

### Anhang 3: Das Buch der Monster

Hier findet Ihr eine Auswahl weit verbreiteter Monster, die der Spielleiter gerne erweitern darf und soll. Ein Leitfaden zur Monster-Erschaffung ist gegen Ende dieses Buches zu finden.

Einige Gegner können Magie oder Magie-ähnliche Effekte verursachen; diese sind direkt nach den Tabellen aufgezählt oder erklärt. Weitere Hinweise finden sich am Ende dieses Dokuments (z. B. Beschwörung, automatische Zauber) sowie im Anhang *Magie: Elementarzauber*.

Auch eine Beschreibung vieler hier vorgestellten Monster fehlt nicht; diese soll dem Spielleiter helfen, wann und wie er die jeweiligen Gegner am besten ins Spiel integriert. Es steht ihm auch frei, die empfohlenen Zauber auszutauschen (z. B. beim Erzmagier) - zusätzliche Zauber würden die Gegner jedoch zu übermächtig machen.

Viele Gegner können auch mit Fernwaffen ausgerüstet sein. Sie erleiden dadurch keinen Angriffsmalus wie die Helden. Der Schaden entspricht dann allerdings dem der jeweiligen Fernwaffe und nicht den Angaben in der Tabelle.

#### Angriffs- und Verteidigungswerte:

Es wurde häufig gefragt, wie die Werte für A/V der Gegner zustande kommen, da oftmals auch sehr unterschiedliche Kreaturen sehr ähnliche Werte haben. Die Erklärung dafür ist recht einfach:

Der **Angriff** berücksichtigt einerseits die Geschwindigkeit, andererseits die Präzision. Manche Kreaturen sind in beidem nicht besonders gut, viele zumindest in einem davon, und nur wenige in beidem. Als Resultat haben viele Gegner Angriffswerte zwischen 7 und 9, obwohl sie völlig unterschiedliche Kampfstile und/oder Waffen verwenden - von Reißzähnen bis zur schweren Kriegsaxt. Spieltechnisch entscheidend ist letztlich nur, welche Bedrohung sie für den Helden darstellen; und zwar völlig unabhängig davon, wie diese Bedrohung zustande kommt!

Zum Vergleich: Ein menschlicher Soldat mit militärischer Ausbildung hat einen typischen Angriffswert um 10.

Bei der **Verteidigung** sind die relevanten Kriterien einerseits die Größe und Beweglichkeit der Kreatur; also wie schwer es ist, sie überhaupt zu treffen - andererseits ihre körperliche Widerstandskraft sowie eine evtl. vorhandene Rüstung, die den Angriff abprallen lässt. Kleine und flinke Gegner können deshalb eine ähnliche hohe Verteidigung aufweisen wie ein deutlich größerer, vielleicht sogar gerüsteter - aber eben auch langsamerer Feind. Die meisten Kreaturen liegen deshalb trotz völlig unterschiedlicher Verteidigungsstrategien im Bereich zwischen 16 und 19.

Zum Vergleich: Ein menschlicher Soldat mit militärischer Ausbildung und in leichter Rüstung hat einen typischen Verteidigungswert von 20.

#### Schwierigkeitsgrad:

Die Kampfwerte der Gegner haben sich in zahlreichen Spielen bewährt und sollten nur geringfügig modifiziert werden, um etwas Abwechslung ins Spiel zu bringen oder die Helden gelegentlich mit überdurchschnittlich harten Einzelgegnern ("Bosse") zu konfrontieren.

Die in den Originaltabellen angegebene Anzahl an Lebenspunkten der Feinde hat sich allerdings als zu gering erwiesen! Deshalb empfiehlt sich die Veränderung der gegnerischen LP nach folgender Tabelle, um die Kämpfe herausfordernder zu gestalten:

Schwierigkeitsgrad	Multiplikator für LP der Gegner
leicht	x1 (Originalwerte für die ersten Testspiele)
normal	x2
schwer	x3

Befindet sich mehr als ein guter Kämpfer in der Gruppe, sollte auf jeden Fall der höchste Schwierigkeitsgrad gewählt werden!

### Bestien:

Dies sind weit verbreitete Monster, mit denen man im Wald, in Höhlen und Kellern zu rechnen hat.

