

Monsterhabitat

1. Höhlenbewohner



Ankheg 2



Höhle – Groß ■

Haut wie ein Plattenpanzer. Große, zerquetschende Mandibeln. Magen voller Säure. Untertunnelt Felder

- Biss (W8+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Graben
Instinkt: Untertunneln

- ♣ Unterhöhle den Boden
- ♣ Brich aus der Erde hervor
- ♣ Versprühe Säure

Buch S. 329
140/154 10/3

Erdelementar 1



Höhle – Riesig ■

Der Boden selbst bewegt sich voller Zorn. Wie Fäuste aus Stein prügelt es auf dich ein. Groß wie ein Haus bricht er aus dem Erdrusch raus, mit einer Stimme wie ein Steinschlag.

- Zerschmettern (W10+5)
- Lang, Wuchtig

Besonderheit: Besteht aus Stein
Instinkt: Die Stärke der Erde zeigen

- ♣ Mach den Boden zu einer Waffe
- ♣ Verschmelze mit Gestein

Buch S. 329
143/154 27/4

Fäulnisraupe 3



Höhle – Winzig ■

Leben in deiner Haut, deinen Eingeweiden oder Augäpfeln. Blutig graben sie sich einen Weg nach draußen.

- Wühlen (W6-2)
- Hand

Besonderheit: Ins Fleisch graben
Instinkt: Infizieren

- ♣ Grab dich ins Fleisch
- ♣ Lege Eier ab
- ♣ Aus einer infizierten Kreatur hervorbrechen

Buch S. 330
133/154 3/0

Feuerkäfer 3



Höhle – Klein ■

Scarabaeus pyractomena! Schimmernder Panzer. Hat Flammen im Bauch. Kommt unter der Erde hervor. Ein Schwarm wird eine 'Lohe' genannt. - launisch.

- Flammen (W6, !Rüstung)
- Kurz

Besonderheit: Gefüllt mit Flammen
Instinkt: Anzünden

- ♣ Unterhöhle den Boden
- ♣ Brich aus der Erde hervor
- ♣ Versprühe Flammen

Buch S. 330
138/154 3/3

Gallertwürfel 1



Höhle – Groß, Heimlich, Amorph ■

Großer, säurehaltiger Klumpen. Dehnt sich aus um Gänge und kleine Kammern zu füllen. Gleitet langsam und frisst alles auf. Lässt Räume leer erscheinen.

*Verätzt kein Stein & Metall

- Verschlängen (W10+1, !Rüstung)
- Hand

Besonderheit: Durchsichtig
Instinkt: Säubern

- ♣ Fülle scheinbar leeren Raum
- ♣ Löse auf

Buch S. 331
134/154 20/1

Gargoyle 3



Höhle – Heimlich, Sammler ■

Alte Wächter ohne Schlösser. Gezüchtet von Magiern. Ihr Instinkt zieht sie an Ruinen, Höhlen, Hügel und Berghänge. Schwer zu entdecken.

*Finden vergrabene Schätze.

- Klauen (W6)
- Kurz

Besonderheit: Flügel
Instinkt: Bewachen

- ♣ Attackiere überraschend
- ♣ Schwinde dich in die Luft
- ♣ Verschmelze mit Mauerwerk

Buch S. 332
40/154 3/2

Goblin 3



Höhle – Klein, IQ, Organisiert ■

Unbekannte Herkunft. Sie waren schon immer da und werden immer da sein. Sie sterben niemals aus, es gibt einfach zu verdammt viele von ihnen.

- Speer (W6)
- Kurz, Lang

Instinkt: Vermehren

- ♣ Angriff!
- ♣ Rufe mehr Goblins herbei
- ♣ Zurückziehen, mit vielen mehr zurück kommen

Buch S. 332
48/154 3/1

Goblin-Implodeur 1



Höhle – Klein, IQ, Magisch, Organisiert ■

Oh Herr, wer hat ihnen Magie beigebracht?

- Säurekugel (W10+1 !Rüstung)
- Nah, Weit

Instinkt: Kräfte anzapfen, die ihre Fähigkeiten übersteigen

- ♣ Entfessele einen kaum verstandenen Zauber
- ♣ Verbreite magisches Chaos
- ♣ Benutze andere Goblins als Schutzschild

Buch S. 333
49/154 12/0

Goliath 2



Höhle – Riesig, IQ, Organisiert ■

Leben an Lavaseen unter der Erde. Menschen vertrieben die Titanen aus den Ebenen & Bergen. Wollen sich die Oberfläche zurückholen. Zornig & Hasserfüllt. Sage: Erdbeben sind Geburtswehen eines Titanen

- Streitkolben (W8+7)
- Lang, Wuchtig

Instinkt: Zurückholen

- ♣ Lass die Erde erzittern
- ♣ Rückzug, kehre stärker zurück

Buch S. 334
50/154 14/1

Herr der Spinnen 1



Höhle – Groß, IQ, Verschlagen

Sogar Spinnen haben Götter, denen sie in ihren Netzen mit zum beten ausgebreiteten Armen huldigen.

- Mandibeln (W8+4)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Graben
Instinkt: Netze spinnen (wörtlich & übertragen)

- ☞ Verstricke in Netzen
- ☞ Handlungsstrang antreiben

Buch S. 334
144/154 **16/3**

Höhlenmensch 2



Höhle – Organisiert

*Affenmenschen. Vom Aussterben bedroht. Leben in Höhlen. Fressen ihr Fleisch roh. Überfallen Dörfer. Strenger Geruch. Boshaft.
 Krallenartige Nägel, scharfe Zähne

- Keule (W8)
- Kurz

Instinkt: Macht Jagd auf die Zivilisation

- ☞ Überfälle und ziehe dich zurück
- ☞ Nutze erbeutete Waffen oder Magie

Buch S. 335
55/154 **10/1**

Höhlenratte 3



Höhle – Klein

Hässlich, groß und hat keine Angst vor dir. Vielleicht war sie eine Verwandte der Ratten, die du getötet hast. Vielleicht denkt sie nun, es sollte mehr als ein schlechtes Gewissen an dir nagen ...

- Nagen (W6, Durchdringt 1)
- Kurz, Brutal

Instinkt: Verschlingen

- ☞ Wimmele
- ☞ Reiße etwas / jemanden in Stücke

Buch S. 335
56/154 **7/1**

Madenkrake 3



Höhle – Klein

Viele schreckliche, bewegliche Tentakel, deren Berührung sich wie ein Blitzschlag anfühlt. Sie betäuben dich und zerkauen dich langsam, wenn du hilflos daliegst.

- Kauen (W6)
- Kurz

Besonderheit: Amphibisch, Lähmende Tentakel
Instinkt: Fressen

- ☞ Betäube mit einer Berührung

Buch S. 336
135/154 **3/1**

Mantler 1



Höhle – Heimlich

Zieh den Mantel nicht an, Gareth! Du weißt nicht wo der schon überall rumgelegen hat. Ich sag dir, das geht nicht gut. Schau! er hat sich bewegt! Tu das nicht! Nein! GARETH!

- Zerquetschen (W10 !Rüstung)
- Kurz

Besonderheit: Sieht wie ein Mantel aus
Instinkt: Umschlingen

- ☞ Umschlinge die Ahnungslosen

Buch S. 336
74/154 **12/1**

Otyugh 1



Höhle – Groß

*Der Paarungsruf ist ein schreckliches, plärrendes Kreischen. Verbringen die meiste Zeit in schmutzigem Wasser. Fressen Müll. Werden fett und stark.
 Weiches Maul, scharfe Zähne

- Stachelige Tentakel (W10+3)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Schmutzfieber
Instinkt: Verschmutzen

- ☞ Mit Schmutzfieber anstecken
- ☞ Jemand / etwas herumschleudern

Buch S. 337
136/154 **20/1**

Purpurwurm 1



Höhle – Riesig

Violett. Verschlingt alles. Wird gottgleich verehrt. "lä! lä! Der Purpurwurm! Gesegnet sei sein heiliger Schleim! ... Lass ihn uns verschlingen!"

- Biss (W10+5)
- Lang, Wuchtig

Besonderheit: Graben
Instinkt: Verschlingen

- ☞ Verschlinge vollständig
- ☞ Grabe Tunnel durch Erde & Stein

Buch S. 338
94/154 **20/2**

Seiler 1



Höhle – Groß, IQ, Heimlich

Untergrundjäger. Getarnt als Tropfsteinformation. Viele dünne, peitschende Tentakel brechen aus seiner Haut hervor. Augenblicklich hunderte schmerzende & lähmende Berührungen. Zieht Beute in sein Maul.

- Biss (W10+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Haut wie Stein
Instinkt: Überfallen

- ☞ Umschlinge die Ahnungslosen
- ☞ Entwaffe einen Gegner
- ☞ Kauge auf jemanden herum

Buch S. 338
137/154 **16/1**

Würger 1



Höhle – IQ, Heimlich

Mythos: Nachkommen der Familie eines gausamen Zauberers, der sie zum Leben im Untergrund gezwungen hat. Ähneln Menschen. Angst vor Sonnenlicht. Feuchte, gummiartige Haut. Lange gierige Finger. Hassen alle Wesen die Sonnenlicht genießen.

- Würgen (W10)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Biagsam
Instinkt: Licht verwehren

- ☞ Packe und quetsche
- ☞ Schleudere festgehaltene Dinge

Buch S. 339
118/154 **15/2**

Zwergenkrieger

3



Höhle – IQ, Organisiert



Krieger: Plattenrüstung, stämmig, bärtig, kriegslüsternd. Verdiane ihr Vertrauen und du hast dein Lebenlang verbündete. Ziehe ihren Groll auf dich und du lebst nicht mehr lange.

○ Axt (W6)

○ Kurz

Instinkt: Verteidigen

↻ Zurückdrängen

↻ Verstärkung rufen

Buch S. 340

123/154

7/2

Monsterhabitat

2. Sumpfwesen



Basilik 1 ⬇ ⬆



Sumpf — Sammler ■

Verwandelt Fleisch in Stein. Sechs Muskelbepackte Beine. Kiefer wie ein Alligator. Steinharte Schuppen.

- Biss (W10)
- Kurz

Instinkt: Neue Statuen erschaffen

- ⚡ Verwandle mit einem Blick Fleisch zu Stein
- ⚡ Zieh dich in ein steinernes Labyrinth zurück

Buch S. 344 12/2

9/154

Bakunawa 1 ⬇



Sumpf — Groß, IQ, Brutal, Wuchtig ■

Schlangenkönigin - Schwester der Drachenschildkröte. 10m Lang. Hungrig. Wird im dunkeln von Licht angezogen. Hinterlistig. Starker Biss. Durchbeißt Boote und Panzer. Überlasse deine Schätze, vllt lässt Sie dich in ruhe.

- Biss (W10+3, Durchdringt 1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Amphibisch
Instinkt: Verschlingen

- ⚡ Locke Beute mit Lügen & Täuschung an
- ⚡ Greife Lichtquellen an
- ⚡ Verschlinge

Buch S. 343 16/2

5/154

Couatl 1 ⬇ ⬆



Sumpf — IQ, Verschlagen ■

Wunderschön. Fliegen wie Schlangen durch die Luft. Weise, Klug & Ruhig. Bemüht die Dunkelheit zu verbannen. Es gibt nur wenige von Ihnen.

