Kürbislesnik	188
Erwachsener Horndrache	81	Heeresameisenschwarm	15	Lamia	184
Erwachsener Illusionsdrache	83	Hexenwarg	334	Lamia-Matriarchin.....	185
Erwachsener Intrigendrache	86	Hobgoblin-Armbrustschütze.....	157	Lebender Erdrutsch (Elementar, Erde).....	110
Erwachsener Omendrache	88	Hobgoblin-General	157	Lebender Steppenbrand (Elementar, Feuer).....	112
Erwachter Baum.....	34	Hobgoblin-Soldat	156	Lebender Wasserfall (Elementar, Wasser).....	116
Fadenschleim (Schlick)	278	Höherer Höllenhund.....	162	Lebender Wirbelwind (Elementar, Luft).....	114
Faydhaan (Qarin).....	244	Höherer Nachtmahr.....	204	Lehmabbild	190
Feendraching.....	93	Höherer Schatten	274	Leichengeschöpf.....	191
Feenling	124	Höhlenbär	32	Leichnam	186
Felsenlindwurm	192	Höhlenwurm.....	158	Leopard (Raubkatze)	256
Feuerriese.....	264	Höllenhund.....	162	Leuchtendes Kind	196
Feuerschlange (Elementar, Feuer).....	112	Homunkulus	163	Leukodaimon.....	62
Feuerstrolch (Elementar, Strolch).....	118	Hryngar-Aufseher	165	Limbuswurm (Proteaner).....	236
Flammendraka	95	Hryngar-Bombenwerfer	164	Löwe (Raubkatze).....	256
Flautensargassum.....	271	Hryngar-Scharfschütze.....	164	Luftstrolch (Elementar, Strolch).....	119
Flussdraka	95	Hyaenodon (Hyäne).....	167	Lyrakien (Wandererazata)	28
Frostdraka	98	Hyäne	167	Magmawurm	161
Frostriese.....	263	Hydra	168	Mammut (Elefant)	108
Funkenratte (Elementar, Feuer).....	112	Ifrit (Qarin)	245	Mantikor	197
Gancanagh (Leidenschaftsazata	29)	Imp	169	Medusa	199
Gargyl.....	134	Insel-Oni.....	222	Megalodon (Hai)	152
Geisterhafter Bürger.....	130	Irnakurs (Fleischgeformter)	127	Megaprimat (Affe).....	14
Geisterhafter Magier.....	130	Irrlicht	172	Minderer Schnitter.....	280
Gesichtsloser (Ugothol)	16	Iruxi-Späher	170	Minotaurus-Jäger.....	200
Ghul-Pirscher	132	Iruxi-Sterndeuter	171	Mördermantis.....	198
Ghul-Soldat	132	Iruxi-Verteidiger	170	Morrigna (Seelenbegleiter).....	290
Giftnadler	135	Jaathum (Qarin).....	243	Mukradi.....	201
Gimmerling	136	Jabal (Qarin)	244	Nachtmahr	204
Gylea (Radarchon)	25	Jagdspinne.....	302	Najade (Nymphe).....	212
Gnomischer Barde	138	Jah-Tohl.....	260	Najadenkönigin (Nymphe).....	214
Goblin-Anführer	140	Jinkin (Gremlin).....	145	Nashorn	205
Goblinhund	137	Junger Adamantdrache.....	74	Nessari (Teufel)	316
Goblin-Krieger	140	Junger Himmelsdrache	76	Nilith	210
Goblin-Kriegssänger	141	Junger Höllendrache	78	Norne.....	208
Goblin-Pyromane	141	Junger Horndrache	80	Nosos (Seelenbegleiter).....	288
Gogiteth	146	Junger Illusionsdrache	82	Nuckelavee.....	211
Goliathspinne	303	Junger Intrigendrache.....	85	Ofalth.....	218
Gongoriner (Qlippoth)	247	Junger Omendrache.....	87	Ofalth-Larve.....	218
Gorilla (Affe).....	14	Junger Schatzdrache	89	Oger-Anführer	217
Gosreg	261	Kanalschlick.....	278	Oger-Krieger	216
Grabesritter	142	Kanya (Musenazata).....	30	Oger-Vielfraß	216
Greif	147	Keketar (Proteaner).....	238	Oktopus.....	219
Grikkitog.....	148	Kholo-Jäger	174	Omx (Dämon)	55
Grizzlybär	32	Kholo-Knochenhüter	175	Orca (Delfin).....	51
Großer Tümmeler (Delfin).....	51	Kholo-Sergeant	175	Ordnungskind-Kriegspriester	
Großer Zyklop	357	Kluftbrut-Adept (Ebenenabkömmling).....	102	(Ebenenabkömmling).....	103
Grothlut (Fleischgeformter)	126	Knochenmystiker (Sekmin).....	297	Ork-Kommandant.....	225
Grottenschrat-Folterknecht	149	Kobold-Höhlenzauberer.....	177	Ork-Schläger	224
		Kobold-Krieger	176	Ork-Veteran.....	224

