



BIGBY PRÄSENTIERT **RUHM DER RIESEN**



DUNGEONS & DRAGONS

Erkunde die wundersamen Reiche der Riesen - mit dieser Ergänzung für
DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT

BIGBY PRÄSENTIERT
RUHM DER RIESEN



IMPRESSUM

12+

Projektleitung: James Wyatt

Künstlerische Leitung: Emi Tanji

Texte: Makenzie De Armas, Dan Dillon, Ben Petrisor, Jason Tondro

Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Ben Petrisor

Redaktionsleitung: Janica Carter

Redaktion: Judy Bauer, Eytan Bernstein, Adrian Ng

Leitung Grafikdesign: Trish Yochum

Zusätzliches Grafikdesign: Matt Cole, Bob Jordan

Weitere künstlerische Leiter: Kate Irwin, Dawn Murin, Zack Stella

Titelbild: Cynthia Sheppard

Kartografie: Dyson Logos

Grafiken: Carlo Arellano, Francesca Baerald, Eric Belisle, Olivier Bernard, Christopher Burdett, Dmitry Burmak, Daarken, Josiah Cameron, Dawn Carlos, Kai Carpenter, Manuel Castañón, Bud Cook, Kent Davis, Nikki Dawes, Olga Drebas, Sarah Finnigan, Evyn Fong, Jessica Fong, Tony Foti, Isabel Gibney, Michele Giorgi, Quintin Gleim, Suzanne Helmigh, Alexandre Honoré, Julian Kok, Katerina Ladon, Linda Lithen, Adrián Ibarra Lugo, Warren Mahy, Andrew Mar, Brynn Metheney, Robson Michel, Riccardo Moscatello, Irina Nordsol, Hinchel Or, Vicki Pangestu, Claudio Pozas, Arash Radkia, Chris Rahn, Julio Reyna, Matias Tapia, Brian Valeza, Jabari Weathers, Daneen Wilkerson

Konzeptgrafiken: Daarken, John Grello, April Prime, Shawn Wood

Beratung: Siena East, Winona Nelson, John Tomhave

Projekttechnik: Cynda Callaway

Bildgebende Technik: Daniel Corona, Kevin Yee

Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

D&D-STUDIO

Ausführender Produzent: Kyle Brink

Spieldesign: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Künstlerische Leitung: Josh Herman

Grafikmanagement: Rob Sather

Grafikabteilung: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Noor Rahman, Emi Tanji, Trish Yochum

Designabteilung: Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt

Redaktionsleitung: Judy Bauer

Redaktion: Eytan Bernstein, Janica Carter, Adrian Ng

Leitender Produzent: Dan Tovar

Produzenten: Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey, Andy Smith, Gabriel Waluconis

Direktor Produktmanagement: Liz Schuh

Produktmanagement: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

LOKALISIERUNG

Wizards of the Coast

Künstlerische Leitung: Emi Tanji

Produktmanagement: José Teixeira

Produzent: Andy Smith

Produktmanagement: Hilary Ross

Alpha CRC

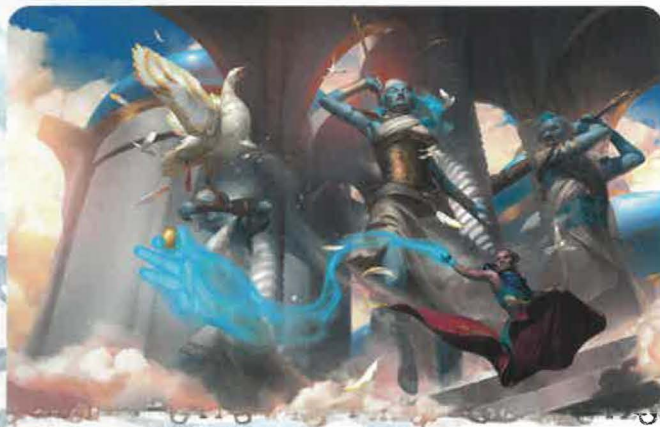
Projektmanager: Felipe Montez

Übersetzung: Ole Johan Christiansen, Thomas Christiansen, Sonja Köppen

Lektorat: Roland Austinat

Design und Layout: Alina Shishko

Qualitätssicherung: Jevgenija Kovaltsuk, Sonia Danisz-Wiatr



AUF DEM TITELBILD

Bigbys greifende Hand stiehlt den Wolkenriesenwächtern das goldene Ei einer Riesengans in diesem Gemälde von Cynthia Sheppard.

620D2431100001 DE

ISBN: 978-0-7869-6935-7

Erste Auflage auf Englisch: August 2023

Erste Auflage: Mai 2024



Haftungsausschluss: Bigby übernimmt keinerlei Verantwortung für die körperliche Unversehrtheit von Abenteurern, die ohne ausreichende Vorbereitung nach dem Ruhm der Riesen trachten. Zu den möglichen Gefahren gehören Blitzschläge, Stürze aus Wolkenburgen, Brände, Unterkühlungen, Steinschläge sowie Verwechslungen mit Sitzgelegenheiten (ohne Anspruch auf Vollständigkeit).

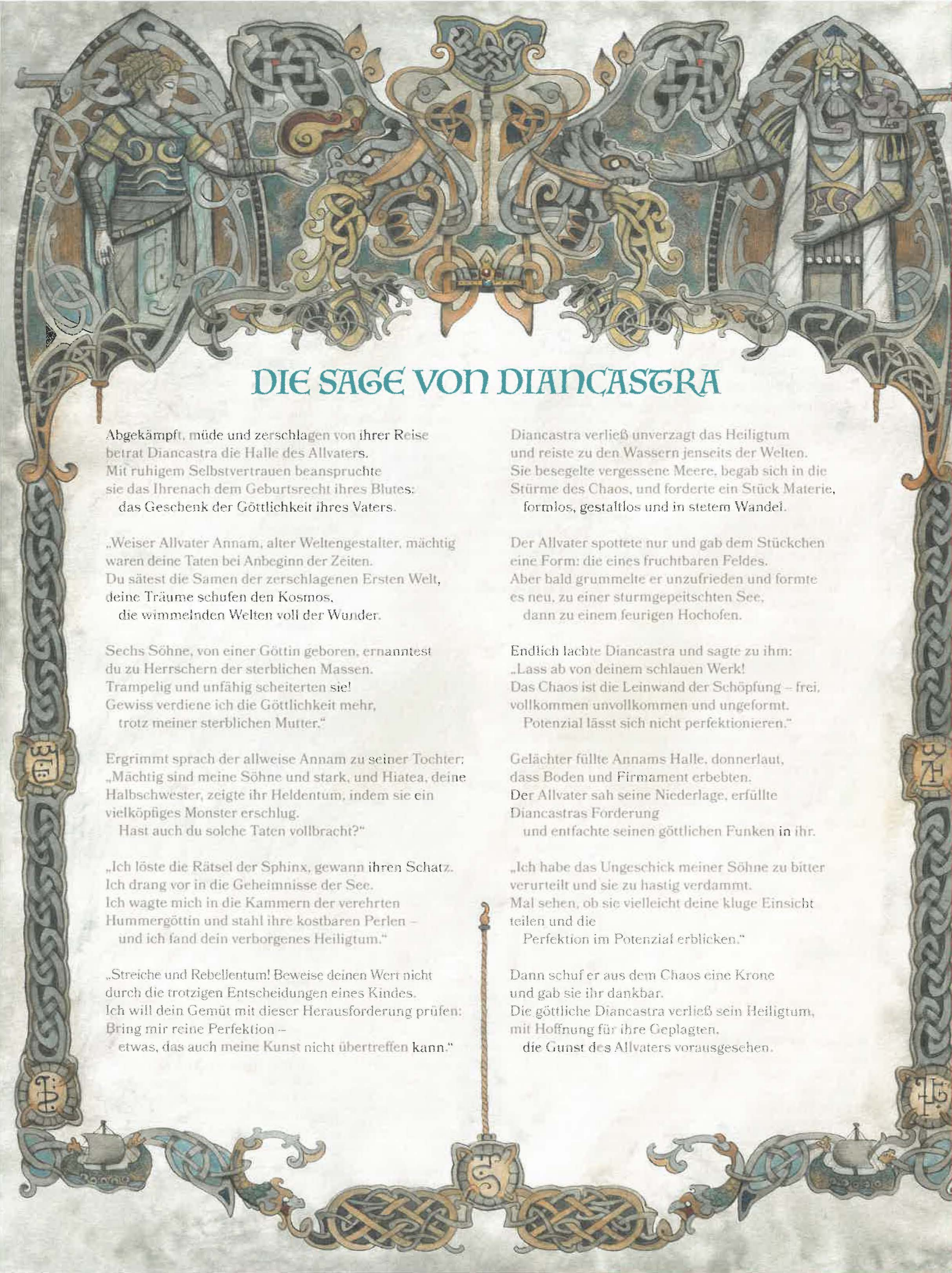
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, alle Produktnamen von Wizards of the Coast sowie ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in Belgien. © 2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL, Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

INHALTSVERZEICHNIS

Die Sage von Diancastra	4	Endloser Felsrutsch.....	74	Grinsekatze.....	146
Der Ruhm der Riesen.....	5	Grolantors Speisekammer.....	76	Hügelriesen-Lawinenmacher.....	147
Annam und die Riesen.....	6	Heulender Eisberg.....	78	Nachkommen der riesischen Götter.....	148
Das Volk der Riesen.....	6	Hiateas Herd.....	80	Wiege des Hügelnachkommen.....	148
Riesen vieler Welten.....	8	Karontors Feste.....	82	Nachkomme von Grolantor.....	149
Kapitel 1: Charaktererstellung	11	Nebeltal.....	84	Wiege des Wolkennachkommen.....	150
Unterklassenoption.....	11	Rand des Horizonts.....	86	Nachkomme von Memnor.....	151
Barbar: Pfad des Riesen.....	11	Runenkreis.....	88	Wiege des Steinnachkommen.....	152
Hintergründe.....	12	Singende Sande.....	90	Nachkomme von Skoraeus.....	153
Bonustalente.....	12	Sternenschmiede.....	92	Wiege des Sturmnachkommen.....	154
Riesenfindelkind.....	12	Sturmaugenturm.....	94	Nachkomme von Stronmaus.....	155
Runenschnitzer.....	14	Träumergriff.....	96	Wiege des Feuernachkommen.....	156
Große Helden, große Geschichten.....	15	Verlassene Tiefe.....	98	Nachkomme von Surtur.....	157
Helden der Riesen.....	15	Waldkristall.....	100	Wiege des Frostnachkommen.....	158
Geburts- und Heimatorte.....	16	Weltenwurzel-Schössling.....	102	Nachkomme von Thrym.....	159
Riesenmärchen.....	17	Kapitel 5: Riesische Schätze	105	Nebelkoloss.....	160
Talente.....	17	Riesische Beutel.....	105	Pirscher von Baphomet.....	161
Talentbeschreibungen.....	17	Feuerriesenbeutel.....	105	Raureifkoloss.....	162
Kapitel 2: Riesen im Spiel	21	Frostriesenbeutel.....	106	Riesengans.....	163
Rollenspiel: Riesen.....	21	Hügelriesenbeutel.....	106	Riesenluchs.....	164
Größe.....	21	Steinriesenbeutel.....	107	Riesenochse.....	165
Alter.....	22	Sturmriesenbeutel.....	107	Riesensippen-Goliath.....	165
Lautstärke.....	22	Wolkenriesenbeutel.....	108	Riesenwidder.....	166
Stolz.....	22	Relikte der riesischen Reiche.....	108	Riesenzecke.....	167
Namen.....	23	Arten von Schätzen.....	108	Runenkoloss.....	168
Das Ordning.....	24	Magische Gegenstände.....	110	Schlammkoloss.....	169
Das Ordning ablehnen.....	26	Ein Hinweis zur Größe.....	110	Schlund von Yeenoghu.....	170
Ursprung des Ordning.....	26	Beschreibungen der magischen		Staubkoloss.....	171
Götter und Religion.....	27	Gegenstände.....	110	Steinhügelschrecken.....	172
Annam und das Ordning.....	27	Kapitel 6: Bestiarium	119	Steinriese der Bösen Erde.....	173
Eingedrungene Götter.....	31	Beuteltallerte.....	120	Steinriesen-Steinsprecher.....	174
Götter und Abenteuer.....	33	Blitzkoloss.....	121	Sturmgeist.....	175
Soziale Strukturen.....	34	Dinosaurier.....	122	Sturmherold.....	176
Einsiedler.....	35	Aerosaurus.....	122	Sturmkrabbe.....	177
Exil.....	35	Altisaurus.....	122	Sturmriesen-Sturmrufer.....	178
Banden.....	36	Ceratops.....	122	Titanotherium.....	179
Familien.....	37	Regisaurus.....	124	Todesriesen.....	180
Gehöfte.....	37	Echo von Demogorgon.....	125	Todesriesen-Schnitter.....	180
Ansiedlungen.....	38	Ettin-Zeremorph.....	126	Todesriesen-Verhüllter.....	181
Organisationen.....	39	Fensir.....	127	Trolle.....	182
Die Verborgene Rune.....	39	Fensir-Scharmützer.....	128	Troll-Amalgam.....	182
Die Wächter des Ewigen Throns.....	40	Fensir-Verschlinger.....	128	Trollmutant.....	183
Der Zirkel der Weltenwurzel.....	41	Feuerknochen.....	129	Wolkenriese der Bösen Luft.....	184
Kapitel 3: Abenteuer mit Riesen	43	Feuerriese des Bösen Feuers.....	130	Wolkenriesen-Schicksalsspieler.....	185
Begegnungen.....	43	Feuerriesen-Schmiedenrufer.....	131	Wut von Kotschtschie.....	186
Die Tabellen verwenden.....	43	Feuerteufelsbraten.....	132	Zunderkoloss.....	187
Begegnungen mit Riesen.....	44	Firbolg.....	133	Kreaturenlisten.....	188
Zugehörige Kreaturen.....	48	Firbolg-Urwächter.....	133	Riesen nach Art.....	188
Abenteuer.....	55	Firbolg-Wanderer.....	134	Herausforderungsgrade.....	188
Abenteuermodelle.....	55	Fleckenlöwe.....	134	Kreaturentypen.....	189
Riesische Schutzherren.....	59	Fleischkoloss.....	135	Anhang A: Konzeptgrafiken	190
Kampagnen.....	62	Fomorianer.....	136	Anhang B: Abenteuerideen	192
Eine Welt der Riesen.....	62	Fomorianer-Tiefenkriecher.....	137	Sidebars	
Ereignisse einer Kampagne.....	63	Fomorianischer Adeliger.....	137	Die vielen Bedeutungen von „Riese“.....	7
Riesen und andere uralte Wesen.....	63	Fomorianer-Hexenmeister		Riesische Runen und Zwergenschrift.....	9
Mythische Riesen.....	65	der Dunkelheit.....	138	Riesische Kinder.....	34
Kapitel 4: Riesische Enklaven	67	Frostklage.....	139	Riesen und Stufenbereiche.....	44
Enklaven verwenden.....	67	Frostriese des Bösen Wassers.....	140	Nimm einen Riesen, irgendei-	
Allgemeine Merkmale riesischer		Frostriesen-Eisformer.....	141	nen Riesen.....	45
Enklaven.....	67	Gargantua.....	142	Zum Rand des Horizonts gelangen.....	86
Annams Wiege.....	68	Geisterwolke.....	143	Von Riesen hergestellte Gegenstände...	110
Aschegrotte.....	70	Gigant.....	144	Zaubergewinne des	
Donnerwarte.....	72	Grab-Grul.....	145	Schicksalsspielers.....	184



DIE SAGE VON DIANCASTRA

Abgekämpft, müde und zerschlagen von ihrer Reise
betrat Diancastra die Halle des Allvaters.
Mit ruhigem Selbstvertrauen beanspruchte
sie das Ihnenach dem Geburtsrecht ihres Blutes:
das Geschenk der Göttlichkeit ihres Vaters.

„Weiser Allvater Annam, alter Weltengestalter, mächtig
waren deine Taten bei Anbeginn der Zeiten.
Du sätest die Samen der zerschlagenen Ersten Welt,
deine Träume schufen den Kosmos,
die wimmelnden Welten voll der Wunder.

Sechs Söhne, von einer Göttin geboren, ernanntest
du zu Herrschern der sterblichen Massen.
Trampelig und unfähig scheiterten sie!
Gewiss verdiene ich die Göttlichkeit mehr,
trotz meiner sterblichen Mutter.“

Ergrimmt sprach der allweise Annam zu seiner Tochter:
„Mächtig sind meine Söhne und stark, und Hiatea, deine
Halbschwester, zeigte ihr Heldentum, indem sie ein
vielköpfiges Monster erschlug.
Hast auch du solche Taten vollbracht?“

„Ich löste die Rätsel der Sphinx, gewann ihren Schatz.
Ich drang vor in die Geheimnisse der See.
Ich wagte mich in die Kammern der verehrten
Hummergöttin und stahl ihre kostbaren Perlen –
und ich fand dein verborgenes Heiligtum.“

„Streiche und Rebellentum! Beweise deinen Wert nicht
durch die trotzigsten Entscheidungen eines Kindes.
Ich will dein Gemüt mit dieser Herausforderung prüfen:
Bring mir reine Perfektion –
etwas, das auch meine Kunst nicht übertreffen kann.“

Diancastra verließ unverzagt das Heiligtum
und reiste zu den Wassern jenseits der Welten.
Sie besegelte vergessene Meere, begab sich in die
Stürme des Chaos, und forderte ein Stück Materie,
formlos, gestaltlos und in stetem Wandel.

Der Allvater spottete nur und gab dem Stückchen
eine Form: die eines fruchtbaren Feldes.
Aber bald grummelte er unzufrieden und formte
es neu, zu einer sturmgepeitschten See,
dann zu einem feurigen Hochofen.

Endlich lachte Diancastra und sagte zu ihm:
„Lass ab von deinem schlaun Werk!
Das Chaos ist die Leinwand der Schöpfung – frei,
vollkommen unvollkommen und ungeformt.
Potenzial lässt sich nicht perfektionieren.“

Gelächter füllte Annams Halle, donnerlaut,
dass Boden und Firmament erbeben.
Der Allvater sah seine Niederlage, erfüllte
Diancastras Forderung
und entfachte seinen göttlichen Funken in ihr.

„Ich habe das Ungeschick meiner Söhne zu bitter
verurteilt und sie zu hastig verdammt.
Mal sehen, ob sie vielleicht deine kluge Einsicht
teilen und die
Perfektion im Potenzial erblicken.“

Dann schuf er aus dem Chaos eine Krone
und gab sie ihr dankbar.
Die göttliche Diancastra verließ sein Heiligtum,
mit Hoffnung für ihre Geplagten,
die Gunst des Allvaters vorausgesehen.



Lieber Leser,

dieses Buch ist wie eine Reise für mich, und ich freue mich, dich bei der Hand zu nehmen und auf diesen Weg zu führen. Ich habe mich nie für Riesen interessiert, wenn auch ihre Stärke respektiert. Meine zahlreichen Begegnungen mit Diancastra – innerhin die Tochter

Annams, des Allvaters der Riesen! – hat mir die Augen für den Ruhm, die tiefe Magie und die Weisheit dieses uralten Volks geöffnet.

Ich habe Diancastra gebeten, diesen Text zu redigieren, und ihre Notizen erscheinen in Buch, wo inner ihre Perspektive die meine ergänzen kann. Ich hoffe, dass ihre Einsichten und meine Gelehrsamkeit deinen Horizont erweitern können, so wie Diancastra meinen erweitert hat.

– Bigby



DER RUHM DER RIESEN

Die Mythen, Märchen, Volksweisheiten und Fantasy-Geschichten der realen Welt zeichnen eine enorme Vielfalt von Riesen. In manchen Geschichten heißt es, dass die Menschen vergangener Zeitalter riesenhaft waren und ihre heute vergleichsweise kleine Statur ein Zeichen ihres Verfalls ist. In anderen geht es um ferne Reiche – Wolkenburgen oder vergessene Kontinente –, wo die Brobdingnagier weit fort von ihren kleinen Verwandten leben.

In den Welten von DUNGEONS & DRAGONS ist die Geschichte der Riesen tragisch und durchzieht den gesamten Bereich von Fantasy und Mythos. Riesen wurden vom mächtigen Gott Annam geschaffen, um die Welten mit Weisheit sowie Macht zu beherrschen. Doch sie konnten das hehre Schicksal nicht erfüllen, das ihr Schöpfer ihnen zugedacht hatte. Heute haben die zahllosen kleineren Völker der Welten sie verdrängt, und die Riesen leben weit entfernt auf abgelegenen Gehöften, in untermeerischen Palästen, unterirdischen Reichen und fliegenden Zitadellen.

Bigby präsentiert: Ruhm der Riesen erkundet die Rolle der Riesen in D&D und ihre Reiche in den vielen Welten. Die Geschichte der Riesen wird ebenso wie die Orte beleuchtet, an denen sie abgeschieden leben, und die Ruinen, die sie hinterlassen haben und die von ihrem Niedergang zeugen. Unser Fremdenführer bei dieser Erkundung ist der Magier Bigby, ein ehemaliger Lehrling Mordenkainens und Schöpfer des Zaubers *Bigbys Hand*. Hatte er seine Karriere noch in der Absicht begonnen, andere magisch zu beherrschen und zu kontrollieren,

durchlebte er doch schließlich einen Sinneswandel und arbeitete hart daran, seine frühere Bosheit wieder gutzumachen. Seine wiederkehrenden Begegnungen mit der Halbgöttin Diancastra, die von vielen Riesen verehrt wird, hatten zu diesem Wandel beigetragen. Im Verlauf dieses Buchs erhaschen wir immer wieder Blicke auf die Beziehung zwischen den beiden mächtigen Legendengestalten.

Diese Einführung enthält einen Teil der Sage von Diancastra. Dieser beleuchtet wichtige Aspekte des Lebens und der Gedankenwelt von Riesen, und er führt Themen ein, die in diesem Buch immer wieder erscheinen: Annams Rückzug von seinen Kindern, den tiefen Fall der Riesen aus seiner Gnade und die Hoffnung einiger Riesen auf eine Zukunft, in der ihr einstiger Ruhm wiederhergestellt sein wird.

Kapitel 1 stellt Themenoptionen rund um Riesen für Abenteurer vor, darunter eine Unterklasse, die Charakteren erlaubt, die Magie der Riesen zu nutzen (der Pfad des Riesenbarbaren), zwei Hintergründe, die auf Riesen basieren (das Riesenfindelkind und der Runenschnitzer) sowie eine breite Auswahl von Talenten. In diesem Kapitel finden sich außerdem Rollenspiel-Anregungen, wie sich Charaktere jeder Klasse mit der Erhabenheit von Riesen verbinden lassen.

Kapitel 2 präsentiert Ratschläge und Tabellen, mit denen Spielleiter Riesen ins Spiel bringen können. Es enthält Tipps zum Rollenspiel, einen Überblick über die hierarchische Struktur des „Ordinings“ und der Religion der Riesen sowie Skizzierungen der riesischen Organisationen und Gesellschaften.

Kapitel 3 bietet Werkzeuge für Spielleiter zum Erstellen von Begegnungen, Abenteuern und ganzen Kampagnen rund um Riesen. Dazu gehören auch Tabellen, mit deren Hilfe sich die Enklaven der Riesen aus Kapitel 4 bevölkern lassen.

Kapitel 4 beschreibt die Orte, an denen Riesen leben: abgelegene Enklaven und geheime Zufluchten, wo sie die Überreste ihres einstigen Glanzes pflegen. Karten sind das Herzstück dieses Kapitels. Sie präsentieren eine Reihe von Orten, an denen die übernatürlichen Kräfte der Riesen wirken und die sich in jede Kampagne einbinden lassen.

Kapitel 5 behandelt die Schätze, die von den Charakteren bei den Riesen oder in deren verborgenen Reichen gefunden werden können. Diese Schätze reichen vom Inhalt des Beutels eines Riesen auf Wanderschaft bis hin zu den mächtigsten Relikten der uralten Riesen civilisation. Das Kapitel umfasst mehr als zwei Dutzend neue magische Gegenstände.

Kapitel 6 enthält die Wertekästen und Hintergrundgeschichten einer enormen Vielfalt von Riesen. Das Kapitel führt neue Arten von Riesen ein, darunter Todesriesen und neue Varianten der Riesen im *Monsterhandbuch*. Zahlreiche andere riesige Kreaturen vom gigantischen Dinosaurier bis hin zu magischen Riesengänsen können Spielleitern helfen, jeder riesenhaften Umgebung Leben einzuhauchen.