- Lichtstrahl (W8 !Rüstung)
- Kurz

Besonderheit: Flügel, Heiligenschein
Instinkt: Läuten

- ⚡ Fülle ein Urteil über Personen / Orte
- ⚡ Rufe göttliche Mächte zur Läuterung herbei
- ⚡ Biete Infos im Austausch gegen Dienste

Buch S. 344 12/2

13/154

Doppelgänger 1 ⬇



Sumpf — IQ, Verschlagen ■

Grässlicher Anblick. Wie ein Wesen, das aufhörte zu Wachsen bevor es Elf, Mensch oder Zwerg wurde. Vllt suchen sie ja nur ein Platz zu dem sie passen.

- Dolch (W6)
- Kurz

Besonderheit: Gestaltwandeln
Instinkt: Infiltrieren

- ⚡ Gestalt einer Person annehmen, deren Fleisch man gekostet hat.
- ⚡ Identität eines anderen zum Vorteil nutzen.
- ⚡ Ruf eines Anderen ruinieren.

Buch S. 345 12/0

16/154

Drachennestling 1 ⬇



Sumpf — Klein, IQ, Vorsichtig, Sammler ■

Nicht größer als ein Hund, nicht schlauer als ein Affe. Weichere Schuppen. Kann trotzdem einen Feuerball abschießen. Macht ist keine Frage der Größe.

- Odemwaffe (W10+2)
- Kurz, Nah

Besonderheit: Flügel, Elementarbrut
Instinkt: An Macht Gewinnen

- ⚡ Hort anlegen, Machtbasis errichten
- ⚡ Nimm Familienbande in Anspruch
- ⚡ Verlange Eide der Knechtschaft

Buch S. 346 16/3

17/154

Drachenschildkröte 1 ⬇



Sumpf — Riesig, Vorsichtig ■

Bakunawas Bruder. Liegt im Schlamm und lässt die Zeit an sich vorbeiziehen, während Matsch, Bäume und Gestrüpp ihn überwachsen - manchmal sogar Goblinhöhlen. Langsamer Kiefer, der Mauern einreißen kann.

- Biss (W10+3)
- Lang

Besonderheit: Panzer, Amphibisch
Instinkt: Sich Veränderung widersetzen

- ⚡ Unaufhaltsam vorwärts bewegen
- ⚡ Seine ganze Masse einsetzen
- ⚡ Zerstöre Bauwerke & Gebäude

Buch S. 347 20/4

18/154

Echsenmenschen 2 ⬇



Sumpf — IQ, Heimlich, Organisiert ■

Mythos: Waren schon vor uns da. Lebten in Kristallpalästen. Num leben Sie an vergessenen Orten. Fertigen Werkzeuge aus Obsidian. Greifen Zeugnisse der zivilisierten Welt an.

- Speer (W8)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Amphibisch
Instinkt: Zivilisation zerstören

- ⚡ Überfälle Ahnungslose
- ⚡ Angriff vom Wasser aus

Buch S. 348 6/2

23/154

Ekek 3 ⬇ ⬆



Sumpf — ■

Hässliche, faltige Vogelmenschen. Essen Ratten die sie mit ihren Klauen aus dem Schlick angeln. Nadelspitze Zähne. Verstehen Menschen & Zwerge. Reden aber Kauderwelsch: Wiederholen gehörte Worte mit spöttischem Lachen.

- Klauen (W6)
- Kurz

Besonderheit: Geflügelte Arme
Instinkt: Um sich schlagen

- ⚡ Greife aus der Luft an
- ⚡ Folge Anweisungen einer mächtigeren Kreatur

Buch S. 348 3/1

25/154

Feueraale 3 ⬇ ⬆



Sumpf — Winzig ■

Aale mit öligem Hautsekret. Entzünden durch Körperdrehung. Flutschig. Erzeugen brennende Ölteppiche. - Nutzen um feuerfeste Ausrüstung zu bauen.

- Brennende Berührung (W6-2)
- !Rüstung, Hand

Besonderheit: Brennbares Öl, Aquatisch
Instinkt: Entzünden

- ⚡ Zünde jemand / etwas an. (Selbst unter Wasser)
- ⚡ Verzehre brennende Beute.

Buch S. 349 3/0

147/154

Froschmenschen 3



Sumpf – Klein, IQ ■

Quak, Quak. Sprechen Kauderwelsch der Menschensprache. Führen ständig Krieg mit ihren Nachbarn. Gierig & Dumm, aber schlau genug zum Verteidigen. Ihre Priester sind bemerkenswerte Heiler.

- Speer (W6)
- Kurz

Besonderheit: Amphibisch
Instinkt: Krieg führen

- ⚡ Angriff vom Wasser aus
- ⚡ Heile mit erstaunlicher Geschwindigkeit

Buch S. 349 7/1
39/154

Hydra 1



Sumpf – Groß ■

Ähmt flügellosen Drachen. Mit 9 Köpfen geboren. Muskulös. Schuppen. Wird ein Kopf abgeschlagen, wachsen zwei nach. Nur ein Stich ins Herz tötet sie. Sonst nichtmal die Zeit.

- Biss (W10+3)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Viele Köpfe, Stirbt nur durch Herztreffer
Instinkt: Wachsen

- ⚡ Greife viele Gegner zeitgleich an
- ⚡ Lasse ein Körperteil nachwachsen (Besonders einen Kopf)

Buch S. 350 16/2
59/154

Irrlicht 1



Sumpf – Winzig, Magisch ■

Ein schimmerndes Licht in der Finsternis. Es beginnt schwächer zu werden, deshalb folgst du ihm. Du hoffst, dass es dich in Sicherheit führt. Was für eine traurige Geschichte.

- Strahl (low 2W8-2)
- Nah

Besonderheit: Lichtquelle
Instinkt: In die Irre führen.

- ⚡ Bring jemanden vom Weg ab
- ⚡ Schaffe einen Pfad zum schlimmsten möglichen Ort

Buch S. 351 12/0
61/154

Kobold 3



Sumpf – Klein, IQ, Heimlich, Organisiert ■

Rattenähnliche Drachenmenschen. Schlauer als Goblins. Dankbare Sklaven der Drachen. Bilden Clans um einen Drachen, den sie als Meister sehen. Wo ein Kobold ist, sind meistens viele .. und ein Drache.

- Speer (W6)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Verbundenheit zu Drachen
Instinkt: Drachen dienen

- ⚡ Rufe Drachen / drachenähnliche Verbündete
- ⚡ Rückzug & neu Formieren
- ⚡ Stelle eine Falle

Buch S. 352 3/1
67/154

Medusa 1



Sumpf – IQ, Verschlagen, Sammler ■

Medusen sind Kinder einer schlangenhaarigen Mutter. Leben in Nähe zivilisierter Orte. Versprechen Schönheit & Reichtum. Feiner Kunstsinn. Arrogant, Stolz & Boshaft.

- Klauen (W6)
- Kurz

Besonderheit: Versteinernder Blick
Instinkt: Sammeln

- ⚡ Verwandle einen Körperteil mit einem Blick zu Stein
- ⚡ Ziehe jemandes Blick an
- ⚡ Zeige versteckte, schreckliche Schönheit

Buch S. 353 12/0
73/154

Panzerechse 2



Sumpf – Groß ■

Es ist ein wirklich, wirklich großes Korkodil. Ernsthaft. So groß.

- Biss (W8+3)
- Kurz, Reichweite

Besonderheit: Amphibisch, Tarnung
Instinkt: Fressen

- ⚡ Greife ein ahnungsloses Opfer an
- ⚡ Flüchte ins Wasser
- ⚡ Halte etwas mit deinen Kiefern fest

Buch S. 353 10/2
92/154

Sahuagin 3



Sumpf – IQ ■

Mensch mit Haizähnen. Unersättlich. Hasserfüllt. Nicht Kontrollierbar. Blutdürstig. Aus den Tiefen der See. Verwüsten Küstenstädte & Inseldörfer.

- Endlose Zähne (W6+4)
- Durchringt 1, Kurz, Wuchtig, Brutal

Besonderheit: Amphibisch
Instinkt: Blut vergießen

- ⚡ Beiße ein Körperteil ab
- ⚡ Schleudere einen vergifteten Speer
- ⚡ Verfall beim Anblick von Blut in Raserei

Buch S. 354 3/2
99/154

Sauropoden 2



Sumpf – Riesig, Vorsichtig ■

Schwerfällige Tiere. Leben an vergessenen Orten. Sanftmütig. Wenn provoziert, zertrampeln sie kleinere Wesen wie Ameisen unter ihren Füßen. Gehe Still in Ehrfurcht vorbei. Wecke sie nicht.

- Trampeln (W10+5)
- Lang

Besonderheit: Gepanzerter Körper
Instinkt: Überstehen

- ⚡ Massenpanik
- ⚡ Stoße etwas um
- ⚡ Ohrenbetäubendes Brüllen

Buch S. 354 18/4
101/154

Schwarzer Blob 1



Sumpf – Amorph ■

Wie tötet man ein Haufen Schlick? Ein großer, schmieriger Haufen Schlick, der dich zersetzen und aufschlüpfen möchte.

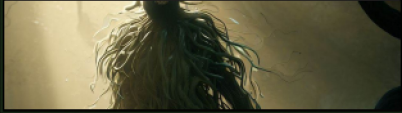
- Zersetzende Berührung (W10)
- !Rüstung, Kurz

Besonderheit: Amorph
Instinkt: Zersetzen

- ⚡ Zersetze Metall, Fleisch & Holz
- ⚡ Sickers in eine problematische Stelle: Essen, Rüstung, Magen

Buch S. 355 15/1
104/154

Sumpfschlurfer



Sumpf — Groß, Magisch

Elementar. Natürlicher Zusammenfluss von Ranken, Schlick & Pilzen. Sie denken nicht wie wir. Sie existieren einfach. Geister des Sumpfes.

● Schlag (W10+1)

● Kurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Sumpfgestalt

Instinkt: Sümpfe erhalten & erschaffen

↻ Rufe den Sumpf selbst zur Hilfe

↻ Verschmilz mit dem Sumpf

↻ In neuer Form wieder zusammensetzen

Buch S. 355

23/1

108/154

Troll



Sumpf — Groß

Wirklich Groß. 2.5m wenn sie jung und schwach sind. Zähne, warzige Haut. Große Zähne, strähniges Haar, lange dicke Fingernägel. Grün, Blau, Schwarz. Hassen einander.

*Anfällig für Feuer & Säure

*Aus abgeschlagenen Körperteilen wächst ein neuer Troll.

● Keule (W10+3)

● Kurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Regeneration

Instinkt: Zerschmettern

↻ Hebe den Effekt eines Angriffs auf (!Schwäche)

↻ Schleudere jemanden / etwas

Buch S. 356

20/1

109/154

Monsterhabitat

3. Regionen der Untoten



Abscheulichkeit 1

Untot – Groß, Konstrukt, Furchterregend

Zusammengenähte Leichen. Erschaffen um zu hassen. So kennen sie nur ein Ziel: Das Leben zerfetzen & zerstören. Eine Abscheulichkeit kennt keinen Meister.