Ort (Teufel).....	310	Satyr.....	272	Vampirfledermausschwarm.....	128
Pachycephalosaurus.....	69	Saxra.....	273	Vampir-Graf.....	326
Paläohemoth.....	226	Schatten.....	274	Vampir-Meister.....	327
Pegasus.....	227	Schattengnom-Krieger.....	139	Vanth (Seelenbegleiter).....	289
Pfeifenfuchs.....	228	Schattengnom-Späher.....	138	Velociraptor (Dinosaurier).....	68
Pferdegreif.....	232	Schattengnom-Steinhüter.....	139	Venedaimon.....	61
Phantombestie.....	230	Schattenriese.....	266	Verborgener Herrscher (Vidileth).....	16
Phantomritter.....	230	Schemhazier (Dämon).....	57	Verseuchter Zombie.....	354
Pharaonenmumie.....	203	Schlangenspion (Sekmin).....	296	Vescavorenkönigin.....	329
Phistophilus (Teufel).....	314	Schlichter (Aion).....	8	Vescavorenschwarm.....	328
Phönix.....	233	Schlurk.....	275	Vicharamuni (Naga).....	207
Pilzlesnik.....	189	Schnappfliegenfalle.....	129	Viper (Schlange).....	276
Pixie (Feenling).....	125	Schnee-Oni.....	221	Vogelscheuche.....	323
Pleroma (Aion).....	10	Schnitter.....	280	Vordine (Teufel).....	311
Poltergeist.....	234	Schreckenswolf.....	344	Vrolikai (Dämon).....	58
Poracha.....	235	Schreckhahn.....	282	Vulkanlindwurm.....	194
Pteranodon (Pterosaurier).....	240	Schuln.....	283	Vulkan-Oni.....	222
Pugwampi (Gremlin).....	145	Sedachthy-Plünderer.....	284	Wachhund.....	166
Pukwudgie.....	241	Sedachthy-Späher.....	284	Wächtermumie.....	202
Pusk (Dämon).....	52	Sedachthy-Sprecher.....	285	Waldtroll.....	320
Qarna Gehörnter Archon).....	23	Seefäule.....	286	Warg.....	334
QuaiDauTo.....	250	SeelengebundenePuppe.....	287	Wasserstrolch (Elementar, Strolch).....	119
Quatoid (Elementar, Wasser).....	116	Seelindwurm.....	193	Wechselbalg-Exilant.....	335
Quelaunt.....	251	Seepferd.....	292	Weißer Hai.....	152
Quetzalcoatllus (Pterosaurier).....	240	Seeschlange.....	293	Werbär (Werkreatur).....	338
Quetz-Coatl.....	49	Seevettel.....	330	Werratte (Werkreatur).....	337
Rabenritter.....	252	Seraptis (Dämon).....	56	Wertiger (Werkreatur).....	339
Raja-Krodha (Rakschasa).....	255	Skelettkoloss.....	299	Werwolf (Werkreatur).....	338
Raktavarna (Rakschasa).....	254	Skelettpferd.....	299	Wespenschwarm.....	340
Rattenschwarm.....	253	Skeletttriese.....	299	Wiedergänger.....	341
Reithund.....	166	Skelett-Streiter.....	298	Wierling.....	342
