

# ANHANG A: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In jedem Abenteuer ist es möglich — aber nicht garantiert — dass die Charaktere einen oder mehrere magische Gegenstände finden. In *Die Verlorene Mine von Phandelver* gibt es eine Auswahl magischer Gegenstände, die nur eine Andeutung auf die Vielzahl an magischen Gegenständen ist, die man in den Welten von D&D finden kann. Viele weitere Beispiele findest du im *Spieleleiterhandbuch*.

## EINSATZ VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Die Beschreibung eines magischen Gegenstandes erklärt, wie der Gegenstand funktioniert. Wenn ein Charakter einen magischen Gegenstand in die Hand nimmt, reicht das aus, dass er bemerkt, dass der Gegenstand etwas Besonderes ist. Man kann die Eigenschaften des Gegenstands erkennen, indem man den Zauber *Identifizieren* wirkt. Alternativ kann sich ein Charakter während einer Kurzen Rast auf den Gegenstand konzentrieren, während er ihn am Körper trägt. Am Ende der Rast erfährt der Charakter die Eigenschaften des Gegenstands. Tränke sind eine Ausnahme; ein kleines Nippen reicht aus, um dem Charakter zu zeigen, was der Trank tut.

Bestimmte magische Gegenstände machen es erforderlich, dass sich der Träger auf sie **einstimmt**, ehe er ihre magischen Eigenschaften nutzen kann. Wenn du dich auf einen magischen Gegenstand einstellen willst, musst du dich für eine Kurze Rast auf den Gegenstand konzentrieren (dies kann nicht dieselbe Kurze Rast sein, in der du seine Eigenschaften in Erfahrung gebracht hast). Abhängig von der Art des Gegenstands kann diese Konzentration aus Gebeten, Übungen mit der Waffe oder Meditation bestehen. Auf jeden Fall darf die Konzentration nicht unterbrochen werden. Sobald du auf einen Gegenstand eingestimmt bist, kannst du seine magischen Eigenschaften verwenden.

Nur eine Kreatur kann sich auf einmal auf einen Gegenstand einstellen. Eine Kreatur kann sich maximal auf drei magische Gegenstände auf einmal einstellen und während einer Kurzen Rast kannst du dich nur auf einen Gegenstand einstellen.

Deine Einstimmung auf einen Gegenstand endet, wenn er sich für 24 Stunden weiter als 30 Meter vom Charakter entfernt befindet oder der Charakter stirbt. Du kannst die Einstimmung zu einem Gegenstand auch freiwillig mit einer Kurzen Rast aufgeben.

## BESCHREIBUNG VON GEGENSTÄNDEN

### RÜSTUNG +1

Die grundlegendste Form der magischen Rüstung ist ein hervorragendes Produkt körperlicher und magischer Kunst. Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, solange du diese Rüstung trägst.

Eine *Rüstung +1* rostet und verfällt niemals und passt sich magisch der Größe ihres Trägers an.

### WAFFE +1

Magische Waffen sind qualitativ deutlich besser als ihre gewöhnlichen Gegenstücke. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe durchführst.

Einige *Waffen +1* (besonders Schwerter) haben zusätzliche Eigenschaften. Zum Beispiel könnten sie Licht abgeben.

### FLUGTRANK

Dieser Trank gibt dir eine Flugbewegungsrate gleich deiner Schrittbewegungsrate. Der Effekt hält 1 Stunde an. Wenn der Trank seine Wirkung verliert, solange du noch fliegst und dich nichts sonst in der Luft hält, musst du deine Bewegung nutzen, um zu landen. Wenn du nicht landest, ehe 1 Minute verstreicht, fällst du.

### HEILTRANK

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du 2W4+2 Trefferpunkte zurück.

### LAUF- UND SPRINGSTIEFEL

Deine Bewegungsrate, wenn du diese Stiefel trägst, beträgt 9 Meter, es sei denn, deine Schrittbewegungsrate ist höher, und deine Bewegungsrate wird nicht verringert, wenn du belastet bist oder schwere Rüstung trägst. Wenn du springst kannst du außerdem die dreifache normale Entfernung springen.





### PANZERHANDSCHUHE DER OGERMACHT

Solange du diese Panzerhandschuhe trägst, wird deine Stärke 19. Wenn deine Stärke bereits 19 oder höher ist, haben die Panzerhandschuhe für dich keinen Effekt.

### SCHUTZRING

Solange du diesen Ring trägst und auf ihn eingestimmt bist, erhältst du einen Bonus von +1 auf Rüstungsklasse und Rettungswürfe.

### SPINNENSTECKEN

Die Spitze dieses schwarzen Steckens aus Adamant ist wie eine Spinne geformt. Der Stecken wiegt 6 Pfund. Du musst auf den Stecken eingestimmt sein, um seine Vorteile zu nutzen und seine Zauber zu wirken.

Der Stecken kann wie ein Kampfstab geführt werden. Er verursacht bei einem Treffer zusätzliche 1W6 Giftschaden, wenn du ihn für einen Nahkampfangriff verwendest.

Der Stecken hat 10 Ladungen, die genutzt werden können, um die Zauber in seinem Inneren zu wirken. Mit dem Stecken in Händen kannst du deine Aktion nutzen, um einen der folgenden Zauber aus dem Stab zu wirken, wenn sich dieser in der Zauberliste deiner Klasse befindet: *Spinnenklettern* (1 Ladung) oder *Spinnennetz* (2 Ladungen, Zauberrettungswurf-SG 15). Es sind keine Komponenten notwendig.

Der Stecken erhält immer zur Abenddämmerung 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Steckens verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Stecken zu Staub und wird zerstört.

### STAB DER MAGISCHEN GESCHOSSE

Dieser Stab hat 7 Ladungen. Mit dem Stab in der Hand kannst du deine Aktion verwenden, um Magische Geschosse aus dem Stab zu feuern – dazu sind keine Komponenten notwendig – und 1 bis 3 Ladungen des Stabes zu verbrauchen. Für jede Ladung nach der ersten, die du verbrauchst, steigt der Grad des Zaubers um 1. Du kannst diesen Stab sogar dann nutzen, wenn du den Zauber nicht wirken kannst.

Der Stab erhält immer zur Morgendämmerung 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Steckens verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Stab zu Asche und wird zerstört.

### STECKEN DER VERTEIDIGUNG

Der schlanke, hohle Stecken besteht aus Glas, ist aber so robust wie Eichenholz. Er wiegt 3 Pfund. Du musst auf den Stecken eingestimmt sein, um seine Vorteile zu nutzen und seine Zauber zu wirken.

Solange du den Stecken hältst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Der Stecken hat 10 Ladungen, die genutzt werden können, um die Zauber in seinem Inneren zu wirken. Mit dem Stecken in Händen kannst du deine Aktion nutzen, um einen der folgenden Zauber aus dem Stab zu wirken, wenn sich dieser in der Zauberliste deiner Klasse befindet: *Magierrüstung* (1 Ladung) oder *Schild* (2 Ladungen). Es sind keine Komponenten notwendig.

Der Stecken erhält immer zur Morgendämmerung 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Steckens verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbricht der Stecken und wird zerstört.

### UNSICHTBARKEITSTRANK

Wenn du diesen Trank trinkst, wirst du zusammen mit deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Ausrüstung an deiner Person für 1 Stunde unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet, wenn du angreifst oder einen Zauber wirkst.