	ANG	VERT	TEMP	INIT	LP	Schaden	Magie
Riesenratte	7	18	8	18	1	1	
Wolf	9	18	12	18	1	1	
Tollwütiger Wolf	10	16	8	16	1	1	Krankheit -1
Bär	10	20	8	16	2	50% 2SP	
Riesenspinne	8	18	6	16	2	1	Gift -2
Fledermaus	8	19	10	unendlich +1	1	1	

### Besonderheiten der Spinne:

- Spinnen sind immun gegen Geisteszauber und Gift.

### Besonderheit der Fledermaus:

- Fledermäuse haben keine Aktion, können dafür aber während des Fluges angreifen. Sie müssen dazu ihre Bewegung weder unterbrechen noch beenden, aber den Standort eines Helden "überfliegen". Sie können beliebige Hindernisse und Helden passieren.
- Die Initiative "unendlich +1" heißt, dass die Fledermaus (aufgrund ihres Sonars) sogar unsichtbare Helden rechtzeitig erkennen kann und damit grundsätzlich immer den 1. Angriff ausführt.

### Goblinoid:

Obwohl diese Monster nicht alle miteinander verwandt sind, werden sie aufgrund ähnlicher, äußerer Merkmale in einer Gruppe zusammengefasst.

	ANG	VERT	TEMP	INIT	LP	Schaden	Magie
Kobold	7	19	12	22	2	1	
Goblin	8	18	10	20	2	1	
Ork	9	18	8	18	2	50% 2SP	
Fimir *	9	19	8	18	2	50% 2SP	
Oger	10	20	6	18	3	33% 3SP	
Gargoyle	12	22	6	20	4	50% 2SP	ja

### Fimir:

Spezielles Monster aus alten Editionen von Warhammer ((c) Games Workshop) und den HeroQuest-Spielen von Hasbro (in Deutschland von MB Spiele vertrieben). Fimire sind etwas 2m große, sehr intelligente, echsenähnliche (aber aufrecht gehende) Wesen mit einem Zyklopenauge.

### Magie Gargoyle:

- 2x Elementarzauber Feuer > Feuerball
- 1x Elementarzauber Luft > Gaswolke
- 1x Heilung +2 LP

### Humanoide:

Humanoide sind natürlich Menschen, aber auch Zwerge, Elben, Barbaren und Halblinge. Von der Stadtwache, die einem nach einem krummen Ding auf den Fersen ist, bis zur Schmugglerbande, die man ausheben soll, ist ein breites Spektrum an Gegnern denkbar - vom bösen Zauberer ganz abgesehen.

	ANG	VERT	TEMP	INIT	LP	Schaden	Magie
<b>Wächter</b>	8	17	10	18	2	1	
<b>Stadtwache</b>	9	18	10	18	2	1	
<b>Hauptmann</b>	10	19	10	19	3	50% 2SP	
<b>Söldner</b>	10	20	8	18	3	33% 3SP	
<b>Schurke</b>	9	18	10	20	2	1	
<b>Assassine</b>	10	19	10	21	2	1	
<b>Erzmagier</b>	8	18	10	20	4	1	ja

### Besonderheiten des Erzmagiers:

- Verzichtet der Erzmagier auf seine Bewegung, kann er pro Runde 2x zaubern.
- Der Erzmagier ist immun gegen Geisteszauber, Gifte und Krankheiten.

### Magie des Erzmagiers:

- 1x Steinhaut (-10 SP Schadensreduktion generell, max. 3 Runden)
- 1x Heilung +2
- 1x Unsichtbarkeit / 3 Runden
- je 1x Elementarzauber Feuer > Feuerball, Wasser > Eispeil, Luft > Sturmböe

**Untote:**

Untote sind meist das Ergebnis nekromantischer Magie oder von Flüchen. Man findet sie häufig in Gräften, um die Totenruhe (und die Schätze) der Verstorbenen zu schützen.

Zur Erinnerung: Untote sind immun gegen Zauber des Elementes Geist!