Reitpferd.....	229	Skelett-Wächter.....	298	Wildschwein.....	343
Reitpony (Pferd).....	229	Skorpionschwarm.....	300	Windfalke (Elementar, Luft).....	114
Rekhep (Schildarchon).....	24	Smaranava (Naga).....	206	Winzling (Gremlin).....	145
Rhu-Chalik.....	258	Smilodon (Raubkatze).....	257	Wolf.....	344
Riesenadler.....	13	Sphinx.....	301	Wolkenriese.....	265
Riesenameise.....	15	Spinnenschwarm.....	302	Wollnashorn.....	205
Riesenanakonda (Schlange).....	277	Stachelschnapper.....	304	Wurzelmännchen.....	345
Riesenfledermaus.....	128	Stegosaurus.....	71	Wüstendraka.....	99
Riesenfliegenfalle.....	129	Steinbollwerk.....	305	Wyvern (Draka).....	97
Riesengecko (Echse).....	104	Steinriese.....	262	Xoarier.....	259
Riesenhirschkäfer.....	173	Steinschläger (Elementar, Erde).....	110	Xulgath-Anführer.....	347
Riesenkragenechse.....	105	Stiller Schleicher (Elementar, Luft).....	114	Xulgath-Krieger.....	346
Riesenmantis.....	198	Streitpony (Pferd).....	229	Xulgath-Pirscher.....	347
Riesenmuräne (Aal).....	12	Streitross (Pferd).....	229	Yamaraja (Seelenbegleiter).....	290
Riesenratte.....	253	Sukkubus (Dämon).....	54	Yeti.....	348
Riesenseepferd.....	292	Sumpfriese.....	262	Ysoki-Grenadier.....	349
Riesenskorpion.....	300	Sündenbrut.....	306	Zahnfee.....	350
Riesentartantel (Spinne).....	303	Tabellia (Gesandtenengel).....	122	Zahnfeenschwarm.....	350
Riesentaufendfüßler.....	308	Tausendfüßlerschwarm.....	308	Zecui.....	351
Riesenviper (Schlange).....	276	Teerschlick.....	279	Zentauren-Kräuterkundler.....	352
Riesenwaran (Echse).....	104	Tengu-Schleicher.....	309	Zitteraal.....	12
Riesenwespe.....	340	Terotricus.....	318	Zoam (Ringarchon).....	22
Riesige Belebte Statue.....	41	Tieftalant (Qlippoth).....	249	Zombiekoloss.....	355
Riesige Kriechende Hand.....	180	Tiefseewurm.....	158	Zombieschläger.....	355
Riffklaue.....	268	Tiger (Raubkatze).....	257	Zombieschlurfer.....	354
Roch.....	269	Todesalb.....	319	Zuckervettel.....	331
Rotkappe.....	270	Todesfee.....	322	Zweigmannchen.....	345
Runenriese.....	266	Triceratops (Dinosaurier).....	71	Zwergischer Krieger.....	353
Salzhai (Elementar, Wasser).....	116	Troll-Kriegshäuptling.....	321	Zwergischer Steinwirker.....	353
Sargassum.....	271	Tyrannosaurus.....	73	Zyklop.....	356
Sarglagon (Teufel).....	312	Vampir-Diener.....	326	Zyss (Sekmin).....	294