### VITALITÄTSTRANK

Wenn du diesen Trank trinkst, hebt das jede Erschöpfung auf, unter der du leidest, heilt jegliche Gifte oder Krankheiten, die dich beeinflussen, und sorgt dafür, dass du bei allen Trefferwürfen, die du in den nächsten 24 Stunden aufwendest, das maximale Ergebnis erzielst.

### ZAUBERSCHRIFTROLLE

Eine Zauberschriftrolle trägt die Worte eines einzelnen Zaubers, die in einem mystischen Code verfasst sind. Wenn sich der Zauber in der Zauberliste deiner Klasse befindet, kannst du eine Aktion verwenden, um die Schriftrolle zu lesen und den Zauber zu wirken, ohne Zauberkomponenten nutzen zu müssen. Ansonsten ist die Schriftrolle unverständlich.

Wenn sich der Zauber in der Zauberliste deiner Klasse befindet, aber von einem Grad ist, den du normalerweise nicht wirken kannst, musst du einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zaubern wirken ablegen, um zu bestimmen, ob du den Zauber erfolgreich wirkst. Der SG ist 10 + der Grad des Zaubers. Bei einem misslungenen Wurf verschwindet der Zauber von der Schriftrolle, ohne dass dies einen weiteren Effekt hätte.

Sobald der Zauber gewirkt ist, verschwinden die Worte auf der Schriftrolle, und die Rolle selbst zerfällt zu Staub.





# ANHANG B: MONSTER

Dieser Abschnitt beinhaltet Spielwerte und kurze Beschreibungen für die Kreaturen, die in *Verlorene Mine von Phandelver* auftauchen.

## SPIELWERTE

Die Spielwerte einer Kreatur, die du als SL brauchst, um die Kreatur zu verwenden.

## GRÖSSE

Jede Kreatur nimmt unterschiedlich viel Platz ein. Die Größenkategorie-Tabelle zeigt, wie viel Raum eine Kreatur einer bestimmten Größe im Kampf einnimmt. Gegenstände verwenden manchmal die gleichen Größenkategorien.

### GRÖSSENKATEGORIEN

Größe	Bereich
Winzig	75 Zentimeter mal 75 Zentimeter
Klein	1,5 Meter mal 1,5 Meter
Mittelgroß	1,5 Meter mal 1,5 Meter
Groß	3 Meter mal 3 Meter

## BEREICH

Der Bereich einer Kreatur ist die Fläche in Metern, die sie effektiv im Kampf kontrolliert, kein Ausdruck ihrer körperlichen Dimensionen. Eine typische mittelgroße Kreatur ist beispielsweise nicht 1,5 Meter breit, aber sie kontrolliert einen Bereich, der so breit ist. Wenn ein mittelgroßer Hobgoblin in einer Tür steht, die 1,5 Meter breit ist, dann können andere Kreaturen nicht hindurch, es sei denn, der Hobgoblin lässt sie.

## SICH IN EINEN KLEINEREN BEREICH QUETSCHEN

Eine Kreatur kann sich durch einen Bereich quetschen, der groß genug für eine Kreatur ist, die eine Größenkategorie kleiner ist als sie selbst. Wenn sich eine Kreatur durch einen solchen Bereich quetscht, muss sie zusätzliche 30 Zentimeter Bewegung für je 30 Zentimeter Bewegung durch den Bereich ausgeben, und die Kreatur hat einen Nachteil bei Angriffswürfen und Geschicklichkeitsrettungswürfen. Außerdem haben Angriffswürfe gegen die Kreatur einen Vorteil.

## TYP

Der Typ einer Kreatur beschreibt ihr grundsätzliches Wesen. Die folgenden Arten von Monstern kann man in diesem Abenteuer antreffen.

**Aberrationen.** Absolut fremdartige Wesen, die keinen Platz in der natürlichen Welt haben.

**Drachen.** Große, geflügelte Echsenwesen uralter Herkunft und gewaltiger Macht.

**Humanoide.** Zweibeinige Völker der zivilisierten und wilden Welt, darunter fallen Menschen und eine Vielzahl von anderen Völkern wie Zwerge und Elfen.

**Monstrositäten.** Furchterregende Kreaturen, die manchmal an Tiere erinnern, aber oft von Magie berührt wurden und so gut wie nie wohlwollend sind.

**Pflanzen.** Pflanzenkreaturen haben im Gegensatz zu gewöhnlichen Pflanzen ein Mindestmaß von Bewusstsein und Beweglichkeit.

**Riesen.** Humanoidenartige Kreaturen, die weit größer sind als Menschen und ihresgleichen.

**Schlicke.** Gallertartige Kreaturen, die allgemein keine feste Gestalt haben. Sie leben vor allem unterirdisch und hausen in Höhlen und Kerkern.

**Tiere.** Nicht humanoide Kreaturen, die wie Tiere in der echten Welt ein normaler Teil der Ökologie der Welt sind.

**Untote.** Einstmals lebende Kreaturen, die durch die nekromantische Magie oder einen unheiligen Fluch zu einem grauenhaften Unleben erweckt worden sind.

## SCHLAGWÖRTER

Ein Monster könnte ein oder mehrere Schlagwörter in Klammern an seinen Typ angehängt haben. Beispielsweise hat ein Ork den Typ Humanoider (Ork). Diese Schlagwörter in Klammern stellen eine zusätzliche Kategorisierungsebene für bestimmte Monster dar, aber sie haben keinen Effekt darauf, wie das Monster im Kampf verwendet wird.

## GESINNUNG

Die Gesinnung einer Kreatur bietet Hinweise auf ihre Einstellung. Es könnte beispielsweise schwer sein, mit einer chaotisch bösen Kreatur zu verhandeln, weil sie die Charaktere sofort angreift, wenn sie sie sieht, während eine neutrale Kreatur vielleicht bereit ist zu verhandeln. Die Gesinnung gibt an, ob eine Kreatur zu Rechtschaffenheit oder Chaos sowie zu Gut oder Böse neigt oder ob eine Kreatur neutral ist.

**Beliebige Gesinnung.** Einige Kreaturen, wie der Gemeine, können eine beliebige Gesinnung haben. Mit anderen Worten: du wählst die Gesinnung der Kreatur. Abhängig von der Kreatur könnte der Eintrag zur Beliebigen Gesinnung eine Tendenz oder Abneigung in Richtung Rechtschaffenheit, Chaos, Gut oder Böse angeben.

**Gesinnungslos.** Viele Kreaturen mit niedriger Intelligenz haben keine Vorstellung von Recht und Chaos, Gut und Böse. Sie treffen keine moralischen oder ethischen Entscheidungen und werden vom Instinkt getrieben. Diese Kreaturen sind gesinnungslos, was bedeutet, dass sie keine Gesinnung haben.

## RÜSTUNGSKLASSE

Eine Kreatur, die Rüstung trägt oder einen Schild mit sich führt, hat eine Rüstungskategorie (RK) die seine Rüstung, den Schild und ihre Geschicklichkeit in Betracht zieht. Ansonsten basiert die RK einer Kreatur nur auf ihrem Geschicklichkeitsmodifikator und natürlicher Rüstung oder übernatürlicher Zähigkeit, die sie vielleicht besitzt.

Wenn eine Kreatur Rüstung trägt oder einen Schild führt, ist die Art von Rüstung oder Schild in Klammern hinter dem RK-Wert angegeben.

## TREFFERPUNKTE

Normalerweise stirbt eine Kreatur oder wird zerstört, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 fallen. Mehr Informationen zu Trefferpunkten findest du im Regelbuch.