ANNAM UND DIE RIESEN

Die Sage der Halbgöttin Diancastra ist ein von Skalden und Geschichtenerzählern der Riesen aller Arten geschätztes Epos. Der Teil am Anfang des Buchs enthält die beliebtesten Szenen, die beschreiben, wie Diancastra ihren Vater überzeugte, sie mit Göttlichkeit zu segnen, obwohl ihre Mutter eine sterbliche Riesin war.

Die Geschichte ist ungewöhnlich für die Sagen der Riesen, was ihre Beschreibung von Annams Taten „bei Anbeginn der Zeiten“ angeht. Kühn behauptet sie, Annam habe die Fragmente der Ersten Welt – der ursprünglichen Welt der materiellen Ebene, geschaffen von den urtümlichen Drachen Bahamut und Tiamat – gesammelt und irgendwie ihre Verwandlung in die materielle Ebene bewirkt, wie diese heute mit ihren Myriaden von Welten existiert. Anderen Sagen zufolge war Annam ebenso maßgeblich bei der Erschaffung der inneren Ebenen, dem allmählichen Ordnen des Elementaren Chaos, bis die vier Elementarebenen Gestalt annahmen. Diese Sagen erklären die engen Verbindungen der Riesen mit den Elementarkräften Luft, Erde, Feuer und Wasser mit Annams frühem Wirken auf den Elementarebenen.

Die *Sage von Diancastra* fasst auch die zentrale Tragödie der langen Geschichte der Riesen zusammen: Annam hatte beabsichtigt, dass die Riesen über alle Welten der materiellen Ebene herrschen, aber seine sechs Söhne – die Götter Stronmaus, Memnor, Surtur, Thrym, Skoraeus und Grolantor – wurden den Erwartungen ihres Vaters an sie nicht gerecht. (Diancastra nennt ihre Brüder „trampelig und unfähig“. Es ist bemerkenswert, dass Annam ihr in diesem Punkt nicht widerspricht.) Aus Enttäuschung über seine Söhne zog Annam sich in ein verborgenes Reich der Außenlande zurück, der materiellen Ebene und den Domänen anderer Götter weit entrückt.

Ein Schlüsselmoment in der *Sage von Diancastra* ist die Herausforderung, die Annam seiner Tochter stellt. Er tut ihre Errungenschaften als „Streiche und Rebellentum“ ab und verlangt von ihr, ihm „reine Perfektion“ zu bringen, irgendeinen Gegenstand, den er trotz all seiner schöpferischen Fähigkeit nicht verbessern kann. Offenkundig beabsichtigt er, ihr eine unmögliche Aufgabe zu stellen.

Aber Diancastra überrascht ihn. Sie reist in die fernsten Fernen des Elementaren Chaos, wo ungeformte Elemente einen Tumult aus Materie und Energie bilden. Von dort holt sie ein Stückchen vom rohen Chaos, das sie ihrem Vater bringt. Annam formt es rasch, ist aber mit dem Ergebnis unzufrieden. Er formt es wieder und wieder neu, doch – wie Diancastra darlegt – all seine Anstrengungen, etwas Konkretes aus dem Chaos zu formen, enden damit, dass die Tatsächlichkeit das rohe Potenzial einschränkt.

Die Sage betont damit mehr als nur Diancastras Findigkeit. Indem Annam der Forderung seiner Tochter nach Göttlichkeit nachkommt, erkennt er an, dass das besagte formbare Potenzial des Chaos auch in seinen Söhnen und deren Nachkommen existiert. Diese Anerkennung gibt Anlass zur Hoffnung, dass Annams Vertrauen in seine Nachkommen wiederhergestellt werden und der Allvater einst aus seinem selbstgewählten Exil zurückkehren könnte. Dieser Hoffnungsschimmer mag zwar klein sein, doch ist er eine starke Motivation für alle Riesen, die hoffen, den alten Ruhm ihres Volks wiederherstellen zu können. Gut möglich, dass die Sage bei Riesen aller Arten deswegen so beliebt ist.

DAS VOLK DER RIESEN

Die Nachfahren Annams sind die vielfältigen Kreaturen des Riesentyps. Die genealogischen Einzelheiten der Verbindung Annams zu diesen Riesen sind Sache der

Eine gute und gut erzählte Sage gibt Auskunft über den Erzähler. Wer Glück hat und reflektiert ist, dem sagt sie auch etwas über sich selbst. Nur über ihren eigentlichen Gegenstand enthüllt sie zwischen den Alliterationen und Metaphern nicht viel. Dennoch hat Bigby mir zahlreiche Versionen meiner Sage vorgelegt, und ich bestand darauf, dass er diese hier verwendet. Er legt eine sehr vernünftige Interpretation vor.

– Diancastra

Mythologie, und die Mythen variieren von Welt zu Welt und von einem Geschichtenerzähler zum nächsten. In den meisten Erzählungen wird zwischen den Hauptfamilien der Riesen, die von den Söhnen Annams abstammen, und den vielfältigen anderen Riesenkreaturen unterschieden, deren Ursprünge im Dunkeln liegen.

DIE ERBEN ANNAMS

Wie im *Monsterhandbuch* beschrieben ist, unterscheidet das Ordning sechs Hauptfamilien der Riesen. Der Platz jeder Familie im Ordning entspricht der Geburtsreihenfolge der Söhne Annams: Stronmaus, Annams Erstgeborener, gilt als Urahn der Sturmriesen. Grolantor, Urahn der Hügelriesen, ist Annams jüngster Sohn. So listet das Ordning säuberlich Sturmriesen, Wolkenriesen, Feuerriesen, Frostriesen, Steinriesen und Hügelriesen auf und ordnet sie jeweils Stronmaus, Memnor, Surtur, Thrym, Skoraeus und Grolantor zu.

In dieser Struktur fehlen freilich die Töchter Annams, Hiatea, Iallanis und Diancastra. Diese Göttinnen und ihre Anbeter begehrten oft gegen die Grenzen des Ordnings auf, sowohl innerhalb der Arten von Riesen als auch bezüglich der Rangfolge der riesischen Familien. Sie werden von den Riesen nicht als Vorfahren gezählt, was allerdings ihrer Beliebtheit auch über die Völker der Riesen hinaus eher Vorschub leistet.

Fomorianer: Die Struktur des Ordnings gilt auch für die Fomorianer und ihren Urahnen Karontor, der meist als Grolantors älterer Zwillingsbruder beschrieben wird. Als Annam Karontor der Familie der Götter verwies, weil dieser die Fomorianer angestiftet hatte, das Feywild zu überfallen, verbannte der Allvater auch die Fomorianer aus dem Ordning.

Todesriesen: Todesriesen (siehe Kapitel 6 dieses Buchs) waren einst Wolkenriesen und stehen im Ordning theoretisch auf derselben Stufe wie andere Nachfahren Memnors. Doch sie haben sich von den Göttern ihrer Ahnen abgewendet, um der Rabenkönigin zu dienen, und damit ihren Platz im Ordning verwirkt.

ANDERE RIESEN

Die anderen Kreaturen des Riesentyps, die nicht in der Kategorie „Riesen“ enthalten sind, weisen zwar Verbindungen zu Annam auf, stammen aber nicht von ihm ab.

Trolle und Oger: Der monströse Gott Vaprak ist zwar laut einigen Mythen mit Annam verbunden, gilt jedoch nicht als rechtmäßiger Sohn Annams. Die zwergische *Sage von Gnarldan Stahlschild* beschreibt, wie Vaprak sich aus Annams Blut erhob, das dieser in einer der Welten vergoss, um die er sich kümmerte. Die Trolle ihrerseits erhoben sich aus Vapraks Blut, als dieses auf ähnliche Art vergossen wurde. Die Fensir (siehe Kapitel 6 dieses Buchs) stammen von den Trollen ab. Oger werden manchmal als Nachfahren von Vaprak beschrieben, was eine – wenn auch ferne und verzerrte – Verbindung mit Annam bedeuten würde. Den Oni wiederum wird oft eine entfernte Verwandtschaft mit den Ogern zugeschrieben. Sie haben jedoch mehr mit Unholden als mit Riesen gemeinsam.

Zyklopen: Um die Herkunft von Zyklopen ranken sich widersprüchliche Legenden, und keine davon wird

DIE VIELEN BEDEUTUNGEN VON „RIESE“

Der Wortteil „Riese“ hat im Deutschen und den Regeln von D&D mehrere Bedeutungen, wodurch es zu Missverständnissen kommen kann.

Wenn in diesem Buch von „Riesen“ die Rede ist, sind üblicherweise die zahlreichen Kreaturen mit „Riese“ in ihrem Namen gemeint – also die Riesen, die auch im *Monsterhandbuch* zu finden sind: Wolkenriesen, Feuerriesen, Frostriesen, Hügelriesen, Steinriesen und Sturmriesen, ferner die Todesriesen, die in Kapitel 6 dieses Buchs erscheinen. Diese Riesen sind der Schwerpunkt dieses Buchs, und du kannst davon ausgehen, dass sie mit „Riese“ gemeint sind, sofern der Begriff nicht näher ausgeführt wird.

„Riese“ ist außerdem ein Kreaturentyp in den D&D-Regeln. In diesem Buch ist normalerweise von „Kreaturen des Riesentyps“ die Rede, um klarzustellen, was gemeint ist. Alle Riesen sind Kreaturen des Riesentyps, ebenso Zyklopen, Ettin, Fomorianer, Oger und Trolle. Die letztgenannten Kreaturengruppen sind jedoch nicht Gegenstand dieses Buchs.

„Riesisch“ bezeichnet unter anderem die Sprache, die von den meisten Kreaturen des Riesentyps (und noch einigen anderen Kreaturen wie Vetteln) gesprochen wird. In diesem Buch ist von der „Riesensprache“ oder von „riesischen Runen“ die Rede, damit es nicht zu Verwechslungen kommt.

von den Zyklopen selbst erzählt – sie zeigen allgemein wenig Interesse an der Frage ihrer Herkunft und an ihrer Verbindung mit den Göttern. Manche Mythen betrachten sie ebenso wie Oger als Nachfahren von Vaprak, anderen zufolge waren sie einst selbst Oger, die sich an der historischen Invasion der Fomorianer im Feywild beteiligt und so auch die Verbannung der Fomorianer ins Unterreich und die entsprechenden körperlichen Deformationen erlitten hatten. Ein Mythos behauptet, Zyklopen wären wie die Fomorianer Nachfahren von Karontor, würden jedoch einer Linie entstammen, die erst nach Karontors Verbannung entstand.

Ettin: Einer verbreiteten Legende zufolge waren Ettin einst Orks, die durch einen Segen des Dämonenfürsten Demogorgon in riesenhafte Gestalt verwandelt wurden. Wäre dies der Fall, so hätten Ettin keinerlei Verbindung mit Annam und würden folglich nicht als Verwandte der Riesen gelten. Die meisten Riesen betrachten Ettin als entfernte Verwandte und als Nachfahren von Grolantor (folglich als entfernte Cousins der Hügelriesen) oder aber von Hügelriesen, die von Demogorgon verwandelt wurden.

GOLIATHS UND FIRBOLG

Zu all diesen als Riesen klassifizierten Kreaturen kommen noch zwei humanoide Arten, die ebenfalls eine entfernte Verwandtschaft zu den Erben Annams beanspruchen. Goliaths und Firbolg (siehe Kapitel 6 dieses Buchs) erscheinen auch als Charaktervölker in *Mordenkainen präsentiert: Monster des Multiversums*. Ihre Verbindung zu Annam ist zweifellos eine ferne, aber einige Individuen in beiden Völkern schätzen Riesen sehr und beten sogar die göttlichen Kinder Annams an – vor allem seine Töchter.

RIESEN VIELER WELTEN

Die Sage von Diancastra deutet an, dass die Präsenz von Riesen in zahllosen Welten der materiellen Ebene auch auf Annams Rolle als Gestalter dieser Welten zurückzuführen sein könnte. Riesen glauben, dass sie zu Herrschern der Welten der materiellen Ebene bestimmt waren, und in vielen Welten geht aus den historischen Aufzeichnungen hervor, dass sie dies auch tatsächlich einst gewesen sind. Aber die Tage ihres Ruhms liegen lange zurück – in unvordenklichen Zeiten, ehe kleinere Leute auch nur davon geträumt hatten, die Geschichte niederzuschreiben.

VERGESSENE REICHE

Die Ursprünge der Riesen in der Welt Toril liegen in ferner Vergangenheit, als sich die Humanoiden noch nicht ausgebreitet hatten. Den Sagen der Riesen zufolge zeugte Annam die ersten Riesen und leitete seine Söhne dabei an, ein Imperium namens Ostoria zu errichten. In den Sagen heißt diese Ära „Zeit der Riesen“.

In anderen Quellen wird sie als „Zeit der Drachen“ bezeichnet, da auch die Drachen sich in dieser Epoche verbreiteten und gediehen. Manche sagen, dass die Riesen Ostoria nur hatten errichten können, weil Konflikte unter den Drachen für Machtvakuen gesorgt hatten, die von den Riesen gefüllt wurden.

Nach vier Jahrtausenden einer von Konflikten durchbrochenen Koexistenz überredete der mächtige rote Drache

Garyx – manchmal als Gott unter den Drachen betrachtet – die Drachen zum Krieg gegen die Riesen von Ostoria. Dieser wird als Tausendjähriger Krieg bezeichnet, obwohl es gewiss auch zu ruhigen Phasen gekommen sein muss, durchbrochen von grausamen Kämpfen und umfangreichen Zerstörungen. Am Ende dieser kriegerischen Phase war Ostoria nur noch ein Schatten seiner selbst, und Annam kehrte seinen Nachfahren enttäuscht den Rücken zu.

Seit dem Fall von Ostoria vor fast 30.000 Jahren lebten die Riesen überwiegend in Abgeschiedenheit und so weit wie möglich von den sich ausbreitenden Ansiedlungen kleinerer Leute entfernt. Hin und wieder stellten die Riesen bei Konflikten zwischen anderen Völkern ihre Stärke zur Verfügung. Charismatische Riesen errichteten gelegentlich kurzlebige Königreiche im vergeblichen Bemühen, den Ruhm von Ostoria wiedererstehen zu lassen, aber die Riesen wurden nie wieder zu jener treibenden Kraft der Weltgeschichte, die sie im Zeitalter der Dämmerung gewesen waren.

GREYHAWK

Wenn die Riesen von Oerth einst ein mächtiges, in ferner Vergangenheit von Annam gegründetes Imperium besessen haben, so findet dieser Umstand in den erhaltenen geschichtlichen Aufzeichnungen der Welt keine Erwähnung. Dennoch verehren viele Riesen von Greyhawk die Söhne von Annam, obwohl andere sich in die Dienste von Dämonenfürsten oder anderen der vielfältigen uralten Übel haben locken lassen.



AN DER SCHWERTKÜSTE DER VERGESSENEN REICHE FINDEN SICH ZAHLREICHE VON RIESEN ERRICHETE BAUWERKE, DIE HEUTE NUR NOCH RUINEN SIND. VIELE VON INNHEN WEISEN MASSIVE STEINMONOLITHEN MIT ÖFFNUNGEN AUF, DIE AN SCHLÜSSELLÖCHER ERINNERN.

RIESISCHE RUNEN UND ZWERGENSCHRIFT

Als Annam die Riesen erschuf, gab er ihnen auch eine Sprache und mächtige Runen. Diese Symbole sind Piktogramme: Jedes Symbol steht für ein ganzes Wort oder Konzept, nicht für einen Buchstaben oder Laut. Jede Rune enthält latente magische Macht, ähnlich den Glyphen magischer Schutz- oder Teleportationszirkel sowie magischer Fallen. Der Zauber *Glyphe des Schutzes* ist ein Beispiel. Folglich behandelten die ersten Riesen diese Runen als heiliges Geheimnis und schrieben sie nur selten nieder.

Nicht lange nach dem Erblühen der ersten Riesenkultur vereinfachte die Einführung der Zwergenschrift – einem alphabetischen Satz von Symbolen, bei dem jede Glyphe für einen einzelnen Laut steht – die Transkription der Riesensprache. Bis heute basieren die meisten Schriftformen der Riesensprache auf der Zwergenschrift (wie im *Spielerhandbuch* beschrieben), und riesische Runen sind weithin in Vergessenheit geraten – außer bei Leuten, die magische Schriften studieren.

DRACHENLANZE

Im Zeitalter der Träume erwachten die neu geschaffen Völker von Krynn bei der ersten Dämmerung der Welt. Zuerst erwachte das Riesenvolk der Irda, dessen Mythen behaupten, die Hände der Götter hätten es geformt. (Manche interpretieren diese Mythen so, dass die Drachenkönigin Takhisis die wahre Schöpferin war, während Riesengelehrte in anderen Welten glauben, dass Annam bei der Schöpfung eine Rolle gespielt haben muss.) Die Irda errichteten rasch die erste mächtige Nation der jungen Welt und unterwarfen sich die Menschen, als ihr Imperium wuchs. Die Irda herrschten Jahrtausende lang, verfielen aber schließlich in dekadente Grausamkeit. Ihr Imperium war im Niedergang begriffen, als ihre menschlichen Diener sie schließlich stürzten.

EBERRON

Aus der Asche eines mythischen Krieges zwischen Engeln und Dämonen, der die urtümliche Welt ruiniert hatte, entstand auf dem mysteriösen Kontinent Xen'drik ein Imperium der Riesen. Dort herrschten die Riesen Jahrtausende lang über viele kleinere Völker – darunter die Elfen, die unter der riesischen Herrschaft zu leiden hatten. Als die Macht der Riesen zu schwinden begann, rebellierte die Elfen. Als die Riesen ihre Welten zerschmetternde Magie einsetzen wollten, um die Elfen zu vernichten, griffen die Drachen aus dem fernen Argonnesen Xen'drik an und sorgten für den Fall der Zivilisation der Riesen.

Manche Riesen leben noch immer in den Ruinen ihrer einstigen Zivilisation, obwohl sie seit dem Fall ihres Imperiums deutlich weniger zahlreich und auch weniger fähig sind. Andere Riesen verließen Xen'drik und leben heute mit kleineren Völkern zusammen. Es haben schon Riesen an den Universitäten der Fünf Nationen studiert, Banden von Plünderern in Droaam angeführt und weit unter der Oberfläche der Festen von Mror mit zwergischen Bergleuten gehandelt.

ZWANZIG RUNEN DER MACHT BILDEN DAS HERZ DER RIESENMAGIE:



Bergrune
(Fjell)



Blutrune
(Blod)



Drachenrune
(Wyrm)



Feindesrune
(Uven)



Feuerrune
(Ild)



Freundesrune
(Venn)



Frostrune
(Ise)



Heilige Rune
(Heilig)



Hügelrune
(Haug)



Königsrune
(Kong)



Kriegsrune
(Krig)



Lebensrune
(Liv)



Lichtrune
(Stig)



Reiserune
(Ferd)



Schildrune
(Skold)



Steirune
(Stein)



Sturmrunen
(Uivar)



Todesrune
(Dod)



Windrune
(Vind)



Wolkenrune
(Skye)

Die Riesen von Eberron erzählen keine Legenden von Annam dem Allvater, und sie halten sich auch nicht an die rigide Struktur des Ordnings. Dies könnte ein weiteres Beispiel für die Folgen von Eberons Isolation vom Rest des Multiversums sein. Es ist jedoch auch möglich, dass Annam seine Kinder nach dem Fall ihres uralten Imperiums verlassen hat, wie er es auch in anderen Welten getan hat, und sie ihn seither vollkommen vergessen haben.





Zu meinen ersten Begegnungen mit Riesen gehörte auch meine letzte Unternehmung an der Seite meines alten Freundes (und ehemaligen Feindes) Mortenkainen. Er behauptet bis heute, dass kein Kleriker verfügbar war, um mich wieder zum Leben zu erwecken, nur ein Druide. Aber wenn er das sagt, kann er sein Grinsen nicht verbergen.

– Digby

KAPITEL 1

CHARAKTERERSTELLUNG

DIE MEISTEN ABENTEURER HABEN SCHON Geschichten über Riesen und deren Verwandte gehört. Aber die Verbindung mancher Abenteurer mit Riesen ist mehr als nur eine aufregende Geschichte.

Dieses Kapitel richtet sich an alle D&D-Charaktere, die eine Verbindung mit den mächtigen Riesen schmieden möchten. Von Quellen vernichtender Macht bis hin zum kunstvollen Studium der Runenmagie, von den Vorzügen riesischer Macht bis hin zu fantastischen Geschichten, die ein ganzes Abenteuerleben prägen können – Riesen können kleine und große Spuren in der Geschichte eines Charakters hinterlassen.

In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Optionen zum Erstellen von Charakteren mit Verbindungen zu Riesen vorgestellt:

„**Unterklassenoption**“ gestattet Barbaren, ihre Verbindungen mit der Natur der Riesen zu erkunden.

„**Hintergründe**“ präsentiert zwei neue Hintergründe: das Riesenfindelkind und den Runenschnitzer. Diese Hintergründe stehen für prägende Jahre, die unter Riesen oder mit dem Studium von Riesen verbracht wurden, und sie gewähren Zugriff auf Talente, die für diese Erlebnisse stehen.

„**Große Helden, große Geschichten**“ enthält Inspirationen zum erzählerischen Verbinden von Charakteren mit Riesen unabhängig von den Klassen und Hintergründen der Charaktere.

„**Talente**“ bietet Optionen für Spieler, die ihre Charaktere mit Riesen und urtümlicher Magie verknüpfen möchten.

UNTERKLASSENOPTION

Dieser Abschnitt präsentiert eine neue Unterklassenoption: den Pfad des Riesen für den Barbaren.

BARBAR: PFAD DES RIESEN

Barbaren, die den Pfad des Riesen beschreiten, beziehen Stärke aus denselben urtümlichen Quellen wie Riesen. Im Kampfrausch strotzen diese Barbaren von elementarer Macht, werden größer und nehmen Formen an, die an den einstigen Ruhm der Riesen gemahnen. Manche Barbaren sehen aus wie überdimensionierte

Versionen ihrer selbst, vielleicht mit einer Ahnung von Elementarenergie, die in ihren Augen und um ihre Waffen lodert. Andere verwandeln sich dramatischer und sehen tatsächlich wie Riesen aus, oder sie nehmen elementarartige Gestalt an, in Feuer, Frost oder Blitze gehüllt.

RIESISCHE KRÄFTE

„Pfad des Riesen“-Merkmal der 3. Stufe

Wenn du diesen Pfad wählst, kannst du Riesisch sprechen, lesen und schreiben – oder eine andere Sprache deiner Wahl, wenn du Riesisch bereits kannst. Zusätzlich lernst du einen Zaubertrick deiner Wahl: entweder *Druidenkunst* oder *Thaumaturgie*. Dein Attribut zum Zaubern für diesen Zauber ist Weisheit.

RIESISCHES WÜTEN

„Pfad des Riesen“-Merkmal der 3. Stufe

Dein Kampfrausch bezieht Stärke aus der urtümlichen Macht der Riesen, und du verwandelst dich in eine ungeschlachte Kraft der Zerstörung. Im Kampfrausch hast du folgende Vorteile:

Zermalmender Wurf: Wenn du einen erfolgreichen Fernkampfangriff mit einer Wurfwanne ausführst, die Stärke verwendet, kannst du dem Schadenswurf des Angriffs deinen Kampfrausch-Schadensbonus hinzufügen.

Riesische Statur: Deine Reichweite steigt um 1,5 Meter, und wenn du kleiner als eine große Kreatur bist, wächst du mit all deiner Kleidung, bis du groß bist. Wenn du nicht genügend Platz hast, um zu wachsen, verändert sich deine Größe nicht.

ELEMENTARES BEIL

„Pfad des Riesen“-Merkmal der 6. Stufe

Dein Band mit den Elementarmächten von Riesen wird stärker, und du lernst, wie man Waffen mit urtümlicher Energie versieht.

Wenn du in Kampfrausch gerätst, kannst du eine Waffe auswählen, die du hältst, und mit einer der folgenden Schadensarten durchdringen: Blitz, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Wenn du im Kampfrausch die durchdrungene Waffe führst, ändert sich deren Schadensart zur ausgewählten Schadensart. Sie bewirkt bei einem Treffer zusätzlich 1W6

Schaden der ausgewählten Art und erhält die Eigenschaft Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn du die Waffe wirfst, erscheint sie wieder in deiner Hand, sobald sie ein Ziel getroffen oder verfehlt hat. Die Vorteile der durchdrungenen Waffe wirken nicht, solange eine andere Kreatur als du sie führt.

Wenn du im Kampfrausch die durchdrungene Waffe hältst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um die aktuelle Schadensart der durchdrungenen Waffe in eine andere der oben aufgeführten Schadensart-Optionen zu ändern.

