

PATHFINDER[®]

The background of the cover features a dark, atmospheric scene. In the center, a large, ornate altar holds a glowing skull with a crown-like structure on top. Several keys are placed around the skull. To the left, a large, dark dragon with spiky scales and wings is perched on a branch. In the foreground, three blue and green dinosaurs with orange-red spines are shown in various poses, some roaring. The scene is set in a ruined, stone-walled environment with trees and a full moon in the background.

KERNREGELN: MONSTER 2

AUTHORS

Alexander Augunas, Jesse Benner, Joshua Birdsong, Logan Bonner, Jason Bulmahn, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Katina Davis, Jesse Decker, Darrin Drader, Felix Dritz, Brian Duckwitz, Robert N. Emerson, Scott Fernandez, Eleanor Ferron, Hexe Fey, Benjamin U. Fields, Keith Garrett, Scott Gladstein, Leo Glass, Matthew Goodall, Alice Grizzle, T.H. Gulliver, Sen H.H.S., Steven Hammond, Tim Hitchcock, Joan Hong, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R. James, Michelle Jones, TJ Kahn, Mikko Kallio, Jason Keeley, Joshua Kim, Avi Kool, John Laffan, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Mahpiya, Philippe-Antoine Menard, Jacob W. Michaels, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Andrew Mullen, Quinn Murphy, Dave Nelson, Jason Nelson, K. Tessa Newton, Tim Nightengale, Samantha Phelan, Randy Price, Stephen Radney-MacFarland, BJ Recio, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Patrick Renie, Alex Riggs, David N. Ross, Simone D. Sallé, Michael Sayre, David Schwartz, Mark Seifter, Chris S. Sims, Rodney Sloan, Shay Snow, Kendra Leigh Speedling, Amber Stewart, Jeffrey Swank, Tan Shao Han, Russ Taylor, William Thompson, Jason Tondro, Clark Valentine, Ruvald Virk, Andrew White, Landon Winkler, and Linda Zayas-Palmer

LEAD DESIGNERS

Joshua Birdsong and Luis Loza

DESIGNERS

Logan Bonner, James Case, Ivis K. Flanagan, and Jason Keeley

DEVELOPERS

Eleanor Ferron and Landon Winkler

EDITING LEAD

Priscilla N. Lagares

EDITORS

Felix Dritz, Patrick Hurley, Avi Kool, Priscilla N. Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran, Ianara Natividad, Solomon St. John, and Simone D. Sallé

CULTURAL CONSULTATION

Shahreena Shahrani, Tan Shao Han, and Brian Yaksha

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

INTERIOR ARTISTS

Shafi Adams, Biagio d'Alessandro, David Alvarez, Klaher Baklaher, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Ekaterina Burmak, Diana Campos, Yanis Cardin, Tuan Duong Chu, Sergio Cosmai, Emile Denis, Emanuele Desiati, Josh Durham, Graey Erb, Wilmar Ballestri Escarp, Michele Esposito, Jorge Fares, Fabio Gorla, Gunship Revolution (Brian Valez), Kurt Jacobi, Jordan Jardine, Jason Jutta, Oksana Kerro, Sammy Khalid, Chris L. Kimball, Ksenia Kozhevnikova, Katerina Landon, Rastislav Le, Raph Lomotan, Valeria Lutfullina, Paulo Magalhães, Damien Mammoliti, Sophie Medvedeva, David Melvin, Marcel Mercado, Guilherme Motta, Artur Nakhodkin, Harumi Namba, Vladislav Orlowski, Nikolai Ostertag, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Angelo Peluso, Roberto Pitturru, Pixeloid Studios (Mark Molnar, Gaspar Gombos, Zsolt Mike Szabados, Janos Gardos, Peter Lerner, and Almos Balogh), Ramon Puasa Jr, Scott Purdy, Indah Alditha Putri Siregar, Maichol Quinto, Miguel Regodón Harkness, Maurice Risulmi, Max Roche, Riccardo Rullo, Luis Salas Lastra, Brooklyn Smith, Firat Solhan, Luca Sotgiu, Florian Stitz, Yassen Stoilov, Andrea Tentori Montalto, Allison Theus, Rogier van de Beek, and Ben Wootten

ART DIRECTION & GRAPHIC DESIGN

Sonja Morris

CREATIVE DIRECTORS

James Jacobs and Luis Loza

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses Spiele GmbH

TITEL DER ORIGINALAUSGABE

Monster Core 2

TEXTBEARBEITUNG

Ulrich-Alexander Schmidt

LAYOUT

Jessica Dillmann



Paizo Inc.