- Schlag (W10+3)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Viele Gliedmaße, Köpfe und so.
Instinkt: Leben beenden

- ⚡ Reiß Fleisch auseinander
- ⚡ Versprühe faulige Eingeweide

Buch S. 359 20/1

Banshee 1

Untot – IQ, Magisch

Todesfee. Rachedurstig. Gespenstig. Leicht reizbar. Würde zu Lebzeiten von einem geliebten Mensch verraten. Ihr Schrei lässt Fleisch verwesen und Sinne zerstören. Mythos: Hilf bei ihrer Rache und sie belohnt dich.

- Schrei (W10)
- Nah

Besonderheit: Körperlos
Instinkt: Rache nehmen

- ⚡ Überdecke alle Geräusche mit einem unaufhörlichen Schrei
- ⚡ Nervenzerfetzender Lärm
- ⚡ Verschwinde im Nebel

Buch S. 360 16/0

Draugr 3

Untot – Organisiert

Ruhmlose Tote, unwürdig. Durch Gift oder feige gestorbene Krieger, gefroren, verzerrt und getrieben von neidischem Zorn, nicht im Heldenparadies zu sein. Führen ewigen Krieg gegen die Städte der Menschen, die sie einst kannten.

- Rostiges Schwert (W6+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Eisige Berührung
Instinkt: Von Lebenden nehmen

- ⚡ Lasse Fleisch gefrieren
- ⚡ Rufe die unwürdigen Toten

Buch S. 361 7/2

Geist 1

Untot – Hinterhältig, Furchterregend

Gestorben auf eine Art mit der du nicht zufrieden bist. Manche Tapferen wollen die Toten aufsuchen und ihnen ihre rechtmäßige Ruhe zu verschaffen. Sie landen meist in der Schenke oder im Irrenhaus.
*Der Tod verlangt immer einen Preis, egal wie man ihm begegnet.

- Phantomberührung (W6)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Körperlos
Instinkt: Heimsuchen

- ⚡ Enthülle die schreckliche Natur des Todes
- ⚡ Bedeutsamen Ort heimsuchen
- ⚡ Informationen von der anderen Seite anbieten - zu einem Preis.

Buch S. 362 16/0

Gespenst 1

Untot – Sammler

Nichtmal der Tod kann manche Menschen von ihrem geliebten Ort lösen. Handeln auf Eifersucht, darauf, dass Andere ihr Heim genauso lieben könnten, wie sie es taten. Diese Orte gehören ihnen.

- Verwelkende Berührung (W10)
- Kurz

Besonderheit: Körperlos
Instinkt: Leben eines Ortes verjagen

- ⚡ Richte die Heimsuchung gegen ein Wesen
- ⚡ Erwicke die Umgebung zum Leben

Buch S. 363 12/0

Ghul 2

Untot –

Hunger.. Scharfe Klauen um Fleisch zu zerreißen, Zähne um Knochen aufzubeißen und das Mark herauszusaugen. Würge Hass hervor, schreie neiderfüllte Wut hinaus, stürme auf verdrehten Beinen nach vorne.
*Erschrecke die Lebenden.

- Klauen (W8, Durchdringt 1)
- Kurz, Brutal

Besonderheit: A
Instinkt: B

- ⚡ Nage einen Körperteil ab
- ⚡ Erinnerung der Mahlzeit erlangen

Buch S. 363 10/1

Knochendrache 1

Untot – Riesig

Untot oder ein Golem aus seltenen & blasphemischen Material? Knochen, Sehnen & Schuppen eines toten Drachen geben ihm Gestalt. Beflügelt, aber flugunfähig. Kein Feuer. Dient seinem Meister mit pervertierter Hingabe. Man muss besonders Boshaft sein um die Überreste eines Drachen derart zu erstellen.

- Biss (W10+3, Durchdringt 3)
- Lang, Brutal

Instinkt: Dienen

- ⚡ Greife unnachgiebig an.

Buch S. 364 20/3

Leichnam 1

Untot – IQ, Magisch, Vorsichtig, Sammler, Konstrukt

Großmeister der Bannmagie. Untoter Zauberer, der Zeitalter überdauert. Ergebnis eigener Forschung und Bemühung. Durch Rituale dem Tod entflohen.

- Magische Macht (W10+3)
- !Rüstung, Nah, Weit

Instinkt: Unleben

- ⚡ Perfektionierter Todes- / Zerstörungszauber
- ⚡ Ritual / großes Vorhaben in Gang setzen
- ⚡ Vervollständigten Plan enthüllen.

Buch S. 365 16/5

Mohrg 2

Untot –

Du kommst nie mit einem Mord davon. Spätestens die Götter strafen dich: Mohrg. Ein Skelett mit magisch konservierten Gedärmen. Sie denken nicht, sie leiden. Sie Töten und richten Verwüstung an. Ruhelos. Strafe für Mörder und die ganze Menschheit, weil sie es wagt sich gegenseitig umzubringen.

- Biss (W8)
- Kurz

Instinkt: Verwüsten

- ⚡ Wüte
- ⚡ Gedärme Sammlung erweitern.

Buch S. 366 10/0

Mumie 1



Untot – Göttlich, Sammler

*Kulturen die den Tod verehren. Tempel, Pyramiden, Grabkammern aus Stein, angereichert mit Sklaven, Schoßtieren und Reichtümern. Lass dich nicht in Versuchung führen. Die verehrten Toten möchten nicht gestört werden. *Diebstahl erweckt ihren Zorn*

- Zerschmettern (W10+2)
- Kurz

Instinkt: Ewige Ruhe genießen

- ☞ Verfluche sie
- ☞ Wickle sie ein
- ☞ Erhebe dich erneut

Buch S. 366 16/1

Nachtschwinge 3



Untot – Heimlich

Aus dem Jenseits, beziehen ihre Energie von dort. Massive, Schattenhafte, geflügelte Kreaturen. Manche wie Fledermäuse, manche wie Geier, andere wie uralte ledrige Wesen. Schwarmräuber. Reißen Weidevieh, Pferde und Bauern. Nachtaktiv. Rote Augen. Greller Schrei.

- Angriff (W6)
- Kurz

Besonderheit: Flügel
Instinkt: Jagen

- ☞ Greife aus dem Nachthimmel an
- ☞ Fliege mit deiner Beute davon

Buch S. 367 7/1

Nachtwolf 3



Untot – IQ, Organisiert

Aus dem Jenseits. Geister in der Gestalt von massigen Hunden oder Wölfen. Jagen aus Spaß. Geführt vom Alphatier. Ungewöhnlich Intelligent für Tiere. Intelligente Untote (Leichnam, Vampir) schließen Pakte mit dem Alphatier. Höre auf ihr Heulen.

- Anfallen (W6+1 Durchdringt 1)
- Kurz

Besonderheit: Schattenform
Instinkt: Jagen

- ☞ Kreise die Beute ein
- ☞ Rufe das Rudel

Buch S. 368 7/1

Schatten 3



Untot – Groß, Magisch, Konstrukt

Das Element der Nacht. Bote des Todes und schwarzer Meuchler. Wir rufen dich, nimm unser Opfer und folge unseren Befehlen, bis der Morgen graut.

- Schattenberührung (W6+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Schattenform
Instinkt: Verdunkeln

- ☞ Lösche Licht aus
- ☞ Erzeuge einen weiteren Schatten aus den Toten

Buch S. 368 11/4

Sigben 3



Untot – Groß, Konstrukt

Von Vampiren in die Welt geschickt. Verdrehte Beine. Ein Kopf wie der einer Ratte oder Krokodil, aber mit Pelz bewachsen und scharfen Zähnen. Verkümmerte Flügel, schwingende Schwänze mit gifttriefenden Stacheln. Dumm, rachsüchtig, boshaft. Werden in seltsamen Tonkrügen geboren.

- Peitschenschwanz (W6+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Vampirbrut
Instinkt: Stören

- ☞ Vergifte sie
- ☞ Folge den Befehlen eines Vampirs

Buch S. 370 11/2

Skelett 3



Untot –

Knochen, Knochen, Knochen in Dir drin!

- Schlag (W6)
- Kurz

Instinkt: Den Anschein von Leben erwecken

- ☞ Führe fort, was du im Leben getan hast
- ☞ Die Wärme des Lebens löschen
- ☞ Setze dich aus verschiedenen Knochen wieder zusammen

Buch S. 371 7/1

Vampir 2



Untot – IQ, Heimlich, Organisiert

Wunderschön, leidenschaftlich und mächtig. Fühlen sich zu uns hingezogen durch das, was sie nicht sein können: Warm, gütig & lebendig. Immer wenn sie trinken, laufen Sie Gefahr, ihre Qual zu übertragen. In jedem Vampir lebt die Saat ihres Schöpfers weiter.

- Übernatürliche Macht (W8+5)
- Durchdringt 1, Kurz, Wuchtig

Besonderheit: Gestaltwandel, Uralter Verstand
Instinkt: Manipulieren

- ☞ Verführe jemanden
- ☞ Trinke von ihrem Blut
- ☞ Rückzug und weiter planen

Buch S. 371 10/2

Verschlinger 1



Untot – Groß, IQ, Sammler

Wenn eine besonders böse Person, auf grausame Weise stirbt, können die dunklen Mächte sie ins Unleben zurückholen. Verzehrt Seelen. Tötet mit Freude. Wenn sein Opfer stirbt holt er Luft wie ein Errinkender und verschluckt die Seele.

- Zerschmettern (W10+3)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Instinkt: Sich an Seele laben

- ☞ Verschlinge eine sterbende Seele oder nimm sie gefangen
- ☞ Verhandle über die Rückkehr einer Seele

Buch S. 372 16/1

Zombie 3



Untot –

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist ...

- Biss (W6+1)
- Kurz

Instinkt: Gehiiiiirn

- ☞ Angriff in überwältigender Anzahl
- ☞ Dränge sie in die Enge
- ☞ Ziehe Kraft aus den Toten, erzeuge mehr Zombies

Buch S. 372 11/1

Monsterhabitat

4. Die dunklen Wälder



Baumhirte 2

Wald — Riesig, IQ, Amorph ■

Starker Stamm, alte Rinde, schwer und machtvoll, strenger Hüter seiner Herde. Rasch erzürnt und schwer versöhnt. Legst du die Axt an seinen Hain, der Baumhirt wird dein Ende sein.

- Ausschlagende Äste (W10+5)
- Lang, Wuchtig

Besonderheit: Hölzern
Instinkt: Natur schützen

- ♣ Bewege dich mit unaufhaltsamer Stärke
- ♣ Schläge Wurzeln
- ♣ Verbreite alte Magie

Buch S. 376
14/154 21/4

Adlerfürst 2

Wald — Groß, IQ, Organisiert ■

Groß wie Pferde.. größer sogar. Könige der Adler. Heiliges Pakt mit alten Zauberern: Täler für Menschen, Berggipfel für Adlerfürsten. Aufklärer & Reittiere der Elfen. Wamen Falls den Elfenlanden Gefahr droht. Langlebig, Stolz. Manche könnten für den richtigen Preis bereit sein, uralte Geheimnisse zu teilen.