	ANG	VERT	TEMP	INIT	LP	Schaden	Magie
<b>Skelett</b>	8	16	8	16	2	1	
<b>Skelett-Lord</b>	10	18	8	18	3	50% 2SP	ja
<b>Zombie</b>	7	18	8	16	2	1	Krankheit -1
<b>Mumie</b>	9	20	6	18	3	50% 2SP	Krankheit -2
<b>Todesritter</b>	12	20	6	20	3	50% 2SP	
<b>Lich</b>	10	22	8	18	4	1	ja

**Besonderheiten des Todesritters:**

- Immunität gegen Geistesmagie, Gifte, Krankheiten und Feuer

**Besonderheiten der Mumie:**

- Mumien sind empfindlich gegen Feuer (siehe *Magie*). Brandpfeile verursachen 50% 2 SP.

**Magie des Skelett-Lords:**

- 2x Elementarzauber Geist > Angst gegen alle Helden in Sichtweite.

**Magie des Lich:**

- Schadensreduzierung -1 zus. SP (wie Rüstungen)
- 2x Elementarzauber Feuer > Feuerball
- 1x Skelett beschwören
- 1x Heilung +2 LP
- Der Lich verbreitet eine natürliche Aura des Schreckens: Elementarzauber Geist > Angst, 1x pro Runde, automatisch, Bonus +1.

### Vampire und Werwölfe:

Was ein Vampir ist, muss wohl nicht näher erklärt werden. Werwesen sind Gestaltwandler, die sich von einem Menschen in eine reißende Bestie verwandeln können. Der bekannteste Gestaltwandler ist sicher der Werwolf, aber auch andere Erscheinungsformen sind möglich.

	ANG	VERT	TEMP	INIT	LP	Schaden	Magie
Vampir	8	18	10	20	3	1	
Werwolf	9	20	12	18	4	50% 2SP	

#### Besonderheiten allgemein:

- Vampire und Werwölfe können pro Runde 1 LP wiederherstellen (automatisch, keine Aktion!), wenn dieser durch normale Waffen verursacht wurde. Lediglich der Schaden durch Waffen aus Silber und durch Feuer ist permanent.
- Beide sind immun gegen Elementarmagie der Kategorie Geist.

#### Besonderheiten des Vampirs:

- Fledermaus: Ein Vampir kann sich 3x für eine Runde in eine Riesen-Fledermaus verwandeln (Aktion) und in dieser Gestalt ("fliegend") alle Helden passieren. Zu Beginn seiner nächsten Runde verwandelt er sich zurück. In seiner Runde als Fledermaus erhält der Vampir einen Bonus V+4. Er kann das "Überfliegen" eines Helden für einen Angriff nutzen (Angriff in der Bewegung), ohne die Bewegung abbrechen zu müssen.
- Verwandlung: Ein Held, der von einem Vampir verletzt wird, erleidet ein 25% Risiko, selbst in einen Vampir verwandelt zu werden (siehe unten: *Zauber und Effekte*).

#### Besonderheiten des Werwolfes:

- Sprungangriff: Der Werwolf kann 3x einen Helden aus max. 3 Feldern Entfernung anspringen. In dieser Runde gilt für ihn: A+2 / V-2
- Verwandlung: Ein Held, der von einem Werwolf verletzt wird, erleidet ein 25% Risiko, selbst zu einem Werwolf zu werden (siehe unten: *Zauber und Effekte*).

## Fabelwesen:

Wahrheit oder oder ein Produkt ausufernder Fantasie? Die Helden werden es herausfinden!

	ANG	VERT	TEMP	INIT	LP	Schaden	Magie
<b>Hippogreif</b>	8	16	10	18	2	50% 2SP	
<b>Manticor</b>	9	18	8	18	3	50% 2SP	Gift -2
<b>Minotaurus</b>	10	18	8	16	4	33% 3SP	
<b>Basilik</b>	7	16	6	16	6	50% 2SP	ja
<b>Drache</b>	12	18	6/12	18	8	33% 3SP	ja

### Hippogreif:

Ein fliegendes Pferd mit Adlerkopf; nur im Freien in der Nähe von Bergen anzutreffen. Hippogreife greifen im Flug an (wie Fledermaus).

**Hinweis:** Nimmt auf dem Spielfeld 2 nebeneinander liegende Felder ein!

### Manticor:

Ein Löwe mit Skorpionschwanz; er bewohnt die Savanne und Ausläufer der Wüste. Fügt er einem Helden effektiv 2SP zu (nach evtl. Schadensreduktion), wird dieser automatisch vergiftet.