Einleitung

Willkommen zu den *Pathfinder Kernregeln Monster*! Auf den folgenden Seiten findest du überhebliche Celestische und hungrige Scheusale, zornige Tiere und seltsam mobile Pflanzen, neue Völker, mit denen man interagieren kann, und schreckliche Monster, auf die man Jagd machen kann. Dieser Band präsentiert zwar hunderte von Kreaturen, dies ist aber nur ein Bruchteil der interessanten Kreaturen, die die Welt von Pathfinder bevölkern.

Um dieses Buch nutzen zu können, benötigst du die *Pathfinder Kernregeln Spieler* und die *Pathfinder Kernregeln Spielanleitung*, die die Spielregeln enthalten und Aufschluss darüber geben, die Regeln jeder Kreatur und ihren Platz in der Welt zu verstehen. Die Verwendung dieser Bücher ermöglicht es dir als Spielleiter (SL), Geschichten von großen Abenteuern zu erschaffen und sie mit furchterregenden Feinden, möglichen Verbündeten und freundlichen Begleitern zu bevölkern.

Die meisten Abschnitte dieses Buches beschreiben eine Kreatur oder eine Gruppe verwandter Kreaturen, stellen ihre Spielwerte vor, veranschaulichen ihren Platz innerhalb der Spielwelt und liefern Details über ihr Verhalten oder ihre Gesellschaft.

In dieser Einleitung findest du Ratschläge, wie du diese Kreaturen darstellen kannst. Dazu gehören das Lesen und Verwenden ihrer Spielwerte, Empfehlungen für das Rollenspiel deiner Interaktionen mit Spielercharakteren und Anleitungen, wie du Spielwerte an die Bedürfnisse deines Hintergrundes anpasst.

Schließlich enthält der Anhang im hinteren Teil des Buches Abschnitte, die Informationen enthalten über häufig verwendete Monsterfähigkeiten, den Kategorien, denen die Kreaturen angehören, neue Rituale, ungewöhnliche Sprachen und Listen von Monstern, sortiert nach Art und Stufe.

KREATUREN DARSTELLEN

Während die anderen Spieler ihre Charaktere darstellen, ist es deine Aufgabe als Spielleiter, alle anderen zu spielen. Dieser Abschnitt liefert die Grundlagen für die Verwendung der Kreaturen in diesem Buch. Er führt dich durch den Prozess des Lesens und Verstehens der Spielwerte von Kreaturen, damit du weißt, wie du eine Kreatur als Bedrohung oder Verbündeten im und außerhalb des Kampfs präsentieren kannst. Er bietet auch allgemeine Ratschläge für das Rollenspiel von Kreaturen, um ihnen mehr Tiefe bei der Charakterisierung in der Spielwelt zu geben.

Spielwerte von Kreaturen 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.

Auf den Namen und die Stufe einer Kreatur folgt eine Zeile mit den Kategorien, denen sie angehört. Dies beginnt mit ihrer Seltenheit – sollte es sich um eine gewöhnliche Kreatur handeln, entfällt dieser Eintrag. Dem folgt die Größenkategorie der Kreatur (Winzig, Klein, Mittelfür, Groß, Riesig oder Gigantisch). Dann kommen alle weiteren Kategorien in alphabetischer Reihenfolge. Die in diesem Buch vorkommenden Kategorien, einschließlich einiger Kategorien aus den *Kernregeln Spieler*, findest du im Abschnitt Kreaturenkategorien auf Seite 361.

Aktionen und Aktivitäten, die die Kreatur nutzen kann, haben neben den Namen der Fähigkeiten die entsprechenden Symbole, die angeben, wie viele Aktionen sie benötigen. Eine Kreatur verfügt immer über den notwendigen Kompetenzgrad oder andere Fähigkeiten, die erforderlich sind, um das zu verwenden, was in ihren Spielwerten aufgeführt ist. Zum Beispiel kann eine zaubernde Kreatur die Aktivität Zaubern wirken nutzen, und eine Kreatur ist nie ungeübt mit ihren Gegenständen.

Einige Fähigkeiten sind in den Spielwerten abgekürzt und werden vollständig im Glossar auf den Seiten 358-360 beschrieben.

NAME DER KREATUR

KREATUR (STUFE)

SELTENHEIT GRÖSSE WEITERE KATEGORIEN

Wahrnehmung Hier ist der Wahrnehmungsmodifikator der Kreatur aufgeführt, gefolgt von eventuell vorhandenen besonderen Sinnen.

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 zumindest den Kompetenzgrad Geübt. Für alle anderen Fertigkeiten verwendest du den passenden Attributsmodifikator.