MÄCHTIGER ANTRIEB

„Pfad des Riesen“-Merkmal der 10. Stufe

Durch deine Verbindung mit riesischer Stärke kannst du auf dem Schlachtfeld sowohl Verbündete als auch Gegner schleudern. Als Bonusaktion im Kampfrausch kannst du eine höchstens mittelgroße Kreatur innerhalb deiner Reichweite auswählen und an freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von dir bewegen, die du sehen kannst. Ist die Kreatur nicht bereitwillig, so muss sie einen Stärkerettungswurf (SG: 8 + dein Übungsbonus + dein Stärkemodifikator) bestehen, um den Effekt zu verhindern.

Wenn die geworfene Kreatur sich am Ende dieser Bewegung nicht auf einer Oberfläche oder einer Flüssigkeit befindet, die sie tragen kann, fällt die Kreatur, erleidet den normalen Fallschaden und ist liegend.



HALBLING-BARBARIN
AUF DEM PFAD
DES RIESEN

DEMIURGISCHER KOLOSS

„Pfad des Riesen“-Merkmal der 14. Stufe

Die urtümliche Macht deines Kampfrauschs wird stärker. Im Kampfrausch ist deine Reichweite um drei Meter erhöht, deine Größe kann zu groß oder riesig werden (nach deiner Wahl), und du kannst deinen Mächtigen Antrieb einsetzen, um Kreaturen zu bewegen, die höchstens groß sind.

Außerdem erhöht sich der zusätzliche Schaden durch dein Elementares Beil auf 2W6.

HINTERGRÜNDE

Dieser Abschnitt präsentiert zwei Hintergründe mit Optionen zum Verknüpfen von Charakteren mit der uralten Magie der Riesen. Der Riesenfindelkind-Hintergrund repräsentiert ein Leben, das mit titanischen Kreaturen und ihren übernatürlichen Mächten verbracht wurde. Der Runenschnitzer-Hintergrund bedeutet eine Geschichte des Studiums der uralten riesischen Traditionen und der riesischen Runenmagie.

BONUSTALENTE

Wenn der Spielleiter beschließt, die Hintergründe Riesenfindelkind und Runenschnitzer zuzulassen, steht allen Charakteren in der Kampagne ein Bonustalent zur Verfügung. Wenn du einen dieser Hintergründe auswählst, erhältst du das Bonustalent, das beim Hintergrund angegeben ist. Wenn der ausgewählte Hintergrund kein Talent umfasst, erhältst du ein Bonustalent deiner Wahl aus der folgenden Liste (diese Talente sind im *Spielerhandbuch* aufgeführt):

- Ausgebildet
- Zäh

RIESENFINDELKIND

Du bist zwar selbst kein Riese, aber unter Riesen aufgewachsen. Vielleicht warst du eine Waise, die von einer mitfühlenden Steinriesenfamilie aufgenommen und als ihresgleichen aufgezogen wurde. Oder du hast in einer vergessenen prähistorischen Gegend der Welt gelebt, umgeben von Riesen und grausigen Ungeheuern oder gigantischen Dinosauriern.

Etwas in deiner Umgebung – vielleicht deine Nahrung oder das Wasser, vielleicht die natürliche Elementarmagie deiner Heimat oder ein Wachstumssegen, der auf dich gewirkt wurde – hat dich außergewöhnlich groß werden lassen. Mithilfe dieser Magie hast du gelernt, wie du die Macht der Riesen verkörpern kannst. Du bist daran gewöhnt, dich in einer Welt zu bewegen, die viel größer ist als du. Dies schlägt sich in deinen Fertigkeiten, deiner Haltung und deiner Perspektive aufs Leben nieder.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Einschüchtern, Überlebenskunst

Sprachen: Riesisch und eine andere Sprache deiner Wahl

Ausrüstung: Ein Rucksack, ein Satz Reisekleidung, ein kleiner Stein oder Zweig, der dich an zu Hause erinnert, und ein Beutel mit 10 GM



RIESENFINDELKINDER SIND AN EINE GRÖßERE WELT GEWÖHNT.

HERKUNFTSGESCHICHTEN

Wie es dazu kam, dass du unter kolossalen Kreaturen lebst, ist deiner Fantasie überlassen. In der Tabelle „Herkunft des Findelkinds“ findest du ein paar Vorschläge.

HERKUNFT DES FINDELKINDES

W6 Herkunft

- 1 Du wurdest als Baby von einer Familie nomadischer Riesen gefunden. Sie haben dich als ihresgleichen aufgezogen.
- 2 Eine Steinriesenfamilie hat dich aus einer Bergschlucht gerettet. Seitdem hast du mit ihnen unter der Erde gelebt.
- 3 Du hast dich als Kind in einem Dschungel voller gefräßiger Dinosaurier verirrt oder wurdest dort ausgesetzt. Dort bist du auf einen Frostriesen gestoßen, der sich ebenfalls verlaufen hatte, und konntest zusammen mit ihm überleben.
- 4 Bei einem Kampf zwischen rivalisierenden Riesengruppen wurde der Bauernhof deiner Familie zerstört, und deine Familie kam ums Leben. Ein mitfühlender Riesensoldat fühlte sich an dieser Zerstörung schuldig und versprach, sich um dich zu kümmern.
- 5 Als Kind hattest du wiederkehrende Träume, die sehr merkwürdig waren. Deine abergläubischen Eltern schickten dich daraufhin zu einem mächtigen, aber unnahbaren Sturmriesenorakel zur Ausbildung.
- 6 Du hast mit deinen Freunden Verstecken gespielt und bist dabei in die Burg eines Wolkenriesen geraten, der dich sofort adoptiert hat.

MERKMAL: SCHLAG DER RIESEN

Du erhältst das Talent Schlag der Riesen (siehe weiter hinten in diesem Kapitel).

EINEN RIESENFINDELKIND-CHARAKTER ERSTELLEN

Dein Leben unter Riesen hat dir eine einzigartige Perspektive verschafft. Du bist zwar außergewöhnlich groß für deinesgleichen, aber nicht größer als ein Riesenkind. Daher könntest du sehr beschäftigt mit deiner Größe sein.

Empfohlene Merkmale: In der Tabelle „Riesenfindelkind-Persönlichkeitsmerkmale“ findest du eine Reihe von Persönlichkeitsmerkmalen, die du für deinen Charakter übernehmen könntest.

RIESENFINDELKIND-PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

W6 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Was dir im Vergleich zu Riesen an Körpergröße fehlt, machst du durch Bosheit wett.
- 2 Du bestehst darauf, als Erwachsener ernstgenommen zu werden. Niemand darf dich herablassend behandeln!
- 3 An überfüllten Orten fühlst du dich nicht wohl. Du bist viel lieber auf weiten Feldern als in überfüllten Tavernen.
- 4 Dir gefällt deine kurze Statur. Sie hilft dir, nicht bemerkt – und unterschätzt – zu werden.
- 5 Jede Lawine beginnt mit einem einzigen Steinchen.
- 6 Die Welt fühlt sich grundsätzlich zu groß an, und du fürchtest, dass du niemals deinen Platz darin findest.

Was wir Runenmagie nennen, ist nur ein schwacher Abglanz von Annarns kreativem Werk. Er hat aus den uralten Elementen ganze Welten geformt. Wir haben schon Schwierigkeiten, die kleinsten Mengen an Elementarmagie in die mystischen Formen unserer Runen einzubinden.

– Diancastra

RUNENSCHNITZER

Du hast dein Leben dem Studium der Runenmagie verschrieben. Vielleicht wurdest du von einem meisterlichen Runenschnitzer unterwiesen, oder du hast lange über uralten Gravierungen gebrütet. Jedenfalls kannst du die übernatürlichen Kräfte anzapfen, die in Runen enthalten sind.

Die Runenkunst wurde ursprünglich von Riesen geschaffen, aber im Lauf der Zeit haben sie sich viele Völker angeeignet. Obwohl riesische Runen die meistverwendeten Runen sind, beziehen viele Runenschnitzer jeweils Symbole aus ihren eigenen Sprachen in ihre Kunst ein.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Geschichte, Wahrnehmung

Übung mit Werkzeugen: Handwerkszeug

Sprachen: Riesisch

Ausrüstung: Ein Satz Handwerkszeug (deiner Wahl), ein kleines Messer, ein Schleifstein, ein Satz gewöhnliche Kleidung, ein Beutel mit 10 GM

RUNENSTILE

Jeder Runenschnitzer hat seinen eigenen Stil und ein bevorzugtes Medium. Bestimme deine Art der Runenkunst anhand der Tabelle „Runenstile“.

RUNENSTILE

W6 Stil

- 1 Du schreibst Runen mit einer feinen Metallnadel in Wachs oder Lehm.
- 2 Du schnitzt kleine Holzfiguren und versiehst sie mit Runen.
- 3 Du gravierst Runen in Glasperlen, die du in Halsketten und Armbänder fädelst.
- 4 Du stickst Runen in die Säume von Kleidungsstücken.
- 5 Du schnitzt Runen in Tierknochen, die du dann wirfst, um sie als Orakel zu verwenden.
- 6 Du schneidest Runen in Kerzen, die du dann anschmilzt, um die Runen zu glätten.

MERKMAL: RUNENFORMER

Du erhältst das Talent Runenformer (siehe weiter hinten in diesem Kapitel).

ORK-RUNENSCHNITZER.



EINEN RUNENSCHNITZER-CHARAKTER ERSTELLEN

Ziele der Gelehrsamkeit, uralte Mysterien oder eine schicksalhafte Begegnung könnten einen Charakter inspirieren, nach den Geheimnissen von Runenschnitzern zu trachten.

Empfohlene Merkmale: In der Tabelle „Runenschnitzer-Persönlichkeitsmerkmale“ findest du eine Reihe von Persönlichkeitsmerkmalen, die du für deinen Charakter übernehmen könntest.

RUNENSCHNITZER-PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

W6 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ist es praktisch, eine uralte Sprache zu erlernen, die kaum gesprochen wird? Nein. Aber macht es Spaß? Und wie.
- 2 Du hast erfahren, dass einer deiner Ahnen ein gepriesener Runenschnitzer war. Die Einzelheiten seiner Geschichte sind leider nicht überliefert. Du möchtest diesem Erbe neues Leben einhauchen.
- 3 Die traditionelle Runenkunst sieht so langweilig aus. Warum solltest du deinen Runen nicht einen gewissen Pep verleihen?
- 4 Bei deinem Runenstudium strebst du danach zu erfahren, wie die großen Zivilisationen der Vergangenheit untergegangen sind, damit du die gegenwärtigen Zivilisationen davor bewahren kannst.
- 5 Das Leben ist ein chaotischer Wirbelwind. Nur wenn du deine Runen erschaffst, bist du innerlich im Frieden.
- 6 Worte, die in Tinte niedergeschrieben sind, gehen dir einfach nicht ins Hirn. Geschnittene Runen hingegen bringen dein Herz zum Singen.

GROSSE HELDEN, GROSSE GESCHICHTEN

Die Überreste der Riesenmacht, uralte und stark, hallen durch die Welten und berühren das Leben Einzelner – unabhängig von deren Hintergrund. Dieser Abschnitt bietet vielfältige Möglichkeiten, deinen Charakter erzählerisch mit dem Mythos und der Macht von Riesen zu verbinden.

HELDEN DER RIESEN

Barbaren, die die Macht von Riesen nutzen, sind nicht die einzigen Abenteurer, die riesische Kräfte beziehen. Charaktere aller Klassen können auf die folgenden Arten starke Verbindungen mit Riesen haben:

ELEMENTE UND UMGEBUNGEN

Wenn deine Zauber oder Klassenmerkmale elementare Kräfte oder die Magie des Landes nutzen, könntest du sie über eine Verbindung mit Riesen anzapfen. Ein Druiden, der zum Zirkel des Landes gehört, spürt eine Verbindung mit den Riesen, die das Land bewohnen. Ein Mönch, der dem Weg der Vier Elemente folgt, könnte versuchen, den Allvater Annam widerzuspiegeln, um die Kräfte des elementaren Chaos zu formen und zu lenken.

GÖTTER DER RIESEN

Dein Charakter könnte einen der Götter verehren, die in Kapitel 2 beschrieben sind. Wenn du von Riesen aufgezogen wurdest, haben sie dich vielleicht in ihrem Glauben unterwiesen. Möglicherweise beauftragt dich einer dieser Götter damit, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Alternativ könntest du einen der sogenannten „eingedrungenen Götter“ (ebenfalls in Kapitel 2 beschrieben) verehren, die sich häufig für Riesen interessieren, oder eine dieser Wesenheiten könnte der andersweltliche Schutzherr deines Hexenmeisters sein.

MENTOREN UND SCHUTZHERREN

Vielleicht hattest du einen Riesen als Mentor oder finanziellen Wohltäter, der dir deinen Beruf oder deine Klasse nähergebracht oder dir eine Anfangsausrüstung verschafft hat. Wenn du diesem Riesen weiterhin verpflichtet bist, findest du unter „Riesische Schutzherrn“ in Kapitel 3 weitere Inspirationen.

RIESISCHE AHNEN

Du könntest entfernt von Riesen abstammen und die Macht deiner Ahnen in deinen Klassenmerkmalen oder deiner Magie manifestieren. Dies könnte deinen Kampfrausch als Barbar oder deine Zauberkünste als Zauberer erklären.

RIESISCHE FEINDE

Das Verhältnis deines Charakters zu Riesen könnte durch Feindschaften geformt worden sein. Du könntest Klassenmerkmale auswählen, die spezifisch auf Riesen oder alle Kreaturen des Riesentyps zielen, oder du könntest die Feindschaft gegenüber Riesen in die Lehren des heiligen Schwurs deines Paladins einbeziehen.



EINE DRUIDIN BESCHWÖRT
EIN URTÜMLICHES TIER.

RIESISCHE ÜBERLIEFERUNGEN

Du könntest Magie, Kampfkunsttechniken oder andere Geheimnisse durch dein Studium der Riesen – aus uralten Zeiten oder noch lebender – gelernt haben. Dein Charakter könnte danach streben, noch mehr der uralten Geschichte der Riesen zu entdecken und aufzuzeichnen oder mehr über ihre aktuellen Gepflogenheiten zu erfahren. Es könnte deine persönliche Motivation sein und auch einige deiner Klassenmerkmale oder magischen Künste erklären. Ein Barde der Schule des Wissens könnte sich auf das Studium der Riesen konzentrieren. Ein Runenritter (aus *Tashas Kessel mit Allem*) könnte die Magie riesischer Runen nutzen. Zum heiligen Schwur eines Paladins könnte die Treue gegenüber Lehren der Philosophie oder einer Organisation der Riesen (siehe Kapitel 2) gehören.

RIESISCHES ZUBEHÖR

Du könntest einen von Riesen gefertigten Gegenstand – vermutlich mit mindestens einer riesischen Rune – als Zauberfokus verwenden. Beispiel: Der Stab, den du als arkanen Fokus führst, könnte der Zauberstab eines Riesen gewesen sein. Das Zauberbuch deines Magiers könnte ein Relikt aus einem uralten Reich der Riesen sein. Vielleicht ist es überwiegend in der Riesensprache verfasst. Oder du könntest eine Waffe führen, die ein Riese für andere Zwecke vorgesehen hatte. Womöglich verwendest du einen riesischen Brieföffner als Schwert oder ein riesisches Beil als Zweihandaxt. Vielleicht hast du gelernt, die Geige eines Riesen als Cello zu spielen, oder du verwendest ein Musikinstrument, das für ein Riesenkind gedacht war.

URTÜMLICHE TIERE

Vielleicht hast du eine Verbindung mit riesigen oder prähistorischen Tieren. Du könntest die Geister von Höhlenbären, Schreckenswölfen oder adleräugigen Pteranodons anrufen oder deine Magie einsetzen, um die Gestalt solcher Kreaturen anzunehmen. Oder du hast einen Dinosauriergefährten.

GEBURTS- UND HEIMATORTE

Dein Charakter könnte aus einem Ort stammen, der für Riesen geschichtsträchtig und voller urtümlicher Magie ist. Von uralten Ruinen über unterirdische Höhlen bis hin zu elementaren Knotenpunkten bietet dieser Abschnitt vielfältige Orte, die du mit der Hintergrundgeschichte deines Charakters verbinden kannst.

ABGELEGENE HÖHLEN

Du hast deine jungen Jahre tief unter der Erde verbracht, weit entfernt vom Sonnenschein und Wind der Oberfläche.

Während deiner unterirdischen Zeit könntest du Riesen getroffen haben – vor allem Familien sanfter Steinriesen oder talentierte Schmiedezünfte von Feuerriesen. Für dich ist die Oberflächenwelt eine lang vergessene Erinnerung oder ein entfernter Traum.

Unterirdisch-Schrulle: Deine Zeit unter der Erde hat dich in mancher Hinsicht verändert. Bestimme die Art anhand der Tabelle „Unterirdisch-Schrullen“.

UNTERIRDISCH-SCHRULLEN

W6 Schrulle

- 1 Du hast nur wenige Farben gesehen und kennst die Welt eher in Schwarz-Weiß-Schattierungen.
- 2 Deine Augen sind nicht pigmentiert und wirken durchsichtig.
- 3 Du erinnerst dich vage an ein Phänomen namens „Regen“, bei dem Süßwasser von oben kommt.
- 4 Deine Ohren sind das Echo leerer Höhlen gewohnt. Der Lärm an der Oberfläche stört dich und lenkt dich ab.
- 5 Die Vorstellung eines Raums ohne Decke versetzt dich in Panik.
- 6 Du willst unbedingt eine Wolke berühren. Du möchtest wissen, wie sich das anfühlt – hoffentlich flauschig.

URALTE RIESISCHE RUINEN

Du bist umgeben von Ruinen aus einer der riesischen Zivilisationen aufgewachsen. Vielleicht ist die Geschichte deiner Heimsiedlung weithin bekannt und wird von gepriesenen Gelehrten aufgesucht, die dort archäologische Nachforschungen betreiben. Oder die Ursprünge deiner Siedlung sind ein Mysterium, und nur die merkwürdigen übergroßen Gegenstände, die gelegentlich in der Nähe gefunden werden, können als Hinweise dienen.

Riesische Requisite: Beim Erkunden deiner Heimat hast du einige Überreste aus dem Alltag der uralten Einwohner entdeckt, die du anhand der Tabelle „Riesische Requisiten“ bestimmen kannst. Die Gegenstände in Klammern sind die Gegenstände in Normalgröße, die den beschriebenen riesischen Requisiten am nächsten kommen.

RIESISCHE REQUISITEN

W6 Riesische Requisite

- 1 Zahnstocher eines Riesen (Dolch)
- 2 Taschentuch eines Riesen (Decke)
- 3 Murrel eines Riesen (Kristallkugel)
- 4 Streichholz eines Riesen (Fackel)
- 5 Brieföffner eines Riesen (Langschwert)
- 6 Fingerhut eines Riesen (Eisenkessel)

URTÜMLICHER KNOTENPUNKT

Du bist umgeben von mächtiger Elementarmagie aufgewachsen. Vielleicht geschah dies an einem Grenzzort zwischen materieller Ebene und Elementarebene. Oder vielleicht hast du in jungen Jahren als Händler oder Gelehrter die Elementarebenen durchreist und fantastische Orte wie die Messingstadt auf der Ebene des Feuers oder die Labyrinthwinde auf der Ebene der Luft besucht.

Jedenfalls hat deine Zeit mit den Elementarkräften dich tief geprägt. Die materielle Ebene kommt dir profan und kontrolliert vor, vor allem, wenn du das mahlende Chaos der urtümlichen Elemente persönlich erlebt hast.

Elementares Zeichen: Dein Kontakt mit urtümlicher Elementarmagie hat dich physisch geringfügig verändert. Bestimme die Veränderung anhand der Tabelle „Elementare Zeichen“.



EIN CHARAKTER, DER IN DEN RUINEN EINER RIESISCHEN ZIVILISATION AUFGEWACHSEN IST, VERWENDET WERKZEUG, DAS VON RIESEN HERGESTELLT WURDE.

ELEMENTARE ZEICHEN

W6 Zeichen

- 1 Harmlose kleine Partikel aus Elementarenergie schweben um deinen Kopf. Sie sehen wie Kieselsteine oder Wassertropfen aus.
- 2 Deine Haut fühlt sich brennend heiß oder eiskalt an (nach deiner Wahl). Dies ist jedoch harmlos.
- 3 Du riechst ein wenig nach deiner urtümlichen Knotenpunkt-Heimat, vielleicht in Form von Regen-, Ozon- oder Rauchgeruch.
- 4 Funken sprühen in deinen Augen, wenn du wütend oder aufgeregt bist.
- 5 Teile deiner Haut sind von Steinadern durchzogen, wie von Marmor oder Obsidian.
- 6 Dein Haar weht wie in einem unsichtbaren Luftstrom.

RIESENMÄRCHEN

Manchen Leuten reicht es, sich Geschichten von Riesen und anderen gigantischen Völkern und Kreaturen anzuhören. Für andere werden diese Geschichten zur Grundlage ihrer gesamten Abenteuerlaufbahn. Sie finden sich gepackt von den Legenden über Riesen wieder und fühlen sich angespornt, auf der Suche nach Wahrheit oder Rache zu gefährlichen Missionen aufzubrechen.

Mythen über Riesen variieren je nach Welt. Die Tabelle „Riesenmärchen“ bietet Ideen für Legenden von oder Begegnungen mit riesigen Kreaturen, die deinen Charakter dazu inspiriert haben, sich ins Abenteuer zu stürzen.

RIESENMÄRCHEN

W6 Riesenmärchen-Verbindung

- 1 Du bist auf eine riesische Burg im Himmel gestoßen, als du jünger warst, aber niemand wollte dir glauben. Du willst es ihnen zeigen.
- 2 Eine geliebte Person starb auf mysteriöse Weise auf See. Du bist überzeugt, dass der Übeltäter ein Seeungeheuer war, das alle anderen als Mythos abtun, und du willst Rache.
- 3 Du stammst angeblich von einem legendären Riesen-schlächter ab und willst diesem Erbe gerecht werden.
- 4 Den Legenden einer Stadt zufolge ist die benachbarte Landschaft das Werk eines uralten riesischen Bildhauers oder einer gigantischen tobenden Bestie – oder sie ist selbst ein schlafender Riese. Du willst die Wahrheit über den Ursprung der Landschaft herausfinden.
- 5 Ein Verwandter kehrte einst nach Hause zurück und behauptete, er habe eine merkwürdige Insel gefunden, die von gigantischen uralten Kreaturen bewohnt sei. Das ganze Dorf lacht deine Familie deswegen aus, und du willst ihr Ansehen wiederherstellen.
- 6 Dein Bruder sagt, dass Riesen und andere gigantische Kreaturen nichts als Kindergeschichten sind. Aus Trotz willst du eine solche Kreatur zur Strecke bringen, um sie ihm zu zeigen.

TALENTE

Im folgenden Abschnitt findest du eine Reihe von Talenten, die mit Riesen und ihrer Magie verknüpft sind.

TALENTBESCHREIBUNGEN

Die Talente werden in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Wenn ein Talent eine Voraussetzung hat, musst du diese erfüllen, um das Talent zu erhalten.

EIFER DES STEINRIESEN

Voraussetzung: „Schlag der Riesen (Steinschlag)“-
Merkmal der 4. Stufe

Du manifestierst die körperlichen Talente, die typisch für Steinriesen sind, und erhältst dadurch die folgenden Vorteile:

Attributswerterhöhung: Erhöhe deinen Wert für Stärke, Konstitution oder Weisheit um 1 bis auf maximal 20.

Höhlensicht: Du erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Wenn du bereits aus einer anderen Quelle über Dunkelsicht verfügst, wird deren Reichweite um 18 Meter erhöht.

Steinwurf: Du kannst als Bonusaktion einen Stein nehmen und einen magischen Angriff damit ausführen. Der Angriff ist ein Fernkampf-Zauberangriff mit einer Reichweite von 18 Metern und dem Attributswert, den du mit diesem Talent erhöht hast, als Attribut zum Zaubern. Bei einem Treffer bewirkt der Stein 1W10 Energieschaden, und das Ziel muss einen Stärkerettungswurf bestehen (SG: 8 + dein Übungsbonus + der Zaubern-Attributsmodifikator), oder es wird umgestoßen. Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

FUNKE DES FEUERRIESEN

Voraussetzung: „Schlag der Riesen (Feuerschlag)“-
Merkmal der 4. Stufe

Du manifestierst den lodernden Kampf, der typisch für Feuerriesen ist, und erhältst dadurch die folgenden Vorteile:

Attributswerterhöhung: Erhöhe deinen Wert für Stärke, Konstitution oder Weisheit um 1 bis auf maximal 20.

Aus Flammen geboren: Du bist gegen Feuerschaden resistent.