**Hinweis:** Nimmt auf dem Spielfeld 2 nebeneinander liegende Felder ein!

### Minotaurus:

Ein etwa 2,5m großes, menschenähnliches Wesen mit Stierkopf, das in tiefen Gebirgshöhlen wohnt. Seine Körperkraft ist so groß, dass jeder Held, dem er mehr als 1 SP zufügt ([W12]; vor evtl. Schadensreduktion), für 1 Runde benommen zu Boden stürzt.

Darüber hinaus verfügt der Minotaurus über eine Schadensreduzierung -1 zusätzl. SP (wie Rüstungen). Trotz ihrer hohen Ausdauer sind Minotauren potentiell anfällig gegen Geisteszauber; jedoch wirken diese bei ihnen nur für 1 Runde.

**Hinweis:** Nimmt auf dem Spielfeld 2x2 Felder ein!

### Basilik:

Eine gigantische Mischung aus Schlange und Tausendfüßler, die bis zu 10m groß wird. Trotz seiner Größe greift der Basilisk überraschend behände mit seinen Beißzangen an.

Die Haut des Basilisken strömt allerdings giftige Dämpfe aus: Nach jedem Nahkampf-Angriff (erfolgreich oder nicht) muss der angreifende Held einen automatischen Gegenangriff Geist > Schlaf (Ohnmacht für 1 Runde) über sich ergehen lassen.

**Hinweis:** Nimmt auf dem Spielfeld 1x4 nebeneinander liegende Felder ein!

### Drache:

10-15m lang, etwa 20m Spannweite und rund 1 Tonne Kampfgewicht sind die äußeren Kennzeichen des "Draconis Rex" - von seinen Rasierklingen-scharfen Zähnen und Klauen ganz zu schweigen. Er benötigt eine große Höhle als Hort und besorgt sich seine Nahrung bevorzugt auf den Viehweiden großer Bauernhöfe in der Nähe. Seine Magie:

- Schadensreduzierung generell, -1 SP
- darf ohne Malus pro Runde 1x Angreifen (physisch) und Magie anwenden
- 3x Elementarzauber Feuer > Explosion (Reichweite: 15; Größe: 3x3 Felder; je 1SP/Feld)
- 3x Elementarzauber Luft > Gaswolke (Reichweite: 5; Größe: 5x5 Felder; Gift -2)
- 1x pro Runde Elementarzauber Geist > Angst, automatisch
- alle 2 Runden Regeneration von 1 LP
- Immunität gegen Geisteszauber, Gifte und Krankheiten
- Im Freien ist ein Drache aufgrund seiner Flugkünste praktisch unverwundbar!

**Hinweis 1:** Nimmt auf dem Spielfeld 3x3 Felder ein!

**Hinweis 2:** Tempo 6 = am Boden, Tempo 12 = fliegend

## Bewohner der Abyss:

Mächtige Zauberer können solche Wesen aus den Tiefen der Abyss beschwören. Meist haben sie ähnlich den Untoten die Aufgaben von Wächtern. Wesen aus der Abyss sind extrem gefährliche Gegner; es empfiehlt sich das Studium des Anhangs *Historisches: Dämonologie*.

	ANG	VERT	TEMP	INIT	LP	Schaden	Magie
<b>Feurelementar</b>	9	20	6	16	3	1 SP	Feuer
<b>Teufel: Imp</b>	9 / 7	20	10	20	2	1 SP	ja
<b>Teufel: Wächter</b>	9	18	8	18	4	50% 2SP	ja
<b>Dämon: Succubus</b>	10	20	8	19	5	50% 2SP	ja
<b>Dämon: Schatten</b>	12	22	6	18	6	33% 3SP	ja

*Hinweis: Die genannten Wesenheiten entstammen der ersten von sieben Höllen der Abyss, sind also noch vergleichsweise harmlos!*

### Besonderheiten des Feurelementars:

- Feurelementare sind unförmige, grob humanoide Wesen und bestehen aus brennender Materie. Bei jedem Nahkampf-Angriff (erfolgreich oder nicht!) besteht für den Helden ein 50% Risiko, durch das Feuer 1 SP zu erleiden. Sie sind gegen Geistesmagie, Gifte, Krankheiten und Feuer immun.