- Klauen (high 2W8+1)
- Durchdringt 1, Kurz, Lang

Besonderheit: Mächtige Schwingen
Instinkt: Die Höhen beherrschen

- ♣ Greife aus der Luft an
- ♣ Zieh jemanden in die Luft
- ♣ Fordere uralte Eide ein

Buch S. 375
9/154 10/1

Dryade 1

Wald — IQ, Magisch, Verschlagen ■

Nymphen der Eichen. Schöner als jeder Mann und jede Frau. Sie zu erblicken heißt, sich zu verlieben. Problem ist, dass sie dich nicht lieben, niemals. Sie lieben nur die Wälder. Männer im nahen Dorf sind bereit dich zu töten, nur damit sie ihnen ein Lächeln schenkt. Verletze sie nicht.

- Zerquetschende Ranken
- (low 2W8) Kurz

Besonderheit: Pflanze
Instinkt: Die Natur lieben

- ♣ Verleite einen Sterblichen
- ♣ Verbinde dich mit einem Baum
- ♣ Wende die Natur gegen sie

Buch S. 377
14/154 12/2

Chaosschleim 1

Wald — Externar, Furchterregend, Amorph ■

Tritt durch ein Leck zwischen den Elementarebenen. Flüssiges Chaos, das alles was es berührt verzerrt und verändert. Chaos erzeugt Chaos. Und es wächst. - Manchmal flockt es und wird zu Material für magische Kleinoden

- Verändernde Berührung (W10)
- !Rüstung, Kurz

Besonderheit: Schleim, Beinhaltete Fragmente von anderen Ebenen
Instinkt: Verändern

- ♣ Erzeuge eine Veränderung in Gestalt oder Substanz
- ♣ Verbinde kurzzeitig die Ebenen

Buch S. 376
11/154 23/1

Greif 2

Wald — Groß, Organisiert ■

*Sieht aus wie ein fehlgeschlagenes Experiment. Königlicher Hochmut eines Löwen, arrogantes Gebaren eines Adlers. Loyal. Wer seine Freundschaft verdient, hat für immer einen Verbündeten. Sei respektvoll und ehrerbietig, sie spüren die kleinste Beleidigung.
Klauen & scharfer Schnabel

- Klauen (W8+3)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Flügel
Instinkt: Verbündeten dienen

- ♣ Beurteile, ob jemand würdig ist
- ♣ Trage einen Verbündeten nach oben
- ♣ Schlage von oben zu

Buch S. 380
52/154 10/1

Elfenkrieger 3

Wald — IQ, Organisiert ■

Wie alles was sie tun, betreiben Elfen auch Krieg als eine Kunstform. Schön und Furchtbar. Meister der Kriegskunst.

- Schwert (high 2W6)
- Kurz

Besonderheit: Scharfe Sinne
Instinkt: Nach Perfektion streben

- ♣ Greife eine Schwachstelle an
- ♣ Setze uralte Pläne in Gang
- ♣ Wälder zum Vorteil nutzen

Buch S. 378
26/154 3/2

Elfischer Hochmagier 1

Wald — IQ, Magisch, Organisiert ■

Elfische Magie erfordert ein Gehör für die Sinfonie der Wälder und eine Stimme um sie zu singen. Ihr Herz schlägt synchron mit dem Vibrieren der Magie der Welt. Sie spielen die Saiten und summen mit.

- Arkanes Feuer (W10 !Rüstung)
- Nah, Fern

Besonderheit: Scharfe Sinne
Instinkt: Macht entfesseln

- ♣ Verwende die Magie, die die Natur verlangt
- ♣ Beschwöre die Elemente

Buch S. 378
27/154 12/0

Feengeist 3

Wald — Winzig, IQ, Heimlich, Magisch ■

Verschlagen
Ich würde sie ja als Elementare einordnen, aber "auf die Nerven gehen" ist leider kein Element.

- Dolch (low 2W4)
- Hand

Besonderheit: Flügel, Feenmagie
Instinkt: Streiche Spielen

- ♣ Spiele jemandem einen Streich, um seine wahre Identität zu enthüllen.
- ♣ Verwirre ihre Sinne
- ♣ Erschaffe eine Illusion

Buch S. 379
52/154 3/0

Flimmerhund 2

Wald — Klein, Magisch, Organisiert ■

Du siehst sie, du siehst sie nicht. Mit illusorischem Fell versehene Hunde. Paarten sich mit Wölfen und wilden Hunden. Evtl. kannst du den Silberschimmer ihres Fells oder ihr jaulendes Heulen wahrnehmen. Schließe besser deine Augen, denn sie betrügen dich.

- Biss (W8)
- Kurz

Besonderheit: Illusion
Instinkt: Jagen

- ♣ Sei scheinbar irgendwo, wo du gar nicht bist
- ♣ Rufe das Rudel
- ♣ Bewege dich mit erstaunlicher Geschwindigkeit

Buch S. 379
54/154 6/4

Hügelriese 2



Wald — Riesig, IQ, Organisiert

Jemals einen Oger gesehen? Hügelriesen sind größer als die. Auch dümmer und gemeiner. Hoffentlich magst du es, wenn man Kühe nach dir schmeißt.

- Geworfene Steine (W8+3)
- Lang, Nah, Fern, Wuchtig

Instinkt: Alles zerstören

- ⚡ Wirf etwas
- ⚡ Mach etwas Dummes
- ⚡ Lass die Erde erzittern

Buch S. 381 10/1

Klingeneber 1



Wald — große

Die Hauer zerfetzen Metallplatten wie Papier. Unersättlich, wild und unaufhaltsam. Hat den Säuerkönig mit einem einzigen Stoß getötet. Denkst du, du bist ein besserer Jäger als er? - Größte Jagdtrophäe.

- Hauer (W10 Durchdringt 3)
- Kurz, Brutal

Besonderheit: A
Instinkt: B

- ⚡ Reiß sie auseinander
- ⚡ Zerstöre Waffen und Rüstungen

Buch S. 382 16/1

Mörderranke 1



Wald — Heimlich, Amorph

Unwissende gehen auf die von Ranken überwucherten Pfade, tief in den Wald. Dorthin, wo sie nicht hingehen sollten. Plötzlich ziehen sich die Pflanzen zusammen und zerren ihre fleischige Beute ins Unterholz.

- Dornen (W10 Durchdringt 1)
- Kurz, Lang, Brutal

Besonderheit: Pflanze
Instinkt: Wachsen

- ⚡ Bilde neue Triebe aus
- ⚡ Attackiere die Unachtsamen

Buch S. 383 15/1

Oger 2



Wald — Groß, IQ

Als die Menschen sich aufteilten blieb eine Gruppe in der Finsternis zurück. Sie wuchsen. Die grimmige Verachtung an ihre zarteren Verwandten gab ihnen Kraft. In Wäldern und Hügeln fanden sie ihre eigenen dunklen Götter. Sie wurden Groß, stark & voller Hass.

- Keule (W8+5)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Instinkt: Die Welt in dunklere Zeiten stürzen

- ⚡ Zerstöre etwas
- ⚡ Werde zornig
- ⚡ Nimm etwas mit Gewalt

Buch S. 383 10/1

Satyr 2



Wald — Verschlagen, Magisch, Sammler

Leben auf sonnigen Lichtungen. Tanzen mit Bocksbeinen zu zauberhafter Musik, gespielt auf Flöten aus Knochen & Silber. Lachen gerne. Behandeln Gäste freundlich, so lange sie mit Witz & Spiel unterhalten werden. Sie können langen starsinnigen Groll hegen.

- Sturmangriff (low 2W8)
- Kurz

Besonderheit: Verzauberung
Instinkt: Sich erfreuen

- ⚡ Bringe andere durch Magie dazu, an Gelagen teilzunehmen
- ⚡ Dränge ihnen Geschenke auf
- ⚡ Treibe Schabernack mit Illusion und Tricks

Buch S. 384 10/1

Schreckhahn 2



Wald — Klein, Sammler

Sieht aus wie ein graues Huhn. Doch ein Pick führt zu einer langsamen Versteinerung.

- Schnabel (W8)
- Kurz

Besonderheit: Versteinernde Berührung
Instinkt: Das Nest verteidigen

- ⚡ Löse eine langsame Verwandlung in Stein aus

Buch S. 385 6/1

Warg 3



Wald — Organisiert

Wolfsähnlich. Was Pferde für Zivilisierte sind, sind Warge für Goblins. Gezüchtet in unberührten Wäldern um als wilde Reittiere im Kampf gegen Menschen zu dienen. Nur die tapfersten und gefährlichsten Goblins reiten sie. Harmlos wenn sie als Welpen von ihrer Mutter getrennt werden.

- Biss (W6)
- Kurz

Instinkt: Dienen

- ⚡ Trage einen Reiter in den Kampf
- ⚡ Verschaffe deinem Reiter einen Vorteil

Buch S. 386 3/1

Werwolf 1



Wald — IQ

Lykanthropie - übertragen durch einen Biss. Menschen die beim Anblick vom Mond zur Bestie werden.

- Biss (W10+2 Durchdringt 1)
- Kurz, Brutal

Besonderheit: Silber
Instinkt: Den Mantel der Zivilisation abstreifen

- ⚡ Verwandle dich, um als Mensch oder Bestie nicht aufzufallen
- ⚡ Schlage von innen her zu
- ⚡ Jage wie Mensch und Tier

Buch S. 386 TP/R

Zentaur 3



Wald — Groß, IQ, Organisiert

„Zu lange haben die Menschen die alten Bäume für ihre Schiffe gefällt. Heute schlagen wir gegen die Affen zurück und holen uns wieder, was unser ist!“

- Bogen (W6+2 Durchdringt 1)
- Kurz, Lang, Nah

Besonderheit: Halb Pferd / Halb Mensch
Instinkt: Wüten

- ⚡ Überrenne sie
- ⚡ Erziele einen perfekten Treffer
- ⚡ Bewege dich mit unerbittlicher Geschwindigkeit

Buch S. 388 11/1

Monsterhabitat

5. Die gefräßigen Horden



Formianer-Aufseher 2



Horde — IQ, Organisiert ■

Zwei zusätzliche Arme, mit denen sie eine Peitsche knallen. Beaufsichtigen den Arbeiter Schwarm. Auf 100 Arbeiter kommt 1 Aufseher. 1 m größer als ihre geistlosen Verwandten. Ignorieren die weichen Rassen (uns), so lange wir uns nicht einmischen.

- Stachelpeitsche (W8)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Schwarmbewusstsein, Insektoid
Instinkt: Befehligen

- ⚡ Schicke Arbeiter in den Kampf
- ⚡ Setze eine große Zahl in Gang

Buch S. 391 36/151 **6/3**

Formianer-Arbeiter 3



Horde — Organisiert, Vorsichtig ■

Insekten sind von der Macht des Gesetzes gesteuert. Die fleischgewordene Ordnung. Mischung aus Mensch & Ameise. Groß, starrer Panzer, starrer Wille. Arbeiten mit Freude. *Unterste Klasse

- Biss (W6)
- Kurz

Besonderheit: Schwarmbewusstsein, Insektoid
Instinkt: Befehle befolgen

- ⚡ Schlage Alarm
- ⚡ Erschaffe Nützliches für den Schwarm
- ⚡ Assimiliere

Buch S. 391 35/151 **7/4**

Gnoll-Abgesandter 1



Horde — IQ, Göttlich, Organisiert ■

Spricht direkt mit ihrem Dämonenfürsten. Hört die Stimme seines Meisters und gehorcht.