Sengende Zündung: Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe durch einen magischen Flammenstoß ersetzen. Jede Kreatur deiner Wahl in einer Kugel von 4,5 Metern mit dir als Mittelpunkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen (SG: 8 + dein Übungsbonus + Modifikator des durch dieses Talent erhöhten Attributs). Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur Feuerschaden in Höhe von 1W8 + deinem Übungsbonus, und sie ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Die Häufigkeit, mit der du Sengende Zündung einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus (jedoch höchstens einmal pro Zug). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

LIST DES WOLKENRIESEN

Voraussetzung: „Schlag der Riesen (Wolkenschlag)“-

Merkmal der 4. Stufe

Du manifestierst die verwirrende Magie, die typisch für Wolkenriesen ist, und erhältst dadurch die folgenden Vorteile:

Attributswerterhöhung: Erhöhe deinen Wert für Stärke, Konstitution oder Charisma um 1 bis auf maximal 20.

Wolkige Flucht: Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, dich mit einem Angriffswurf trifft, kannst du deine Reaktion verwenden, um dir Resistenz gegen den Schaden dieses Angriffs zu geben. Dann kannst du an eine freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von dir teleportieren, die du sehen kannst. Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

RASEREI DES FROSTRIESEN

Voraussetzung: „Schlag der Riesen (Frostschlag)“-

Merkmal der 4. Stufe

Du manifestierst die eisige Macht, die typisch für Frostriesen ist, und erhältst dadurch die folgenden Vorteile:

Attributswerterhöhung: Erhöhe deinen Wert für Stärke, Konstitution oder Weisheit um 1 bis auf maximal 20.

Aus Eis geboren: Du bist gegen Kälteschaden resistent.

Frostige Vergeltung: Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich im Abstand von bis zu neun Metern von dir befindet, dich mit einem Angriffswurf trifft, der dir Schaden zufügt, kannst du deine Reaktion verwenden, um mit einem beschworenen Eisschlag zu kontern. Die Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen (SG: 8 + dein Übungsbonus + Modifikator des durch dieses Talent erhöhten Attributs). Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur Kälteschaden in Höhe von 1W8 + deinem Übungsbonus, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

RUNENFORMER

Voraussetzung: Zauberverwirken-Merkmal oder Runenschnitzer-Hintergrund

Du hast die Magie riesischer Runen studiert und erhältst dadurch die folgenden Vorteile:

Sprachen verstehen: Du erlernst den Zauber *Sprachen verstehen*. Du kannst diesen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu nutzen, kannst ihn aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Art wirken. Du kannst diesen Zauber auch mit beliebigen verfügbaren Zauberplätzen wirken.



RASEREI DES FROSTRIESEN.

Runenmagie: Du kennst eine Anzahl von Runen in Höhe deines halben Übungsbonus (abgerundet) nach Auswahl aus der Tabelle „Runenzauber“. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du jede Rune, die du kennst, auf eine nichtmagische Waffe, eine Rüstung, ein Kleidungsstück oder einen anderen Gegenstand schreiben, den du berührst. Du erlernst vorübergehend die Zauberei des 1. Grades, die den eingeschriebenen Runen gemäß der Tabelle „Runenzauber“ entsprechen, und du kennst diese Zauberei, bis du eine lange Rast beendest (dann verblassen die Runen). Solange du einen Gegenstand mit Runen trägst oder hältst, kannst du mithilfe vorhandener Zauberplätze den Zauber wirken, der mit diesen Runen assoziiert ist. Du kannst auch eine Rune auf einem Gegenstand beschwören, den du trägst oder hältst, und ihren entsprechenden Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz nutzen zu müssen oder Materialkomponenten zu benötigen. Wirkst du den Zauber auf diese Art, so kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun. Dein Attribut zum Zauberverwirken dieses Talents ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma (wähle aus, wenn du dieses Talent auswählst). Bei jedem Stufenaufstieg kannst du eine der Runen, die du kennst, durch eine andere aus der Tabelle „Runenzauber“ ersetzen.

RUNENZAUBER

Rune	Zauber
Berg	Verstricken
Drache	Chromatische Kugel
Feuer	Brennende Hände
Freund	Mit Tieren sprechen

Rune	Zauber
Frost	<i>Rüstung von Agathys</i>
Gegner	<i>Selbstverkleidung</i>
Hügel	<i>Gute Beeren</i>
König	<i>Befehl</i>
Reise	<i>Lange Schritte</i>
Stein	<i>Heiligtum</i>
Sturm	<i>Donnerwoge</i>
Tod	<i>Wunden verursachen</i>
Wolken	<i>Nebelwolke</i>

SCHLAG DER RIESEN

Voraussetzung: Übung im Umgang mit Kriegswaffen oder Riesenfindelkind-Hintergrund

Du hast urtümliche Magie absorbiert, die dir ein Echo der Macht von Riesen gewährt. Wenn du dieses Talent wählst, so wähle einen unten aufgeführten Vorteile auf. Einmal pro Zug kannst du, wenn du ein Ziel mit einem Nah- oder Fernkampfaffenangriff mit einer Wurfaffe triffst, den Angriff mit einem zusätzlichen Effekt je nach gewähltem Vorteil versehen:

Wolkenschlag: Das Ziel erleidet zusätzlich 1W4 Schallschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder du wirst bis zum Beginn deines nächsten Zugs, bis du einen Angriffswurf ausführst oder einen Zauber wirkst, für es unsichtbar.

Feuerschlag: Das Ziel erleidet zusätzlich 1W10 Feuerschaden.

Frostschlag: Das Ziel erleidet zusätzlich 1W6 Kälteschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder seine Bewegungsrate ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs auf 0 verringert.

Hügelschlag: Das Ziel erleidet zusätzlich 1W6 Schaden nach Waffenart. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Steinschlag: Das Ziel erleidet zusätzlich 1W6 Energieschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird drei Meter in gerader Linie von dir weggestoßen.

Sturmschlag: Das Ziel erleidet zusätzlich 1W6 Blitzschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil.

Der Rettungswurf-SG bei diesen Effekten beträgt 8 + dein Übungsbonus + dein Stärke- oder Konstitutionsmodifikator.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Talent ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

SEELE DES STURMRIESEN

Voraussetzung: „Schlag der Riesen (Sturmschlag)“-Merkmal der 4. Stufe

Du manifestierst die Unwettermagie, die typisch für Sturmriesen ist, und erhältst dadurch die folgenden Vorteile:

Attributswerterhöhung: Erhöhe deinen Wert für Stärke, Weisheit oder Charisma um 1 bis auf maximal 20.

Aura des Mahlstroms: Als Bonusaktion umgibst du dich mit einer Aura aus magischem Gewitter, die sich drei Meter von dir in jede Richtung erstreckt, vollständige Deckung jedoch nicht durchdringt. Die Aura bleibt bis zum Beginn deines nächsten Zugs bestehen, oder bis du kampfunfähig wirst. Solange die Aura aktiv ist, bist du gegen Blitz- und Schallschaden resistent. Außerdem sind Angriffswürfe gegen dich im Nachteil, und wann immer eine weitere Kreatur ihren Zug innerhalb der Aura beginnt, kannst du sie zu einem Stärkerettungswurf zwingen (SG: 8 + dein Übungsbonus + Modifikator des durch dieses Talent erhöhten Attributs). Scheitert der Wurf, so ist die Bewegungsrate der Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs halbiert. Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

VITALITÄT DES HÜGELRIESEN

Voraussetzung: „Schlag der Riesen (Hügelschlag)“-Merkmal der 4. Stufe

Du manifestierst die Unempfindlichkeit, die typisch für Hügelriesen ist, und erhältst dadurch die folgenden Vorteile:

Attributswerterhöhung: Erhöhe deinen Wert für Stärke, Konstitution oder Weisheit um 1 bis auf maximal 20.

Bollwerk: Wenn du einem Effekt ausgesetzt bist, der dich mindestens 1,5 Meter weit bewegen oder umstoßen würde, kannst du deine Reaktion nutzen, um dich zu stabilisieren. Du wirst dann weder bewegt noch umgestoßen.

Eisenmagen: Wann immer du im Rahmen einer kurzen Rast Nahrung zu dir nimmst und mindestens einen Trefferwürfel aufwendest, um Trefferpunkte zurück-erhalten, erhältst du zusätzliche Trefferpunkte in Höhe deines Konstitutionsmodifikators + deines Übungsbonus zurück.





Neuer Körper, neues Abenteuer! In den Vertiefen unter den Hallen des Hügelriesenfürsten traf ich zum ersten Mal auf Diancastra. Ich hielt sie für eine gewöhnliche Gefangene und half ihr zu fliehen. Dafür brachte sie mir die Grundlagen des Runenschnittens bei.

– Bigby

KAPITEL 2

RIESEN IM SPIEL

DIESES KAPITEL RICHTET SICH AN DEN Spielleiter und erkundet die Hauptaspekte des Lebens und der Gesellschaften von Riesen. Die vorgestellten Ideen und Tabellen sollen dir als Inspiration dienen, wenn du Riesen in dein D&D-Spiel einbaust. Das Material ist in folgende fünf Hauptabschnitte untergliedert:

„**Rollenspiel: Riesen**“ diskutiert, wie du Riesen im Spiel lebendig werden lassen kannst.

„**Das Ordning**“ erkundet die Beziehungen innerhalb der Arten von Riesen und zwischen ihnen. Der Fokus liegt auf der Rolle des Ordning beim Voranbringen der Abenteuer.

„**Götter und Religion**“ beschreibt das Pantheon der Götter, bestehend aus Annam dem Allvater und seinen Kindern. Außerdem werden verschiedene „eingedrungene Götter“ besprochen, die in Annams Abwesenheit um die Anbetung der Riesen kämpfen.

„**Soziale Strukturen**“ schildert die vielfältigen Modelle der riesischen Gesellschaften und die Beziehungen zwischen Riesen und anderen Kreaturentypen.

„**Organisationen**“ listet die Organisationen, in denen sich die Riesen über die Grenzen des Ordning hinweg für gemeinsame Ziele und Glaubenssätze vereinen.

Wie der Rest dieses Buchs konzentriert sich das Kapitel auf die Hauptfamilien der Riesen, die im *Monsterhandbuch* beschrieben sind. Es kann jedoch überwiegend auch auf andere Kreaturen des Riesentyps angewendet werden.

ROLLENSPIEL: RIESEN

Abgesehen von ihrer Größe sind Riesen recht menschenartig – vor allem sehr vielfältig, was allgemeingültige Aussagen schwierig macht. Wenn du einen Riesen für deine Kampagne erstellst, kannst du die Tabellen zum Gestalten von NSCs im *Spielleiterhandbuch* verwenden, um dem Riesen einen einmaligen Charakter zu geben. Wie humanoide NSCs können auch Riesen beispielsweise durch ungewöhnliche Tätowierungen, Neigung zu Kalauern oder zum Jonglieren in der Fantasie deiner Spieler lebendiger werden.

Wenn du Riesencharaktere erstellst oder ihre Rolle spielst, denke an diese Schlüsselemente: Größe, Alter, Lautstärke und Stolz. Dieser Abschnitt beschreibt

Persönlichkeitsmerkmale und Verhaltensweisen, die du in dein Porträt des Riesen einbeziehen kannst, um diese Elemente zu betonen, und bietet auch beispielhafte Namen für jede Art von Riesen.

GRÖSSE

Die Riesen des Ordning sind mit fünf bis acht Metern ausgesprochen groß. Das Größenverhältnis zwischen einem Riesen und einem Menschen ist mit dem zwischen einem erwachsenen Menschen und einem Neugeborenen vergleichbar. Ein Riese könnte Humanoide als hilflose Babys, niedliche Haustiere (wie kleine Hunde), abstoßendes Ungeziefer (wie große Ratten) oder Spielzeugsoldaten betrachten.

Überlege, wie du einen Sinn für die Größe des Riesen vermitteln kannst, den du spielst. Du könntest stehen und die sitzenden Spieler überragen oder Verhaltensweisen beschreiben, die die Größe des Riesen betonen. In der Tabelle „Riesische Verhaltensweisen“ findest du Beispiele für Angewohnheiten und Ereignisse, die die enormen Maße des Riesen greifbar machen.

RIESISCHE VERHALTENSWEISEN

W8 Verhaltensweise

- 1 Der Riese hat ein Haustier (einen Panther, einen Wolf oder ein Riesenwiesel), das auf seinem Schoß oder seiner Schulter sitzt.
- 2 Der Riese erschlägt Spatzen, als wären sie ein Mückenschwarm.
- 3 Der Riese benutzt einen Dolch als Zahnstocher, ein Zweihandschwert als Brieföffner oder Wurfspere als Stricknadeln.
- 4 Der Riese hebt Humanoide sanft hoch (und stützt ihnen dabei den Kopf ab, um sie nicht zu verletzen), damit er sie besser hören und sehen kann.
- 5 Der Riese ist voller Bewunderung für die feinen Details und die exquisite Beweglichkeit der Rüstung der Charaktere.
- 6 Der Riese spielt mit den Schädeln von Humanoiden herum.
- 7 Der Riese trinkt aus einem Fass, wie ein Mensch aus einem Humpen trinken würde.
- 8 Der Riese beißt herzhaft in eine enorme Wassermelone, die daraufhin in alle Richtungen spritzt.

ALTER

Riesen sind im Vergleich zu Menschen sehr langlebig, wenn sie auch nicht so alt werden wie ihre halbgöttlichen Ahnen. Ihre Lebensspanne entspricht allgemein ihrer Stellung im Ordning: Hügelriesen werden zwei, Sturmriesen sogar sechs Jahrhunderte alt. Steinriesen sind eine Ausnahme. Sie sind so zäh wie das Material, nach dem sie benannt wurden, und werden manchmal über achthundert Jahre alt. In der Tabelle „Lebensspannen“ findest du die durchschnittlichen Lebensspannen der verschiedenen Arten von Riesen innerhalb des Ordnings. (Andere Kreaturen des Riesentyps leben durchschnittlich etwa so lange wie Menschen.)

Entsprechend ihren Lebensspannen neigen Riesen dazu, ihr Leben in gemächlicherem Tempo zu verbringen als kleinere Kreaturen. Oft sprechen sie auch langsam und vermeiden es, übereilte Entscheidungen zu treffen. Außerdem pflegen sie häufig überholte Vorstellungen von den Ereignissen in der weiten Welt. Ihr Wissen über humanoide Reiche und Völker war schon veraltet, als sie selbst noch Kinder waren. Dies kann zu lustigen Situationen und zu Verwirrung bei ihren Interaktionen mit kleineren Völkern führen. In der Tabelle „Uralte Verhaltensweisen“ findest du Vorschläge, wie du das Alter eines Riesen bei einer Begegnung greifbar machen kannst.

LEBENSSPANNEN

Art des Riesen	Lebensspanne
Feuer	350 Jahre
Frost	250 Jahre
Hügel	200 Jahre
Stein	800 Jahre
Sturm	600 Jahre
Wolken	400 Jahre

URALTE VERHALTENSWEISEN

W8 Verhaltensweise

- 1 Der Riese spricht Humanoide als Bürger längst vergangener Reiche an (so, als würde man die Leute in der realen Welt als „Babylonier“ bezeichnen).
- 2 Der Riese überlädt seine Konversationen mit historisch irrelevantem Kontext.
- 3 Der Riese begeistert sich für winzige Details von Mode, Sprechweise und Populärkultur der Humanoiden.
- 4 Der Riese ist ein unverbesserlicher Aufschieber und stets überzeugt, dass für jede Aufgabe später noch Zeit sein wird.
- 5 Der Riese neigt dazu, von Freunden und Angehörigen zu reden, die längst tot sind.
- 6 Der Riese ist nicht bereit, irgendein Problem als dringend anzuerkennen.
- 7 Der Riese ist entschlossen, jedem Tag so viel Freude wie möglich abzugewinnen.
- 8 Der Riese ist überzeugt, dass Riesen ihr langes Leben dazu nutzen sollten, in der Welt ihre Spuren zu hinterlassen.

LAUTSTÄRKE

Riesen sind laut. Vom erderschütternden Gedröhn ihrer tonnenschweren Schritte bis hin zum Gebrüll aus Lungen, die groß wie Fässer sind, können Riesen erheblichen Krach machen. Schrei deine Spieler nicht an, aber erwäge, deiner Stimme mehr Volumen zu geben und vielleicht den Tisch ein wenig erzittern zu lassen, um zu demonstrieren, wie die Erde durch die Schritte des Riesen erbebt. Verschiedene Methoden, die Lautstärke des Riesen zu verkörpern, können allen am Tisch helfen, das Ausmaß der Begegnung zu erfassen. In der Tabelle „Laute Verhaltensweisen“ findest du weitere Vorschläge.

LAUTE VERHALTENSWEISEN

W6 Verhaltensweise

- 1 Der Riese verlangt laufend (und lautstark), dass kleinere Kreaturen lauter sprechen.
- 2 Das gedankenvolle „Hm“ des Riesen führt zu rumpelnden Vibrationen im Boden und in der Magengrube der Zuhörer.
- 3 Überraschte oder zornige Ausrufe des Riesen lassen den Zuhörern kurz die Ohren klingeln.
- 4 Wenn der Riese niest, schnarcht oder seufzt, klirren die Fensterscheiben, oder Laub fällt von den Bäumen.
- 5 Das Gelächter des Riesen fühlt sich an wie ein kleines Erdbeben.
- 6 Das Klirren von Rüstung oder Waffen des Riesen hört sich an wie ein Gewitter.

STOLZ

Viele Riesen haben gelernt, dass Annam die Riesen zeugte und wollte, dass sie die Welten der materiellen Ebene beherrschen. Auch wenn die Riesen in den Jahrtausenden seither manche bittere Pille schlucken mussten, sind ihre Geschichten doch von Selbstbewusstsein und einer gewissen Eitelkeit geprägt. Für einen fünf bis acht Meter großen Riesen kann es schwierig sein, die ein bis zwei Meter großen Humanoiden und ihre Belange ernst zu nehmen. Nutze die Tabelle „Stolze Verhaltensweisen“, um deine Darstellung eines Riesen mit Stolz und Eitelkeit zu garnieren.

STOLZE VERHALTENSWEISEN

W8 Verhaltensweise

- 1 Der Riese ignoriert kleinere Kreaturen, sofern sie nicht ehrerbietig und schmeichlerisch auftreten.
- 2 Der Riese weigert sich, in Anwesenheit kleinerer Kreaturen zu sitzen, zu knien oder sich zu bücken.
- 3 Der Riese ignoriert die Namen kleinerer Kreaturen und wählt lieber generische Bezeichnungen wie „Mensch“ oder „Rüstungsschüttler“.
- 4 Die erste Reaktion des Riesen auf kleinere Kreaturen ist Gelächter – sogar, wenn diese ihm drohen oder ein ernstes Problem präsentieren.

W8 Verhaltensweise

- 5 Der Riese würdigt kleinere Kreaturen fortlaufend herab oder maßregelt sie. Er nennt sie „Winzlinge“, „unbedeutend“, „Säuglinge“, „Geschmeiß“, „Abschaum“ oder dergleichen.
- 6 Der Riese weigert sich, eine andere Sprache als Riesisch zu sprechen.
- 7 Der Riese gerät beim kleinsten Anzeichen von Respektlosigkeit oder gar Beleidigungen seitens kleinerer Kreatur in Rage.
- 8 Der Riese spricht im Ton äußerster Herablassung mit kleineren Kreaturen und weigert sich, sie ernst zu nehmen.

NAMEN

Wenn du einen Namen für einen Riesen brauchst, nutze die Tabelle „Namen von Riesen“ und kombiniere oder verändere die Namen nach deinen Wünschen. Du kannst auch Namen verwenden, die nicht zur Art des Riesen passen, um beispielsweise anzudeuten, dass ein Hügelriese hochtrabende Ambitionen hat oder ein Steinriese von Frostriesen aufgezogen wurde.

NAMEN VON RIESEN

– Name (nach Art des Riesen) –

W10	Hügel	Stein	Frost
1	Adj	Brunnar	Estia
2	Bor	Delveni	Flakkar
3	Cug	Frasta	Grugnur
4	Dop	Kragsten	Gurdrim
5	Gug	Maddag	Jokalla
6	Kru	Olhuud	Kallen
7	Moog	Paschka	Luskig
8	Noad	Ralden	Rimna
9	Paff	Steyras	Storvald
10	Tig	Thonna	Thryggid

– Name (nach Art des Riesen) –

W10	Feuer	Wolken	Sturm
1	Aschvalk	Alastrah	Adana
2	Askavar	Cressaro	Bullrak
3	Brasalag	Eigeron	Eblixten
4	Brimskarda	Kaaltar	Mirran
5	Glodden	Lissia	Nym
6	Osaglod	Messet	Orlekto
7	Snurre	Mollen	Serissa
8	Svavehild	Nedimma	Schaldur
9	Tartha	Santar	Uthor
10	Zaltasker	Thullen	Vaascha



EINE RIESIGE MELONE IN MENSCHENHAND
IST NUR EIN HÄPPCHEN IN DEN HÄNDEN
EINES STEINRIESEN.

DAS ORDNING

Wie im *Monsterhandbuch* beschrieben, organisieren sich die Riesen vieler Welten in einer komplexen sozialen Rangordnung, das Ordning genannt. Auf höchster Ebene legt das Ordning die relativen Positionen der sechs Hauptriesenarten fest. Dabei stehen die Sturmriesen an der Spitze, gefolgt (in dieser Reihenfolge) von Wolkenriesen, Feuerriesen, Frostriesen, Steinriesen und Hügelriesen am Schluss. Andere Kreaturen des Riesentyps wie Ettin, Fomorianer und Trolle zählen nicht als Teil des Ordning, was sie praktisch den Hügelriesen unterordnet.

Auf kleinerem Maßstab hat jeder Riese seinen genauen Platz im Rahmenwerk des Ordning, und jede Art von Riesen hat ihre Methode, den jeweiligen Rang eines Riesen zu definieren. Wolkenriesen verorten sich auf Basis ihres Reichtums, Feuerriesen nach ihrer Handwerkskunst, Frostriesen nach ihrer körperlichen Stärke und Steinriesen nach einer Kombination von Kunstfertigkeit und Steinwurf. Hügelriesen erweisen größeren und stärkeren Riesen Respekt, ohne sich allzu viele Gedanken um deren hierarchische Stufen zu machen. Nur Sturmriesen, die überwiegend abgeschieden leben und sich selbst als über so schnöde Erwägungen erhaben betrachten, haben kein Interesse daran, sich einzustufen. Unabhängig vom Rangplatz eines Riesen innerhalb seiner Art kann kein Riese das Ordning der sechs Arten von Riesen überwinden. So stehen beispielsweise auch die fähigsten Künstler der Feuerriesen unter den ärmsten Wolkenriesen.

Du kannst bei jedem Riesen (außer Sturmriesen) die Tabelle „Riesen und das Ordning“ verwenden, um die Stellung des Riesen innerhalb der Rangordnung der jeweiligen Art sowie seine Einstellung zu diesem Rangplatz zu ermitteln. In vier weiteren Tabellen findest du Vorschläge, wie die Anstrengungen eines Wolken-, Feuer-, Frost- oder Steinriesen, einen hohen Status im Ordning zu erreichen oder zu behalten, das Abenteuer voranbringen könnten. (Hügel- und Sturmriesen sind hier nicht enthalten, weil sie im Ordning nur eine untergeordnete Rolle spielen.)

RIESEN UND DAS ORDNING

W10	Rangstufe	Status
1	Hoch	Sehr bedacht darauf, den hohen Status zu schützen oder sogar noch aufzusteigen
2	Hoch	Nach Aufstieg trachtend, aber nicht sehr hartnäckig bei der Verfolgung dieses Ziels
3	Hoch	Unbesorgt wegen der Aufrechterhaltung des Status
4	Mittel	Im Aufstieg begriffen
5	Mittel	Zufrieden
6	Mittel	Im Abstieg begriffen
7	Niedrig	Verzweifelt nach Jahren stetigen Abstiegs
8	Niedrig	Verzweifelt auf Aufstieg bedacht
9	Niedrig	Resigniert mit dem Status abgefunden
10	Ausgestoßen	Von der Riesengesellschaft gemieden

FEUERRIESENFERTIGKEIT

W6 Abenteueridee

- 1 Ein Feuerriese verlangt Wegezoll von Bergleuten, die ein seltenes Erz über einen Gebirgspass transportieren. Die Bergleute wollen, dass die Abenteurer eingreifen.
- 2 Die Charaktere erwerben eine kaputte magische Waffe, die nur von einem angesehenen Feuerriesenschmied repariert werden kann.
- 3 Die Charaktere finden ein riesisches Schwert – ein magisches Meisterwerk. Als ihr Fund sich herumspricht, kommen die Nachfahren des Schmieds, um nach dem Schwert zu suchen.
- 4 Als die Gegner der Charaktere Zuflucht in einer riesischen Ruine suchen, bietet ein ehrgeiziger Feuerriese den Charakteren an, ihnen für einen Anteil des Schatzes in die Ruine hineinzuhelfen.
- 5 Ein Feuerriese fängt einen humanoiden Schmied – in der Hoffnung, neue Techniken zu lernen. Die Frau des Schmieds bittet die Abenteurer um Hilfe.
- 6 Ein Feuerriese bietet den Abenteuern eine erkleckliche Summe für ein Erz, das auf einer anderen Existenzebene zu finden ist.