### Besonderheiten des Imp:

- Imps sind kleine, fliegende Teufel von der Größe eines Schäferhundes. Sie können beliebig über Hindernisse und Helden hinweg fliegen.
- Imps attackieren entweder mit ihren Klauen (A: 9) oder spucken kleine Feuerbälle mit einer Reichweite von 4 Feldern (A: 7, 1 SP, Fernwaffe). Beides können sie in der Bewegung tun; für den Angriff mit Klauen müssen sie sich jedoch "über" dem Helden befinden. Imps greifen im Flug an (siehe Fledermaus).

### Besonderheiten des Succubus:

- Ein Succubus ist ein Dämon der 1. Ebene in Gestalt einer betörend schönen, spärlich bis gar nicht bekleideten Frau, dessen Herkunft man nur an den typischen, Fledermaus-ähnlichen Flügeln erkennt. Mit Blicken und Worten schaffen sie es, vor allem männliche Abenteurer jeder Rasse zu verwirren.
- Sie können leidlich gut fliegen und niedrige Hindernisse überwinden (ca. 1m), jedoch nicht an Helden vorbei.

### Besonderheiten von Teufel und Dämonen:

- Dämonen und Teufel sind normalerweise an den Ort gebunden, den sie bewachen sollen. Sie können sich von diesem Raum/Höhle etc. nicht weiter als 1x Tempo entfernen. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten, Feuer und Geistesmagie. Wächter-Teufel sehen so aus, wie man es von einem Teufel erwartet. Schatten-Dämonen können jede beliebige Form annehmen: Kleine Drachen, schleimige Tentakel-Wesen, oder einfach die Gestalt eines überdimensionalen Wächters. Haben sie sich entschieden, müssen sie diese Form beibehalten.

### Magie des Teufels:

- Schadensreduzierung -1 zus. SP / Treffer (wie Rüstungen)
- 3x Elementarzauber Feuer > Feuerball
- 1x Imp beschwören
- 1x pro Runde Elementarzauber Geist > Zweifel, Bonus +1, automatisch

### Magie des Succubus:

- Schadensreduzierung -1 zus. SP / Treffer (wie Rüstungen)
- Elementarzauber Geist > Zweifel 1x pro Runde, automatisch. Gegen alle männlichen Helden in Sichtweite erhält der Succubus auf seinen [W20] einen Bonus +2!
- 1x Elementarzauber Geist > Verwirrung (gegen männliche Helden: Bonus +4!)
- 3x Elementarzauber Feuer > Feuerball
- 1x Imp beschwören
- Blutregeneration 5/1

**Magie des Dämons:**

- Schadensreduzierung generell, - 1 SP / Treffer (außer bei Silberwaffen)
- Fügt der Dämon einem Helden mehr als 1 SP zu ([W12]), stürzt dieser für 1 Runde.
- 3x Elementarzauber Feuer > Feuerball
- 1x Elementarzauber Feuer > Feuerwand
- 1x Feuerelementar beschwören
- 1x pro Runde Elementarzauber Geist > Angst, Bonus +2, automatisch
- Blutregeneration 3/1



### **Zauber und Effekte:**

Dies ist eine Auswahl an Zaubern oder speziellen Effekten, die von Gegnern verursacht werden können:

#### **Angst, Zweifel, Schlaf etc.:**

Der Angreifer würfelt 1x [W20]; das Ergebnis + evtl. Boni wird mit der INT des Helden verglichen. Wurde dessen INT mindestens erreicht, ist der Zauber erfolgreich.

#### **Automatische Zauber:**

Automatische Zauber werden, soweit nicht anders angegeben, zu Beginn jeder Runde des Angreifers ausgeführt und gelten nicht als Aktion. Sie stammen zumeist aus dem Element Geist (Angst, Zweifel; siehe oben) und wirken normalerweise gegen alle Helden in Sichtweite. Der Angreifer würfelt dazu vor allem anderen (Bewegung, Aktion) einen [W20] und vergleicht das Ergebnis (zuzüglich eventueller Boni) mit der INT jedes Helden. Wurde die INT mindestens erreicht, ist der Zauber erfolgreich.