- Zeremoniendolch (W10+2)
- Waffe

Besonderheit: Geruchssinn
Instinkt: Göttliche Eingebung teilen

- ⚡ Gib dämonischen Einfluss weiter
- ⚡ Wiegle die Meute auf

Buch S. 395 45/151 **18/1**

Formianer-Zenturion 3



Horde — IQ, Organisiert ■

Dienen als Legionäre oder Garde der Königin. Dunkle Panzer mit zeremoniellen Markierungen. Streitmacht des Schwarms. Können fliegen und aus Sandhügeln hervorbrechen.

- Stachelspeer (high 2W6+2)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Schwarmbewusstsein, Insektoid, Flügel
Instinkt: Kämpfen wie befohlen

- ⚡ Rücke geschlossen vor
- ⚡ Fordere Verstärkung an
- ⚡ Gib ein Leben für den Schwarm

Buch S. 392 38/151 **7/3**

Formianer-Königin 1



Horde — Riesig, IQ, Organisiert, Sammler ■

Beschützt von ihren Wächtern. Umsorgt von Arbeitern und Aufsehern. Ihr einzigartiges Ziel: Ihre Art zu vermehren und den Schwarm zu vergrößern. Legt Eier & lässt Nachkommen schlüpfen. *Wortlos über große Distanzen kommunizieren. *Ihr Tot führt zu Chaos im Schwarm: Alle gehen aufeinander los.

- Zerquetschende Mandibeln
- (W10+5) Lang, Wuchtig

Besonderheit: Schwarmbewusstsein, Insektoid
Instinkt: Formianer ausbreiten

- ⚡ Rufe jeden Formianer, den du gezeugt hast
- ⚡ Halb geformte, mutierte Larve hervorbringen
- ⚡ Organisiere & gib befehle

Buch S. 393 37/151 **24/3**

Gnoll-Pirscher 2



Horde — IQ, Organisiert ■

Im Buschland der Wüste. Nehmen deine Witterung auf. Sobald du dich verletzt greifen sie an. Sie haben ihre Beute gerne lebend. Sie jagen dich langsam und unermüdlich. Ein Ruf wie der von Hyänen.

- Bogen (W8)
- Nah, Fern

Besonderheit: Geruchssinn
Instinkt: Jage die Schwachen

- ⚡ Verfolge stur deine Beute
- ⚡ Schlage im Moment der Schwäche zu

Buch S. 393 47/151 **6/1**

Ork-Berserker 1



Horde — Groß, IQ, Göttlich, Organisiert ■

Manche Krieger steigen zu einer Art pervertierten Ritterschaft auf. Sie tauschen ihre geistige Gesundheit für diese Ehre und beschreiten den Weg des Wahnsinns. Die wenigen Berserker, die länger als wenige Jahre leben sind grauenhaft entstellt. Ihnen wachsen Hörner oder ein dritter Arm.

- Hackbeil (W10+5)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Mutationen
Instinkt: Wüten

- ⚡ Steigere dich in Raserei
- ⚡ Entfesse Chaos

Buch S. 396 84/151 **20/0**

Gnoll-Alpha 1



Horde — IQ, Organisiert ■

Der Leithund. Doch bei diesen hageren und dreckigen Kötern geht es nicht um Größe, sondern um Grausamkeit. Die Bereitschaft, seine Brüder zu töten und zu fressen, wahren das Rudel zuseht. Sie zu quälen, bis sie kuschen.

- Schwert (high 2W10)
- Durchdringt 1, Kurz

Besonderheit: Geruchssinn
Instinkt: Das Rudel antreiben

- ⚡ Verlange Gehorsam
- ⚡ Schicke das Rudel auf die Jagd

Buch S. 395 46/151 **12/2**

Ork-Blutkrieger 3



Horde — IQ, Organisiert ■

Die Orkhorde ist eine Wilde, blutrünstige und hasserfüllte Ansammlung von Stämmen. Alle Orks schwören dem Kriegshäuptling und dem Stamm gefolgschaft. Tragen gezackte Klingen eines Blutkriegers. Zum Töten geboren.

- Gezackte Klinge (W6+2)
- Durchdringt 1, Kurz, Brutal

Instinkt: Kämpfen

- ⚡ Kämpfe mit Hingabe
- ⚡ Schwelge in Zerstörung

Buch S. 396 85/151 **3/0**

Ork-Brecher 1



Horde — Groß

Riesiger Hammer. Gebaut wie ein Oger oder ein Troll.

- Hammer (W10+3 !Rüstung)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Instinkt: Zerschmettern

- ⚡ Zerstöre Rüstung oder Schutz
- ⚡ Strecke die Mächtigen nieder

Buch S. 397
86/151

16/0

Ork-Einauge 2



Horde — IQ, Göttlich, Magisch, Organisiert

Nutzen die dunkle Magie der Nacht.
"Gor-sha-thak! Nimm dieses sterbliche Organ, iss vom Fleisch unserer Feinde und gib mir, was mir zusteht!"

- Wunden verursachen (W8+2)
- !Rüstung, Kurz, Lang, Nah, Fern

Besonderheit: Einäugig
Instinkt: Hassen

- ⚡ Zerreiße Fleisch mit göttlicher Magie
- ⚡ Nimm ein Auge
- ⚡ Bring ein Opfer dar und gewinne an Macht

Buch S. 398
87/151

6/0

Ork-Schamane 1



Horde — IQ, Organisiert

Sie rufen die Mächte der Welt an, um ihre Arbeit zu tun, zu kämpfen und um ihr Volk zu beschützen, wie sie es seit der ersten Nacht getan haben.

- Elementarstrahl (W10 !Rüstung)
- Kurz, Lang, Nah, Fern

Besonderheit: Elementare Macht
Instinkt: Das Orkvolk stärken

- ⚡ Verleihe: den Schutz der Erde
- ⚡ - die Macht des Feuers
- ⚡ - die Klarheit der Luft
- ⚡ - die Schnelligkeit des Wassers

Buch S. 398
89/151

12/0

Ork-Sklaventreiber 3



Horde — IQ, Heimlich, Organisiert

Rote Segel, Schiffe aus Knochen, altem Holz und Eisen: Die Kriegsflotte der Horde. Es scheint wie ihnen wie eine heilige Pflicht, zu überfallen und rauben. Es ist schwer sich was schlimmeres Vorzustellen, wie das Leben unter der Peitsche auf einer Orkgaleere.

- Peitsche (W6)
- Kurz, Lang

Instinkt: Ergreifen

- ⚡ Nimm einen Gefangenen
- ⚡ Fange jemanden mit einem Netz
- ⚡ Setze sie unter Drogen

Buch S. 399
91/151

3/0

Ork-Schattenjäger 1



Horde — IQ, Heimlich, Magisch

Gift und Meuchelmord. Die Magie der Nacht hüllt diese Orks, die sich in Lager, Städte und Tempel schleichen. Lass dich vom Geschrei der Berserker besser nicht zu sehr ablenken..

- Vergifteter Dolch (W10)
- Durchdringt 1, Kurz, Lang

Besonderheit: Schattenmantel
Instinkt: Im Dunklen töten

- ⚡ Vergifte sie
- ⚡ Verschmilz mit dem Schatten
- ⚡ Hülle sie in Finsternis

Buch S. 400
90/151

10/0

Ork-Kriegshäuptling 1



Horde — IQ, Organisiert

Es gibt nur einen Kriegshäuptling. Ein Ork der über allen anderen steht und soohlt den Segen des Einauge, als auch des Schamanen trägt. Trägt das Eisenschwert der Zeitalter. Ehre dem Kriegshäuptling.

- Eisenschwert der Zeitalter
- (high 2W10+2) Kurz, Lang

Besonderheit: Einauges Segen, Segen des Schamanen, Göttlicher Schutz vor weltlicher Gefahr
Instinkt: Anführen

- ⚡ Beginne einen Krieg
- ⚡ Zeige eine Machtdemonstration
- ⚡ Versetze die Stämme in Raserei

Buch S. 400
88/151

16/0

Triton-Spion 1



Horde — IQ, Heimlich, Organisiert

Halb Mensch, halb schuppiges Seewesen. Kann gebrochene Gemeinsprache sprechen. Kann nur im Wasser atmen.

- Dreizack (low 2W10)
- Kurz, Nah

Besonderheit: Aquatisch
Instinkt: Oberfläche ausspionieren

- ⚡ Decke ihre Geheimnisse auf
- ⚡ Nutze Schwachstellen aus

Buch S. 401
131/154

12/2

Triton-Kampfschwimmer 2



Horde — IQ, Organisiert

Tritonen scheuen eigentlich den Kampf und wenn verteidigen sie sich nur. Doch langsam ändert sich diese Einstellung. Tragen Rüstung aus Muscheln und Glas. Schwimmen in Formation. Führen Piken & Harpunen.

- Harpune (high 2W8)
- Kurz, Nah, Fern

Besonderheit: Aquatisch
Instinkt: Krieg führen

- ⚡ Führe Tritonen in die Schlacht
- ⚡ Ziehe sie unter Wasser

Buch S. 402
130/154

6/3

Triton-Adliger 2



Horde — IQ, Organisiert

Es heißt, die Herrscherhäuser wurden am Anbeginn der Zeit gewählt. Eine vergessene Gottheit gewährte ihnen die Herrschaft über alle Lebewesen der See. Heutzutage wird von Adligen Stärke verlangt, nicht mehr Klugheit.

- Dreizack (W8)
- Kurz, Nah, Fern

Besonderheit: Aquatisch
Instinkt: Anführen

- ⚡ Tritonen zum Krieg aufwiegeln
- ⚡ Rufe Verstärkung

Buch S. 404
129/154

6/2

Monsterhabitat

6. Verdrehte Experimente



Ätherischer Langfinger 1



VEx — Verschlagen, Externar ■

Dinge gehen verloren. Spinnenartig, menschliche Hände, blaue Augen. Nester aus astralen Silberfäden. Wir sehen es nie.

- Gestohlener Dolch (low 2W8)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Graben
Instinkt: Stehlen

- ♣ Nimm etwas Wichtiges mit in deinen externen Unterschlupf
- ♣ Rückzug auf die ätherische Ebene
- ♣ Benutze einen Gegenstand aus deinem Unterschlupf heraus

Buch S. 407 12/1
4/154

Chimäre 1



VEx — Groß, Konstrukt ■

Perfektionierte Kreatur. Zwei Teile Löwin, ein Teil Schlange, der Kopf einer Ziege und alle bössartige Magie, derer man habhaft werden kann. Variationen möglich. Z.B.: Säure statt Feueratem.

- Biss (W10+1)
- Lang

Instinkt: Tun wie befohlen

- ♣ Speie Feuer
- ♣ Überrenne sie
- ♣ Vergifte sie

Buch S. 407 16/1
12/154

Derro 3



VEx — IQ, Verschlagen, Organisiert ■

Derro sind die Schuld eines zwerghischen Alchemisten. Geschwollene Schädel, in denen ihre Gehirne zu groß gewachsen sind. Kommunizieren über Gedanken und schmieden Rachepläne gegen die Zwerge.