## BEWEGUNGSRATE

Die Bewegungsrate einer Kreatur zeigt dir, wie weit sie sich in ihrem Zug bewegen kann. Mehr Informationen zur Bewegungsrate findest du im Regelbuch. Alle Kreaturen haben eine Bodenbewegung; Kreaturen, die sich auf keine Weise auf dem Boden fortbewegen können, haben eine Boden-Bewegungsrate von 0 Metern. Viele der Kreaturen in diesem Band haben eine oder mehr zusätzliche Bewegungsarten.

**Fliegen.** Eine Kreatur, die eine Fliegen-Bewegungsrate hat, kann die gesamte oder einen Teil der Bewegungsrate verwenden, um zu fliegen. Erleidet eine fliegende Kreatur den Zustand liegend, wird ihre Bewegungsrate auf 0 reduziert oder verliert sie anderweitig die Fähigkeit sich zu bewegen, dann fällt sie, wenn sie nicht schweben kann oder von Magie wie dem Zauber *Fliegen* in der Luft gehalten wird.

**Klettern.** Eine Kreatur, die eine Klettern-Bewegungsrate hat, kann die gesamte oder einen Teil der Bewegungsrate verwenden, um sich entlang vertikaler Flächen zu bewegen. Die Kreatur muss keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu klettern.



**Schwimmen.** Eine Kreatur mit einer Schwimmen-Bewegungsrate muss keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu schwimmen.

## ATTRIBUTSWERTE

Alle Kreaturen haben sechs Attributswerte (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma) und entsprechende Modifikatoren. Mehr Informationen zu den Attributswerten und wie sie verwendet werden findest du im Regelbuch.

## RETTUNGSWÜRFE

Den Rettungswürfe-Abschnitt findest du nur bei Kreaturen, die besonders gut darin sind, bestimmten Arten von Effekten zu widerstehen.

## FERTIGKEITEN

Der Fertigkeiten-Abschnitt ist für Kreaturen reserviert, die in einer oder mehreren Fertigkeiten geübt sind. Beispielsweise könnte eine Kreatur, die sehr scharfsinnig und heimlich ist, einen Bonus auf Weisheit (Wahrnehmung) und Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erhalten.

Fertigkeiten in den Spielwerten eines Monsters geben immer den Gesamtmodifikator an – der Attributsmodifikator des Monsters plus seinen Übungsbonus. Wenn die Spielwerte des Monsters „Heimlichkeit +6“ angeben, wirf einen W20 und addiere 6, wenn das Monster einen Attributswurf mit Heimlichkeit verwendet.

### ÜBUNG MIT RÜSTUNG, WAFFEN UND WERKZEUGEN

Gehe davon aus, dass die Kreatur mit ihrer Rüstung, ihren Waffen und Werkzeugen geübt ist. Wenn du die Waffen und Rüstung einer Kreatur ersetzt, bestimmst du, ob die Kreatur mit ihrer neuen Ausrüstung geübt ist. Im Regelbuch kannst du nachlesen, was passiert, wenn du diese Gegenstände ohne Übung verwendest.

## EMPFINDLICHKEITEN, RESISTENZEN UND IMMUNITÄTEN

Einige Kreaturen haben Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten gegen bestimmte Arten von Schaden. Außerdem sind einige Kreaturen immun gegen bestimmte Zustände und andere Spieleffekte. Diese Immunitäten sind hier ebenfalls aufgeführt.

## SINNE

Der Eintrag Sinne gibt die passive Weisheit (Wahrnehmung) der Kreatur an, sowie alle besonderen Sinne, die die Kreatur besitzen könnte, wie die folgenden.

**Blindsicht.** Eine Kreatur mit Blindsicht kann ihre Umgebung innerhalb eines bestimmten Radius wahrnehmen, ohne sehen zu müssen.

**Dunkelsicht.** Eine Kreatur mit Dunkelsicht kann innerhalb eines bestimmten Radius im Dunklen sehen. Die Kreatur kann innerhalb dieses Radius in Schwachem Licht sehen, als wäre es Helles Licht, und in Dunkelheit als wäre es Schwaches Licht. Die Kreatur kann in der Dunkelheit aber keine Farben erkennen, nur Graustufen.

**Wahre Sicht.** Eine Kreatur mit Wahrer Sicht kann innerhalb einer bestimmten Reichweite in normaler und magischer Dunkelheit sehen, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände wahrnehmen, automatisch visuelle Illusionen durchschauen und bei Rettungswürfen gegen sie erfolgreich sein, und die wahre Gestalt von Gestaltwandlern oder Kreaturen sehen, die von Magie verwandelt worden sind. Außerdem kann die Kreatur in der gleichen Richtung auf die Ätherebene blicken.

## SPRACHEN

Die Sprachen, die die Kreatur sprechen kann, sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Manchmal kann eine Kreatur eine Sprache verstehen, aber nicht sprechen. Das ist ebenfalls angegeben.

## HERAUSFORDERUNGSGRAD

Eine angemessen ausgerüstete und ausgeruhte Gruppe von vier Abenteurern sollte eine Kreatur, deren Herausforderungsgrad ihrer Stufe entspricht, bezwingen können ohne Verluste zu erleiden.

Monster, die deutlich schwächer als ein Charakter der 1. Stufe sind, haben einen Herausforderungsgrad von unter 1.

## ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

Die Anzahl von Erfahrungspunkten (EP), die eine Kreatur wert ist, hängt von ihrem Herausforderungsgrad ab. Normalerweise erhält man diese EP, wenn man das Monster besiegt.

## MERKMALE

Merkmale sind besondere Eigenschaften der Kreatur, die in einer Kampfbegegnung wahrscheinlich relevant werden könnten.

## AKTIONEN

Wenn eine Kreatur ihre Aktion durchführt, kann sie aus den Optionen im Abschnitt „Aktionen“ in ihren Spielwerten auswählen. Das Regelbuch beschreibt andere Aktionen, die allen Kreaturen zur Verfügung stehen.

## NAHKAMPF- UND FERNKAMPFANGRIFFE

Die üblichsten Aktionen, die Kreaturen im Kampf ausführen werden, sind Nahkampf- und Fernkampfangriffe. Es kann sich um Zaubenangriffe oder Waffenangriffe handeln, wobei die „Waffe“ entweder ein hergestellter Gegenstand oder eine natürliche Waffe ist, wie eine Klaue.

**Treffer.** Hier sind der Schaden und andere Effekte beschrieben, die die Folge sind, wenn ein Angriff das Ziel trifft. Als SL hast du die Möglichkeit, einen durchschnittlichen Schadenswurf zu nehmen oder den Schaden auszuwürfeln; wir geben sowohl einen Durchschnittswert als auch die Würfel an. Beispielsweise könnte ein Monster mit seinem Langschwert 4 (1W8) Hiebsschaden verursachen. Dies bedeutet, dass das Monster entweder 4 Schaden verursacht oder du 1W8 würfeln kannst, um den Schaden zu bestimmen.

## REAKTIONEN

Wenn eine Kreatur etwas Besonderes mit seiner Reaktion tun kann, dann findest du diese Information hier. Die meisten Kreaturen haben keine besonderen Reaktionen, und in diesem Fall fehlt auch dieser Abschnitt. Reaktionen sind im Regelbuch beschrieben.