**Wichtig:** Automatische Zauber wirken, wenn nicht anders angegeben, nur für 1 Runde.

#### **Blutregeneration "X/Y":**

Alle X SP, die z. B. ein Dämon oder Succubus einem oder mehreren Helden durch regulären Nahkampf (also nicht durch Magie wie etwa Feuerball) zufügt, regeneriert er Y SP.

#### **Gift:**

Bei einem Treffer besteht ein 33-50% Risiko, dass der Held vergiftet wird.

Er erleidet einen globalen Malus von X auf alle Attribute (maximale Ausdauer beachten: Kraft x2!). Mehrfache Vergiftungen sind nicht kumulativ, jedoch die kombinierte Wirkung von Giften und Krankheiten.

Vergiftungen können nur durch geeignete Zauber oder Tränke geheilt werden.

#### **Heilung:**

Ein Gegner kann LP um den angegebenen Wert regenerieren.

#### **Krankheit:**

Bei einem Treffer besteht ein 33-50% Risiko, dass der Held sich mit einer gefährlichen Krankheit infiziert.

Er erleidet einen globalen Malus von X auf alle Attribute (maximale Ausdauer beachten: Kraft x2!). Mehrfache Infektionen sind nicht kumulativ, jedoch die kombinierte Wirkung von Giften und Krankheiten.

Krankheiten können nur durch geeignete Zauber oder Tränke geheilt werden.

#### **Monster beschwören:**

Der Beschwörer erschafft ein Monster des genannten Typs in seinem Sichtbereich, das sofort einen Helden angreift. Das Monster ist in jeder weiteren Runde direkt nach dem Beschwörer am Zug und bleibt im Spiel, bis es getötet wird. Wird der Beschwörer vorher getötet, verschwindet das Monster.

Durch Zauber beschworene Monster können selbst keine Beschwörungen durchführen, auch wenn ihnen dies zustünde! Davon abgesehen können sie auf ihr gesamtes Magie-Repertoire zurückgreifen, wenn sie darüber verfügen.

#### **Verwandlung:**

Ein Held hatte Kontakt mit dem Blut eines mit Vampirs oder eines Werwolfes und beginnt, sich in ein solches Wesen zu verwandeln. Nach längstens 30 Tagen ist die Verwandlung abgeschlossen und der Held wird zu einem Feind.

Gelingt es der Gruppe innerhalb dieser Zeit, den "Infizierten" (Vampire und Werwölfe betrachten ihre Existenz nicht als Krankheit!) zu einem größeren Tempel zu bringen, in dem ein gut ausgebildeter Priester sein Werk tut, kann die Verwandlung gegen eine "Spende" von 1000 Goldstücken aufgehoben werden.

**Hinweis:** Bei jeder Verletzung durch einen Vampir oder ein Werwesen würfelt der Spielleiter einen [W12]. Liegt das Ergebnis bei [1-3], ist der Held infiziert.

## **Kampf gegen einen Schwarm:**

### **Was ist ein Schwarm?**

Als Schwarm wird im Folgenden eine große Ansammlung kleiner Kreaturen von der Größe eines Insekts bis etwa zu der eines Vogels, einer Fledermaus oder einer Hausratte bezeichnet - auch wenn "Horde" oder "Rudel" für das jeweilige Wesen die spezifisch korrektere Bezeichnung wäre.

In einem Schwarm kommen ausschließlich Kreaturen der selben Spezies vor, also nur Fledermäuse oder nur Ratten. Die einzelne Kreatur ist für sich normalerweise harmlos bis bestenfalls lästig; die Gefahr eines Schwarms geht von der schiereren Anzahl an Kreaturen aus.

Normalerweise werden die Helden so schnell von einem Schwarm eingeschlossen, dass sie die Gefahr erst bemerken, wenn sie sich bereits im Kampf befinden. Bei fliegenden Kreaturen stehen sie wortwörtlich in einer Wolke aus Gegnern; bei solchen, die sich auf Beinen vorwärts bewegen, klettern und krabbeln die Angreifer auf den Helden herum und suchen nach Schwachstellen und Lücken in Kleidung und Rüstung.