- Spitzhacke (W6)
- Kurz

Besonderheit: Telepathie
Instinkt: Die Zwerge verdrängen

- ♣ Fülle einen Verstand mit fremdartigen Gedanken
- ♣ Kontrolliere die Gedanken einer Bestie

Buch S. 408 3/2
14/154

Eisengolem 2



VEx — Groß, Konstrukt ■

Gibt es aus jedem Metall: Stahl, Kupfer, Gold. Die Herstellung ist zugleich Kunst und Wissenschaft. Wächter & Verteidiger, der für den Dienst lebt und Befehle bis in die Ewigkeit ausführt.

- Metallfäuste (W8+5)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Metall
Instinkt: Dienen

- ♣ Befolge Befehle unnachgiebig
- ♣ Benutze eingebautes Werkzeug oder eine Erweiterung

Buch S. 409 10/3
24/154

Ettin 1



VEx — Groß, Konstrukt ■

Was könnte besser sein als ein idiotischer, wütender Hügelriese? Einer mit zwei Köpfen. Fantastische Idee, wirklich. Erstklassig.

- Keule (W10+3)
- Kurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Zwei Köpfe
Instinkt: Zerschmettern

- ♣ Greife zwei Gegner auf einmal an
- ♣ Verteidige deinen Schöpfer

Buch S. 409 16/1
30/154

Eulenbär 1



VEx — Konstrukt ■

Der Körper eines Bären. Das Gefieder einer Eule. Ein Schnabel, Klauen und hervorragende Nachtsicht. Was gibt es daran nicht zu mögen?

- Klauen (W10)
- Kurz

Instinkt: Jagen

- ♣ Schlage aus der Finsternis heraus zu

Buch S. 410 12/2
31/154

Fleischgolem 3



VEx — ■

Teile, die nachts heimlich auf Friedhöfen ausgegraben werden. Heute Nacht vielleicht ein Arm, Bein oder ein neuer Kopf. Selbst bescheidenste Heckenmagier können mit dem zurechtkommen was sie haben.

- Verschiedene Klauen & Zähne
- (W6+2) Kurz, Wuchtig

Besonderheit: Viele Körperteile
Instinkt: Leben

- ♣ Befolge Befehle
- ♣ Wirf einen Körperteil ab

Buch S. 410 3/0
33/154

Girallon 1



VEx — Riesig ■

Riesiger Affe. Wird gerufen mit Dschungeltrommeln und Fleisch auf dem Opferstein. Größer als ein Haus, elfenfarbenedes Fell, Hauern lang wie Krummsäbel. Hat vier, sechs Arme?

- Zerreißende Hände (W10+5)
- Lang, Wuchtig

Besonderheit: Viele Arme
Instinkt: Herrschen

- ♣ Folge dem Ruf des Opfers
- ♣ Verjage sie aus dem Dschungel
- ♣ Wird jemanden

Buch S. xxx 20/1
43/154

Kraken 1



VEx — Riesig ■

“Der Kraken” alias “Der Hungerer in der Tiefe”. Ein mächtiger Tintenfisch mit Tentakeln dicker als ein Fass und Augen größer als der Vollmond. Weiß immer genau wann er zuschlagen muss.

- Riesige Tentakel (W10+5)
- Lang, Wuchtig

Besonderheit: Aquatisch
Instinkt: Das Meer beherrschen

- ♣ Zerre ein Schiff oder eine Person in ein nasses Grab
- ♣ Umschlinge sie mit Tentakeln

Buch S. 411 20/2
128/154

Landhai 1



VEx — Riesig, Konstrukt ■

Ein Hai, aber an Land. Gräbt Tunnel unter der Erde.

- Biss (*W10+5, Durchdringt 1*)
- Kurz, Wuchtig
- Besonderheit: Graben
- Instinkt: Verschlingen

- ⚡ Zerre Beute in gegrabene Tunnel
- ⚡ Brich aus der Erde hervor
- ⚡ Verschlucke im Ganzen

Buch S. 412 20/3

Mantikor 1 E



VEx — Groß, Konstrukt ■

Ein Löwe, ein Skorpion und die Flügel eines Lindwurms und das hassverzerrte Gesicht eines Menschen.

- Stachel (*W10+1 Durchdringt 1*)
- Kurz, Lang, Brutal
- Besonderheit: Flügel
- Instinkt: Töten

- ⚡ Vergifte sie
- ⚡ Reiße etwas in Stücke

Buch S. 413 16/3

Pegasus 2



VEx — Konstrukt ■

Nicht jedes unnatürlich geborene Wesen ist eine Absonderlichkeit. Ein herrlich weißes Pferd mit den Flügeln eines Schwans. Fehlerfrei von Elfen gezüchtet. Schlüpfen aus Kristalleiern und knüpfen lebenslange Bande mit ihren Reitern.

- Scharfe Hufe (*W8*)
- Kurz
- Besonderheit: Flügel
- Instinkt: Emportragen

- ⚡ Trage einen Reiter durch die Luft
- ⚡ Verschaffe dem Reiter einen Vorteil

Buch S. 414 10/1

Rostmonster 2



VEx — Konstrukt ■

Ein bisschen wie eine rötliche Grille. Lange Insektenbeine, blind. Tasten sich mit mottenartigen Fühlern voran. Damit fressen sie auch. Ihre bloße Berührung verwandelt Metall in rostige Späne.

- Zersetzende Berührung
- (*W8 !Rüstung*) Kurz
- Besonderheit: Zersetzende Berührung
- Instinkt: Zersetzen

- ⚡ Verwandle Metall in Rost
- ⚡ Werde stärker durch den Verzehr von Metall

Buch S. 415 6/3

Xorn 1



VEx — Groß, Konstrukt ■

Ein von Zwergen erfundener, elementarer Müllschluckler. Geformt wie eine Mülltone mit einem Kranz von Armen. Frisst Steine und scheidet Hitze & Licht aus. Sie fressen immer weiter, bis alles Einstürzt.

- Schlund (*W10*)
- Kurz, Lang
- Besonderheit: Graben
- Instinkt: Fressen

- ⚡ Verzehre Stein
- ⚡ Stoße einen Schwall Hitze und Licht aus

Buch S. 415 12/2

Zersetzer 1



VEx — Groß, Konstrukt ■

Unangenehmer Geruch. Aber dieses Ding verdaut Magie genau so schnell, wie Svenloff seinen Ale runterkippt. Wird eingesetzt um verunglückte Experimente aufzulösen.

- Säure (*W10+1 !Rüstung*)
- Kurz, Lang
- Besonderheit: Verdauungssäfte absondern
- Instinkt: Verdauen

- ⚡ Friss etwas auf
- ⚡ Nähre dich

Buch S. 416 16/1

Monsterhabitat

7. In der Tiefe



Aboleth 2



Tiefe – Riesig, IQ

Tief unter der Erde, in Süßwasserseen, auf die nie das Sonnenlicht fällt. Ein Walgroßer Fisch mit gallertartigen Fühlern, der die dunklen Künste erkundet. Sie haben Sklaven die ihnen Dienen: Blinde Albinos, deren Leben und Gedanken ausgesogen wurden.

- Tentakel (W10+3)
- Lang

Besonderheit: Telepathie
Instinkt: Befehligen

- ♣Dringe in einen Verstand ein
- ♣Schicke Gefolgsleute gegen sie
- ♣Setze einen Plan in Gang

Buch S. 419
125/154 **18/0**

Chaosbrut 1



Tiefe – Amorph

Ein Kultist, vertrieben bis in die tiefsten Tiefen. Dort beginnt er zu vergessen: Erst seinen Namen, dann seine Gestalt. Seine geliebten Chaosgötter segnen ihn mit einer neuen Form.

- Chaotische Berührung (W10)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Chaosgestalt
Instinkt: Herrschende Ordnung untergraben

- ♣Verändere die Realität
- ♣Befreie das Chaos von seinen Fesseln

Buch S. 419
107/154 **19/1**

Chuul 2



Tiefe – Groß, Vorsichtig

Dein schlimmster Meeresfrüchte-Albtraum. Eine bössartige Mischung aus Mensch und Flusskrebs, ausgestattet mit einer urtümlichen Intelligenz und scharfen Scheren. Knacke den harten Panzer und bring Kräuterbutter mit.

- Scheren(W8+1 Durchdringt 3)
- Kurz, Lang, Brutal

Besonderheit: Amphibisch
Instinkt: Zertrennen

- ♣Teile etwas in zwei Hälften
- ♣Zieh dich ins Wasser zurück

Buch S. 420
127/154 **10/1**

Drache 1 F



Tiefe – Riesig, Furchterregend, Vorsichtig, Sammler

Sie sind das größte und schrecklichste, was die Welt jemals aufbieten kann.

- Biss (high 2W12+5 Durchdringt 4)
- Lang, Brutal

Besonderheit: Elementares Blut
Instinkt: Flügel

- ♣Unterwirf ein Element deinem Willen
- ♣Fordere Tribut
- ♣Handle mit Geringschätzung

Buch S. 420
146/154 **16/5**

Dunkelelfen-Assassine 2



Tiefe – IQ, Organisiert

Elfen, die Verachtung und Hass auf die Verschlechterung der Welt entwickelten. In die Tiefen ausgewandert. Sie verstecken sich unter uns. Mit Klingen getränkt in Spinnengift üben sie Vergeltung.

- Giftklinge (W8, Durchdringt 1)
- Kurz

Instinkt: Oberflächenbewohner verachten.

- ♣Vergifte sie
- ♣Entfessele uralten Zauberspruch
- ♣Rufe Verstärkungen

Buch S. 421
132/154 **6/1**

Dunkelelfen-Schwertmeister 2



Tiefe – IQ, Organisiert

Kriegskunst der Elfen. Geübt in der Finsternis. Ihre Boshaftigkeit hat ihren Kampfstil eingenommen. Dornenbeehrte Klingen & Peitschen. Sie wollen nicht nur Töten, sondern bestrafen.

- Dornenklinge (high 2W8+2)
- Durchdringt 1, Kurz

Instinkt: Ungläubige bestrafen

- ♣Verursache unermesslichen Schmerz
- ♣Nutze die Dunkelheit zum Vorteil

Buch S. 422
22/154 **6/2**

Dunkelelfen-Priester 1



Tiefe – IQ, Göttlich, Organisiert

Sie haben neue Götter gefunden. Götter der Spinnen, Pilzwälder und der Dinge die in den verbotenen Höhlen zwispiren. Sie vernehmen diese Stimmen. Hass ist ihre neue Quelle der Macht.