Attributsmodifikatoren Hier werden die Attributsmodifikatoren 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 entsprechenden 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; Schwächen; Resistenzen**. Alle Immunitäten, Schwächen und Resistenzen der Kreatur 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.

Bewegungsrage Der Bewegungsrage am Boden folgen sonstige Bewegungsraten oder Bewegungsfähigkeiten.

Nahkampf ♦ (Kategorien; manche Waffenkategorien wie z. B. Gefährlich geben der Einfachheit halber auch ihre Berechnungen an). Der Name der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs, der zum Nahkampfangriff genutzt wird, gefolgt vom Angriffsmodifikator und Kategorien in Klammern. Sollte eine Kreatur über Fähigkeiten oder Ausrüstung verfügen, die ihre Angriffsmodifikatoren modifizieren (z.B. eine +1 Waffenverbesserungsrune), so sind diese Berechnungen bereits enthalten, **Schaden** Höhe und Art des Schadens plus eventuelle weitere Effekte (dieser Eintrag heißt Effekt, falls der Angriff keinen Schaden verursacht).

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

Einleitung

Monster A-Z

Anhänge

Fähigkeiten-glossar

Kreaturen-kategorien

Rituale

Sprachen

Kreaturen nach Kreaturenart

Kreaturen nach Stufe

INHALTSWARNUNG

Du kannst die folgenden Inhaltswarnungen verwenden, um mögliche sensible Themen aus diesem Band zu vermeiden. Die folgende Liste führt öfters vorkommende Themen aus der Pathfinder-Richtlinie (*Kernregeln Spieler*, S. 397) aus, wie z. B. Gewalt, Manipulation, Krieg, Verstümmelung, Besessenheit und Kulte. **Alkohol/Drogen** Dero, Pfeifenfuchs, Satyr; **Esstörungen** Ghul, Oger, Sündenbrut; **Ertrinken/Ersticken** Dämon, Dero, Teufel; **Folter** Fleischgeformte, Gremlin, Grottenschrat, Lamia, Oger; **Gemetzel** Dämon, Gogiteth, Nuckelavee, Zombie; **Glücksspiel** Gnom; **Kannibalismus** Ghul, Kholo, Oger, Qlippoth, Yeti; **Kindesmissbrauch** Vettel; **Körperhorror/Experimente** Alghollthu, Dero, Fleischgeformte, Kriegsdienner, Leichengeschöpf, Reich der Schwärze, Proteaner, Qlippoth, Seefäule, Troll, Wespe, Zahnfee, Zecui; **Nadeln** Giftnadler; **Pandemien/Epidemien** Dämon; **Selbsttötung** Dämon; **Sexuelle Übergriffe** Dämon; **Tierquälerei** Goblin, Goblinhund, Sedachty

Zauber Der Eintrag beginnt mit der magischen Tradition und ob die Zauber vorbereitet oder spontan gewirkt werden, gefolgt vom SG (und Angriffsmodifikator, sofern Zauberangriffswürfe 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 spontanen Zauberwirkern ist dagegen hinter dem Grad die Anzahl der Zauberplätze aufgeführt.

Immanente Zauber Diese Zauber sind genau wie andere Zauber aufgeführt, können aber auch ständig wirkende, 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 auf Seite 358 im Glossar.

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

Rituale Alle Rituale, welche die Kreatur ausführen kann, sind hier aufgeführt. Die Kreatur kann sich aussuchen, bei den Ritualen automatisch ohne Würfeln einen Erfolg zu erzielen oder normal zu würfeln.

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

Kreaturen darstellen

Egal ob es sich um einen potenziellen Verbündeten oder einen Gegner handelt, könnte eine Kreatur eine völlig andere Weltansicht als die SC besitzen. Wenn du Kreaturen darstellst, dann überlege, wie sie aufgrund ihrer Sinne, Physiologie und Lebensraum die Welt vielleicht anders erleben. Jeder Eintrag für eine Kreatur 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 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 sie in einem Kampf unterlegen sind.

stellung 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 sie in einem Kampf unterlegen sind.