15902 Woodinville-Redmond Rd NE,
Unit B
Woodinville, WA 98072-4572

paizo.com



Ulisses Medien &
Spiel Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems / Steinfischbach
ulisses-spiele.de

INHALT

EINLEITUNG

5

MONSTER A-Z

8

ANHANG

360

Fähigkeitenglossar.....	360
Kreaturenkategorien	363
Rituale	367
Sprachen	367
Kreaturen nach Kategorie	368
Kreaturen nach Stufe	370

ALPHABETISCHE AUFLISTUNG DER MONSTER

Abgerichteter Rabe	246	Calikang	59
Abgetrennter Kopf (Enthaupteter).....	140	Catrina (Seelenbegleiter).....	275
Abrikandilu (Dämon).....	75	Composognathusschwarm (Dinosaurier)	84
Adamantwächter.....	8	D'zirak	64
Adlet	9	Dachbodenflüsterer.....	65
Aghasch (Div).....	89	Dachs.....	66
Ahuizotl.....	14	Danava (Titan).....	303
Aigamuxa	15	Deimavigga (Teufel).....	298
Akizendri (Proteaner).....	240	Dibrasgorth.....	67
Allosaurus (Dinosaurier)	86	Dinosaurier	84
Älteres Tiefes Wesen	301	Divovnik.....	92
Amöbenschwarm (Schlick).....	268	Domowyk (Hausgeist).....	176
Amphisbaena.....	26	Doprillu	93
Aphoriten-Scharfschütze (Ebenenabkömmling).....	117	Doru (Div).....	88
Aqudel (Alghollthu)	20	Drachenblütiger Okkultist	112
Argorth.....	27	Draconal.....	12
Ascheriese.....	249	Draugr	114
Ätherspinne	34	Dunkeldürer	115
Atrixyl.....	35	Dworowyk (Hausgeist).....	176
Augur (Velstrac).....	330	Egelschwarm.....	123
Ayngavhaul (Teufel).....	297	Ehrwürdiger Feuerdrache.....	95
Baomal	42	Ehrwürdiger Korallendrache.....	97
Baumhirtenarchiv	44	Ehrwürdiger Phasendrache	99
Baumhirtenschnitter.....	44	Ehrwürdiger Requiendrache.....	101
Belebter Gegenstand.....	46	Ehrwürdiger Runendrache.....	104
Belebter Koloss.....	47	Ehrwürdiger Schreckendrache.....	106
Belebter Ofen.....	46	Ehrwürdiger Todesdrache.....	109
Belebter Tafelsilberschwarm	46	Ehrwürdiger Wisperdrache.....	111
Belebter Traum	43	Einherjer (Ase)	28
Belebter Tribok	47	Einsiedlerkrebsschwarm.....	199
Berberoka.....	48	Eisbergmuschel	124
Betobeto-san	49	Eissturmspross (Wasserelementar).....	132
Bewohner von Leng.....	50	Eistroll	314
Bikkhasura (Asura)	32	Eiswurm (Wasserelementar).....	133
Bison	51	Eiszapfenschlange (Wasserelementar).....	132
Blutbeerenbusch	52	Elasmosaurus.....	125
Blutmaier.....	53	Elementar, Erde.....	126
Blutvettel.....	342	Elysischer Titan	302
Bodach	58	Erdnatternschwarm (Schlange).....	266
Bythos (Aion).....	18	Erdröss (Erdelementar).....	126
Caligni-Rufer.....	60	Erdwysp (Elementar)	134
Caligni-Vorhut	60	Eremit (Velstrac).....	334