- Niederstrecken (W10+2)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Göttliche Verbindung
Instinkt: Göttliche Vergeltung üben

- ♣Webe Zauber aus Hass & Bosheit
- ♣Sammle die Dunkelelfen
- ♣Gib göttliches Wissen weiter

Buch S. 422
21/154 **14/0**

Endzeitdrache 1 F



Tiefe – Riesig, Magisch, Göttlich

*Geboren in den tiefsten Tiefen. Nichts als Asche und Verderben wird er zurücklassen.
"Der Drache-der-die-Welt-vernichtet"*

- Biss (high 2W12+9, Durchdringt 4)
- Lang, Wuchtig, Brutal

Besonderheit: Dicke Metallhaut, Übernatürliches Wissen, Flügel
Instinkt: Die Welt vernichten

- ♣Setze eine Katastrophe in Gang
- ♣Speie die Elemente aus
- ♣Handle mit vollkommener Voraussicht

Buch S. 424
28/154 **26/5**

Grauer Reißer 1



Tiefe – Groß

Groß, ledrig, ein Maul voller unzerbrechlicher Zähne und Klauen, die Stein, Fleisch und Metall auseinanderreißen können. Sie sind alleine. Sie gehen mit anderen Kreaturen eine Bindung ein. Ist mit seinem Meister verbunden.

- Reißende Klauen (W10+3)
- Durchdringt 3, Kurz, Lang, Wuchtig

Instinkt: Dienen

- ♣Reiße etwas auseinander

Buch S. 424
51/154 **16/1**

Magmin

3



Tiefe – IQ, Organisiert, Sammler ■

Ähneln stark den Zwergen. Leben in Städten aus Messing & Obsidian, möglichst nah am flüssigen Erdkern. Mürrisch & Eigenbrötlerisch. Respektieren nichts so sehr wie einen kunstfertig hergestellten Gegenstand.

- Brennender Hammer (W6+2)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Feuoriges Blut
Instinkt: Herstellen

- ↻ Handel oder Tausch anbieten
- ↻ Mit Feuer oder Magie angreifen
- ↻ Biete den genau richtigen Gegenstand an - zu einem Preis

Buch S. 425
72/154

7/4

Minotaurus

1



Tiefe – Groß ■

Der Kopf eines Stiers und der Körper eines Menschen. Manchmal auch mit Hufen. Bewachen Labyrinth.

- Axt (W10+1)
 - Kurz, Lang
- Besonderheit: Untrüglicher Orientierungssinn
Instinkt: Einsperren

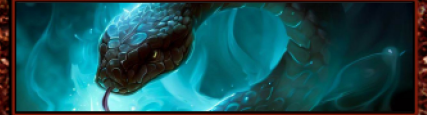
- ↻ Verwirre sie
- ↻ Führe sie in die Irre

Buch S. 426
76/154

16/1

Naga

1



Tiefe – IQ, Organisiert, Sammler, Magisch ■

Ehrgeizig & Territorial. Schlangenartig, verschiedene Arten. Meister in Manipulation, mit magischen Kräften. Haben oft einen heimtückischen Kult von Anhängern.

- Biss (W10)
 - Kurz, Lang
- Instinkt: Führen

- ↻ Schicke einen Anhänger in den Tod
- ↻ Benutze alte Magie
- ↻ Handel oder Abkommen anbieten

Buch S. 427
82/154

12/2

Salamander

3



Tiefe – Groß, IQ, Organisiert, Externar ■

Wie Menschen mit roter & orangener Haut, groß wie Oger aber mit einem Schlangenschwanz, wo die Füße hätten sein müssen. Rüstung aus schwarzem Glas. Sprechen eine zischende Sprache. Kommen aus einem vergrabenen Tor.

- Flammenspeer (high 2W6+3)
- Kurz, Lang, Nah

Besonderheit: Graben
Instinkt: Mit Flammen verzehren

- ↻ Rufe elementares Feuer herbei
- ↻ Schmilz die Wahrheit frei

Buch S. 427
139/154

7/3

Monsterhabitat

8. Mächte der Ebenen



Unvermeidbare 2

Ebene – Groß, Magisch, Vorsichtig, Amorph, Externar

Alles geht zu Ende, und am Rande der Zeit stehen die Unvermeidbaren. Gewaltig, mächtig, scheinbar aus den Sternen selbst gemeißelt. Greifen nur ein, wenn Magie oder Katastrophen die Schicksalsstränge gelöst haben. Wächter der Ordnung.

- Hammer (W10+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Aus Ordnung gemacht
Instinkt: Ordnung bewahren

- ☞ Beende einen Zauber oder Effekt
- ☞ Vollstrecke ein Gesetz (menschlich oder natürlich)
- ☞ Zeige einen flüchtigen Einblick ins Schicksal

21/5

Buch S. 438
110/154

Dschinn 2

Ebene – Groß, Magisch

Mächtig, verschlagen & Stolz. Kommt aus der Messingstadt Majilis.

- Flamme (W8+1, !Rüstung)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Besteht aus Flammen
Instinkt: Ewiglich brennen

- ☞ Verleihe Macht, zu einem Preis
- ☞ Beschwöre die Mächte der Messingstadt

14/4

Buch S. 431
20/154

Engel 1

Ebene – Furchterregend, Göttlich, IQ, Organisiert

Kann in Gestalt von geliebten Menschen erscheinen.

- Flammenschwert (2W10+4)
- !Rüstung, Kurz, Wuchtig

Besonderheit: Flügel
Instinkt: Göttlichen Willen mitteilen

- ☞ Bringe Visionen und Prophezeiungen
- ☞ Bringe Sterbliche dazu, etwas zu tun
- ☞ Lege Sünde und Ungerechtigkeit frei

18/4

Buch S. 432
29/154

Höllenhund 2

Ebene – Externar, Organisiert

Gesandte um einzufordern was geschuldet wird. Heulendes Rudel aus Schatten, Flammen und scharfem Knochen. Getrieben vom Klang des Jagdhorns.

- Feuiger Biss (W8)
- Kurz

Besonderheit: Fell aus Schatten
Instinkt: Verfolgen

- ☞ Folge der Spur trotz aller Hindernisse
- ☞ Speie Feuer
- ☞ Beschwöre die Mächte der Hölle gegen das Ziel

10/1

Buch S. 433
57/154

Imp 3

Ebene – IQ, Externar, Organisiert

kleine Beobachterdämonen. Die ersten Beschwörungssubjekte für angehende Hexenmeister. Haben kleine Dreizacke. Karikaturen wahrerer Dämonen. Weder schwer zu beschwören noch auszulöschen.

- Stichflamme (W6, !Rüstung)
- Kurz, Nah, Fern

Instinkt: Belästigen

- ☞ Schicke Nachrichten in die Hölle
- ☞ Stifte Unheil

7/1

Buch S. 433
60/154

Kettenteufel 1

Ebene – Externar

“Hol Dich der Teufel”. Jedes Opfer sieht ihn in einer anderen Gestalt. Seine Beschwörung hat nur einen Zweck: Sein Opfer in Ketten zu schlagen und es zu einem Ort der Qual zu schleifen.

- Zerquetschen (W10, !Rüstung)
- Kurz, Lang

Instinkt: Ergreifen

- ☞ Mache einen Gefangenen
- ☞ Kehre dorthin zurück, wo du herkamst
- ☞ Foltere mit Freude

12/3

Buch S. 434
63/154

Klingenteufel 1

Ebene – Groß, Externar, Furchterregend

Es gibt tausende Arten von Teufeln. Der Klingenteufel ist schon lange bekannt. Erscheint nur an Orten großer Gewalt oder wenn er gerufen wird. Liebt das Blutvergießen und Leute aufspießen. Grausam, aber nicht effektiv.

- Stacheln (W10+3, Durchdringt 1)
- Kurz, Lang, Brutal

Besonderheit: Stacheln
Instinkt: Fleisch zerreißen und Blut vergießen

- ☞ Spieße jemanden auf
- ☞ Töte wahllos

16/4

Buch S. 434
65/154

Konzeptelementar 1

Ebene – Verschlagen, Externar, Amorph

Unendlich unvorhersehbares und seltsames Wesen.

- Angriff (WX+Y)
- Waffe

Besonderheit: Ideale Gestalt
Instinkt: Das Konzept perfektionieren

- ☞ Das Konzept in seiner reinsten Form demonstrieren

★/★

Buch S. 435
68/154

Larven 3

Ebene – IQ, Verschlagen, Externar

Windende Kreaturen. Maden mit den Gesichtern von Männern und Frauen, die in einem Flammenkreis nach Erlösung schreien. Manchmal gelangen sie durch einen Riss in der Ebenenkuppel in unsere Welt, zappelnd und gequält.

- Schleim (low 2W4)
- Kurz

Instinkt: Leiden

- ☞ Verbreitete Verzweiflung
- ☞ Flehe um Gnade
- ☞ Lenke die Aufmerksamkeit des Bösen

10/0

Buch S. 436
70/154

Nachtmahr 3



Ebene – Groß, Magisch, Furchterregend, Externar

Die besten pferde. Fell wie schimmerndes Öl und die Mähnen scheinen wie gefesselte Flammen. Die Kavallerie der Hölle. Einst durch einen Pakt an die Menschen gegeben, nun im Besitz der Hölle.

- Trampeln (W6+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Flamme und Schatten
Instinkt: Wild preschen

- ♣ Umhülle den Reiter in höllische Flammen
- ♣ Jage sie davon

Buch S. 436
79/154

7/4

Die Tarraske 1



Ebene – Riesig, Externar

Legendäres Unge-tüm, unaufhaltsamer Verschlinger von Städten, Schiffen, Pferden und Rittern. Unverwundbar durch die härteste steinerne Schale und ein rätselhaften magischen Schild. Es heißt, der Wille einer reinen Seele kann sie in den Schlaf zurückschicken.

Besonderheit: Unverwundbar
Instinkt: Verschlingen

- ♣ Verschlinge eine Person, eine Gruppe oder einen Ort vollständig
- ♣ Speie die Reste eines längst verschlungenen Ortes aus dem Schlund aus

Buch S. 437
157/154

★/★

Quasit 3



Ebene – Externar

Ein Imp mit gewissem Ehrgeiz. Quasi ein Fußsoldat der dämonischen Reiche. Gemein, mit Fängen, Klauen, Flügeln oder irgendwas anderes, das ihnen einen kleinen Vorteil gegenüber seinen Artgenossen gib. Normalerweise von Hexern gebunden um zu dienen. Kann viele Formen haben, aber keine ist schön.

- Höllische Beschaffung (W6)
- Kurz

Besonderheit: Anpassbare Gestalt
Instinkt: Dienen

- ♣ Greife mit Hingabe an
- ♣ Verursache Schmerz

Buch S. 438
95/154

7/2

Verführer 1



Ebene – Verschlagen, Externar, Sammler

Wird aus der Hölle beschworen. Gekommen um dir das zu geben, was du immer wolltest, mein Freund. Ruh, Liebe Geld, nichts im Vergleich was die Macht der Hölle dir bieten kann.

- Verborgener Dolch (low 2W8)
- Kurz

Instinkt: Verhandeln

- ♣ Biete einen Handel mit schrecklichen Folgen an
- ♣ Schöpfe aus den Speichern der Hölle für ein Faustpfand
- ♣ Führe eine Machtdemonstration durch

Buch S. 439
112/154

12/0

Wortdämon 1



Ebene – Externar, Magisch

Alle sterbliche Magie ist nur Worte, Zauber sind nur Gebete, auswendig gelernte Formeln. Buchstaben, Worte, Sätze und Satzlehre, vereint in einer Sprache, die vllt. die ganze Welt versteht. Worte können weinen oder jubeln lassen. Kein Wunder, dass hinter all dieser Macht Absicht steckt.