FROSTRIESENMACHT

W6 Abenteueridee

- 1 Ein Frostriese sucht die Hilfe mächtiger Abenteurer, um einen Feind zu besiegen, den er alleine nie besiegen könnte. Den Ruhm will er für sich alleine haben.
- 2 Ein Frostriese sucht Hilfe dabei, ein *Handbuch der körperlichen Ertüchtigung* zu erlangen, das er bei einem Drachenschatz wähnt.
- 3 Ein Frostriese von niederem Rang zieht es vor, sich mit schwächeren Kreaturen zu umgeben, und führt eine Bande von humanoiden Briganten an. Ein Händlerrat bittet um Hilfe gegen sie.
- 4 Ein Frostriese hat den Kopf eines besiegt Feindes als Trophäe behalten. Die Familie will Rache – und den Kopf. Sie bittet die Abenteurer um Hilfe.
- 5 Zwei Frostriesengruppen treffen sich bei einem Gebirgspass, um ihre Kräfte zu messen. Als sie dabei Lawinen auslösen, bitten Reisende, die den Pass überqueren müssen, die Abenteurer um Hilfe.
- 6 Ein Frostriese zerstört Bauwerke von Humanoiden – Brücken, Ställe, Mauern –, um seine Stärke zu beweisen. Die betroffenen Bauern bitten um Hilfe.

Das Ordning erscheint mir als Zwischending
einer gottgevollten Hierarchie und wahrer
Meritokratie.

– Bigby





STEINRIESENKUNST

W6 Abenteueridee

- 1 Ein Steinriese wirft in der Nähe einer Gebirgsstadt mit Felsen um sich. Der Bürgermeister bittet um Hilfe, damit die Stadt nicht zerstört wird.
- 2 Ein berühmter humanoider Bildhauer lockt Steinriesen in sein Dorf. Dieses bittet um Schutz vor den wilden Riesen, die gedankenlos großen Schaden anrichten, weil sie glauben, sich in einer Traumwelt zu befinden.
- 3 Die Charaktere entdecken einen riesigen Roh-Onyx, der die Aufmerksamkeit eines Steinriesen erregt – er will den Stein schneiden.
- 4 Ein Steinriese auf Reisen verfeinert seine Kunst, indem er ein Relief in die Mauern einer Stadt schneidet. Die Herrscher und Steinmetze der Stadt bitten um Hilfe.
- 5 Die Charaktere reisen unterirdisch und stoßen auf zwei kämpfende Steinriesen, die einander der Zerstörung ihrer Kunstwerke beschuldigen. Die Charaktere können den Streit schlichten, indem sie den wahren Vandalen finden (vielleicht einen dritten Riesen, eine Gruppe von Duergar oder einen nichtsahnenden Erdkoloss).
- 6 Ein Steinriese versucht, die Charaktere zu manipulieren, damit sie einen erbitterten Rivalen töten.

WOLKENRIESENREICHTUM

W6 Abenteueridee

- 1 Ein Wolkenriese will zu Reichtum kommen, indem er in eine Abenteuergruppe investiert (den Charakteren vielleicht magische Gegenstände oder andere Wertsachen gibt) und im Gegenzug einen Teil der Beute verlangt.
- 2 Ein Wolkenriese veranstaltet eine Kunstgala in einer Wolkenburg, um seinen Reichtum zu zeigen, wodurch sich eine Gelegenheit für die Charaktere ergibt, an einen wichtigen magischen Gegenstand in der Sammlung des Riesen zu kommen.
- 3 Ein Wolkenriese will seine Rivalen übertrumpfen und bittet die Abenteuerer, ihm exotische Monster für ein ausschweifendes Festmahl zu besorgen.
- 4 Zwei Nationen stehen am Rande eines Krieges. Die Charaktere entdecken, dass Wolkenriesen Wetten auf das Ergebnis abschließen – und mindestens einer der Riesen sich hinter den Kulissen zu schaffen macht, um das Ergebnis zu beeinflussen.
- 5 Ein Wolkenriese hat jüngst erhebliche Summen beim Wetten verloren und will diese Verluste ausgleichen, indem er eine königliche Schatzkammer oder die Festung der Abenteuerer zu plündern versucht.
- 6 Ein Wolkenriese will die Dienste der Abenteuerer als extravagantes (und nützliches) Geschenk für einen anderen Riesen kaufen.

Einfache Familiendynamiken sind nicht
zu vergessen – so einfach eine Familie
mit zehn Kindern eben sein kann.

– Diancastra

DAS ORDNING ABLEHNEN

Manche Riesen lehnen das Ordning ganz oder in Teilen ab. Diese Ablehnung findet üblicherweise in einer von drei Formen statt:

Erstens handelt es sich oft um Riesen, die andere Standards als jene pflegen, die von ihresgleichen traditionell geschätzt werden. Es sind meist Riesen, deren Rangstufe innerhalb ihrer Art gering ist. Beispiel: Ein grüblerischer Wolkenriese könnte nach Wissen statt Reichtum trachten, oder ein schwacher Frostriese könnte mit Geheimnissen handeln und zu Erpressungen greifen, um sich ein wenig Macht zu bewahren. Diese Riesen könnten die Gesellschaft von ihresgleichen meiden, um den Bräuchen und Ansprüchen des Ordning zu entgehen. Auch die Anhänger von Annams Töchtern Hiatea, Iallanis und Diancastra neigen dazu, sich aus Prinzip gegen die strengen Vorgaben des Ordning aufzulehnen.

Zweitens nehmen manche Riesen eine revolutionäre Haltung ein und verstoßen absichtlich gegen das Ordning. Ein mächtiger Frostriesenkrieger könnte unzufrieden damit sein, nur andere Frostriesen und geringere Kreaturen zu beherrschen. Er könnte versuchen, Feuer- oder Wolkenriesen zu unterwerfen. Solche Revolutionäre versuchen oft, das Verständnis ihrer eigenen Art des Ordning allen anderen Arten von Riesen aufzunötigen: Ein Meisterkünstler der Feuerriesen könnte danach trachten, einen höheren Rangplatz als die Künstler der Sturmriesen zu beanspruchen, die weniger kunstfertig sind. Diese Anstrengungen sind selten von dauerhaftem Erfolg, aber bisweilen ist es gelungen, das Ordning auf lokaler Ebene einige Jahrhunderte lang durcheinanderzubringen. Frostriesen interpretieren das Ordning im Sinne physischer und militärischer Stärke. Meist sind sie es, die anderen Riesen ihre Standards aufzwingen wollen. Es kommt auch vor, dass Riesen sich an den Standards einer anderen Art von Riesen messen und versuchen, das Ordning zu durchbrechen, indem sie diese Standards übertreffen. Ein starker Steinriese könnte beispielsweise versuchen, einen Platz im Ordning der Frostriesen zu beanspruchen.

Drittens gibt es Riesen, die nicht Annams Kinder, sondern andere Mächte verehren (siehe „Götter und Religion“ weiter hinten in diesem Kapitel). Auch sie lehnen das Ordning ab. In manchen Fällen wie bei den hierarchischen Kulturen des elementaren Bösen ersetzt die neue Religion das Ordning der Riesen durch eine andere Struktur, die ähnliche Auffassungen von Ordnung, Zweck und Bedeutung vertritt. Diese Kulte messen den Riesen höhere Positionen zu, als die Riesen innerhalb des Ordning erhalten hätten.

Wenn Riesen den Kulturen von Dämonenfürsten beitreten, lehnen sie damit das Ordning als Ganzes ab – die Auffassung, dass das Multiversum irgendeine Ordnung aufweisen könnte, wie die Bedeutung des Wortes *Ordning* in der Riesensprache nahelegt. Sie weisen Bedeutung, Status und Hierarchie zugunsten von Chaos und Zerstörung zurück.

Die Tabelle „Das Ordning ablehnen“ bietet Abenteuerideen an, die von diesen Ideen inspiriert sind und illustrieren, wie die Einstellung der Riesen zum Ordning die Charaktere und die Leben von Humanoiden in der Nähe beeinflussen kann.

DAS ORDNING ABLEHNEN

W8 Abenteueridee

- 1 Ein Riese begibt sich in eine Siedlung von Humanoiden, um Talente anzubieten, die seinesgleichen nicht zu schätzen wissen. Allerdings wird er mit Argwohn und Feindseligkeit empfangen. Der Riese bittet die Abenteurer, ihm bei Friedensverhandlungen mit der Siedlung zu helfen.
- 2 Die Charaktere müssen einen weisen Riesen finden, der nach Spezialwissen statt Aufstieg innerhalb des Ordning trachtet.
- 3 Ein Riese will die Charaktere als Bauern seines Plans benutzen, das Ordning zu unterlaufen und seinen Status zu erhöhen.
- 4 Ein charismatischer Anführer sammelt Riesen aller Arten in einem mächtigen Kriegstrupp, mit dem er von Humanoiden bewohnte Landstriche erobern und besetzen will. Die Humanoiden bitten die Abenteurer um Schutz.
- 5 Ein Sturmriese will, dass die Abenteurer einen Revolutionär töten, bevor das Ordning irreparabel beschädigt wird.
- 6 Eine riesische Familie ist einem Kult des elementaren Bösen beigetreten und rasch an dessen Spitze aufgestiegen. Nun zwingt sie den Mitgliedern eine neue Hierarchie auf und sorgt für Zwietracht in den Reihen des Kults – die die Abenteurer nutzen können, um die bösen Pläne des Kults zu durchkreuzen.
- 7 Ein Riese, der einem Dämonenfürsten dient, greift ein Dorf an. Die Anführer des Dorfs bitten die Charaktere, sich an der Familie des Riesen zu rächen – genau darauf hofft der Dämonenfürst.
- 8 Eine Gruppe von Riesen bittet die Abenteurer, mit einem Aufwachen von Aktivitäten eines Dämonenkults innerhalb der riesischen Gemeinschaft aufzuräumen.

URSPRUNG DES ORDNING

Die meisten Riesen glauben, dass Annam das Ordning ganz am Anfang erschuf und sie die Geburtsreihenfolge seiner Söhne abbildet. Ein Mythos vergleicht das Ordning mit der Struktur eines Bergs: Von den Ausläufern (Hügelriesen) über die Bergflanke (Steinriesen) hoch zu den verschneiten Gipfeln (Frostriesen) und der Lava eines Vulkans (Feuerriesen) bis zu den Wolken über dem Gipfel (Wolkenriesen) und den Stürmen, die dort wüten (Sturmriesen). Den Mythen zufolge ist das Ordning ein unverzichtbarer Teil der Identität der Riesen, so natürlich wie die Geografie des Landes.

Weitere Sagen unter Riesen in einigen Welten legen andere Erklärungen für das Ordning nahe. Sie bringen sie in Zusammenhang mit der Ungnade Annams, in welche die Riesen fielen. In einigen dieser Geschichten ist das Ordning nichts Natürliches, sondern Teil des Sturzes der Riesen – Schöpfung von Annams Söhnen und eine Verzerrung von Annams Willen. Andere Geschichten stellen sie als Folge der Ungnade dar – als Strafe Annams, nachdem die Riesen sich als unfähig erwiesen hatten, die Welt zu regieren. Ob das Ordning notwendig oder eine Last ist, von der erwartet wird, dass die Riesen sie tragen: Riesen, die diese Ansichten vertreten, wünschen sich oft,

Annam möge das Ordning in einer mythischen Zukunft abschaffen.

In einigen Welten (darunter Eberron) haben die Riesen gar keinen Begriff vom Ordning. Sie meinen, dass alle Riesen zu einer Art gehören und die Unterschiede nicht in ihnen selbst liegen, sondern auf kulturelle oder geografische Gegebenheiten zurückzuführen sind. Sie leben oft in Gruppen aus mehreren Arten oder Familiengruppen einer einzigen Art. Es kommt auch vor, dass Riesen unterschiedlicher Arten einander gar nicht als verwandt erkennen. Solche Riesen errichten so vielfältige Gesellschaften wie andere Völker auch, ohne ein übergeordnetes Ordning zu beachten.

GÖTTER UND RELIGION

Die Mythen der Riesen auf der materiellen Ebene sind recht unterschiedlich, doch meist begreifen sie die Riesen als Nachkommen eines göttlichen Ahnen, üblicherweise des Allvaters Annam. Riesen halten sich für nahezu göttlich und betrachten ihre Existenz oft als Teil einer mythischen Geschichte, die sich noch immer entfaltet. Im Gegensatz zu anderen mächtigen uralten Kreaturen wie etwa Drachen sind Riesen normalerweise nicht selbstherrlich genug, die Anbetung niedriger Wesen zu verlangen. Vielmehr neigen sie dazu, Götter zu verehren – manchmal auch andere mächtige Wesen –, die ihnen helfen, ihre Rolle in der epischen Sage auszufüllen.

ANNAM UND DAS ORDNING

Die meisten Riesen verehren Annam und seine göttlichen Kinder als Götter – dieses Pantheon nennen sie das „Ordning“, weil deren Archetyp die Gesellschaft der Riesen strukturiert. Das Oberhaupt des Pantheons ist der Allvater Annam, der jedoch meist als ferner, desinteressierter oder tief enttäuschter Vater gilt und im Leben der Riesen kaum eine Rolle spielt. Wichtiger sind in den Augen der meisten Riesen die anderen zehn Götter, die allgemein als Annams Kinder gelten. In der Tabelle „Die Götter des Ordnings“ findest du die wichtigsten Informationen zu diesen Göttern.

GÖTTER DES ORDNINGS

Name	Gesinnung	Empfohlene Klerikerdomänen	Symbol
Annam	RN	Wissen	Zwei Hände, Handgelenke gekreuzt, Finger zeigen nach unten
Diancastra	CN	List	Reiserune
Grolantor	CB	Krieg	Holzknüppel
Hiatea	N	Leben, Natur	Brennender Speer
Iallanis	NG	Licht, Frieden*	Blumengirlande
Karontor	NB	Tod, Wissen	Zerbrochene Fesseln
Memnor	N oder NB	Wissen, List	Schwarzer Obelisk
Skoraeus	N	Wissen	Stalaktit
Stronmaus	NG	Leben, Sturm	Gegabelter Blitz aus einer Wolke, die teilweise die Sonne verdeckt
Surtur	RB	Schmiede**, Wissen, Krieg	Brennendes Schwert
Thrym	CB	Krieg	Weißer Doppelaxt

Die empfohlenen Klerikerdomänen sind dem *Spielerhandbuch* entnommen, sofern nicht mit Sternchen versehen.

*Tashas Kessel mit Allem

**Xanathars Ratgeber für Alles

ANNAM

Annam ist eine komplexe Gestalt, die in den Mythen unzähliger Welten der materiellen Ebene sehr unterschiedlich dargestellt wird. Diese Geschichten haben sich im Laufe der Jahrtausende gewandelt. In einigen ist Annam der Schöpfer der Welten, die von den anderen Göttern lediglich mit Völkern ihrer eigenen Schöpfung besiedelt wurden. Solche Mythen sprechen oft von einer uralten Ära, in der die Welten entweder nur von Riesen oder aber von Riesen und Drachen besiedelt waren. Anderen Geschichten zufolge erschuf Annam die Welten gemeinsam mit weiteren Göttern. In der *Sage von Diancastra*, deren Auszug in der Einleitung zu diesem Buch zu finden ist, wird beschrieben, wie Annam die zerschmetterten Fragmente der Ersten Welt – der Ur-Schöpfung von Bahamut und Tiamat – einsammelte, in der materiellen Ebene verteilte und so zahllose weitere Welten schuf. Wieder andere Mythen begreifen Annam als schlafenden Gott, dessen Träume die Substanz der Realität bildeten, mit der andere Götter schöpferisch tätig werden konnten.

Oft wird Annam auch als allwissender Gott geschildert, dessen tiefe Einsichten, Meditationen und Philosophien seinen Nachkommen umfassende Weisheiten zum Studium bieten. Gelegentlich gleicht er eher einem Trickster, dessen Eskapaden in allen Welten mit schallendem Gelächter quitiert oder als Mahnungen erzählt werden.

Die meisten Riesen sind sich einig, dass Annam bei ihren Belangen auf der materiellen Ebene keine aktive Rolle mehr spielt. Manche sagen, er sei an den Streitereien seiner Kinder verzweifelt. Andere glauben, er habe das Vertrauen in seine Nachkommen verloren, als deren uralte Reiche zerfielen. Einige behaupten, Annam sei nach langem Kampf gegen seinen Bruder Memnor – häufiger als einer von Annams Söhnen begriffen – so geschwächt gewesen, dass er sich zurückziehen musste, um wieder zu Kräften zu kommen. Andere zweifelhafte Geschichten deuten an, er sei vor den Folgen eines Missgeschicks aus der materiellen Ebene geflohen.

Priester und Riten: Aufgrund seiner langen Abwesenheit und seiner Ferne zu den Angelegenheiten der sterblichen Riesen hat Annam nur wenige Priester. In manchen Welten gibt es gar keine, und der Name Annams ist so gut wie vergessen. In wieder anderen Welten dienen die Priester Annams verstreuten Gruppen von Riesen als Ratgeber und Vermittler, stets auf Reisen, um die abgelegenen Gemeinden zu besuchen. Mancherorts sind sie mächtige Könige und herrschen über Reiche voll der verschiedensten Arten von Riesen. Doch selbst in Welten, in denen Annams Priester als wichtig gelten, sind viele Riesen – und manchmal auch die Priester – überzeugt, dass Annam die Gebete seines Volks nicht mehr hört.

DIANCASTRA

Diancastra ist Annams jüngstes Kind und von einer sterblichen Riesenmutter geboren, kurz bevor Annam sich aus der materiellen Ebene zurückzog. Die Sage von ihren Anstrengungen, ihr volles göttliches Erbe zu beanspruchen, ist bei Riesen besonders beliebt, die List und Findigkeit über rohe Stärke und magische Macht stellen. Die Geschichte wird auch geschätzt, weil sie hoffen lässt, Annam möge einst sein selbstgewähltes Exil verlassen, sofern seine Nachkommen sein Vertrauen wiedergewinnen können.

Die Sage von Diancastra erzählt davon, wie die Halbgöttin ihren Vater mit ihrer Gerissenheit statt mit Heldentaten beeindrucken will: Sie hat die Rätsel einer Sphinx gelöst, die Geheimnisse des Ozeans erkundet und einer Göttin der Kuo-toas Perlen gestohlen. Durch solche Errungen-

schaften zeigte sie nicht nur riesische Macht, sondern auch Mut (an der Grenze zum Leichtsinn), Listigkeit (oft mithilfe von magischen Illusionen) und Gerissenheit. Riesen, die diese Qualitäten schätzen oder nach ihnen streben, beten zu ihr, bringen ihr Opfer dar und erleben ihren Segen. Auch solche, die den alten Ruhm der Riesen wiederhergestellt sehen wollen, verehren sie und beten zu ihr, sie möge noch einmal Annam geheimes Heiligtum aufsuchen und ihn überreden, sein Exil zu beenden.

GROLANTOR

Annams jüngster Sohn und Karontors jüngerer Zwilling ist Grolantor, dreist, prahlerisch und enorm stolz auf seine Stärke (die manchen zufolge seine einzige positive Eigenschaft ist). Die Geschichten über seine Heldentaten unterstreichen seine Stärke und seinen unersättlichen Hunger. Sie enden meist damit, dass er mit einem seiner Geschwister in Streit gerät. Für die Hügelriesen ist Grolantor damit eine bewundernswerte Figur. Bei den anderen Riesen ist Grolantor eine Zielscheibe des Spotts und schneidet im Vergleich zu seinen Geschwistern immer schlecht ab. Er gilt als selbstsüchtiger Rüpel ohne Respekt des Ordnings und weigert sich einzusehen, dass sein Status nicht dem von Stronmaus und seinen anderen Brüdern entspricht.

Aber nicht nur Hügelriesen, auch einige Frostriesen bewundern Grolantors physische Macht. Viele Oger und Ettin verehren ihn ebenfalls. Grolantor steht für das Prinzip, dass die Starken sich ohne Rücksicht auf schwächere Kreaturen das nehmen sollten, was sie wollen. Das Ordnung



DER STEILE PFAD DER PILGER FÜHRT AN DEN SCHREINEN
VON ANNAMS KINDERN VORBEI, HINAUF ZUM TEMPEL
DES ALLVATERS

ist bedeutungslos für Hügelrysen – die auf der unteren Ebene stehen –, und auch für Oger und Ettin, die noch niederer angesiedelt werden. Die einzige von ihnen anerkannte soziale Ordnung ist das Recht des Stärkeren.

Priester und Riten: Grolantors Priester rühmen sich oft, ihrem Gott persönlich begegnet zu sein – im Traum, in einer Vision oder sogar als Begegnung mit einer Manifestation Grolantors. Üblicherweise hat der Gott dabei etwas von den Priestern verlangt, etwa frische Beute oder einen wertvollen Gegenstand. Dann fordern die Priester von ihresgleichen Opfer für Grolantor, nehmen sie sich oft gewaltsam und halten sich nicht lange mit Ritualen oder Gebeten auf.

HIATEA

Hiatea ist Annams zweites Kind nach Stronmaus.

Viele Mythen ranken sich um die Kameradschaft und freundschaftliche Rivalität zwischen den beiden. In den Geschichten ist Hiatea eine Schutzfigur der Wohnstätten und Felder der Riesen, die ihre Ernte und ihre Familien segnet, aber auch eine wilde Jägerin, die die Macht der Natur sowohl als zerstörerische Waffe wie auch als Quelle des Überflusses wirken lässt. Einigen Mythen zufolge wurde die neugeborene Hiatea von ihrer Mutter bei Firbolg versteckt. Dort wuchs sie auf und befasste sich mit der Stärkung der Gemeinschaften. Als sie schließlich von ihrer wahren Herkunft erfuhr, begab sie sich als Jägerin und Monsterschlächterin auf beschwerliche Missionen, um ihrem Vater ihren Wert zu beweisen. (Die *Sage von Diancastra*, in der Einführung zu diesem Buch exzerpiert, spielt möglicherweise auf diese Geschichte an, wenn Annam Diancastras Taten mit denen von Hiatea vergleicht.) Ein anderer Mythos besagt, dass Stronmaus Hiatea verhöhnte, weil sie einem erbitterten Krieg gegen Drachen ferngeblieben war. Er wollte sie anspornen, sich als tapfere Kriegerin sowie als Heldin friedlicher Riesen zu beweisen.

Priester und Riten: Riesen aller Arten beten zu Hiatea – vom einfachen Segen für das Herdfeuer bis zum Dank nach erfolgreicher Jagd oder Ernte. Bei Goliaths und Firbolg, die eine entfernte Verwandtschaft mit Riesen für sich beanspruchen, ist sie die beliebteste Göttin des Ordning.

Hiateas Priester schlüpfen in eine von zwei Rollen, die den beiden Schwerpunkten der Göttin entsprechen. Manche leben in den Enklaven der Riesen und richten ihre Anstrengungen auf die Gemeinschaftspflege, die Fürsorge für den Landbau und die Kindererziehung. Andere patrouillieren durch die Wildnis um die Siedlungen und beschützen die Gemeinschaft vor Gefahren.

IALLANIS

Iallanis wurde zur selben Zeit wie Grolantor geboren und verkörpert alles, was ihr Bruder nicht hat: Freundlichkeit, Liebe, Gnade, Freude und Klugheit. Sie liebt jeden Teil der Welten, die ihr Vater schuf, und strebt fortlaufend danach, nicht nur ihre heilige Familie, sondern auch die sterblichen Riesen in Harmonie zu vereinen. Iallanis träumt von einem wiedererrichteten Imperium der Riesen als Reich der Güte, des Wissens und der Innovationen, in dem Riesen regieren, aber nicht als Tyrannen herrschen.

Priester und Riten: Riesen mit guter Gesinnung, die ihre Ideale schätzen, erleben Frieden, Einheit und Gnade im Gebet zu Iallanis. Ihre Priester stehen oft Hochzeiten unter Riesen vor, sogar dann, wenn diese böse sind. Steinriesen rufen sie oft als künstlerische Muse an – im Vertrauen, dass Iallanis' Liebe zur Schönheit ihre Werke inspirieren möge.

KARONTOR

Karontor ist der ältere Zwilling von Grolantor. In einer Handvoll Mythen erscheint Karontor als böser Intrigant, dessen Hass auf seine Brüder keine Grenzen kennt. Die Fomorianer nahmen im Ordning einst den Platz ein, der Karontor entspricht, doch dann stiftete Karontor sie an, das Feywild zu überfallen. Die Fomorianer wurden ins Unterreich verbannt, und auch Karontor wurde von Annam in einen unterirdischen Kerker gesperrt.