## EINGESCHRÄNKTER EINSATZ

Einige Spezialfähigkeiten – egal ob Merkmale, Aktionen oder Reaktionen – haben Einschränkungen, wie oft sie eingesetzt werden können.

**X/Tag.** Die Anmerkung „X/Tag“ bedeutet, dass die Spezialfähigkeit x-mal eingesetzt werden kann, und dass das Monster eine Lange Rast abschließen muss, um die Aktion wieder verwenden zu können. Beispielsweise bedeutet „1/Tag“, dass die Spezialfähigkeit einmal verwendet werden kann und das Monster dann eine Lange Rast verwenden muss, um sie wieder nutzen zu dürfen.

**Aufladung X-Y.** Die Anmerkung „Aufladung X-Y“ bedeutet, dass ein Monster eine Spezialfähigkeit einmal verwenden kann und sie dann in jeder späteren Kampfunde eine zufällige Chance hat, wieder aufgeladen zu werden. Zu Beginn eines jeden Zugs des Monsters wirfst du einen W6. Wenn der Wurf eine der Zahlen zeigt, die unter Aufladung angegeben sind, dann erhält das Monster den Einsatz der Spezialfähigkeit zurück. Diese Fähigkeit wird auch wieder aufgeladen, wenn das Monster eine Kurze oder Lange Rast abschließt.

Beispielsweise bedeutet „Aufladung 6“ dass das Monster die Spezialfähigkeit einmal verwenden kann. Dann, zu Beginn des Zugs des Monsters, erhält es den Einsatz der Spezialfähigkeit zurück, wenn es eine 6 auf einem W6 würfelt.



# MONSTERBESCHREIBUNG

Die Monster, die in dem Abenteuer erscheinen, sind in diesem Abschnitt in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

## BEOBACHTER

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 39 (6W8 + 12)

**Bewegungsrate** 0 Meter, Fliegen 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +6

**Zustandsimmunitäten** Liegend

**Sinne** Dunkelsicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 16

**Sprachen** Tiefe Sprache, Gemeinsprache der Unterreiche

**Herausforderungsgrad** 3 (700 EP)

**Schweben.** Der Beobachter schwebt, solange er am Leben ist.

**Telepathie.** Der Beobachter kann telepathisch mit jeder Kreatur innerhalb von 36 Metern um sich herum kommunizieren, die eine Sprache verstehen kann.

## AKTIONEN

**Augenstrahlen.** Der Beobachter nutzt pro Runde zwei der folgenden Augenstrahlen, dabei kann er jeden Augenstrahl nur einmal pro Zug verwenden. Jeder Augenstrahl kann eine oder zwei Kreaturen, die der Beobachter innerhalb von 27 um sich herum sehen kann, treffen.

- Verwirrungsstrahl.** Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, sonst kann es bis zum Ende seines nächsten Zugs keine Reaktionen verwenden. In seinem Zug kann sich das Ziel nicht bewegen und verwendet seine Aktion, um einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff gegen eine zufällige Kreatur in Reichweite auszuführen. Wenn das Ziel nicht angreifen kann, tut es in seinem Zug nichts.
- Lähmender Strahl.** Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- Furchtstrahl.** Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Dabei erleidet es einen Nachteil, wenn der Beobachter für das Ziel noch sichtbar ist.
- Verwundender Strahl.** Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 16 (3W10) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

**Biss.** Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 – 1) Stichschaden.

**Nahrung und Wasser erschaffen.** Der Beobachter erschafft auf magische Weise genug Nahrung und Wasser, um sich selbst für 24 Stunden zu ernähren.

## REAKTIONEN

**Zauberspiegelung.** Wenn der Beobachter einen erfolgreichen Rettungswurf gegen einen Zauber ausführt oder wenn ein Zauberangriff ihn verfehlt, kann der Beobachter eine Kreatur innerhalb von 9 Metern auswählen, die er sehen kann. Der Zauber trifft die ausgewählte Kreatur anstelle des Beobachters.

Ein Beobachter ist ein kugelförmiges Monster, das man beauftragen kann, einen Schatz für einen Zeitraum zu beschützen,



BLUTMÜCKE

der 101 Jahre nicht übersteigen darf. Wenn der Schatz gestohlen oder zerstört wird, ehe die Zeit des Dienstes für den Beobachter endet, kehrt die Kreatur auf ihre Heimatebene zurück. Ansonsten verlässt sie niemals ihren Posten.

## BLUTMÜCKE

Winziges Tier, gesinnungslos

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 2 (1W4)

**Bewegungsrate** 3 Meter, Fliegen 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 9

**Sprachen** —

**Herausforderungsgrad** 1/8 (25 EP)

## AKTIONEN

**Blut aussaugen.** Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Solange die Blutmücke angeheftet ist, greift sie nicht an. Stattdessen verliert das Ziel zu Beginn eines jeden Zugs der Blutmücke 5 (1W4 + 3) Trefferpunkte aufgrund des Blutverlusts.

Die Blutmücke kann sich lösen, indem sie 1,5 Meter ihrer Bewegung verwendet. Das tut sie, nachdem sie 10 Trefferpunkte an Blut ausgesaugt hat oder wenn das Ziel stirbt. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann eine Aktion verwenden, um die Blutmücke zu lösen.

Eine Blutmücke ist ein geflügelter Plagegeist, der sich vom Blut lebender Wesen ernährt. Er saugt seine Nahrung durch seinen Rüssel ein, mit dem er das Fleisch des Opfers durchbohrt, während er sich mit seinen hakenbewehrten Klauen an der Beute festhält.

## BÖSER MAGUS

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 12

**Trefferpunkte** 22 (5W8)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Rettungswürfe** INT +5, WEI +3

**Fertigkeiten** Arkane Kunde +5, Geschichte +5

**Sinne** Passive Wahrnehmung 11

**Sprachen** Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish, Zwergisch

**Herausforderungsgrad** 1 (200 EP)



**Zauberwirken.** Der Magus ist ein Zauberwirker der 4. Stufe, der Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken verwendet (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Magus kennt die folgenden Zauber aus der Magier-Zauberliste:

- Zaubertricks (beliebig): *Licht, Magierhand, Schockgriff*
- 1. Grad (4 Zauberplätze): *Magisches Geschoss, Person bezaubern*
- 2. Grad (3 Zauberplätze): *Nebelschritt, Person festhalten*

## AKTIONEN

**Kampfstab.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden.

Böse Magi gieren nach arkaner Macht und leben an abgelegenen Orten, wo sie schreckliche magische Experimente durchführen können, ohne dass man sie stört.

## DOPPELGÄNGER

*Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral*

**Rüstungsklasse** 14

**Trefferpunkte** 52 (8W8 + 16)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Fertigkeiten** Motiv erkennen +3, Täuschen +6

**Zustandsimmunitäten** Bezaubert

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 11

**Sprachen** Gemeinsprache

**Herausforderungsgrad** 3 (700 EP)

**Gestaltwandler.** Der Doppelgänger kann seine Aktion verwenden, um sich in die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind gleich, egal welche Form er gerade trägt. Seine Ausrüstung wird nicht verwandelt. Wenn der Doppelgänger erschlagen wird, nimmt er wieder seine natürliche Gestalt an.

**Lauerjäger.** In der ersten Kampfrunde hat der Doppelgänger einen Vorteil auf seine Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die er überrascht hat.

**Überraschungsangriff.** Wenn der Doppelgänger eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfrunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Schaden durch den Angriff.