Dass ein solcher Angriff nicht nach den selben Regeln ablaufen kann wie ein normaler Kampf gegen einen Einzelgegner ist offensichtlich!

### **Besonderheiten:**

Zunächst einmal gibt es beim Angriff eines Schwarms keinen Initiativwurf: Ein Schwarm greift urplötzlich und meist aus dem Hinterhalt an. Die Helden werden die Gefahr in den seltensten Fällen rechtzeitig erkennen - oder können ihr nicht ausweichen. Typische Beispiele sind ein Dachboden voller Fledermäuse, der durchquert werden muss; oder die engen Tunnel der Kanalisation, in der es auf allen Seiten vor Ratten nur so wimmelt.

Spieltechnisch heißt das: Der Spieler, der die Initiative ausgelöst hätte - sowie alle, die nach ihm, aber vor dem Spielleiter an der Reihe sind - dürfen den Schwarm sofort angreifen, ohne selbst bedroht zu werden. Der geballte Gegenangriff folgt erst, wenn der Spielleiter an der Reihe ist (siehe unten).

Darüber hinaus kann man vor einem Schwarm in der Regel nicht fliehen, da man von ihm "eingeschlossen" ist. Falls die Helden das versuchen, wird der Schwarm sie verfolgen, bis er sie stellen kann - oder er auf ein unüberwindliches Hindernis trifft. Allerdings kann der Spielleiter ein "Revier" festlegen, das der Schwarm verteidigt; verlassen die Helden diesen Bereich, lässt der Schwarm von den Helden ab und kehrt zurück. Der Angriff erfolgt in diesem Fall erst, wenn die Helden tief in das Revier eingedrungen sind!

### **Angriff durch den Schwarm:**

Bei so vielen Gegnern gleichzeitig ist nicht die Frage, ob man getroffen (gebissen, gestochen, etc.) wird, sondern wie oft. Ein einzelner Rattenbiss ist schmerzhaft, verursacht aber noch keinen Schaden. Viele Bisse dagegen schon!

In der Runde des Spielleiters würfelt dieser für jeden Spieler einen W12. Vom Ergebnis darf der Spieler den doppelten Verteidigungsbonus seiner Rüstung abziehen - sofern er eine Rüstung trägt und diese einen solchen Bonus hat. Die Verbleibende Punktzahl wird vom Spieler als "Bisse" notiert und fortlaufend in Schadenspunkte umgerechnet, wenn das für diesen Schwarm vorgegebene Limit erreicht ist. Beim exemplarischen Rattennest ergeben 10 Bisse = 1 SP.

Gelingt es den Helden, die Anzahl an Kreaturen im Schwarm zu dezimieren, verringert sich die Anzahl der Bisse nach und nach; so werden aus W12 Treffern z.B. W12-2. Die Bedrohung durch den Schwarm nimmt im Verlauf des Kampfes also ab.

### **Angriff auf einen Schwarm:**

Einen Schwarm anzugreifen heißt trotz der zahlreichen Feinde, die ihn ausmachen, dass man in erster Linie gegen leeren Raum kämpft. Die Individuen eines Schwarms sind klein und schnell, was gezielte Angriffe auf einzelne Gegner praktisch unmöglich macht. Im Grunde schlägt und tritt man um sich und hofft, in dem Gewimmel irgendetwas zu treffen - deshalb müssen die Helden (im Gegensatz zum Schwarm) auch einen Angriffswurf durchführen.

Zu Beginn des Kampfes ist die Wahrscheinlichkeit für Treffer relativ hoch; je mehr Kreaturen getötet werden, desto kleiner wird die Chance jedoch. Der imaginäre Verteidigungswert des Schwarms steigt also, je weniger Wesen ihn bevölkern.

Der Schaden, den die Helden bei einem Treffer verursachen (es gilt der normale Waffenschaden, z.B. 50% 2SP), entspricht der Anzahl der getroffenen Kreaturen. Fernkampfwaffen sind gegen einen Schwarm übrigens nutzlos!

### **Sieg über einen Schwarm:**

Ein Schwarm gilt als besiegt, wenn eine bestimmte Anzahl an Kreaturen getötet werden konnte. Entweder sinkt seine Bedrohung dann auf 0 (kein W12-Wurf durch den Spielleiter) - oder die verbleibenden Angreifer fliehen.