Instinkt: Das Wort verbreiten

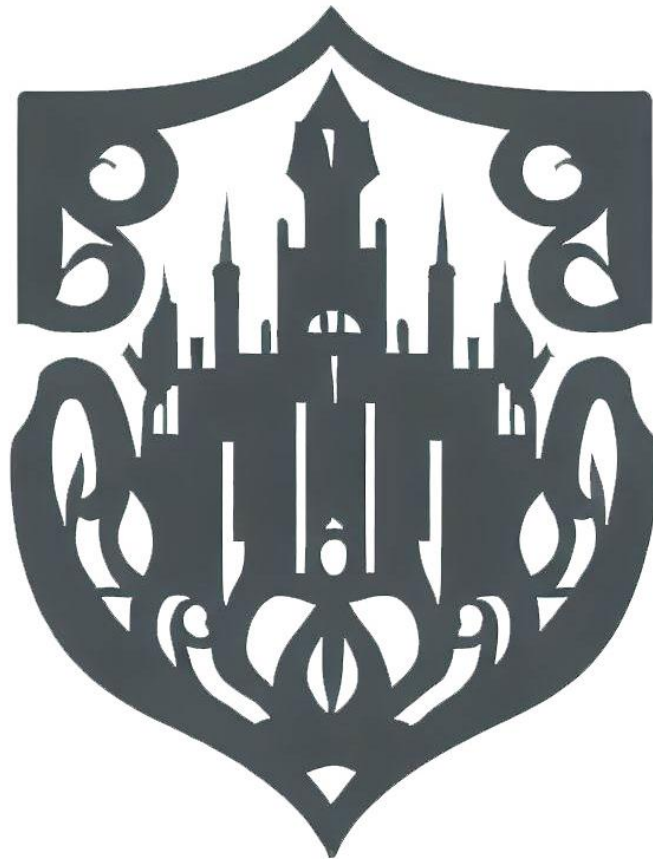
- ♣ Wirke einen zum Wort passenden Zauber
- ♣ Vermehre ihr Wort und lasse es gedeihen

Buch S. 440
117/154

★/★

Monsterhabitat

9. Bewohner des Reiches



Wachmann 2



Reich — IQ, Organisiert ■

Ob tapferer Beschützer oder Trunkenbold, macht für diese Leute oft keinen Unterschied. Stolz Beruf. In den Farben ihres Fürtes gekleidet. Zuverlässige Waffe und gute Rüstung. Jemand muss die Tore ja verteidigen. Viele vons verdanken Ihnen dass wir noch Leben.

- Speer (W8)
- Kurz, Lang

Instinkt: Tun wie befohlen

- ♣ Halte das Gesetz aufrecht
- ♣ Mache einen Gewinn

Buch S. 452 6/1

Abenteurer 3



Reich — IQ ■

Gerüstet mit weltlicher und magischer Macht. Bringen Säcke über Säcke voll Schätze ran. Nicht immer beliebt beim Volk.

- Schwert (W6)
- Kurz

Besonderheit: Endloser Enthusiasmus

Instinkt: Abenteuer bestehen oder dabei sterben

- ♣ Mache dir vergebliche Mühe
- ♣ Handle impulsiv
- ♣ Erzähle von alten Heldentaten

Buch S. 443 3/1

Adliger



Reich — ■

Haben vielleicht die Götter ihnen ihren Rang verliehen? Manche tragen eine Bürde aus Stein, manch andere tragen ihr Gewicht in Gold. Ein hartes Leben.

Instinkt: Herrschen

- ♣ Gib einen Befehl
- ♣ Biete eine Belohnung

Buch S. 444 -/-

Akolyth



Reich — ■

“Können ja nicht alle der Hohepriester sein, sagten sie. Schrubbe den Boden, sagten sie. Der Cthonische Allvater möchte keinen schmutzigen Boden, nicht wahr? Sie sagten es wäre Magie und erleuchtung. Pah. Es sind aufgeschauerte Knie und Abwaschhände. Wäre ich doch nur ein Kleriker geworden.”

Instinkt: Pflichtbewusst dienen

- ♣ Folge dem Dogma
- ♣ Biete ewigen Lohn für weltliche Taten

Buch S. 445 -/-

Bandit 3



Reich — IQ, Organisiert ■

Verzweiflung ist die Lösung des Banditentums. Was bleibt in harten Zeiten anderes übrig? Wegelagererei, Wilderei, Betrügereien, Schwindeleien und schändlicher Mord - aber wir müssen alle essen. Andererseits wer kann sagen ob die Verzweiflung nur ein Vorwand ist, für niedere Gelüste?

- Dolch (W6)
- Kurz

Instinkt: Rauben

- ♣ Stiehl etwas
- ♣ Fordere Tribut

Buch S. xxx 3/1

Banditenkönig 1



Reich — IQ, Organisiert ■

Lieber in der Hölle herrschen, als im Himmel dienen.

- Treues Messer (high 2W10)
- Kurz

Instinkt: Führen

- ♣ Stelle eine Forderung
- ♣ Erpresse
- ♣ Stürze Macht

Buch S. xxx 12/1

Bauer



Reich — ■

schmutzig, unterdrückt und am Boden der Nahrungskette. Manchen geht es besser als anderen, aber keiner wird je eine Goldmünze sehen.

Instinkt: Über die Runden kommen

- ♣ Bitte um Hilfe
- ♣ Biete einfache Belohnung und Dankbarkeit

Buch S. 446 -/-

Narr



Reich — ■

Nur einer Person am ganzen Königshof ist es erlaubt, die Wahrheit zu sprechen. Der Narr verpackt sie in Glocken, Tändeleien und kalkweißer Schminke, aber wer sonst sagt dem König, wie es wirklich steht? Du kannst einem Narren vertrauen, so sagt man. Vor allem wenn er dich zur Weißglut bringt.

Instinkt: Verspotten

- ♣ Entlarve Ungerechtigkeit
- ♣ Spiele einen Streich

Buch S. xxx -/-

Halblingsdieb 1



Reich — Klein, IQ, Heimlich, Verschlagen ■

Vielleicht wollen sie deinen Geldbeutel nur deshalb stehlen weil du sie “Halbling” genannt hast. Oder sie spielen ein Spiel, bei dem sie sich als Kinder ausgeben und um Almosen betteln. Wie auch immer, es ist egal, sie sind mit deinen Münzen abgehauen.

- Dolch (low 2W8)
- Kurz

Instinkt: Vom gestohlenen Luxus leben

- ♣ Stiehl
- ♣ Gib dich nach außen freundlich

Buch S. 447 12/1

Händler 1



Reich — ■

“10 Fuß lange Stäbe! Das sind ganze 3 Meter, Leute! Fackeln, hell und heiß! Auch Esel - stur, aber makelloser Stammbaum! Kommt her! Kommt und holt euch eure 10 Fuß langen Stäbe!”

Instinkt: Gewinn erzielen

- ♣ Schlage eine Geschäftsidee vor
- ♣ Biete einen “Handel” an

Buch S. 448 -/-

Heckenmagier 2



Reich — Magisch ■

Einfache alte Männer und Frauen, die schlau genug sind ein zwei Tricks entdeckt zu haben. Wenn du einen Fluch aufheben möchtest oder Ähnliches, dann werden sie dir helfen. Vorausgesetzt du findest sie und zahlst ihren Preis.

Instinkt: Lernen

- ♣ Sprich den fast richtigen Zauber - zu einem Preis
- ♣ Schließe Abmachungen, die deinen Horizont übersteigen

Buch S. 448 -/-

Hohepriester



Reich — ■

Wird besondere Ehrfurcht entgegengebracht. Sie sind in Geheimnisse eingeweiht, von denen du niemals wissen wirst. Die Götter sprechen zu ihnen, wie Straßenhändler auf dem Marktplatz zu uns. Schimmernde Roben, denen wir immer Platz machen.

Instinkt: Führen

- ♣ Schreibe göttliche Gesetze nieder
- ♣ Enthülle göttliche Geheimnisse
- ♣ Beauftrage göttliche Unterfangen

Buch S. 448 -/-

Jäger 2



Reich — IQ ■

Riechen das Blut im Wind und tragen die Haut ihrer Beute. Egal ob mit einem Langbogen oder einem Messer aus Knochen und Sehnen. Diese Leute haben mehr mit Bestien gemein, als mit ihrem eigenen Volk. Einsam, düster und Still in der Wildnis.

- Abgenutzter Bogen (W6)
- Nah, Fern

Instinkt: Überleben

- ♣ Bringe Nachrichten aus der Wildnis
- ♣ Erlege eine Bestie

Buch S. 449 6/1

Rebell 3



Reich — IQ, Organisiert ■

Gesetzlose, vom Land verjagt. Die Städte hingegen sind voller Orte an denen man sich verstecken kann. Wie Ratten nagen sie an der Ordnung. Ihr Werkzeug: Tarnung, ein Messer und eine im richtigen Moment geworfene Fackel. Das Glühende Brandzeichen der Anarchie

- Axt (W6), Kurz

Instinkt: Ordnung umstürzen

- ♣ Stirb für eine Sache
- ♣ Inspiriere andere

Buch S. 449 3/1

Soldat 3



Reich — IQ, Organisiert ■

Soldat oder Bandit, was willst du sein? Man marschiert in schlecht sitzender Rüstung mit tausend anderen ängstlichen Männern & Frauen ins Unbekannte.

- Speer (W6)
- Kurz, Lang

Instinkt: Kämpfen

- ♣ Marschiere in die Schlacht
- ♣ Kämpfe als Einheit

Buch S. 451 3/1

Ritter 1



Reich — IQ, Organisiert, Vorsichtig ■

Im Sonnenlicht schimmernde Rüstung. Heiliger Krieger, treuer Kämpfer, .. und manchmal ein Bösewicht. Aber ein Ritter kann sich nicht dagegen wehren, ein Symbol zu sein. Ein Ritter bedeutet etwas.

- Schwert (high 2W10)
- Kurz

Instinkt: Nach einem Kodex leben

- ♣ Vertritt einen moralischen Standpunkt
- ♣ Führe Soldaten in die Schlacht

Buch S. 450 12/4

Spion



Reich — ■

Könige lieben sie, aber vertrauen ihnen niemals gänzlich. Mysteriös, geheimnisvoll und verführerisch. Voller Romantik und Intrigen. Ein Messer in der Finsternis und ein wachsames Auge. Jeder kann es sein, man kann nie wissen.

Instinkt: Infiltrieren

- ♣ Berichte die Wahrheit
- ♣ Hintergehe

Buch S. 451 -/-

Tüftler



Reich — ■

Es heißt man soll Tüftlern und reisenden Kesselflickern einen ordentlichen Schluck Bier oder was zu essen geben um nicht verflucht zu werden. Sie sind komische Käuze. Reisen mit Eselkarren von Stadt zu Stadt. Zur Seite einem rüddigen Hund. Wenn du nett bist verkaufen sie vielleicht eine Rose die niemals Welkt.

Instinkt: Erschaffen

- ♣ Biete eine Kuriosität an
- ♣ Erzähle eine Geschichte über große aber lohnende Gefahren ferner Länder

Buch S. 452 -/-