Priester und Riten: Wenige wagen es, Karontor auch nur heimlich zu verehren. Einem Aberglauben zufolge reicht es, seinen Namen auszusprechen, damit Karontor sich aus dem Unterreich wühlt, um den arglosen Sprecher unter die Erde zu zerren und auf ewig zu foltern. Deswegen bezeichnen die Riesen ihn manchmal als „verbannten Sohn“, den „Vergessenen“ oder den „kriechenden König“. Einige Kulte verehren ihn und erleben finstere magische Geheimnisse oder die Vernichtung ihrer Feinde von ihm.

MEMNOR

Memnor ist eine ambivalente Gestalt in der Mythologie der Riesen, und die Geschichten um ihn sind so widersprüchlich, dass man meinen könnte, es gäbe zwei verschiedene Götter seines Namens. Wahrscheinlicher ist, dass die Verwirrung um seine Natur und seine Identität die Folge seiner eigenen Widersprüchlichkeit ist. In den meisten Mythen betrügt und verstimmt Memnor seinen Vater fortlaufend und beschwört dessen Zorn auf sich, aber noch häufiger auf seine Brüder herab. In einem Mythos ist Memnor sogar Annams dunkler Zwilling, der seinem Bruder ständig die Herrschaft über die Welten streitig macht. In dieser Geschichte kann Annam Memnor zwar besiegen, ist durch den Kampf aber so geschwächt, dass er in sein privates Heiligtum flieht und seine Kinder zurücklässt, damit sie die Riesen regieren.

Memnor wird einerseits meist als clever und überzeugend, andererseits als verschlagen und manipulativ beschrieben. Seine Brüder verdächtigen ihn oft, Annams Platz an der Spitze des Ordning an sich reißen und über alle Belange der Riesen herrschen zu wollen. Bei sterblichen Riesen stehen auch oft Memnors Priester unter diesem Verdacht. Aber die Riesen, die ihn wegen seines Charismas und Intellekts verehren, bestehen darauf, dass es Memnor um das Wohlergehen aller Riesen geht – und darum, ihnen den gebührenden Platz an der Spitze der Schöpfung zurückzugeben.

Was Memnor angeht, ist der einfachste
Ansatz der beste: Glaube nichts von dem,
was du liest.

– Diancastra

Priester und Riten: Memnor hat böse Priester in seiner Herde, die mit seiner Doppelzüngigkeit, seinem Egoismus und seiner Manipulation andere dazu bringen, das zu tun, was er will – normalerweise zum eigenen Nachteil. Diese Priester unterwandern das Ordning häufig oder benutzen es zu ihrem eigenen Vorteil. Ohne sorgfältige Nachforschungen ist es nicht möglich, solche Schurken von aufrechten Priestern Memnors zu unterscheiden, die dem Ordning treu dienen und in allen Rängen der riesischen Gesellschaft als Ratgeber und Fürsprecher fungieren.

SKORAEUS

Skoraeus – von seinen Steinriesen-Anhängern „Steinknochen“ genannt – ist der fünfte Sohn Annams. Er wird als der weiseste Sohn dargestellt, besonders kenntnisreich in Magie, Schutzzaubern, verborgenen Schätzen und den Geheimnissen der Erde. Angeblich hat er Surtur in das Geheimnis des Schmelzens eingeweiht, Thrym gezeigt, wie man Waffen mit magischen Runen versieht, und Speere für Hiatea gefertigt, damit sie ihre Aufgaben der Tapferkeit erfüllen konnte. Als eingefleischter Einzelgänger bleibt Skoraeus den Intrigen und Kämpfen seiner Geschwister oft fern. In allen Mythen tritt er als Beobachter, Vertrauter der anderen Götter und Hüter von Geheimnissen auf.

Priester und Riten: Riesen rufen Skoraeus an, wenn sie ein Hand- oder Kunstwerk in Angriff nehmen – vor allem bei Steinmetzarbeiten. Oft widmen sie das Ergebnis seinem Ruhm. Steinriesen beten noch viel umfangreicher zu Steinknochen, dem Großen Schöpfer, und erleben seine göttlichen Einsichten bei ihren alltäglichen Geschäften. Seine Priester pilgern oft ins Unterreich und suchen in den Tiefen nach Offenbarungen von Skoraeus.

STRONMAUS

Der joviale Stronmaus ist Annams ältestes Kind. Laut Mythos besteht sein größtes Versagen in seiner Unfähigkeit, die Dummheit, Eifersucht und Bosheit zu sehen, die in den Seelen seiner Brüder nistet. Seine grenzenlose Energie, sein sonniger Optimismus und seine Lebensfreude ziehen sich durch die Legenden seiner zahllosen mächtigen Taten. Doch es gibt auch einige Geschichten, die von einer dramatischen Veränderung von Stronmaus berichten, nachdem sein Vater sich aus dem Ordning zurückgezogen und Stronmaus damit faktisch zum Herrn des Pantheon gemacht hatte. Stronmaus war seither angeblich grüblerisch, unnahbar und melancholisch, zutiefst frustriert über seine Unfähigkeit, die Götter des Ordnings zu einen – und verletzt, von seinem Vater verlassen worden zu sein.

Priester und Riten: Alle Riesen erkennen Stronmaus' Platz auf dem Götterthron in Annams Abwesenheit an, aber für die meisten ist er nur ein Verwalter und unzureichender Ersatz für den Allvater. Sie bringen die erforderlichen Gebete und Opfer dar – allmorgendlich duftende Kräutern und Weihrauch im Wind –, doch ihre Gebete klingen eher nach Beschwerdelisten als nach ehrlicher Anbetung. Die Priester von Stronmaus rekrutieren sich aus Riesen, die im Ordning hohe Positionen einnehmen – reiche Wolkenriesen, starke Frostriesen, versierte Steinriesen. Die Stronmaus-Priesterschaft hat indes keinen Einfluss auf den Rang eines Riesen im Ordning. Im Gegenteil, der Priester wird oft zum Ziel von Ressentiments und Beschwerden anderer Riesen.

SURTUR

Surtur ist der ältere Zwilling von Thrym, und seit ihrer Geburt waren die beiden Götter Rivalen. Surtur wird allgemein als der Klügere von beiden dargestellt, der seinen Bruder in Wettkämpfen überlistet, die Thrym anderenfalls wegen seiner größeren Stärke für sich hätte entscheiden können. Ihre Geschichte der Rivalität reicht vom kindlichen Streben, einander zu übertrumpfen, bis hin zu blutigen Kämpfen, denen ihr Vater oder eins ihrer Geschwister ein Ende machen mussten. Andere Mythen erzählen, wie der schlaue Surtur seinen Bruder zu gefährlichen Abenteuern verführte, die nicht selten in Chaos und Zerstörung endeten. Abgesehen von seinen Eskapaden mit Thrym ist Surtur für unübertroffene Fähigkeiten bei der Metallbearbeitung bekannt, vor allem beim Schmieden von Waffen und Rüstungen.

Priester und Riten: Riesen beten zu Surtur, um kreative Inspiration und seinen Segen für ihre Schmieden zu erhalten. Sie rufen ihn an, wenn sie ihre Schmieden, Brennöfen und Herde entzünden. Unter Feuerriesen steht die Verehrung Surturs oft mit bevorstehenden Schlachten in Zusammenhang, die Welten zerstören, viele Götter töten, das Ordning auf den Kopf stellen und die Feuerriesen zu den unangefochtenen Herren der Schöpfung machen sollen. Surturs Feuerriesenpriester schüren die Flammen solcher Erwartungen, wenn sie Surtur als „Allverzehrende Flamme“ oder „Reinigendes Feuer“ anrufen. Manche Priester horten Waffen von gewöhnlichen Schwertern und Äxten bis zu magischen Vorrichtungen mit vernichtendem Potenzial, um sich auf diesen großen Kampf vorzubereiten.

THRYM

Als Surturs jüngerer Zwilling wird Thrym in den Mythen als Rivale, aber auch als Mitverschwörer seines Bruders beschrieben. Er gilt als der Stärkere und Tapferere der beiden und obsiegt in Wettbewerben und Konflikten, bei denen diese Qualitäten Surturs Klugheit überwiegen. Thrym wird oft als Tyrann dargestellt, der frustriert ist, dass Annam Surtur zu bevorzugen scheint. Er macht seiner Frustration Luft, indem er seinen jüngeren Bruder Skoraeus schikaniert. Thrym erscheint im Mythos als größter Krieger des Ordnings. Er führt Banden sterblicher Riesen bei Überfällen und Scharmützeln an, verschafft den Riesen Ruhm und versetzt die Feinde von Annams Kindern in Angst und Schrecken.

Priester und Riten: Manchmal erleben Riesen den Segen Thryms, ehe sie auf Jagd gehen oder in den Krieg ziehen, und sie vergießen das Blut ihrer Opfer, um Thrym für ihren Erfolg zu danken. Thryms Priester sind Kriegsherren und militärische Berater der Anführer der riesischen Gemeinschaften.

EINGEDRUNGENE GÖTTER

Annams Rückzug hat im religiösen Leben der Riesen auf der materiellen Ebene für dauerhafte Umwälzungen gesorgt. Die meisten glauben, dass Annam sich aus Zorn oder Enttäuschung von seinen Nachkommen abgewendet hat und überzeugt werden kann, auf seinen göttlichen Thron zurückzukehren, wenn die Riesen zu ihrem alten Ruhm zurückfinden. Aber manche Riesen halten Annam für tot, für launisch und der Anbetung unwürdig, oder sie glauben, dass er seinen Thron nie wieder beanspruchen wird. Einige suchen ihr Heil im Dienst anderer Götter oder Mächte. Jene Riesen, die den Göttern des Ordnings treu bleiben, halten diese anderen Mächte für „eingedrungene Götter“, die das Territorium von Annams Kindern unrechtmäßig betreten und sich in die Angelegenheiten der Riesen einmischen. Riesen, die solche Götter verehren, verletzen das Ordning, dem zufolge die Riesen im Multiversum über monströsen Wesen wie Dämonenfürsten, elementaren Übeln und Göttern stehen, die nicht Annams Kinder sind. Daher geziemt es sich für Riesen nicht, solchen Wesenheiten zu dienen. Riesen, die eingedrungene Götter verehren, werden aus der Gesellschaft ausgestoßen, sofern sie entdeckt werden. Bis dahin hoffen sie, dass die Vorteile des Dienstes an solchen Mächten das Risiko des Exils überwiegen.

VAPRAK

Manchen Mythen zufolge ist Vaprak Annams Sohn und gehört daher rechtmäßig zum Ordning. Andere behaupten, er sei aus Annams vergossenem Blut entstanden. Aus verschiedenen Gründen wird ihm nicht der gleiche Status wie den anderen Kindern des Allvaters zuerkannt. Vaprak ist als der Zerstörer bekannt und neigt zu gedankenloser, destruktiver Randalen. Der Gott wird als grünliche Kreatur beschrieben, die einem Troll ähnelt. Und wirklich besagt die Legende, dass aus Vapraks Blut Trolle entstanden sind, so wie er sich selbst aus Annams Blut erhoben hatte. Viele Trolle verehren ihn. Manche Oger und Riesen beten Vaprak ebenfalls an, vor allem Riesen, die keine Hoffnung haben, je im Ordning aufsteigen zu können.

DÄMONENFÜRSTEN

Für viele Riesen ist es eine Verlockung, sich in die Dienste eines Dämonenfürsten zu stellen, besonders für Frost- und Hügelriesen, die Größe und Stärke über alles schätzen. Für sie bedeutet eine solche Dämonenverehrung paradoxerweise sowohl eine Befreiung von den Einschränkungen des Ordnings und der Vorstellung einer allgemeinen kosmischen Ordnung als auch die Erlangung genau der Macht, die ihnen das Ordning verleiht. Von den zahllosen Herrschern des unendlichen Abyss haben vier besonderen Einfluss bei den Riesen:

Baphomet: Wie im *Monsterhandbuch* beschrieben, ermutigt Baphomet, der Gehörnte König, seine Anhänger dazu, ihre grundsätzlich tierische Natur anzunehmen. Solche Riesen, die Kampf und Blutvergießen schätzen, lassen sich oft nicht lange bitten, dem Dämonenfürsten zu dienen. Steinriesen, die sich von der Gesellschaft erstickt und unterdrückt fühlen, befreien sich bisweilen auf dramatische Weise, indem sie Baphomets Glauben annehmen (siehe „Pirscher von Baphomet“ in Kapitel 6).

Demogorgon: Demogorgon hat bei den Riesen des Ordnings nur wenige Anhänger, doch viele Ettin betrachten den zweiköpfigen Dämonenfürsten als verwandten Geist. Das Echo von Demogorgon in Kapitel 6 ist ein Ettin-Kultist, der die grässlichen Geschenke Demogorgons erhalten hat.

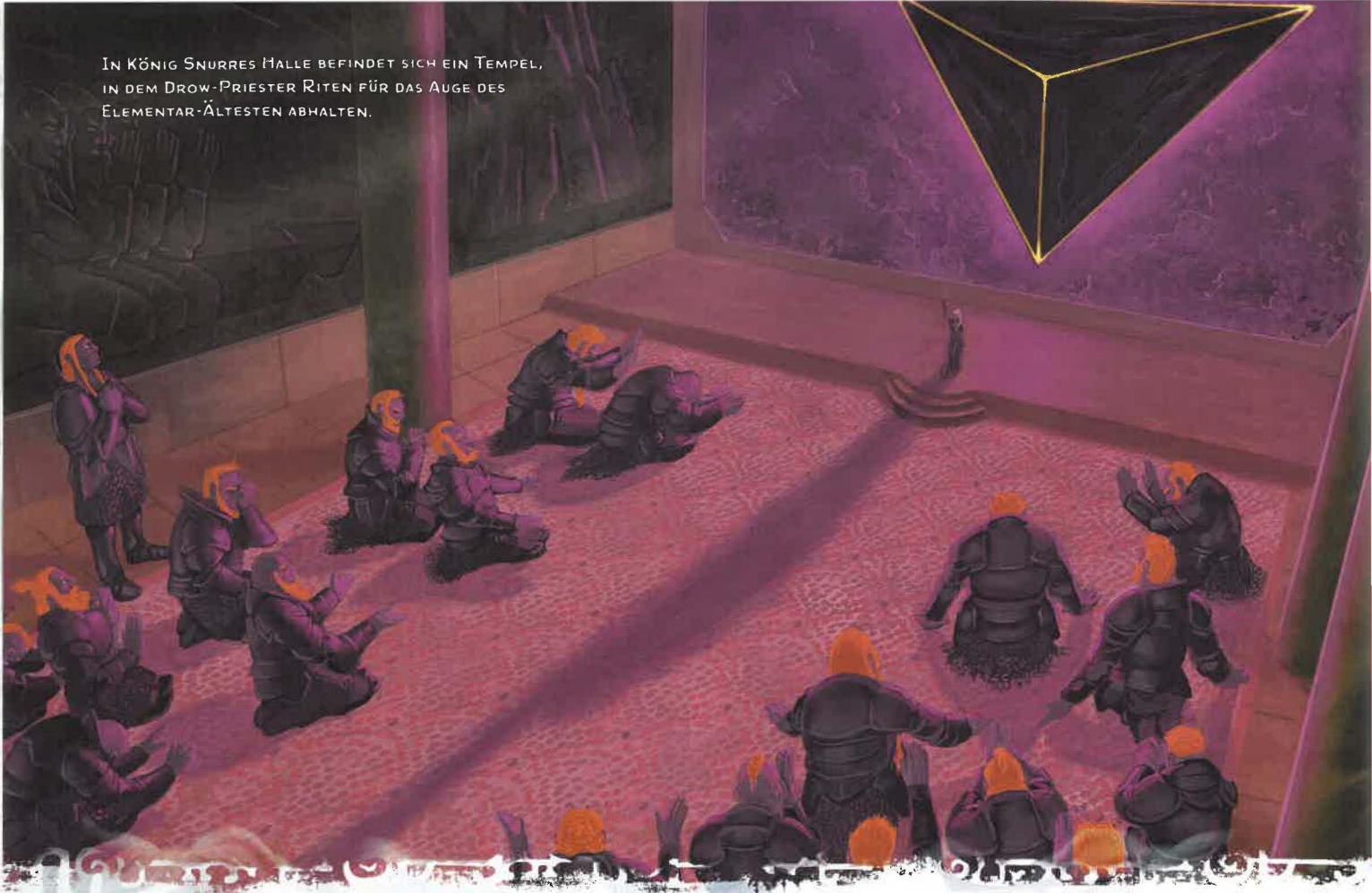
Kostschtschie: Der Dämonenfürst Kostschtschie spielt zwar im Abyss keine große Rolle, wird aber von vielen Riesen verehrt, vor allem von Frostriesen. Seine Anziehungskraft beruht zum Teil darauf, dass er seine Anbeter mit Wildheit und Blutdurst inspiriert, wenn er mit blutigen Opfern bestochen wird. Was er seinen Anhängern bietet – rohe Kraft und Wut im Kampf –, appelliert mehr als bei jedem anderen Dämonenfürsten an die Werte, die viele Frostriesen teilen, und lässt ihn geradezu als Inbegriff ihrer Ideale erscheinen. Die Wut von Kostschtschie (siehe Kapitel 6) ist ein Beispiel für einen Frostriesen, dessen Verehrung des Dämonenfürsten ihm großartige, aber auch schreckliche Belohnungen einbringt. (Kostschtschie ist in *Baldurs Tor: Abstieg nach Avernus* beschrieben.)

Yeenoghu: Gnolle, Ghule und manche Hügelriesen haben zwei seltsame Gemeinsamkeiten: unersättlichen Hunger und die Neigung, dem Dämonenfürsten Yeenoghu zu dienen. Mancher Hügelriese mit Neigung zu sinnlosem Gemetzel wendet sich der Schlächterbestie zu, um noch mehr sinnloses Gemetzel anrichten zu können. Es kommt auch vor, dass ein willenloser, hungriger Hügelriese einen Gegenstand unsägliches Verderbnis verschlingt, daraufhin zum Unhold wird und unter Yeenoghuss Einfluss gerät. Das Ergebnis ist jeweils ein grausiges Monster mit einem Schlund wie der bodenlose Abyss (siehe „Schlund von Yeenoghu“ in Kapitel 6).

DAS ELEMENTARE BÖSE

Riesen, die sich von den Göttern des Ordnings abwenden, steht ein weiterer häufig beschrittener Weg offen, der sich aus ihrer engen Verbindung zu den Elementarebenen ergibt. Der namenlose Schrecken, der als „Auge des Elementar-Ältesten“ bezeichnet wird, pervertiert natürliche Elemente und reduziert sie auf ihre zerstörerischsten Aspekte. Dies ist für Riesen mit Hang zum Bösen sehr ansprechend. Diese sehen klarer als die meisten Mitglieder einzelner Kulte des elementaren Bösen das Gesamtbild dieser vier Kulte, die alle auf das Ziel eines elementaren Kataklysmus hinarbeiten. Manche Riesen verehren das Auge des Elementar-Ältesten sogar direkt und sparen sich den Umweg über untergeordnete Kulte.

IN KÖNIG SNURRES HALLE BEFINDET SICH EIN TEMPEL,
IN DEM DROW-PRIESTER RITEN FÜR DAS AUGE DES
ELEMENTAR-ÄLTESTEN ABHALTEN.



Wie in diesem Kapitel bereits beschrieben (siehe „Das Ordning ablehnen“), ersetzen die Kulte des elementaren Bösen das Ordning durch eine andere Hierarchie, in der Riesen einfacher aufsteigen können. Riesen, die das elementare Böse an der Seite kleinerer Völker anbeten, haben diesen Kulturen physische (und manchmal auch magische) Kräfte zu bieten, die die Kulte zu noch größeren Mächten in der Welt werden lassen. Intelligente und charismatische Riesen könnten in Elementarkulturen Führungspositionen bekleiden. Weniger fähige Riesen könnten zu Leutnants oder Leibwachen des Führungspersonals werden.

Beispiele für Riesen, die in den jeweiligen Kulturen des elementaren Bösen dienen, finden sich in Kapitel 6.

Kult der Bösen Erde: Riesen, die sich Ogrémoch und seinem Erdkult verschrieben haben – überwiegend Hügel- und Steinriesen –, streben nach der Macht, Zivilisationen mit Erdbeben, Senklöchern oder mächtigen Erdbeben zu zerstören. Sie glauben, dass die Erde nach dem Blut aller durstet, die ihr nicht genügend Ehrfurcht entgegenbringen.

Kult des Bösen Feuers: Feuerriesen im Kult von Imix wollen die Unreinheiten der Welt mit Vulkanausbrüchen und Feuersbrünsten tilgen und eine Welt aus Asche erschaffen, die alleine vom feurigen Imix beherrscht wird. Sie halten die Welt und ihre Völker für verkommen und degeneriert und wollen die Welt durch Einäschern läutern.

Kult der Bösen Luft: Riesen, die Yan-C-Bin und seinem Luftkult anhängen – meist Wolken- und einige Sturmriesen –, verehren die vernichtenden Kräfte von Wind und Sturm. Sie sind nicht an Zerstörung um ihrer selbst willen interessiert, genießen jedoch die Macht, alle zu bestrafen, die ihnen Unrecht getan haben, und ihre eigene Freiheit durch Chaos und Verwüstung auszuleben.

Kult des Bösen Wassers: Riesische Kultisten von Olhydra sind überwiegend Frostriesen, die Eis und Kälte als ultimative Formen der zerstörerischen Kraft des Wassers sehen. Sie glauben, dass Meere und tiefe Gewässer das Wasser im Körper lebender Kreaturen zurückfordern, und neigen dazu, andere den ertümlichen Gewässern zuzuführen, indem sie sie ertränken, ihr Blut vergießen oder sie in Eis erfrieren lassen.

Andere Übel: Manche Riesen widmen sich anderen mächtigen ertümlichen Kreaturen der Elementarebenen, beispielsweise Maegera Inferno, Mual-Tar Donnerschlange oder Draunn Steinschlund. Praktisch haben die Kulte dieser ertümlichen Kreaturen ähnliche Ziele und Methoden wie die Kulte des elementaren Bösen.

ANDERE GÖTTER UND KULTE

Wie anderen Völkern steht es auch Riesen frei, ihre Dienste und ihre Verehrung den unterschiedlichsten Göttern zu widmen, nicht nur den Kindern Annams oder bestimmten Kulturen. In manchen Welten sind die Götter des Ordning unbekannt, vielleicht vergessen oder tragen andere Namen. Dort könnten Riesen ihre eigenen Götter oder die Götter anderer Völker verehren.

Sie könnten sich auch von ihren traditionellen Göttern abwenden, um Teufeln, Kraken, Großen Alten, Erzfeen oder sonstigen mächtigen uralten Wesenheiten zu dienen. Kapitel 6 enthält verschiedene Beispiele für solche Riesen: den Feuerteufelsbraten, den Sturmherold und den Fomorianer-Hexenmeister der Dunkelheit.

GÖTTER UND ABENTEUER

In den beiden Tabellen dieses Abschnitts – „Abenteuer mit Annams Kindern“ und „Abenteuer mit eingedrungenen Göttern“ – findest du Abenteuerideen mit Göttern, die von Riesen verehrt werden.

ABENTEUER MIT ANNAMS KINDERN

W12 Abenteueridee

- 1 Ein Sturmriesenprophet behauptet, eine Offenbarung von Annam erhalten zu haben, und beginnt einen Feldzug zur Eroberung und Vereinheitlichung, um die Rückkehr des Allvaters vorzubereiten. Ein Rivale bittet die Abenteurer, den Propheten aufzuhalten.
- 2 Eine mysteriöse Frau führt die Abenteurer durch ein gefährliches Gewölbe, um die Krone einer uralten riesischen Königin zu finden. Am Ende gibt sie sich als Diancastra zu erkennen und segnet die Abenteurer entweder, oder sie verflucht sie – je nach deren Verhalten.

Viele meiner Abenteurer in Diancastras Gesellschaft drehten sich um den Kampf gegen den Einfluss dieser eingedrungenen Götter auf die Riesen. Ob die irte Verderbtheit des elementaren Bösen oder die völlige Verkommenheit der Dämonenkulte – ich habe die zersetzende Wirkung solcher Gruppen nicht nur bei einzelnen Riesen, sondern bei ganzen Gesellschaften gesehen.

– Bigby



Die Abscheu und das Misstrauen der meisten Riesen gegenüber denjenigen, die sich in den Dienst der eingedrungenen Götter stellen, ist unbeschreiblich. Es geht dabei nicht um Religion, sondern um Verrat an der Familie.