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. Passe dann die EP, die die Spieler verdienen, wenn sie die Kreatur besiegen, entsprechend an, ebenso die Art, wie du Begegnungen mit ihr zusammenstellst.

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. Kreaturen, die Zauber wirken oder sich auf nichtkampfbegogene Fähigkeiten verlassen, benötigen eigene Anpassungen bei diesen Zaubern oder Fähigkeiten. Diese Anpassungen wirken sich im Bereich niedriger Stufen am stärksten aus. Es sollte vermieden werden, die Anpassungen mehrfach auf die gleiche Kreatur anzuwenden. Wenn du die Stufe einer Kreatur drastischer verändern willst, benutze die Richtlinien zur Erstellung von Kreaturen in den *Kernregeln Spielleitung*.

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 ihrer Art unterscheidet. Du kannst hierfür schnell und einfach die folgenden Anpassungen vornehmen:

- Erhöhe die Stufe der Kreatur um 1; falls es sich um eine Kreatur der Stufe -1 oder 0 handelt, erhöhe sie stattdessen um 2.
- Erhöhe die RK, die Angriffsmodifikatoren, die SG, Rettungswürfe, Wahrnehmungs- und Fertigungsmodifikatoren 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), 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 einen Gegner einsetzen willst, der schwächer ist als die anderen seiner Art. Du kannst hierfür schnell und einfach die folgenden Anpassungen vornehmen:

- Reduziere die Stufe der Kreatur um 1; falls es sich um eine Kreatur der Stufe 1 handelt, reduziere sie stattdessen um 2.
- Reduziere die RK, die Angriffsmodifikatoren, die SG, Rettungswürfe, Wahrnehmungs- und Fertigungsmodifikatoren 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), 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 Eintrag einer Kreatur aufgeführten Sprachen sind diejenigen Sprachen, die einer Kreatur dieser Art üblicherweise bekannt sind. 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. Sakvroth in den Finsterlanden).

Geschöpfe von anderen Existenzebenen kennen die Sprachen des Universums nur, wenn sie häufig dorthin reisen. Sollte eine solche Kreatur eine Sprache der Sterblichen kennen, ist sie wahrscheinlich an der Kommunikation mit ihnen interessiert. Diese Sprache ist meistens die Gemeinsprache, aber beachte, dass solche Kreaturen nur dann die Gemeinsprache beherrschen sollten, wenn sie die Welt und Region deiner Kampagne in erster Linie bereisen oder studieren.

Eine Liste von Sprachen findest du auf Seite 89 der *Kernregeln Spieler* und im Abschnitt Ungewöhnliche Sprachen auf Seite 365 im vorliegenden Band.

Ausrüstung

Manche Kreaturen verlassen sich auf Ausrüstung wie Rüstungen und Waffen. Manchmal brauchst Du möglicherweise die Spielwerte einer Kreatur, wenn sie ihre Ausrüstung abgelegt hat – etwa, wenn sie entwaffnet wurde, ihre getragenen magischen Gegenstände per *Magie bannen* deaktiviert wurden oder man sie ohne Rüstung und Waffen überraschen kann. In den meisten Fällen kannst du einfach improvisieren, doch wenn du es genau machen willst, kannst du die folgenden Richtlinien nutzen.

Sollte eine Kreatur ihre Waffe verlieren, könnte sie eine andere Waffe ziehen oder einen Waffenlosen Angriff nutzen. Sollte der Angriff nicht in den Spielwerten aufgeführt sein, nutze den Eintrag, welcher dem Angriff am nächsten kommt, aber reduziere den Angriffsmodifikator um 2. Sollte die Kreatur einen Waffenlosen Angriff führen müssen, aber keiner aufgeführt sein, nutze die Spielwerte für eine Faust (*Kern Spieler*, S. 277).

Sollte die Kreatur eine Waffe mit einer *Verbesserungsrune* verlieren, solltest du den Angriffsmodifikator für die neue Waffe um 2 plus den Bonus der *Verbesserungsrune* reduzieren. Beispiel: Eine Kreatur führt einen +1 *Streitkolben*, wird entwaffnet und zieht einen Dolch; reduziere den Angriffsmodifikator um 3 statt um 2 für den neuen Angriff.