## AKTIONEN

**Gedanken lesen.** Der Doppelgänger liest die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur innerhalb von 18 Metern um sich. Der Effekt kann Hindernisse durchdringen, aber 90 Zentimeter Holz oder Erde, 60 Zentimeter Stein, 5 Zentimeter Metall oder eine dünne Schicht Blei blockieren ihn. Solange das Ziel in Reichweite ist, kann der Doppelgänger weiter seine Gedanken lesen, solange die Konzentration des Doppelgängers nicht gebrochen wird. Wenn der Doppelgänger die Gedanken eines Ziels liest, hat er einen Vorteil auf Würfe auf Weisheit (Motiv erkennen) und Charisma (Einschüchtern, Täuschen und Überzeugen) gegen das Ziel.

**Hieb.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden.

**Mehrfachangriff.** Der Doppelgänger führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Doppelgänger nehmen das Aussehen anderer Humanoider an, um Verfolger abzuschütteln oder Opfer mit Täuschung und Verkleidung in ihren Untergang zu locken.

## EULENBÄR

*Große Monstrosität, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 13 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 59 (7W10 + 21)

**Bewegungsrate** 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 13

**Sprachen** —

**Herausforderungsgrad** 3 (700 EP)

**Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn.** Der Eulenbär hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht und Geruchssinn zusammenhängen.

## AKTIONEN

**Klauen.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Hiebsschaden.

**Mehrfachangriff.** Der Eulenbär führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Klauen.

**Schnabel.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10 + 5) Stichschaden.

Der Eulenbär hat den Ruf, wild, stur und übellaunig zu sein, was ihn zu einem der gefürchtetsten Raubtiere der Wildnis macht. Es gibt wenig, wenn überhaupt, was ein hungriger Eulenbär fürchtet.

## FLAMMENSCHÄDEL

*Sehr kleiner Untoter, neutral böse*

**Rüstungsklasse** 13

**Trefferpunkte** 40 (9W4 + 18)

**Bewegungsrate** 0 Meter, Fliegen 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

**Fertigkeiten** Arkane Kunde +5, Wahrnehmung +2

**Schadensresistenzen** Blitz, Nekrotisch, Stichschaden

**Schadensimmunitäten** Feuer, Gift, Kälte

**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet.

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Gemeinsprache

**Herausforderungsgrad** 4 (1.100 EP)

**Beleuchtung.** Der Flammenschädel gibt in einem Radius von 4,5 Metern schwaches Licht ab, oder helles Licht in einem Radius von 4,5 Metern und schwaches Licht in einem weiteren Radius von 4,5 Metern. Er kann als Aktion zwischen beiden Beleuchtungsarten wechseln.

**Magieresistenz.** Der Flammenschädel hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

**Wiederbelebung.** Wenn der Flammenschädel zerstört wird, erhält er innerhalb von 1 Stunde alle Trefferpunkte zurück, wenn er nicht mit Weihwasser besprenkelt wird oder der Zauber *Magie bannen* oder *Fluch brechen* auf die Überreste gewirkt wird.

**Zauberwirken.** Der Flammenschädel ist ein Zauberwirker der 5. Stufe, der Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken verwendet (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er benötigt nur verbale Komponenten zum Zauberwirken. Der Flammenschädel kennt die folgenden Zauber aus der Magier-Zauberliste:



- Zaubertricks (beliebig): *Magierhand*
- 1. Grad (3 Zauberplätze): *Magisches Geschoss, Schild*
- 2. Grad (2 Zauberplätze): *Flammenkugel, Verschwimmen*
- 3. Grad (1 Zauberplatz): *Feuerball*

## AKTIONEN

**Feuerstrahl.** Fernkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 9 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Feuerschaden.

**Mehrfachangriff.** Der Flammenschädel führt zwei Angriffe mit seinem Feuerstrahl aus.

Zauberwirker erschaffen Flammenschädel aus den Überresten toter Magier. Wenn das Ritual abgeschlossen ist, schießen grüne Flammen aus dem Schädel hervor, um die grausige Verwandlung zu vervollständigen.

## GEMEINER

*Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jegliche Gesinnung*

**Rüstungsklasse** 10

**Trefferpunkte** 4 (1W8)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Sinne** Passive Wahrnehmung 10

**Sprachen** Eine nach Wahl (üblicherweise Gemeinsprache)

**Herausforderungsgrad** 0 (10 EP)

## AKTIONEN

**Keule.** Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Zu Gemeinen gehören Bauern und Leibeigene, Sklaven und Diener, Pilger, Kaufleute, Handwerker und Eremiten.

## GHUL

*Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse*

**Rüstungsklasse** 12

**Trefferpunkte** 22 (5W8)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

**Schadensimmunitäten** Gift

**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, vergiftet.

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

**Sprachen** Gemeinsprache

**Herausforderungsgrad** 1 (200 EP)

## AKTIONEN

**Biss.** Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

**Klauen.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur und kein Elf oder Untoter ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Ghule streifen bei Nacht in Rudeln umher, angetrieben von einem unstillbaren Hunger nach dem Fleisch von Humanoiden. Wie Maden oder Aaskäfer gedeihen sie an Orten, wo es Verfall und Tod zuhauf gibt.

## GOBLIN

*Kleiner Humanoider (Goblinoider), neutral böse*

**Rüstungsklasse** 15 (Lederrüstung, Schild)

**Trefferpunkte** 7 (2W6)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +6

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 9

**Sprachen** Gemeinsprache, Goblinisch

**Herausforderungsgrad** 1/4 (50 EP)

**Behändes Entkommen.** Der Goblin kann die Rückzug- oder Verstecken-Aktion in jedem seiner Züge als Bonusaktion verwenden.

## AKTIONEN

**Krummsäbel.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

**Kurzbogen.** Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Goblins haben ein schwarzes Herz. Sie sammeln sich in großer Zahl und gieren nach Macht, die sie stets missbrauchen.

## GRICK

*Mittelgroße Monstrosität, neutral*

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 27 (6W8)

**Bewegungsrate** 9 Meter, klettern 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

**Schadensresistenzen** Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht magische Angriffe.

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** —

**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP)

**Steintarnung.** Der Grick hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich in felsigem Gelände zu verstecken.

## AKTIONEN

**Mehrfachangriff.** Der Grick führt einen Angriff mit seinen Tentakeln aus. Wenn dieser Angriff trifft, kann der Grick einen Schnabel-Angriff gegen dasselbe Ziel ausführen.

**Schnabel.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

**Tentakel.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Der wurmartige Grick ist vor dem Hintergrund der Steine seiner Behausung schwer zu erkennen. Nur wenn die Beute nahekommt, erhebt er sich, und seine vier Tentakel entfalten sich, um einen hungrigen, schnappenden Schnabel zu offenbaren.



## GROTTENSCHRAT

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), chaotisch böse

**Rüstungsklasse** 16 (Fellrüstung, Schild)

**Trefferpunkte** 27 (5W8 + 5)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +6, Überleben +2

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

**Sprachen** Gemeinsprache, Goblinisch

**Herausforderungsgrad** 1 (200 EP)

**Überraschungsangriff.** Wenn der Grottenschrat eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfrunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

**Wüstling.** Wenn der Grottenschrat mit einer Nahkampfwaffe trifft, dann verursacht der Angriff beim Ziel einen zusätzlichen Würfel des Waffenschadens (bereits eingerechnet).

### AKTIONEN

**Morgenstern.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

**Wurfspeer.** Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter oder Reichweite 9/36 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden auf Entfernung oder 9 (2W6 + 2) Stichschaden im Nahkampf.