– Diancastra

W12 Abenteueridee

- 3 Ein einsiedlerischer Steinriese bittet die Abenteurer, einen Hügelriesen aufzuhalten, der mit einer Bande weiterer Riesen in Grolantors Namen riesische Gehöfte in der Nähe plündert.
- 4 Ein Feuerriesenpriester von Hiatea warnt eine Stadt vor einem titanischen Monster, das sich in der Nähe herumtreibt. Die Stadt bittet die Abenteurer um Hilfe, und der Priester bietet seinen Beistand an.
- 5 Ein Wolkenriesenpriester von Iallanis will, dass eine neutrale Partei einen Waffenstillstand zwischen riesischen Familien aushandelt, deren Auseinandersetzungen ein Dorf bedrohen.
- 6 Die Abenteurer untersuchen eine Entführungsserie und entdecken, dass ein Steinriese Leute ins Unterreich verschleppt und Karontor opfert.
- 7 Die Abenteurer werden als Gesandte in eine Enklave von Wolkenriesen geschickt und finden den Ort im Chaos vor, das ein Anhänger Memnors auf der Suche nach Macht entfesselt hat.
- 8 Die Abenteurer stoßen auf eine Steinriesengemeinschaft in Nöten, deren Skoraesus-Priester nicht von seiner Pilgerreise ins Unterreich zurückgekehrt ist. Die Riesen argwöhnen, dass der Priester von Gedankenschindern gefangen wurde.
- 9 Die Abenteurer erleiden in einem mächtigen Sturm Schiffbruch und werden von Sturmriesen gerettet. Diese halten den Sturm für eine Botschaft von Stronmaus und wollen deren Bedeutung entschlüsseln.
- 10 Ein metallischer Drachennestling bittet die Abenteurer, einen Feuerriesen aufzuhalten, der ältere Drachen erschlägt. Der Riese hofft auf einen Konflikt zwischen Riesen und Drachen, der Surtur dazu bringen soll, die Welt mit Feuer zu läutern.
- 11 Der Winter nimmt kein Ende, die Nahrung geht zur Neige, und ein Priester von Thrym plündert mit seiner Bande die geplagten Leute aus. Diese erleben den Schutz der Abenteurer.
- 12 Eine Frostriesin bittet um Hilfe dabei, ein merkwürdiges riesisches Baby zu beschützen. Sie hält es für ein Kind Annams, das ein neues Zeitalter für alle Riesen ankündigt.

ABENTEUER MIT EINGEDRUNGENEN GÖTTERN

W10 Abenteueridee

- 1 Ein Riese, der Vaprak verehrt, führt Oger und Ettin in eine Rebellion gegen ihr Gehöft. Dessen Anführer bitten die Abenteurer um Hilfe.
- 2 Die Abenteurer reisen unterirdisch, verirren sich in einem Labyrinth aus mannigfachen Passagen und werden von Steinriesen-Kultisten Baphomets gejagt.
- 3 Ein Sturmriese, der Demogorgon verehrt, will den Prinzen der Dämonen in einer Meereshöhle beschwören, doch ehe das Ritual abgeschlossen ist, überfallen Horden von Seeungeheuern die Gegend. Die örtlichen Fischer bitten die Abenteurer um Hilfe.
- 4 Ein Frostriese, der Kotschtschie verehrt, wurde aus seinem Gehöft verbannt und greift nun Karawanen an. Die Karawanenführer heuern die Abenteurer als Wachen an.
- 5 Die Charaktere entdecken, wie eine große Gnollhorde eine Hügelriesensiedlung angreift. Je mehr Gnolle die Hügelriesen töten und essen, desto dämonischer werden die Riesen.
- 6 Die Charaktere erleben eine Serie kleiner Erdbeben, als sie ein Bergdorf besuchen. Ihre Nachforschungen deuten darauf hin, dass Kultisten der Bösen Erde in der Nähe aktiv sein und eine größere Katastrophe vorbereiten könnten. Ein Steinriese führt den Kult an.
- 7 Die Abenteurer entdecken ein Langboot voller Frostriesenkultisten des Bösen Wassers, die auf einer vielbefahrenen Handelsroute die Schiffe plündern.
- 8 Waldgnome suchen Schutz vor Kultisten des Bösen Feuers, die den Wald verbrennen, weil sie nicht länger darauf warten wollen, dass Surtur die Welt mit Flammen läutert.
- 9 Ein Sturmriesenkultist der Bösen Luft entfesselt einen endlosen Sturm in einem zuvor blühenden Hafen. Die Einwohner bitten um Hilfe.
- 10 Ein Feuerriese öffnet ein Tor zu den Neun Höllen im Herzen eines Vulkans. Die Einwohner bitten um Schutz vor der Lava und vor marodierenden Unholden.

Ich sollte nicht staunen, dass die Verderbtheit
des Tempels des elementaren Bösen sich
weit über meine Welt Greyhawk hinaus
ausgebreitet und sogar Riesen befallen hat.
Traurig macht es sich aber gewiss.

– Bigby



SOZIALE STRUKTUREN

Riesen sind in den meisten Welten zwar nicht sehr zahlreich – jedenfalls verglichen mit den verschiedenen humanoiden Völkern –, jedoch im Allgemeinen soziale Kreaturen, die gerne mit ihresgleichen zusammenleben. Sie halten sich auch vielfach Haus- und Lasttiere in passender Größe und teilen ihr Heim oft mit kleineren Leuten.

Wenn du eine Begegnung, ein Abenteuer oder eine Kampagne mit Riesen erstellst, kannst du diese Modelle verwenden, um zu bestimmen, wie viele Riesen in einer Gegend anwesend sind und welche anderen Kreaturen bei ihnen leben. Verwende die verschiedenen Tabellen in „Begegnungen mit Riesen“ (siehe Kapitel 3), um die Details der Begegnungen mit Riesen auszuarbeiten.

RIESISCHE KINDER

Man sollte es allgemein vermeiden, riesische Kinder wie Monster zu behandeln. Natürlich können Riesen schon als Kleinkinder gefährlich sein, doch Abenteurern, die sogar mit erwachsenen Riesen fertig werden, sind sie nicht gewachsen. Junge Riesen sind nicht böser als andere Kreaturen mit freiem Willen. Sie zu bekämpfen und zu töten kann für Charaktere mit guter Gesinnung jede Menge moralische Fragen aufwerfen. Sorge mindestens dafür, dass deine Spieler mit solchen Zwickmühlen rechnen, ehe du diese ins Spiel einbringst.

Wenn du einen Wertekasten für einen Riesen benötigst, der noch nicht erwachsen ist, nutze folgende Richtlinien, inspiriert von den Beispielen im Abenteuer *Sturmkönig Donner*.

Nutze für riesische Kinder den Wertekasten eines **Gemeinen**. Ändere den Kreaturentyp zu Riese, erhöhe die Stärke auf 14 (+2) und wähle als einzige Sprache des Kindes Riesisch aus. Das Kind greift bei +4 an und bewirkt 4 (1W4+2) Wuchtschaden mit einer Knüppel, bei dem es sich um ein Spielzeug oder irgendeinen anderen Gegenstand handeln könnte, den das Kind als Waffe einsetzt.

Nutze für halbwüchsige Riesen den Wertekasten eines **Ogers**. Erhöhe die Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma auf 10 oder nimm die Werte der Eltern – je nachdem, welcher Wert niedriger ist. (Dadurch erhöht sich der Wert für passive Wahrnehmung des Halbwüchsigen ebenfalls auf 10.) Entferne Dunkelsicht (sofern der Halbwüchsiger kein Steinriese ist) und passe seine Waffen und seine Rüstung so an, wie du es für angemessen hältst.

Nutze bei einem jungen, aber erwachsenen Riesen den Wertekasten eines Riesen, der im Ordning niedriger steht. Beispiel: In *Sturmkönigs Donner* kommen junge Wolkenriesen vor, die den Wertekasten eines **Hügelriesen** mit einigen Anpassungen nutzen. Du kannst den Wertekasten verändern, wie du es für angemessen hältst, um den angestrebten Herausforderungsgrad zu erhalten.

Bei riesischen Kindern jedes Alters kannst du einen dieser Wertekästen weiter verändern, indem du die Schadensimmunitäten und Resistenzen (sofern vorhanden) und alle angeborenen Persönlichkeitsmerkmale der Eltern hinzufügst.

EINSIEDLER

Obwohl die meisten Riesen soziale Kreaturen sind, leben auch einige – freiwillig oder umständehalber – in Abgeschiedenheit. Sie richten sich an fernen Orten ein, kümmern sich um uralte Ruinen oder erst jüngst verlassene Enklaven. Manche wandern durch die Welt – in der Hoffnung, so viel wie möglich über sie zu erfahren. Andere sind Einsiedler, die in der Abgeschiedenheit spirituelle Erleuchtung suchen. Manche zurückgezogenen Riesen genießen ihr Alleinsein. Andere sind hingegen einsam und verzweifelt und wünschen sich nichts sehnlicher, als eine Ansiedlung zu finden, wo sie unter ihresgleichen leben können.

In der Tabelle „Einsiedler“ findest du Abenteuerideen mit einsiedlerischen Riesen.

EINSIEDLER

W6 Abenteueridee

- 1 Die Abenteuer stolpern über eine Enklave von Riesen, in der die meisten Einwohner von einer tödlichen Krankheit hinweggerafft wurden. Es ist nur noch ein Einwohner übrig, der sich um den Ort kümmert und versucht, ihn vor dem Verfall zu bewahren.
- 2 In einer neuen Ansiedlung in einer abgelegenen Region will man Abenteuer anheuern, um einen Riesen loszuwerden, der in der Nähe sein Lager aufgeschlagen hat. Der Riese will aber nur in Ruhe gelassen werden und ist es leid, alle paar Jahrzehnte umziehen zu müssen, weil andere Kreaturen zu nahe an sein Lager heranrücken.
- 3 Die Abenteuer werden beauftragt, einer wilden Bestie Einhalt zu gebieten, doch dann entdecken sie, dass das Tier ein Halsband trägt. Es gehört einem Riesen, der neulich umziehen musste. Das Tier hat sich auf der Suche nach seiner neuen Heimat verlaufen.
- 4 Ein Riese auf Wanderschaft kommt in eine Stadt, weil er Wissen über die Welt sowie Karten abgelegener Regionen sucht. Er wird von den Oberen der Stadt zu den Abenteurern geschickt.
- 5 Ein Riese nähert sich einem Dorf und versetzt die Leute in Angst und Schrecken. Sie bitten die Abenteuer, sie zu beschützen. Aber der Riese ist friedlich und sucht nur nach einer neuen riesischen Gemeinschaft, nachdem seine alte Gemeinschaft durch innere Konflikte zerstört wurde. Er willigt ein, das Dorf in Ruhe zu lassen, wenn die Abenteuer ihm helfen, eine neue Heimat zu finden.
- 6 Die Abenteuer stoßen auf das bescheidene Heim eines einsamen Riesen, der ganz wild auf Gesellschaft ist und sich weigert, sie wieder gehen zu lassen.

EXIL

Wenn Riesen von ihresgleichen getrennt oder verbannt werden, enden sie oft bei anderen Völkern im Exil. Riesen, die im Ordning an sehr niedriger Stelle stehen, könnten ihrer Gesellschaft auch den Rücken kehren, um über schwächere Kreaturen zu herrschen. Riesen, die sich eingedrunghenen Göttern zuwenden und deswegen aus der riesischen Gesellschaft ausgeschlossen werden,

Viele Riesen, die einsam die Welt durchwandern, beten zu mir und ehren mich, und ich passe auf sie auf, so gut ich kann. Wir sind nicht allzu verschieden.
– Diancastra

könnten forthin unter Anhängern derselben Götter leben. Gelegentlich ziehen Riesen auch in große Städte voller Humanoider, wo sie zwar Aufsehen erregen, aber nicht notwendigerweise Feindseligkeiten auf sich ziehen.

Wenn Riesen mit kleineren Leuten zusammenleben, erlangen sie oft wichtige Positionen. Sie könnten in die Rolle von Verbrecherbossen oder Geschäftsinhabern schlüpfen. Oft umgeben sie sich mit Luxus, als wären sie die Adeligen in ihrer Nachbarschaft kleinerer Kreaturen. Manchmal spielen sie auch die Rolle von Schutzherren von Künstlern oder Abenteurern oder nehmen es auf sich, kleinere Leute zu unterrichten. In der Tabelle „Exil“ findest du Abenteuerideen rund um Riesen im Exil mit einer Vielzahl solcher Rollen.

EXIL

W6 Abenteueridee

- 1 Die Charaktere bekommen es mit einer Verbrecherbande zu tun, die in einer großen Stadt aktiv ist. Schließlich entdecken sie, dass der Bandenführer ein Riese ist und sich das Hauptquartier der Bande in einem großen Lagerhaus vor der Stadt befindet.
- 2 Die Abenteuer entdecken einen Geheimkult, der im weitläufigen Luxusanwesen eines Riesen finstere Rituale vollzieht.
- 3 Ein Riese hat sich in einer Stadt niedergelassen und verlangt einen großen Anteil der Steuern dafür, dass er die Stadt vor äußeren Bedrohungen schützt.
- 4 Einer der Abenteuer erhält eine exklusive Einladung, ein interessantes Thema zu studieren – vielleicht die Sagen oder die Religion der Riesen. Doch die Einladung wirkt zwielichtig: Sie verlangt Geheimhaltung, eine Reise an einen abgelegenen Ort oder dergleichen. Der Lehrer ist ein Riese in der Nähe einer Stadt, der vermeiden will, Aufmerksamkeit zu erregen.
- 5 Eine andere Abenteuergruppe – dank ihres riesischen Schutzherrn mit überlegener Ausrüstung versorgt und besser informiert – verfolgt dasselbe Ziel wie die Charaktere.
- 6 Ein Riese, der in einer Stadt lebt, bittet die Charaktere, sein halbwüchsiges Kind mit auf ihr nächstes Abenteuer zu nehmen. (Im Textkasten „Kinder von Riesen“ findest du Vorschläge zur Repräsentation des riesischen Jugendlichen, außerdem einen Wertekasten.)



EINE KLEINE BANDE VON HÜGELRIESEN
JAGT IN EINER LANDSCHAFT
VOLLER RUINEN.

BANDEN

Die Riesen, denen man am häufigsten in der Welt begegnet, haben sich zu Banden von zwei bis vier Mitgliedern zusammengeschlossen, um einen gemeinsamen Zweck zu verfolgen. Oft handelt es sich um Krieger, die im Auftrag des Anführers ihrer Heimatgemeinde rauben, jagen oder eine Mission verfolgen. Es gibt auch religiöse Banden – kleine Gemeinschaften in den Diensten eines Gottes, die seine Interessen in der Welt durchzusetzen versuchen. Dies kann ein Mitglied des Ordns oder ein eingedrungener Gott sein. Auch Gruppen von jungen Riesen sind möglich, die die Welt erkunden wollen, ehe sie sich auf die Verpflichtungen des Erwachsenendaseins einlassen. Eine Riesenbande könnte Haustiere oder andere Kreaturen bei sich haben, die die Ziele der Riesen teilen oder den Riesen gehorchen.

In der Tabelle „Banden“ findest du Ideen für Abenteuer rund um Banden von Riesen.

BANDEN

W6 Abenteueridee

- 1 Eine Bande von Riesen wird in der Nähe eines Dorfs gesichtet, und die Abenteurer werden gebeten, die Riesen davon abzubringen, sich zu nähern.
- 2 Eine plündernde Bande von Riesen zieht unzufriedene Einwohner der Gegend an und lädt sie in ihre Reihen ein. Der Herrscher der Region ist verzweifelt und heuert die Abenteurer an, um gegen die Riesen zu kämpfen.
- 3 Ein von Riesen geführter Kult, der sich einem Dämonenfürsten oder dem elementaren Bösen verschrieben hat, zerstört ganze Landstriche.
- 4 Eine Bande von Riesen, die die Natur verehren, bittet die Abenteurer um Hilfe, weil die lokale Flora verfault und Tiere sich in Aberrationen verwandeln.
- 5 Eine Bande von Riesen auf Jagd hat ihre Beute – gigantische Tiere – auf Weideland getrieben. Die lokalen Bauern bitten um Hilfe.
- 6 Fromme Riesen leben klösterlich an einem heiligen Ort von enormer magischer Kraft – diese Kraft brauchen die Abenteurer, um eine kosmische Gefahr fertig zu bannen.

Aus der Perspektive kleinerer Leute sind unherstreifende Banden von Riesen, die Chaos stiften und plündern, die häufigste Begegnung mit Riesen. Für ein Bauerndorf oder eine kleine Stadt bedeutet auch eine kleine Bande äußerste Gefahr.

– Bigby



FAMILIEN

Die meisten Riesen leben in Familiengruppen, meist mit vier bis sechs erwachsenen Riesen mehrerer Generationen und einem bis zwei jungen Riesen. Die anfallenden Arbeiten wie Jagd, Anbau und Verarbeitung von Nahrung sowie sonstige alltägliche Aufgaben werden unter den Familienmitgliedern je nach deren Fähigkeiten aufgeteilt. Oft gibt es mindestens ein Mitglied mit besonderen Fähigkeiten, beispielsweise die Riesen in Kapitel 6, die Magie wirken. Zu riesischen Familien gehören fast immer Tiergefährten wie im *Monsterhandbuch* beschrieben und in den Tabellen unter „Begegnungen mit Riesen“ in Kapitel 3 aufgeführt.

In der Tabelle „Familien“ findest du Abenteuerideen mit riesischen Familiengruppen und deren üblichen Gefährten.

FAMILIEN

W6 Abenteueridee

- 1 Eine riesische Familie hat in einem Bauerndorf die Getreidevorräte und das Vieh geplündert. Die Abenteuerer werden gebeten, die Plünderer zu deren Lager zu verfolgen und weitere Plünderungen zu verhindern.
- 2 Nach einem verheerenden Sturm irrt ein riesisches Kind durch die Gegend, gelangt in eine Siedlung und bittet um Hilfe, um wieder nach Hause zu finden.
- 3 Ein Riese bittet die Abenteuerer um Hilfe, weil ein Familienmitglied von einem mörderischen Geist besessen ist.
- 4 Die Abenteuerer verirren sich in der Wildnis und stoßen auf die Wohnstatt einer riesischen Familie.
- 5 Abenteuerer verfolgen einen flüchtigen Verbrecher bis zur Heimstatt einer riesischen Familie, wo der Halunke sich sowohl vor den Riesen als auch vor den Charakteren verbirgt.
- 6 Die Charaktere suchen ein mächtiges magisches Artefakt und erfahren, dass es im Kampf gegen Riesen verloren ging. Einer magischen Weissagung zufolge wird es nun von einer riesischen Familie als Erbstück geschätzt.

Meiner Erfahrung nach hat jedes Gehöft und jede größere Ansiedlung von Riesen einen Anführer, der seine kleine Gruppe von Riesen für das Echo eines strahlenden, aber gefallenen Imperiums hält. Sogar die Riesen tun sich schwer, sich die Großartigkeit dessen vorzustellen, was sie einst besaßen, aber verloren haben.

– Diancastra

GEHÖFTE

Riesen leben in größeren Gruppen zusammen, wenn die Umstände es erlauben. Zu diesen Umständen könnten reiche Nahrungsvorräte gehören, charismatische oder mächtige Anführer, die mehrere Familien vereinen können, oder gefährvolle Umgebungen, in denen die Riesen auf den Vorteil größerer Gruppen bauen. In solchen Situationen könnten zwei oder drei Familiengruppen gemeinsam in einer Art Festung leben, oft zusammen mit Haustieren und humanoiden Verbündeten.

Insgesamt würden üblicherweise acht bis zwölf Riesen auf solchen Gehöften leben, darunter ein Anführer und drei bis fünf jüngere Riesen. Manchmal leben auch einige Ettin oder Oger und bis zu zwei Dutzend Humanoide mit den Riesen zusammen. Es könnten außerdem Tiergefährten, Elementare und sogar Drachen auf riesischen Gehöften leben.

Alle in Kapitel 4 beschriebenen Orte könnten als Gehöfte von Riesen dienen. Nutze die Tabellen in Kapitel 3, um den Ort mit Leben zu füllen. In der Tabelle „Gehöfte“ findest du Abenteuerideen, die die Charaktere an solche Orte führen.

GEHÖFTE

W6 Abenteueridee

- 1 Ein junger Riese bittet die Abenteuerer um Hilfe, den Rest des Gehöfts einschließlich seiner Familie von der Anbetung eines Dämonenfürsten abzubringen.
- 2 Es gibt nur eine Quelle, um mehr über ein uraltes Böses zu erfahren, das die Welt bedroht: ein Gehöft von Riesen. Dort befindet sich eine ausführliche Beschreibung der vorigen Erscheinung des Bösen, die Jahrtausende zurückliegt.
- 3 Riesen haben ein Dorf geplündert und mehrere Gefangene in ihr Gehöft verschleppt. Die Abenteuerer müssen sie befreien.
- 4 Ein böser Eroberer will Riesen von einem Gehöft rekrutieren, was für die friedlichen Völker, die sich ihm entgegenstellen, verhängnisvoll wäre. Die Abenteuerer werden gebeten, dafür zu sorgen, dass die Allianz nicht zustande kommt.
- 5 Ein Dutzend Leute treffen in einem Dorf ein, nachdem sie aus der Gefangenschaft in einem riesischen Gehöft entkommen sind. Ihre wilden Gewohnheiten stören den Frieden im Dorf, während sie nach Helden suchen, um die übrigen Gefangenen zu befreien.
- 6 Ein metallischer Drache bittet die Abenteuerer um Hilfe, seinen Hort zurückzuerobern, der von Riesen besetzt wurde.

ANSIEDLUNGEN

Größere Ansiedlungen von Riesen sind selten. Wo es sie gibt, sind sie meist Ansammlungen von Familiengruppen und Gehöften in unmittelbarer Nähe, vereint unter der Führung eines außergewöhnlichen Herrschers. Auf einem Berg könnte es beispielsweise mehrere Gehöfte und Haushalte an verschiedenen Orten seiner Hänge geben. Ein riesiger Abgrund im Unterreich könnte zahlreiche Behausungen in Höhlen in den Wänden aufweisen, verbunden durch ein dichtes Netz von Brücken.

Größere Ansiedlungen sind geografisch oft nach der Rangordnung der dortigen Riesen im Ordnung sortiert. Das Gehöft eines riesischen Herrschers könnte sich auf einem Berggipfel oder in den Tiefen eines Abgrunds befinden. Riesen von hohem Status haben ihre Gehöfte in der Nähe, während rangniedere Riesen ihre Wohnstätten in größerer Entfernung haben.

In größeren Ansiedlungen leben auch viele humanoide Einwohner, außerdem Tiergefährten und andere Kreaturen vom Riesentyp wie Ettin, Oger oder Zyklopen. Oft verteilen sie sich auf die einzelnen Gebäude der Gehöfte, aber manchmal leben sie auch in anderen Bereichen der Ansiedlung, beispielsweise an den niedrigeren Hängen eines Bergs.

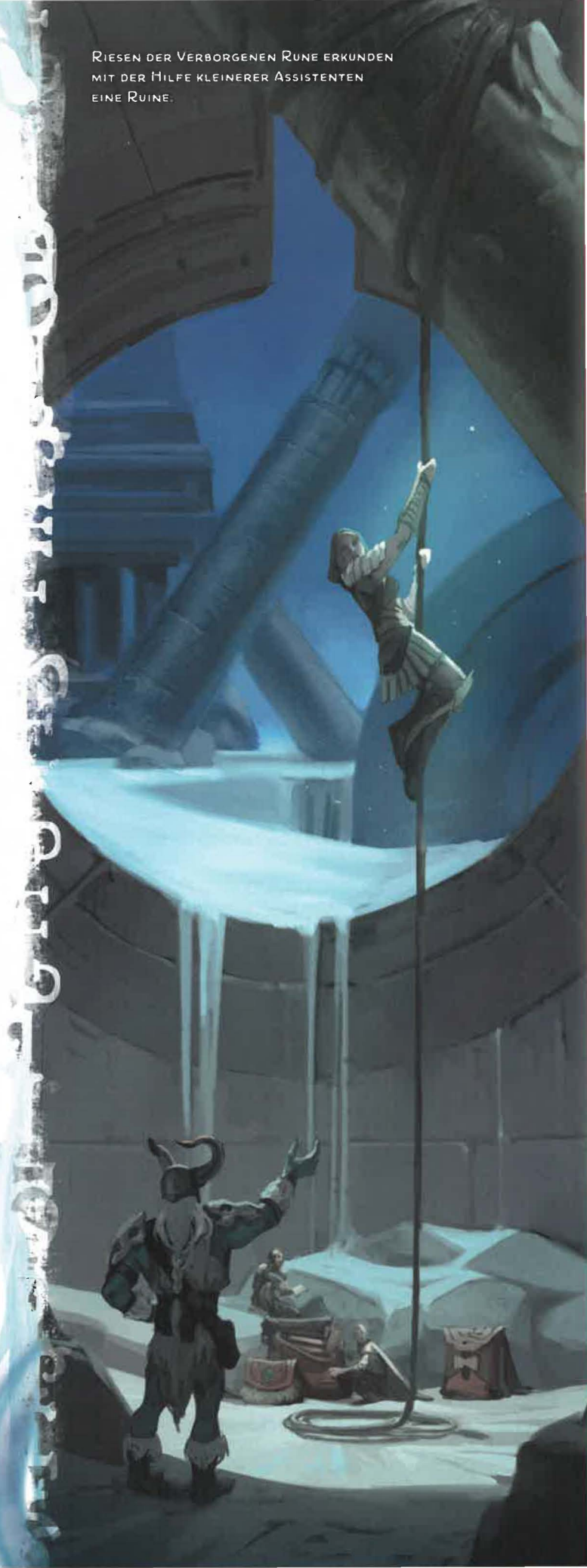
In der Tabelle „Ansiedlungen“ findest du Abenteuerideen, die die Charaktere an einen dieser Orte führen.