KERNREGELN: MONSTER 2

Erwachsener Feuerdrache.....	94	Grünschlick.....	270	Lauerholz.....	202
Erwachsener Korallendrache.....	97	Gug.....	175	Lauerlegierung.....	203
Erwachsener Phasendrache.....	99	Hadrinex.....	178	Lauffeuer (Feuerelementar).....	129
Erwachsener Requiendrache.....	101	Haniver (Gremlin).....	166	Lebender Donnerschlag (Luftelementar).....	130
Erwachsener Runendrache.....	103	Hāraakura(Asura).....	31	Lebender Felsen (Erdelementar).....	126
Erwachsener Schreckensdrache.....	106	Hausdrachling (Drachling).....	113	Leprechaun.....	206
Erwachsener Todesdrache.....	108	Heinzelmannchen.....	179	Levaloch (Teufel).....	296
Erwachsener Wisperdrache.....	110	Hekatonkheiros (Titan).....	304	Liebeskummer.....	208
Eseneth (Seelenbegleiter).....	277	Hesperide (Nympe).....	228	Listiger Führer (Geistführer).....	152
Esipil (Sahkil).....	252	Hesperidenkönigin (Nympe).....	231	Luftwysp (Elementar).....	135
Esobok (Seelenbegleiter).....	274	Hodag.....	180	Lumpenhut.....	209
Evangelist (Velstrac).....	331	Höhlenriese.....	248	Maftet-Wächter.....	210
Excinder (Archon).....	22	Höhlentroll.....	314	Magmaskorpion (Feuerelementar).....	129
Felival (Agathion).....	10	Höllenkatz.....	181	Mandragora.....	211
Felsschnitzer.....	141	Hund von Tindalos.....	182	Marmora.....	216
Ferrugon (Teufel).....	296	Hungriger Geist.....	150	Mechanischer Drache.....	214
Festrog.....	142	Huschender Mörder		Mechanischer Magier.....	214
Feuerquallenschwarm.....	245	(Wandelnder Schwarm).....	349	Mechanischer Soldat.....	213
Feuerwysp (Elementar).....	134	Hyakume.....	183	Mechanischer Spion.....	212
Flammenschädel (Enthaupteter).....	140	Iguanodon (Dinosaurier).....	85	Megalanía (Echse).....	122
Fleischfressender Blob (Schlick).....	271	Imentesch (Proteaner).....	242	Meladaimon.....	69
Flusspferd.....	144	Incutilis.....	184	Melodie im Wind (Luftelementar).....	131
Flusspferd-Koloss.....	144	Interlocutor (Velstrac).....	333	Mi-Go.....	217
Flutfisch.....	145	Itari-Luftakrobat.....	185	Mimik.....	218
Formschnittflusspferd.....	205	Itari-Nestgeschwister.....	185	Mix-Coatl.....	62
Formschnitthund.....	204	Izfiitar (Proteaner).....	243	Mobogo.....	219
Formschnitttiger.....	204	Jorogumo.....	186	Mondvettel.....	343
Fuath (Gremlin).....	167	Jotundtroll.....	316	Morlock-Bastler.....	220
Funkenfuchs (Feuerelementar).....	128	Junger Feuerdrache.....	94	Müllfeuer (Feuerelementar).....	128
Funkenmotte (Luftelementar).....	130	Junger Korallendrache.....	96	Munavri-Zauberklänge.....	223
Gallenspinne.....	147	Junger Phasendrache.....	98	Munsahir.....	224
Ganzi-Kampfkünstler		Junger Requiendrache.....	100	Myceloid.....	225
(Ebenenabkömmling).....	116	Junger Runendrache.....	102	Nagaji-Soldat.....	226
Garadasura (Asura).....	31	Junger Schreckensdrache.....	105	Narrik.....	227
Garuda.....	148	Junger Todesdrache.....	107	Nasurgeth (Darvakka).....	83
Gedankenspross.....	149	Junger Wisperdrache.....	109	Naunet (Proteaner).....	241
Geisterhafter Haufen (Geist).....	151	Jyoti.....	187	Nebelpirscher (Wasserelementar).....	132
Gequälte Flamme.....	156	Kadamel (Archon).....	25	Ninkonda (Engel).....	139
Gezeitenriese.....	251	Käferchitinpanzer (Skelett).....	283	Nixe.....	232
Girtabliu-Seher.....	155	Kaiserkobra (Schlange).....	267	Nosferatu-Fürst (Vampir).....	327
Girtabliu-Wächter.....	154	Kamel.....	192	Nosferatu-Knecht.....	326
Gnokesch (Archon).....	22	Kappa.....	193	Nosferatu-Übeltäter (Vampir).....	327
Goblinschlange.....	157	Karbunel.....	194	Nucol (Sahkil).....	253
Gobmobsschlange.....	157	Katoblepas.....	195	Nymolus (Alghollthu).....	21
Golem.....	164	Katpaskir (Dämon).....	78	Obcisidaimon.....	72
Gossenschlick.....	268	Kayal-Späher.....	196	Ogerspinne.....	287
Göttlicher Wächter.....	158	Kelpie.....	197	Okenevem (Archon).....	24
Grabesritter-Hauptmann.....	162	Khravgodon (Opossum).....	233	Oreaden-Wache	
Grabesritter-Kriegsherr.....	162	Kimenhul (Sahkil).....	256	(Ebenenabkömmling).....	118
Grabesritter-Streiter.....	163	Kithangier (Dämon).....	76	Ostarius (Velstrac).....	331
Grabezeugding.....	165	Kitsune.....	198	Ostovit.....	234
Granitglyptodont (Erdelementar).....	127	Kodama (Kami).....	189	Owb.....	236
Grauelch.....	170	Kreiselzenturio.....	200	Owb-Prophet.....	237
Grimpel (Gremlin).....	166	Kriegsalb.....	307	Owinnik (Hausgeist).....	177
Grioth-Kultist.....	169	Kuribu (Engel).....	136	Ozthuum.....	235
Grioth-Späher.....	168	Lacridaimon.....	68	Pairaka (Div).....	90
Grisantischer Löwe.....	171	Laichender Seelenparasit.....	279	Pakalchi (Sahkil).....	254
Grubenschlick.....	174	Lampade (Nympe).....	228	Paragonautomat.....	37
Gruftriese.....	250	Lampadenkönigin (Nympe).....	229	Penanggalan.....	238
Grüner Mann.....	172	Larabay.....	201	Phasmadaimon.....	71