Grottenschrats sind grausame und wilde Humanoide, die leben, um die Schwachen zu schikanieren und nur sehr ungern herumkommandiert werden. Trotz ihres einschüchternden Körperbaus bewegen sich Grottenschrats mit erstaunlicher Heimlichkeit und legen gerne Hinterhalte.

## HOBGOBLIN

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 18 (Kettenhemd, Schild)

**Trefferpunkte** 11 (2W8 + 2)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

**Sprachen** Gemeinsprache, Goblinisch

**Herausforderungsgrad** 1/2 (100 EP)

**Kämpferischer Vorteil.** Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um einen Verbündeten des Hobgoblins aufhält, der nicht kampfunfähig ist.

### AKTIONEN

**Langbogen.** Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 45/180 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

**Langschwert.** Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Hiebsschaden.

Hobgoblins sind verschlagene, disziplinierte Krieger, die sich nach Eroberungen sehnen. Sie setzen eine strenge militärische Hierarchie durch und sind oft in der Gegenwart von Goblins und Grottenschraten anzutreffen.

## JUNGER GRÜNER DRACHE

Großer Drache, rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 18 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 136 (16W10 + 48)

**Bewegungsrate** 12 Meter, fliegen 18 Meter, schwimmen 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

**Rettungswürfe** Ges +4, Kon +6, Wei +4, Cha +5

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +7

**Schadensimmunitäten** Gift

**Zustandsimmunitäten** Vergiftet

**Sinne** Blindsight 9 Meter, Dunkelsicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 17

**Sprachen** Gemeinsprache, Drakonisch

**Herausforderungsgrad** 8 (3.900 EP)

**Amphibisch.** Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff.** Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

**Biss.** Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

**Giftodem (Aufladung 5–6).** Der Drache atmet in einem Kegel von 9 Metern Länge giftiges Gas aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 42 (12W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

**Klauen.** Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W6 + 4) Hiebsschaden.

Grüne Drachen haben ein zutiefst böses Herz und erfreuen sich daran, gute Seelen zu unterwandern und zu korrumpieren. Sie leben bevorzugt in alten Wäldern.



GROTTENSCHRAT



## KULTIST

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jegliche nicht gute Gesinnung.

**Rüstungsklasse** 12 (Lederrüstung)

**Trefferpunkte** 9 (2W8)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Fertigkeiten** Religion +2, Täuschen +2

**Sinne** Passive Wahrnehmung 10

**Sprachen** Eine nach Wahl (üblicherweise Gemeinsprache)

**Herausforderungsgrad** 1/8 (25 EP)

**Hingabe.** Der Kultist hat einen Vorteil auf Rettungswürfe, wenn er bezaubert oder verängstigt werden soll.

### AKTIONEN

**Krummsäbel.** Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Hiebsschaden.

Kultisten haben dunklen Mächten Treue geschworen. Sie halten ihre Aktivitäten geheim, um nicht für ihren Glauben ausgestoßen, eingesperrt oder hingerichtet zu werden.

## MORMESK DER TODESALB

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

**Rüstungsklasse** 13

**Trefferpunkte** 45 (6W8 + 18)

**Bewegungsrate** 0 Meter, fliegen 18 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

**Schadensresistenzen** Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht magische Waffen, die nicht versilbert sind.

**Schadensimmunitäten** Gift, nekrotisch

**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Gemeinsprache, Diabolisch

**Herausforderungsgrad** 3 (700 EP)

**Empfindlich gegenüber Sonnenlicht.** Solange sich der Todesalb im hellen Licht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

**Körperlose Bewegung.** Der Todesalb kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen als seien sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

### AKTIONEN

**Lebensentzug.** Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur. **Treffer:** 16 (3W8 + 3) nekrotischer Schaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei Misslingen werden seine maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden verringert. Wenn dieser Effekt die maximalen Trefferpunkte eines Ziels auf 0 senkt, dann stirbt es. Die Verringerung der maximalen Trefferpunkte hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt.

Ein Todesalb ist das körperlose Überbleibsel einer besonders hasserfüllten Seele. Die meisten Todesalben können die, die sie töten, in gespenstische untote Diener verwandeln. Mormesk zieht es vor, dies nicht zu tun, da er die Toten lieber tot lassen möchte.

## NEZZNAR DIE SCHWARZE SPINNE

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

**Rüstungsklasse** 11 (14 mit Magierrüstung)

**Trefferpunkte** 27 (6W8)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

**Rettungswürfe** Int +5, Wei +4

**Fertigkeiten** Arkane Kunde +5, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

**Sinne** Dunkelsicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 14

**Sprachen** Elfish, Gemeinsprache der Unterreiche

**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP)

**Angeborenes Zauberwirken.** Nezznar kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten erforderlich sind.

- Beliebig: *Tanzende Lichter*
- jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer* (Rettungswurf-SG 12)

**Besondere Ausrüstung.** Nezznar besitzt einen Spinnenstecken.

**Empfindlich gegenüber Sonnenlicht.** Nezznar hat einen Nachteil bei Angriffswürfen, wenn er oder das Ziel sich im Sonnenlicht befindet.

**Feenblut.** Nezznar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

**Zauberwirken.** Nezznar ist ein Zauberwirker der 4. Stufe, der Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken verwendet (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Nezznar hat die folgenden Zauber aus der Magierzauberliste vorbereitet:

- Zaubertricks (willentlich): *Froststrahl*, *Magierhand*, *Schockgriff*
- 1. Grad (4 Zauberplätze): *Magisches Geschoss*, *Magierrüstung*, *Schild*
- 2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung*, *Unsichtbarkeit*

### AKTIONEN

**Spinnenstecken.** Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Drow (Dunklelfen) sind ein hinterhältiges, intrigierendes, unterirdisches Volk, das Lolth, die Dämonenkönigin der Spinnen anbetet. Die Gesellschaft der Drow ist streng matriarchalisch. Männliche Drow sind auf die Rollen von Dienern beschränkt, und während die meisten als Krieger trainieren, werden einige wenige, wie Nezznar, fähige Magier.

## NOTHIC

Mittelgroße Aberration, neutral böse

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 45 (6W8 + 18)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

**Fertigkeiten** Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +2

**Sinne** Wahre Sicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Gemeinsprache der Unterreiche

**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP)

**Scharfe Sicht.** Der Nothic hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.



## AKTIONEN

**Mehrfachangriff.** Der Nothic führt zwei Angriffe mit seinen Klauen aus.

**Klauen.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

**Seltsame Einsicht.** Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 Metern um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschung) gegen die Weisheit (Motiv erkennen) des Nothics ablegen. Wenn der Nothic gewinnt, erfährt er auf magische Weise eine Tatsache oder ein Geheimnis über die Kreatur. Das Ziel gewinnt automatisch, wenn es nicht bezaubert werden kann.

**Verfaulender Blick.** Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 Metern um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, sonst erleidet sie 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

Nothics waren einst Magier, die es wagten, magische Geheimnisse zu entschlüsseln, die sie nicht begreifen konnten. Auch wenn Nothics mit seltsamen kosmischen Einsichten gesegnet sind, die es ihnen erlauben, Wissen aus anderen Kreaturen zu ziehen, sind sie doch nicht mehr die Magier, die sie einmal waren und haben keine Erinnerung an ihr früheres Leben.