Sollte die Kreatur laut Spielwerten eine Rüstung tragen, sie aber gerade keine anhaben, so reduziere ihre RK um den Gegenstandsbonus dieser Rüstung (*Kern Spieler*, S. 273). Sollte die Rüstung über eine *Verbesserungsrune* verfügen, so ziehe auch deren Bonus ab. Beispiel: Laut Spielwerten trägt die Kreatur eine +2 *Kettenrüstung*, die Charaktere überraschen sie aber ungerüstet; reduziere die RK um 6 statt um 4. Sollte die Rüstung mit einer *Widerstandsrune* ausgestattet sein, so reduziere die RW der Kreatur entsprechend, wenn sie die Rüstung nicht trägt (1 für *Widerstand*, 2 für *Starker Widerstand* und 3 für *Mächtiger Widerstand*).

Fertigkeiten, Wahrnehmung und Kompetenzgrade

In manchen Situationen, z. B. wenn eine Kreatur eine Vorrichtung entschärfen will, die ein SC aufgestellt hat, benötigst du den Kompetenzgrad der Kreatur. Kreaturen haben für die in ihren Spielwerten genannten Fertigkeiten den Kompetenzgrad *Geübt* und für alle anderen Fertigkeiten den Kompetenzgrad *Ungeübt*. Eine Kreatur hat mit etwa Stufe 5 den Kompetenzgrad *Experte* für die aufgeführten Fertigkeiten, mit etwa Stufe 9 den Kompetenzgrad *Meister* und mit etwa Stufe 17 den Kompetenzgrad *Legende*. Eine Kreatur könnte einen bestimmten Kompetenzgrad für Wahrnehmung benötigen, um bestimmte Dinge zu bemerken. Viele Kreaturen haben den Kompetenzgrad *Experte* für Wahrnehmung und erlangen um Stufe 7 den Kompetenzgrad *Meister* und um Stufe 13 den Kompetenzgrad *Legende*.

Du hast freie Hand, Kreaturen einen höheren Kompetenzgrad für eine Fertigkeit oder Wahrnehmung zu geben, wenn sie eine erstklassige Eignung für eine bestimmte Fähigkeit zeigen, wie beispielsweise ein Schatten für Heimlichkeit.

SYMBOLE IN DEN RANDSPALTEN

Nahezu jede Randspalte in den Einträgen zu den Kreaturen enthält weiterführende Informationen, welche mittels der folgenden Symbole ausgezeichnet sind:



Zusätzliche Informationen



Tipps und Regeln



Orte



Assoziierte Kreaturen



Schätze

Einleitung

Monster A-Z

Anhänge

Fähigkeiten-
glossar

Kreaturen-
kategorien

Rituale

Sprachen

Kreaturen nach
Kreaturenart

Kreaturen
nach Stufe



DIE GÖTTER DER AIONEN

Planare Gelehrte debattieren heftig über die Frage, ob die Aionen einer wirklichen Gottheit, einem philosophischen Konzept oder nur einer „überlegenen Einheit“ dienen. Die Aionen selbst schweigen hierzu und sprechen von diesem Wesen oder Konzept maximal als der Monade, dem „allumfassenden Zustand“. Egal was der Monade ist, existiert sicherlich noch eine andere Kategorie mächtiger Aionen – die Schlichter. Jeder dieser Schlichter ist ein einzigartiger Halbgott mit eigenen Kräften und Zielen.



SCHLICHTER

AION

Die Aionen sind seit jeher die Hüter der Realität und Verteidiger des natürlichen Gleichgewichts. Jede Art von Aion manifestiert sich als eine Form von Dualität und formt das Multiversum entweder innerhalb der Aspekte dieser Dualität oder korrigiert Ungleichgewichte in der perfekten Ordnung der Existenz. Die Taten von Aionen können Nationen schaffen, zerstören oder wiederherstellen. Ihre Gründe sind ihre eigenen und sie teilen ihre Motivationen nur selten mit anderen – stattdessen teilen sie anderen einfach ihre Vorstellung der zum Erhalt des Gleichgewichts nötigen Resultate in Form von Bildern und Visionen mit.