**Beispiel Rattennest:**

Fasst man die obigen Punkte zusammen, so ergibt sich am Beispiel der Ratten folgende Tabelle:

**Kleines Rattennest (ca. 100 Tiere):** 10 Bisse = 1 SP

getötete Kreaturen	Verteidigung des Schwarms	Bisse pro Runde und Held
0-10	14	W12
11-15	16	W12-2
16-20	18	W12-4
21+	die restlichen Kreaturen fliehen	-

Die Tabelle kann für größere Schwärme oder andere Kreaturen beliebig angepasst werden und dient nur der Verdeutlichung des Prinzips.

Es ist jedoch nicht zu empfehlen, von den Helden zu verlangen, dass sie z.B. 50% der Kreaturen eines Schwarms töten oder die Verteidigung auf Werte über 20 zu steigern. Kämpfe gegen Schwärme können langwierig und nervenaufreibend sein!

**Hinweise zu den verwendbaren Waffen:**

Wie oben schon erwähnt, kann der Held jede beliebige Nahkampfwaffe zum Einsatz bringen und mit ihr so viele Kreaturen töten, wie sie SP verursachen kann. Dolche und Kurzschwerter sind mit max. 1 SP allerdings wenig effektiv; Fernwaffen sogar völlig nutzlos, da man nur Luftlöcher schießen würde. Doch es gibt Alternativen:

Gegen nicht fliegende Kreaturen setzt man am wirkungsvollsten seine Stiefel ein: "Füße" gelten als Waffe mit 50% 2SP.

Mit einer brennenden Fackel oder einem Schild kann man sowohl nach "laufenden" als auch nach fliegenden Kreaturen schlagen; diese Behelfswaffen verursachen bei einem Schwarm ebenfalls 50% 2SP - große Schilde (Turmschild) sogar 33% 3SP. Einen Angriffsbonus erhält man für die größere Schlagfläche allerdings nicht, da gleichzeitig das Angriffstempo sinkt und die Kreaturen dem Schlag leichter ausweichen können.

# Inhaltsverzeichnis

Anhang 3: Das Buch der Monster.....	1
Angriffs- und Verteidigungswerte:.....	1
Schwierigkeitsgrad:.....	1
Bestien:.....	2
Besonderheiten der Spinne:.....	2
Besonderheit der Fledermaus:.....	2
Goblinoide:.....	2
Fimir: .....	2
Magie Gargoyle:.....	2
Humanoide:.....	3
Besonderheiten des Erzmagiers:.....	3
Magie des Erzmagiers:.....	3
Untote:.....	4
Besonderheiten des Todesritters:.....	4
Besonderheiten der Mumie:.....	4
Magie des Skelett-Lords:.....	4
Magie des Lich:.....	4
Vampire und Werwölfe:.....	5
Besonderheiten allgemein:.....	5
Besonderheiten des Vampirs:.....	5
Besonderheiten des Werwolves:.....	5
Fabelwesen:.....	6
Hippogreif:.....	6
Manticor:.....	6
Minotaurus:.....	6
Basilik: .....	6
Drache:.....	6
Bewohner der Abyss:.....	7
Besonderheiten des Feuerelementars:.....	7
Besonderheiten des Imp:.....	7
Besonderheiten des Succubus:.....	7
Besonderheiten von Teufel und Dämonen:.....	7
Magie des Teufels:.....	7
Magie des Succubus:.....	7
Magie des Dämons:.....	8
Zauber und Effekte:.....	9
Angst, Zweifel, Schlaf etc.:.....	9
Automatische Zauber:.....	9
Blutregeneration "X/Y":.....	9
Gift:.....	9
Heilung:.....	9
Krankheit:.....	9
Monster beschwören:.....	9
Verwandlung:.....	9
Kampf gegen einen Schwarm:.....	10
Was ist ein Schwarm?.....	10
Besonderheiten:.....	10
Angriff durch den Schwarm:.....	10
Angriff auf einen Schwarm:.....	10
Sieg über einen Schwarm:.....	10
Beispiel Rattennest:.....	11
Hinweise zu den verwendbaren Waffen:.....	11