## OCKERGALLERTE

*Großer Schlick, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 8

**Trefferpunkte** 45 (6W10 + 12)

**Bewegungsrate** 3 Meter, Klettern 3 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

**Schadensresistenzen** Säure

**Schadensimmunitäten** Blitz, Hieb

**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, blind, liegend, taub, verängstigt  
**Sinne** Blindsight 18 Meter (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 8

**Sprachen** —

**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP)

**Amorph.** Der Schlick kann sich durch einen Bereich bewegen, der nur 2,5 Zentimeter breit ist, ohne sich quetschen zu müssen.

**Spinnenklettern.** Der Schlick kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributwurf ablegen zu müssen.

## AKTIONEN

**Scheingliedmaße.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Säureschaden.

## REAKTIONEN

**Teilen.** Wenn eine Ockergallerte, die mittelgroß oder größer ist, mit Blitz- oder Hiebschaden angegriffen wird, teilt sie sich in zwei neue Gallerten, wenn sie mindestens 10 Trefferpunkte hat. Jede neue Gallerte hat Trefferpunkte gleich der Hälfte der Trefferpunkte der ursprünglichen Gallerte, abgerundet. Neue Gallerten sind eine Größenkategorie kleiner als die ursprüngliche Gallerte.

Ockergallerten verfolgen und verschlingen organische Kreaturen und haben genug tierhafte Gerissenheit, um größeren Gruppen aus dem Weg zu gehen.

## OGER

*Großer Riese, chaotisch böse*

**Rüstungsklasse** 11 (Fellrüstung)

**Trefferpunkte** 59 (7W10 + 21)

**Bewegungsrate** 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 8

**Sprachen** Gemeinsprache, Riesisch

**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP)

## AKTIONEN

**Wurfspeer.** *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter oder Reichweite 9/36 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

**Zweihandkeule.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Oger sind faule, wütende, 3 Meter große Riesen, die von Überfällen und Plünderungen leben.

## ORK

*Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse*

**Rüstungsklasse** 13 (Fellrüstung)

**Trefferpunkte** 15 (2W8 + 6)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

**Fertigkeiten** Einschüchtern +2

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

**Sprachen** Gemeinsprache, Orkisch

**Herausforderungsgrad** 1/2 (100 EP)

**Aggressiv.** Der Ork kann sich als Bonusaktion bis zu seiner Bewegungsrate auf eine feindliche Kreatur zu bewegen, die er sehen kann.

## AKTIONEN

**Wurfspeer.** *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter oder Reichweite 9/36 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 3) Stichschaden.

**Zweihandaxt.** *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12 + 3) Hiebschaden.

Orks sind für ihr barbarisches Wesen bekannt. Sie haben eine gebückte Körperhaltung, eine niedrige Stirn und schweineartige Gesichter mit hervortretenden unteren Eckzähnen, die an die Hauer eines Wildschweines erinnern.



## RIESENSPINNE

Großes Tier, gesinnungslos

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 26 (4W10 + 4)

**Bewegungsrate** 9 Meter, Klettern 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +7

**Sinne** Blindsight 3 Meter, Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

**Sprachen** —

**Herausforderungsgrad** 1 (200 EP)

**Netzsinn.** Solange die Spinne in Kontakt mit ihrem Netz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

**Netzwandler.** Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

**Spinnenklettern.** Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

### AKTIONEN

**Biss.** Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 9 (2W8) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerhält. Außerdem ist es gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

**Netz (Aufladung 5–6).** Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 9/18 Meter, ein Ziel. **Treffer:** Das Ziel wird durch die Netze festgesetzt. Als Aktion kann das festgesetzte Ziel einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Erfolg befreit es sich aus den

Netzen. Die Netze können auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, TP 5, empfindlich gegenüber Feuerschaden; immun gegen Wuchtschaden, Giftschaden und psychischen Schaden).

Man trifft Riesenspinnen normalerweise unter der Erde an. Ihre Behausungen sind oft mit Netzen behangen, in denen sich hilflose Opfer befinden.

## ROTBRENNER-SCHLÄGER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

**Rüstungsklasse** 14 (beschlagene Lederrüstung)

**Trefferpunkte** 16 (13W8 + 3)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)

**Fertigkeiten** Einschüchtern +2

**Sinne** Passive Wahrnehmung 9

**Sprachen** Gemeinsprache

**Herausforderungsgrad** 1/2 (100 EP)

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff.** Der Rotbrenner führt zwei Nahkampfangriffe durch.

**Kurzschwert.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Rotbrenner-Schläger sind Kleinkriminelle und hinterhältige Vollstrecker, deren Spezialität Einschüchterung und Gewalt ist. Sie arbeiten für Geld und haben keine Skrupel.

## SILDAR HALLWINTER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral gut

**Rüstungsklasse** 16 (Kettenhemd)

**Trefferpunkte** 27 (5W8 + 5)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Rettungswürfe** Str +3, Kon +3

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +2

**Sinne** Passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Gemeinsprache

**Herausforderungsgrad** 1 (200 EP)

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff.** Silar führt zwei Nahkampfangriffe durch.

**Langschwert.** Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Hiebsschaden.

**Schwere Armbrust.** Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W10) Stichschaden.

### REAKTIONEN

**Parade.** Wenn ein Angreifer Sildar mit einem Nahkampfangriff trifft und Sildar den Angreifer sehen kann, kann er 1W6 würfeln und das Ergebnis auf seine RK gegen den auslösenden Angriff addieren, vorausgesetzt, dass er eine Nahkampfwaffe führt.

Sildar Hallwinter ist ein Soldat und Söldner im Ruhestand, der aus der Stadt Niewinter stammt. Er ist ein loyales Mitglied des Rats der Grafen, einer politischen Organisation, die die verschiedenen freien Städte und Siedlungen des Nordens vereint.



OGER



## SKELETT

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 13 (Rüstungsreste)

**Trefferpunkte** 13 (2W8 + 4)

**Bewegungsrate** 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

**Schadensempfindlichkeiten** Wucht

**Schadensimmunitäten** Gift

**Zustandsimmunitäten** Vergiftet

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 9

**Sprachen** Versteht die Sprachen, die es im Leben kannte, kann aber nicht sprechen

**Herausforderungsgrad** 1/4 (50 EP)

### AKTIONEN

**Kurzbogen.** Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

**Kurzschwert.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Skelette sind Ansammlungen von Knochen, die von dunkler Magie belebt sind. Sie folgen den Befehlen jener, die sie erschaffen haben, oder erheben sich von selbst an Orten, die mit der Magie des Todes erfüllt sind.

## WOLF

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

**Rüstungsklasse** 13 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 11 (2W8 + 2)

**Bewegungsrate** 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

**Sinne** passive Wahrnehmung 13

**Sprachen** —

**Herausforderungsgrad** 1/4 (50 EP)

**Rudeltaktik.** Der Wolf hat Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Wolfs innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

**Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn.** Der Wolf hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

### AKTIONEN

**Biss.** Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst erleidet sie den Zustand liegend.

Man findet Wölfe in den subarktischen und gemäßigten Regionen der Welt, wo sie in Rudeln durch Hügel und Wälder laufen.

## ZWEIGPLAGE

Kleine Pflanze, neutral böse

**Rüstungsklasse** 13 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 4 (1W6 + 1)

**Bewegungsrate** 6 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +3

**Schadensempfindlichkeiten** Feuer

**Zustandsimmunitäten** Blind, taub

**Sinne** Blindsight 18 Meter (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 9

**Sprachen** Versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

**Herausforderungsgrad** 1/8 (25 EP)

**Falsches Erscheinungsbild.** Solange die Plage bewegungslos bleibt, kann man ihn nicht von einem toten Gebüsch unterscheiden.