Aufgrund jüngster Verschiebungen in der Realität sind die Aionen seit kurzem dabei, wieder eine Präsenz in der perfekten planaren Stadt Axis zu etablieren. Für die Aionen ist dies nur der neueste eines wiederkehrenden Zyklus, auch wenn die Sterblichen die letzten Versionen dieses Zyklus nicht kennen. Die Aionen besitzen einen Namen für die zyklische Rückkehr, bei der sie die geschäftigen Axiomiten wieder in ihrer Mitte willkommen heißen und die Unvermeidbaren erneut unter ihre Kontrolle bringen: „die Konvergenz“. Zu Beginn dieser Phase erschien eine Gruppe von Pleroma-Aionen in der Ewigen Stadt Axis, wo sie enthüllten, dass die Axiomiten verlorene Aionen waren, welche sich vor langer Zeit abgespalten hatten, um sich der Schöpfung zu widmen. Angesichts des jüngsten Veränderungszyklus war es an der Zeit, dass die Axiomiten und ihre Schöpfungen, die Unvermeidbaren, sich wieder der Sache der Aionen anschlossen. Auch wenn die meisten Axiomiten und Unvermeidbaren dem gehorchten, da sie vielleicht auf fundamentale Weise erkannten, dass die Behauptungen der Aionen der Wahrheit entsprachen, verweigerten sich einige dem Ruf und erwarten seitdem den Zorn der Aionen. Die dualen Aionen reagieren auf die Ungehorsamen auf verwirrende Weise. Mit einigen sprechen und verhandeln sie, ein paar haben sie zerstört und ein paar andere wurden von Axiomiten und ihren verbündeten Unvermeidbaren vernichtet. Die meisten dieser stillen Widerspenstigen werden aber in Ruhe gelassen, so dass die Axiomiten in Frieden weiterarbeiten und die Unvermeidbaren mit ihren Pflichten weitermachen können. Die Konvergenz wird ebenso wenig verstanden wie die Aionen selbst, daher weiß niemand, wie – oder ob – sie enden wird.

Schlichter

Die kugelförmigen Aionen sind Späher und Diplomaten. Man kann sie nahezu überall im Multiversum antreffen, wo sie traditionell die Kräfte des Chaos und seine Diener im Auge behalten. Seit Beginn der Konvergenz dienen viele Schlichter nun als Mittelsmänner zwischen der Aionen-Allianz und ihren sterblichen Verbündeten.

SCHLICHTER

KREATUR 1

WINZIG AION BEOBACHTER

Wahrnehmung +7; Aion aufspüren, Dunkelsicht

Sprachen Diabolisch, Empyreal, Gemeinsprache, Utopisch

Fertigkeiten Akrobatik +9, Diplomatie +6, Heimlichkeit +9, Kenntnis (Axis) +5

ST +1, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +1

Aion aufspüren Ein Schlichter spürt stets, in welcher Richtung sich der nächste Aion auf der Ebene befindet, bei dem es sich nicht um einen Schlichter handelt. Er kann aber nicht die Entfernung bestimmen.

Gegenstände Kurzsword

RK 16; **REF** +7, **WIL** +7, **ZÄH** +5; Zustandsbonus von +1 auf alle RW gegen Magie

TP 22; **Immunitäten** Bewusstlos, Gefühl, Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizitätsschaden 3

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Kurzsword +7 (Agil, Finesse, Magisch, Vielseitig H, Angriffsradius 0 m),

Schaden 1W6+1 Stichschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4. Vorzeichen**; **1. Ausbessern** (×3), **Befehl**, **Zuflucht**

Stromstoß ♦♦ (Elektrizität, Göttlich) Der Schlichter setzt einen Stromstoß aus seinem Leib frei, welcher 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher REF, SG 17). Im Anschluss erhält er für 24 Stunden den Zustand Betäubt.