Pirscherautomat.....	36	Skaveling.....	286	Undinen-Hydromant.....	121
Platecarpus (Mosasaurus).....	221	Skelett.....	282	(Ebenenabkömmling).....	322
Praskith.....	239	Skelettfanterie.....	284	Unlebender.....	320
Procyal (Agathion).....	11	Sordesdaimon.....	71	Urdefhan-Folterer.....	320
Puppenkonstrukt-Assistent.....	244	Sorvuth-ka, der Sammler.....	56	Urdefhan-Krieger.....	320
Puppenkonstrukt-Magier.....	244	der Verzweiflung (Brut des Rovagug).....	146	Urglid (Dämon).....	77
Pyrier-Pyrochemist.....	118	Speerfrosch.....	146	Urveth (Darvacka).....	82
(Ebenenabkömmling).....	246	Spinosaurus (Dinosaurier).....	86	Vahndyr-Gelehrter.....	323
Rabenschwarm.....	39	Sramana (Engel).....	138	Vanara-Schüler.....	328
Raelis (Azata).....	130	Starker Führer (Geistführer).....	153	Vanyver (Darvacka).....	80
Rauchpirscher (Luftelementar).....	269	Steinlöwe (Wächterbestie).....	347	Vaspercham.....	329
Riesenamöbe (Schlick).....	122	Steinlöwenjunges (Wächterbestie).....	346	Velociraptorrenrudel (Dinosaurier).....	84
Riesenchamäleon (Echse).....	66	Strahlender Wächer.....	288	Venator (Aion).....	17
Riesendachs.....	123	Sturmvettel.....	340	Veranallia (Azata).....	41
Rieseneigel.....	143	Stygira.....	289	Verdammt Advokat (Teufel).....	295
Riesenfliege.....	146	Suli-Dünentänzer.....	119	Vermlek (Dämon).....	74
Riesenfrosch.....	199	(Ebenenabkömmling).....	222	Verschlinger.....	338
Riesenkrabbe.....	207	Sumpfmückenschwarm.....	290	Verschlingerschatten.....	339
Riesenlibelle.....	207	Sykever (Darvacka).....	81	Vigilia (Aion).....	17
Riesenlibellenlarve.....	143	Sylphen-Pirscher.....	120	Vipernranke.....	344
Riesenmade (Fliege).....	222	(Ebenenabkömmling).....	291	Vipernschwarm (Schlange).....	266
Riesenmücke.....	233	Tanuki-Dorfheld.....	292	Vishkanya-Infiltrator.....	345
Riesenopossum.....	245	Tatzelwurm.....	351	Vloriak (Dämon).....	75
Riesenqualle.....	261	Tausendleibiger Dieb.....	136	Volnagur, der Endzeitsänger.....	55
Riesenschabe.....	247	(Wandelnder Schwarm).....	293	(Brut des Rovagug).....	11
Rusalka.....	258	Tennin (Engel).....	293	Vulpinal (Agathion).....	352
Sabosan.....	332	Terrorkreischer (Terrorvogel).....	293	Waffenbewahrer.....	29
Sacristan (Velstrac).....	190	Terrorvogel.....	70	Walküre (Ase).....	353
Sakugami (Kami).....	259	Thanadaimon.....	16	Wasserschlange.....	135
Samsarer-Anachoret.....	126	Theletos (Aion).....	300	Wasserwysp (Elementar).....	354
Sandhüter (Erdelementar).....	260	Tiefes Wesen.....	300	Wayang-Flüsterklinge.....	355
Sceaduin.....	261	Tiefes Wesen-Hybrid.....	306	Wegzehrer.....	355
Schabenschwarm.....	262	Tikbalang.....	285	Wegzehrerschwarm.....	356
Schädelschäler.....	263	Titanenskelett.....	302	Wemmuth.....	254
Schae.....	264	Todestitan.....	308	Wihsaak (Sahkil).....	341
Schemen.....	272	Totenmaske.....	309	Wintervettel.....	283
Schicksalssturm.....	269	Totumquell.....	310	Wolfsskelett.....	350
Schleimschimmel (Schlick).....	358	Trauertann-Pirscher.....	287	Wurmprophet.....	248
Schlurfertrupp.....	273	Traumspinne.....	311	(Wandelnder Schwarm).....	255
Schoggothe.....	280	Trilobit.....	311	Ximtal (Sahkil).....	63
Schokim (Seelenbegleiter).....	358	Trilobiten-Schwarm.....	312	Xiuh-Coatl.....	38
Schriezyx.....	278	Tripkie-Regenrufer.....	312	Yamah (Azata).....	357
Schwefelzombie.....	266	Tripkie-Späher.....	313	Zauberkatze.....	294
Seelenparasit.....	281	Trollhund.....	318	Zebub (Teufel).....	40
Seeschlange.....	91	Tupilaq.....	221	Zhuraita (Azata).....	359
Seltsamer.....	188	Tylosaurus (Mosasaurus).....	284	Zombiedrache.....	190
Sepid (Div).....	30	Tyrannosaurusskelett.....	319	Zuishin (Kami).....	315
Shikigami (Kami).....		Tzitzimitl.....		Zweiköpfiger Troll.....	
Shokasura (Asura).....					