### AKTIONEN

**Klaun.** Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Diese umherhuschenden Kreaturen erinnern an kleine, blattlose, laufende Pflanzen. Zweigplagen verstecken sich, indem sie sich zwischen normalen Pflanzen verbergen.

## ZOMBIE

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

**Rüstungsklasse** 8

**Trefferpunkte** 22 (3W8 + 9)

**Bewegungsrate** 6 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Rettungswürfe** Wei +0

**Schadensimmunitäten** Gift

**Zustandsimmunitäten** Vergiftet

**Sinne** Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 8

**Sprachen** Versteht die Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen

**Herausforderungsgrad** 1/4 (50 EP)

**Untote Ausdauer.** Wenn Schaden den Zombie auf 0 Trefferpunkte bringt, kann er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + der erlittene Schaden ablegen, wenn der Schaden kein gleißender Schaden war und nicht von einem kritischen Treffer stammte. Bei einem Erfolg fällt die Kreatur stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

### AKTIONEN

**Hieb.** Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Zombies sind Leichen, die mit einem Anschein des Lebens erfüllt worden sind, doch ist nicht der geringste Rest ihres früheren Selbst übrig.



# REGEL-INDEX

Die Seitenhinweise des Index beziehen sich auf das Regelbuch des Einsteigersets.

- Akrobatik (Fertigkeit), 6
- Aktionen im Kampf, 10
- Am Boden liegend, 10
- Anfälligkeit, siehe Schadensanfälligkeit
- Angriff (Aktion), 10
- Angriffswürfe, 11
- Arkane Kunde (Fertigkeit), 6
- Athletik (Fertigkeit), 6
- Attributsmodifikatoren, 4
- Attributswerte, 4
- Attributswurf, 5
- Auf 0 Trefferpunkte sinken, 13
- Aufstehen, 10
- Auftreten (Fertigkeit), 7
- Ausrüstung, 16
- Ausweichen (Aktion), 10
- Belohnungen, 15
- Betäubt (Zustand), 32
- Bewegung, 10
- Bewusstlos (Zustand), 32
- Bewusstlos schlagen, 13
- Bezaubert (Zustand), 32
- Blind (Zustand), 32
- Bonusaktion, 9
- Charismawürfe, 7
- Deckung, 12
- Dreiviertel Deckung, siehe Deckung
- Eine Kreatur stabilisieren, 13
- Einschüchtern (Fertigkeit), 7
- Erfahrungspunkte (EP), 15
- Essen, Trinken und Beherbergung, 19
- Fernkampfangriffe, 11
- Fertigkeiten, 5
- Festgesetzt (Zustand), 32
- Fingerfertigkeit (Fertigkeit), 6
- Flächeneffekte, 22
- Gegenstand benutzen (Aktion), 11
- Gelähmt (Zustand), 32
- Gelegenheitsangriffe, 12
- Gepackt (Zustand), 32
- Geschichte (Fertigkeit), 6
- Geschicklichkeitswürfe, 6
- Halbe Deckung, siehe Deckung
- Heilkunde (Fertigkeit), 7
- Heilung, 13
- Heimlichkeit (Fertigkeit), 6
- Helfen (Aktion), 10
- Improvisierte Waffen, 18
- Initiative, 9
- Intelligenzwürfe, 6
- Kampfuntfähig (Zustand), 32
- Klettern, 15
- Konstitutionswürfe, 6
- Konzentration, 22
- Kritische Treffer, 12
- Leicht verschleiert, 6
- Liegend (Zustand), 32
- Marschreihenfolge, 15
- Mit Tieren umgehen (Fertigkeit), 7
- Motiv erkennen (Fertigkeit), 7
- Münzen, 16
- Nachforschen (Fertigkeit), 6
- Nachteil, 5
- Nahkampfangriffe, 12
- Natur (Fertigkeit), 6
- Passive Wahrnehmung, 6
- Rasten, 15
- Reaktionen, 9
- Reisen, 15
- Reittiere und andere Tiere, 19
- Religion (Fertigkeit), 7
- Resistenz, siehe Schadensresistenz
- Rettungswürfe, 7
- Rituale, 21
- Rückzug (Aktion), 10
- Runden, 9
- Rüstung, 16
- Rüstungsklasse (RK), 11
- Schaden, 12
- Schadensanfälligkeit, 13
- Schadensarten, 13
- Schadensresistenz, 13
- Schilde, 17
- Schulen der Magie, 23
- Schwieriges Gelände, 10
- Schwierigkeitsgrad (SG), 5
- Schwimmen, 15
- Sicht, 6
- Springen, 15
- Spurt (Aktion), 10
- Stark verschleiert, 6
- Stärkewürfe, 6
- Suchen (Aktion), 11
- Taub (Zustand), 32
- Täuschen (Fertigkeit), 7
- Todesrettungswürfe, 13
- Tragekapazität, 16
- Trefferpunkte (TP), 12
- Trefferwürfel (TW), siehe Rasten
- Überleben (Fertigkeit), 7
- Überraschung, 9
- Überzeugen (Fertigkeit), 7
- Übung in Rüstung, 16
- Übungsbonus, 5
- Unsichtbar (Zustand), 32
- Unsichtbare Angreifer und Ziele, 11
- Verängstigt (Zustand), 32
- Verborgene Objekte, 7
- Vergiftet (Zustand), 32
- Verstecken (Aktion), 11
- Verstecken, 6
- Versteinert (Zustand), 32
- Vollständige Deckung, siehe Deckung
- Vorbereiten (Aktion), 11
- Vorteil, 5
- Waffen, 17
- Waffeneigenschaften, 17
- Waffenübung, 17
- Wahrnehmung (Fertigkeit), 7
- Weisheitswürfe, 7
- Wettbewerbe, 5
- Zahlen halbieren, 4
- Zauber in Rüstung wirken, 21
- Zauberangriff, 23
- Zauberdauer, 22
- Zauberkomponenten, 22
- Zauberplätze, 21
- Zauberrettungswurf-SG, 23
- Zaubertricks, 21
- Zauberwirken, 21
- Zustände, 32
- Zwei-Waffen-Kampf, 12

## Spieltester dieses Abenteuers

Aaron Wampler, Alexander Mihalas, Ali Ryder, André Bégin, Andrew Balenko, Angi Lindsay, Bill Benham, Brandyn Whitaker, Chris Conner, Éric Leroux, James deMoss, James Row, Jay H. Anderson, Joe Mauer, Josh Dillard, Kevin Grigsby, Krupal Desai, Kyle Turner, Manon Crevier, Manon Leroux, Mark Leftwich, Mark Meredith, Mélanie Côté, Michael Wibberley, Mike Hensley, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Pam Lindsay, Patrick Simpson-Munday, Ricky Jacobsen, Rob Baldus, Ross Bagby, Sam Simpson, Scott Horn, Scott Rogers, Shawn Merwin, Travis Woodall, Will Straley, William Babbitt, Yan Lacharité, Zoë Mihalas

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, das jeweilige Logo und das Drachen-&-Zeichen sind geschützte Marken von Wizards of the Coast LLC. ©2021 Wizards. | 320A9216000001 EN  
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Ulisses Spiele, Waldems, im Auftrag von Battlefront



DUNGEONSANDDRAGONS.COM