EINLEITUNG

Willkommen zu den *Pathfinder Kernregeln: Monster 2*! Auf den folgenden Seiten findest du launenhafte Feenwesen und groteske Scheusale, wie auch legendäre Bestien und mächtige Tiere, Verbündete, 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: Spielleitung*, 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 Gesellschaftsformen.

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 Rollenspielen 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 Größenskategorie der Kreatur (Winzig, Klein, Mittelgroß, 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 363.

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 **Zauber 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 360-363 beschrieben.

NAME DER KREATUR

KREATUR (STUFE)

SELTENHEITSKATEGORIE **GRÖßENKATEGORIE** **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 und dergleichen 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 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 beim Nahkampf.

Einleitung

Monster

Fähigkeiten-
glossar

Kreaturen-
kategorien

Rituale

Sprachen

Kreaturen nach
Kategorie

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.

Body Horror/Experimente Algholthuss, Dämonen, Divovynik, Drachen, Engel, Festrog, Incutilis, Totenmaske, Unlebender, Urdefhane, Velstaci, Vermlek; **Eingeweide** Liebeskummer, Penanggalan, Unlebender; **Entführung** Bodach; **Folter** Velstraci; **Kindesmisshandlung** Dachbodenflüsterer, Vetteln; **Krankheit** Teufel; **Tierquälerei** Dämonen; **Trauma** Dämonen, Sahkili

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 360 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 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 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.

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 nichtkampfbezogene 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* *Spielanleitung*.

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 Fertigkeitsmodifikatoren 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