ANSIEDLUNGEN

W6 Abenteueridee

1. Abenteurer verfolgen marodierende Riesen zu einer Ansiedlung, wo der Kult eines eingedrungenen Gottes über die Hälfte der Gehöfte herrscht. Die Riesen, die den Göttern des Ordnings treu sind, haben sich in ihren Gehöften verschanzt.
2. Die Abenteurer werden auf diplomatische Mission zu einem riesischen Herrscher geschickt, um dessen Erlaubnis einzuholen, auf dem Territorium der Riesen neue Minen zu eröffnen.
3. Die Abenteurer müssen eine riesische Ansiedlung infiltrieren, um herauszufinden, wer deren Herrscher auf den Kriegspfad führt.
4. Der Tod eines riesischen Monarchen ist eine Gelegenheit für die Abenteurer, einem Riesen mit friedlicher Haltung gegenüber kleineren Völkern auf den Thron zu helfen.
5. Die Charaktere untersuchen eine magische Katastrophe und entdecken, dass sie eine Ansiedlung von Riesen getroffen hat. Die Riesen brauchen Hilfe, um mit den Auswirkungen zurechtzukommen.
6. Die Abenteurer werden gebeten, Lösegeld zu einer Ansiedlung von Riesen zu bringen, um einen wichtigen Gefangenen zu befreien, aber die Riesen beschließen, dass die Abenteurer noch viel wertvollere Gefangene abgeben!

RIESEN DER VERBORGENEN RUNE ERKUNDEN
MIT DER HILFE KLEINERER ASSISTENTEN
EINE RUINE.



ORGANISATIONEN

Viele Riesen finden sich zu kleinen Familiengruppen zusammen oder organisieren sich nach bestimmten gemeinsamen Interessen. Manche Organisationen vereinigen Riesen hingegen in ihrer gemeinsamen Verehrung bestimmter Gottheiten oder Mächte über das gesamte Ordning hinweg. In diesem Abschnitt finden sich Beispiele für solche Organisationen, deren Ziele sich über einzelne Gegenden, ganze Welten und sogar mehrere davon erstrecken können.

DIE VERBORGENE RUNE

Die Riesen der Verborgenen Rune sehen die Kinder Annams nur in vorübergehendem Abstieg, in einer Pause zwischen zwei großen Momenten ihrer Geschichte. Es ist ihre Mission, die alten Lehren zu sammeln und zu bewahren, damit zukünftige riesische Zivilisationen darauf aufbauen können.

Riesen der Verborgenen Rune leben in vielen Welten der materiellen Ebene. Welten, die in grauer Vorzeit riesische Imperien waren, etwa Ostoria in den Vergessenen Reichen oder das riesische Imperium Xen'drik in Eberon, werden von Mitgliedern der Verborgenen Rune besucht, die auf Schriften, Technologien und Artefakte in den Ruinen hoffen. Auch Welten ohne Spuren solcher Imperien werden von den Mitgliedern der Organisation besucht – vielleicht ist die riesische Vergangenheit dort ja nur in Vergessenheit geraten. Wenn die Reisenden eine der raren Welten entdecken, in denen eine riesische Zivilisation blüht, geben sie sich jede Mühe, alle Details der Zivilisation festzuhalten.

Zu ihren Hauptannahmen gehört die, dass alle uralten Imperien der Riesen denselben Ursprung haben – vielleicht Annam und seine Söhne, oder aber eine einzelne Zivilisation, die die anderen Welten bevölkerte. Die Gelehrten tragen so viele Informationen wie möglich über die alten Reiche

zusammen und hoffen, so ein Bild vom ursprünglichen Imperium zu erhalten.

Die Verborgene Rune pflegt an einem geheimen Ort auf der Elementarebene der Erde ein enormes Archiv. Ständig werden neue Hallen für die Wissensschätze geschaffen, die von den Agenten des Ordens auf der gesamten materiellen Ebene zusammengetragen werden. Die Gelehrten studieren jeden neuen Gegenstand und bewerten seinen Platz in der Geschichte der Welt, aus der er stammt, aber auch in der Gesamtgeschichte der Riesen.

Anders als die religiösen Gruppierungen der Riesen, etwa die zerstörerischen Priester von Surtur oder die hoffnungsvollen Anhänger von Iallanis, glauben die Riesen der Verborgenen Rune nicht daran, beim Aufbau der Zukunft der Riesen selbst eine aktive Rolle zu spielen. Es geht ihnen nur darum, das Wissen um die Vergangenheit für künftige Riesen zu bewahren, damit diese – wie auch immer die Zukunft aussehen mag – auf die Schätze dieses Wissens zurückgreifen können.

ABENTEUER MIT DER VERBORGENEN RUNE

Die Tabelle „Abenteuer mit der Verborgenen Rune“ enthält Vorschläge, wie die Charaktere in beliebigen Welten auf Agenten dieses Ordens treffen können.

ABENTEUER MIT DER VERBORGENEN RUNE

W6 Abenteueridee

- 1 Die Abenteurer erkunden eine uralte Ruine der Riesen und treffen auf einen Agenten der Verborgenen Rune, der sie aus der Ruine vertreiben will.
- 2 Die Abenteurer entdecken ein uraltes riesisches Artefakt. Ein Agent der Verborgenen Rune tritt an sie heran und verlangt den Gegenstand für das Archiv des Ordens.
- 3 Ein Sammler heuert die Abenteurer an, damit sie gestohlene Gegenstände wiederbeschaffen. Der Dieb hat seine Beute allerdings schon an einen Riesen verkauft. Die Verfolgungsjagd könnte sich bis zur Elementarebene der Erde erstrecken.
- 4 Ein Agent der Verborgenen Rune kann den versiegelten Eingang zu einer uralten Ruine nicht öffnen. Er lockt die Abenteurer dorthin – in der Hoffnung, dass sie es schaffen.
- 5 Ein Komet erscheint am Himmel, der zuletzt gesehen wurde, als die Riesen noch die Welt beherrschten. Die Abenteurer können im Archiv der Verborgenen Rune Informationen zum Kometen finden, sofern sie die Riesen überzeugen können, die Informationen mit ihnen zu teilen.
- 6 Ein Agent der Verborgenen Rune stiehlt ein wichtiges Artefakt und flieht in eine andere Welt. Die Abenteurer haben die Chance, ihm zu folgen.

Hinter den Namen der Verborgenen Rune steht ein Mythos. Nach diesem gab Annam den riesischen Imperien der Vergangenheit eine Rune von solcher Macht, dass sie ihre Herrschaft über die Welt garantierte. Aber als die Imperien fielen, nahm einer der riesischen Götter – in manchen Versionen des Mythos war es Diancastra! – die Rune an sich und versteckte sie. Die Riesen der Verborgenen Rune hoffen, sie zu finden und ihre Macht zu nutzen, um ihre uralte Macht wiederherzustellen.

– Bigby



Wären diese Geschichten wahr, so wäre ich die Letzte, die sie erzählt!

– Diancastra

DIE WÄCHTER DES EWIGEN THRONS

Mythen und Geschichten bieten zahlreiche Erklärungen für den Niedergang der uralten riesischen Imperien und dafür auf, dass Annam sich von seinen Nachfahren abwandte. Die Wächter des Ewigen Throns glauben, dass die uralten Riesen ihrer Verantwortung nicht gerecht wurden, für die kleineren Völker der Welten zu sorgen. Statt sich um die Welten zu kümmern, die Annam geschaffen hatte, und deren Bewohner zu höheren Weisheiten und zum Wohlstand zu führen, hatten die Riesen versucht, die Welten zu beherrschen, auszuplündern und ihre Völker zu unterwerfen. Den Wächtern zufolge hat Annam wegen dieser Sünde die riesischen Imperien gestürzt und seinen Kindern den Rücken gekehrt. Die Riesen müssen ihren Sündenfall wiedergutmachen, um ihren vorgesehenen Platz in Annams Schöpfung einnehmen und seine Gunst wiedergewinnen zu können.

Die Wächter des Ewigen Throns sind als Ritterorden mit zahlreichen Kapiteln organisiert. Jedes Kapitel umfasst die Wächter eines großen Landstrichs, vielleicht eines Kontinents oder einer ganzen Welt der materiellen Ebene. Ein oberster Wächter steht dem Kapitel vor. Die Kapitel sind voneinander unabhängig, und die obersten Wächter der verschiedenen Kapitel treffen einander nur dann und koordinieren ihre Anstrengungen, wenn sich Übel erheben und eine ganze Welt oder gleich mehrere bedrohen.

Die Mitglieder der Wächter des Ewigen Throns leisten einen Schwur, der Mission des Ordens zu dienen. Die Details des Schwurs sind von Kapitel zu Kapitel unterschiedlich, die grundsätzlichen Lehren jedes Kapitels jedoch immer gleich:

Verantwortung: Wir sind die Wächter der Welten, nicht ihre Herrscher, und wir bewahren, was in unsere Obhut gegeben wurde.

Schutz: Kleinere und schwächere Völker verdienen unseren Schutz, keine Unterwerfung. Wir sind stark und können kleinere Leute durch unsere Stärke beschützen.

Bildung: Wir haben zwar viel vom Wissen unserer Ahnen vergessen, doch wir tun unser Bestes, damit alle Völker lernen und nach Wissen und Erleuchtung streben können.

Frieden: Wir fördern den Frieden unter allen Völkern. Alle, die friedlich zusammenleben wollen, sind bei uns willkommen.

Die Ritter der Wächter des Ewigen Throns sind überwiegend Riesen (vor allem Wolken- und Sturmriesen), doch bei manchen Orden werden auch Goliaths, Firbolg und Mitglieder anderer Völker aufgenommen. (Goliaths und Firbolg erscheinen als Charaktervölker in *Mordenkainen präsentiert: Monster des Multiversums*. Beispiele für diese Völker sind in Kapitel 6 dieses Buchs zu finden.)

Das Prinzip des Friedens lässt die Ritter mit anderen Völkern kooperieren, vor allem mit Kreaturen, die sie hinsichtlich Alter und Bedeutung als ebenbürtig betrachten, darunter Zwerge, Elfen und Drachen.

Wenn die Ursünde der Riesen darin besteht, diese Völker in den frühen Jahren der Welt bekriegt zu haben, dann ist die Kooperation mit ihnen unerlässlich, um die Sünde zu tilgen und den Riesen sowie anderen Völkern einen neuen Weg zu bereiten. Als Teil dieser Verpflichtung verehren die Wächter nicht nur die Götter der Riesen, sondern auch Götter, die von anderen Völkern verehrt werden.

Jedes Kapitel der Wächter des Ewigen Throns verfügt über eine Festung, die als Verkörperung ihrer Prinzipien dient. Diese Festungen sind mächtige Bollwerke, die jeder Belagerung durch Übel widerstehen sollen. Sie sind Bastionen des Friedens und der Gleichwertigkeit. Die verschiedensten Völker können hier unter der Führung, dem Schutz und der Anleitung von Riesen zusammenleben – wie Annam es beabsichtigt hatte.

ABENTEUER MIT DEM EWIGEN THRON

In der Tabelle „Abenteuer mit dem Ewigen Thron“ findest du Abenteuerideen, um die Charaktere in Kontakt mit diesen riesischen Rittern zu bringen.

ABENTEUER MIT DEM EWIGEN THRON

W6 Abenteueridee

- 1 Die Charaktere treffen in einem abgelegenen Dorf ein. Sie werden von einem strengen Riesen begrüßt und aufgefordert, rasch wegzuziehen, weil das Dorf unter dem Schutz des Riesen steht.
- 2 Ein fahrender Ritter der Wächter bittet die Abenteuer um Hilfe, ein Ebenenportal zu schließen, durch das Dämonen ins Land gelangen können.
- 3 Ein Unhold oder Untoter wird von einem Ritter der Wächter gejagt. Er tarnt sich als Mensch und erzählt den Abenteuern, der Riese wäre ein gefährlicher Marodeur.
- 4 Ein riesischer Ritter ist überzeugt, dass die Abenteuer eine Gefahr darstellen und eliminiert werden müssen.
- 5 Es gibt Gerüchte über ein „gefährliches Versteck von Riesen“ in den Bergen. Die Abenteuer gehen der Sache nach und entdecken eine Bastion der Wächter.
- 6 Nach dem Sieg über ein schreckliches Übel werden die Abenteuer in eine Festung der Wächter eingeladen und herzlich willkommen geheißen. Man bietet ihnen ein friedliches Leben in der Bastion an, wenn sie bereit sind, diese zu beschützen.

Viele Leute kennen Riesen nur als mordierende Banden. Sie begegnen den Rittern der Wächter des Ewigen Throns mit Furcht – zu ihrem eigenen Nachteil.

– Bigby



DER ZIRKEL DER WELTENWURZEL

Eine Sage, die von den Riesen des Zirkels der Weltenwurzel gesungen wird, beschreibt einen gigantischen Baum, der in grauer Vorzeit in der Ersten Welt wuchs. Er war ein Sämling des mächtigen Weltenbaums Yggdrasil, der alle äußeren Ebenen verbindet. Der Gott Corellon pflanzte und pflegte ihn. Als die Erste Welt zerstört wurde, gelangten die Samen dieses riesigen Baums in die Leere der materiellen Ebene. Den Mythen zufolge nährte Annam jeden dieser Samen, bis sie keimten und eigene Welten bildeten – all die Myriaden von Welten, die jetzt die materielle Ebene bilden.

Die Riesen des Zirkels der Weltenwurzel erzählen diese Geschichte, um die Erinnerung an ihre Aufgabe zu bewahren. Sie sehen sich selbst als Annams Gärtner, die die Wurzeln all seiner Welten pflegen. In manchen Welten pflegen sie tatsächlich einen großen Weltenbaum, den sie für einen Abkömmling des Baums der Ersten Welt halten. In anderen Welten halten sie eine andere geografische Besonderheit für die „Wurzel der Welt“. Dies kann ein gigantischer Berg oder eine Hochebene sein, eine riesige Höhle tief unter den Bergen oder ein Meteorit in einem enormen Krater. Welche Formen diese Wurzeln auch annehmen, die Riesen halten sie für Verbindungspunkte zwischen den Welten und den Äußeren Ebenen.

Wenn die Riesen des Zirkels der Weltenwurzel sich an den Wurzeln ihrer Welten versammeln, führen sie Riten durch, die die Wurzeln erhalten, die Welten nähren und die mystische Verbindung unter den Ordensmitgliedern stärken sollen – zwischen den anwesenden und solchen in anderen Welten gleichermaßen. Wie humanoide Druiden streben auch diese Riesen danach, das fragile Gleichgewicht der Natur zu bewahren und sich allen Kräften – sogar denen von Göttern wie Surtur und Thrym – entgegenzustellen, die versuchen, ein Element über die anderen zu erheben oder die Natur der Elemente zu verfremden.

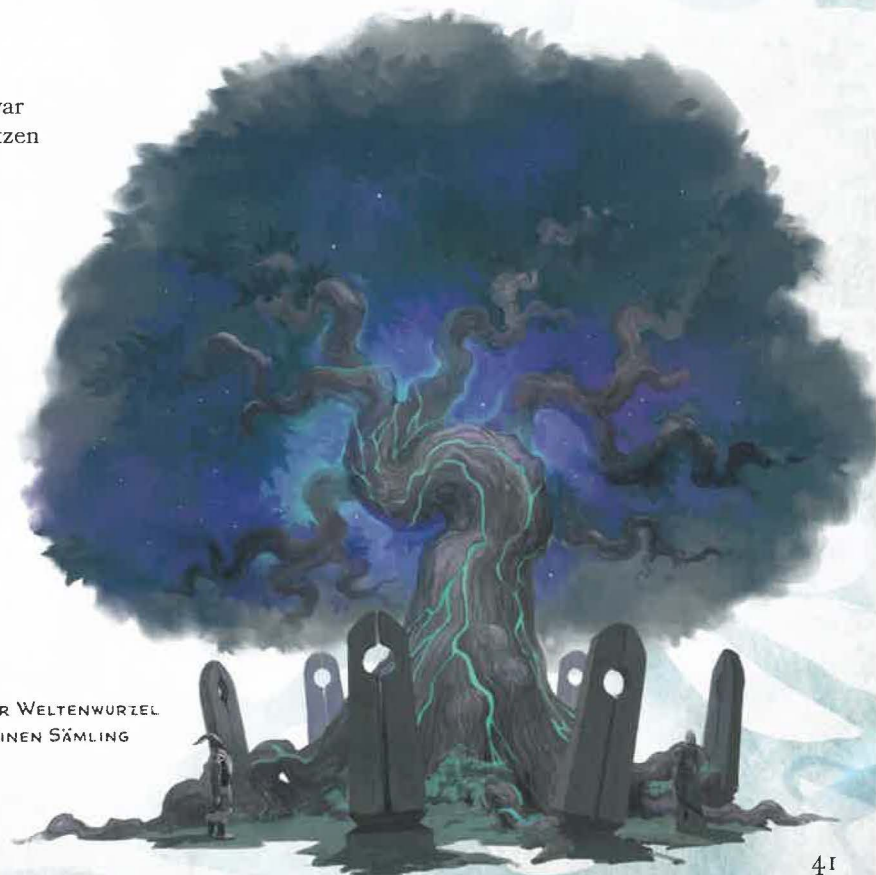
ABENTEUER MIT DEM ZIRKEL DER WELTENWURZEL

Die Riesen des Zirkels der Weltenwurzel leben zwar meist in abgeschiedener Wildnis, doch sie beschützen ihre Welten und sind oft mit globalen oder sogar planaren Bedrohungen befasst. Den Kulturen des elementaren Bösen stellen sie sich entschieden entgegen und bleiben stets wachsam gegen unnatürliche Verderbtheit einschließlich Untoten und Aberrationen. Sie kämpfen gegen Kräfte wie zerstörerische Dämonen, die das Werk der Schöpfung zunichte zu machen drohen oder die Wurzeln der Welten gefährden. In der Tabelle „Abenteuer mit dem Zirkel der Weltenwurzel“ findest du Beispiele, wie diese druidischen Riesen in Abenteuer deiner Kampagne einbezogen werden können.

ABENTEUER MIT DEM ZIRKEL DER WELTENWURZEL

W6 Abenteueridee

- 1 Riesen des Zirkels der Weltenwurzel brauchen kleinere Abenteurer, die sich in die Höhlen unter ihrem Weltenbaum wagen und unschädlich machen, was immer dessen Wurzeln anfrisst oder verdirbt.
- 2 Ein Druiden, der die Wurzel der Welt in einer Vision gesehen hat, heuert die Abenteurer als Eskorte für eine Pilgerreise zu diesem Ort an, der vom Zirkel der Weltenwurzel bewacht wird.
- 3 Vor langer Zeit hat der Zirkel der Weltenwurzel Portale versiegelt, durch die Eindringlinge von einer anderen Ebene eingefallen waren. Nun hat sich eines dieser Portale wieder geöffnet, und die Charaktere müssen Riesen finden, um es wieder zu versiegeln.
- 4 Mehrere Orakel haben Visionen von einem großen Übel, das durch ein Portal an der Wurzel in die Welt eindringt. Die Abenteurer werden ausgesandt, um den Ort zu finden und dafür zu sorgen, dass das Portal geschlossen bleibt. Als sie eintreffen, finden sie Riesen des Zirkels der Weltenwurzel vor, die den Kampf gegen das Eindringen des Bösen zu verlieren drohen.
- 5 Die Charaktere finden einen magischen Stab aus einem Zweig des Weltenbaums. Doch dieser verschafft seinem Besitzer eindringliche Träume von den Riten des Zirkels der Weltenwurzel.
- 6 Ein Riese des Zirkels der Weltenwurzel kommt in eine Stadt und behauptet steif und fest, in dieser habe sich irgendwo ein Portal zum Fernen Reich geöffnet. Die Abenteurer werden beauftragt, dem Riesen zu helfen, das Portal zu finden und zu versiegeln.



RIESEN DES ZIRKELS DER WELTENWURZEL
VERSAMMELN SICH UM EINEN SÄMLING
DES WELTENBAUMS.





Diancastras göttliche Natur wurde mir erst bei unseren zweiten Treffen klar, als sie mir half, einen Kult des elementaren Bösen und seinen Anführer den Garqus zu machen, einen durch und durch bösen Wolkenriesen. Ich glaube, ihr hat gefallen, was unsere Fäuste gemeinsam ausrichten konnten!

– Bigby

KAPITEL 3

ABENTEUER MIT RIESEN

DIESES KAPITEL RICHTET SICH AN DEN Spielleiter und enthält zahlreiche Tabellen und Inspirationen, mit denen Begegnungen, Abenteuer, ganze Welten und Kampagnen erschaffen werden können, in denen Riesen ihre angemessene Riesenrolle spielen. Das Kapitel hat drei Teile:

„**Begegnungen**“ bietet Werkzeuge zum Erschaffen von Begegnungen mit Riesen und den Kreaturen, die sie häufig bei sich haben. Du kannst die Tabellen in diesem Abschnitt nutzen, um die Orte in Kapitel 4 mit Riesen zu bevölkern oder eine beliebige andere Begegnung auszugestalten.

„**Abenteuer**“ enthält Abenteuerideen und andere Werkzeuge, mit denen du Abenteuer rund um Riesen und ihre Welten gestalten kannst.

„**Kampagnen**“ hilft dir, die Rolle von Riesen in deiner Spielwelt aufzubauen und diese mächtigen Leute – ob in der Vergangenheit oder Gegenwart – in den Vordergrund deiner Kampagne zu stellen.

BEGEGNUNGEN

Riesen sind soziale Kreaturen, die oft in Familien oder Banden leben oder von kleineren Gefährten begleitet werden. Selbst in Abgeschiedenheit haben sie oft Haustiere oder Diener. Bei einer Begegnung könnte nur ein einzelner Riese vorkommen, aber wahrscheinlicher wären Begegnungen mit mindestens einem Riesen in Begleitung anderer Kreaturen.

Dieser Abschnitt ist vollgepackt mit Inspirationen, die dir helfen, solche Begegnungen zu erschaffen, ob du nun eine Einzelbegegnung planst oder eine Enklave voller Riesen lebendig werden lassen möchtest. Die Tabellen sind in zwei Kategorien unterteilt: „Begegnungen mit Riesen“ und „Zugehörige Kreaturen“. Der erste Teil enthält Tabellen für jede der sechs Hauptfamilien von Riesen, dazu für Todesriesen und Fomorianer. Der zweite Teil behandelt diverse andere Kreaturen, die sich oft bei Riesen aufhalten, auch andere Kreaturen des Riesentyps.

DIE TABELLEN VERWENDEN

Wenn der Name einer Kreatur **fettgedruckt** erscheint, ist dies ein visueller Hinweis auf ihren Wertekasten. Kreaturen, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, werden in diesem Buch beschrieben. Mit einem Dolch (†) markierte Kreaturen erscheinen in *Mordenkainen präsentiert: Monster des Multiversums*. Wenn diese Monster erscheinen, sagt dir ein Hinweis bei der Tabelle, was zu tun ist, wenn du nicht über das Buch verfügst. Alle anderen Kreaturen sind im *Monsterhandbuch* beschrieben. Wenn die Art einer humanoiden Kreatur nicht angegeben ist, kann es sich um einen Humanoiden deiner Wahl handeln.

Riesen sind gefährliche Gegner. Die Begegnungstabellen in diesem Abschnitt sind am besten zur Verwendung mit Charakteren in der dritten Spielphase geeignet (Stufen 11–16). Wenn du Begegnungen mit Riesen für Charaktere niedrigerer Stufen erstellst, könntest du gefährlichere Kreaturen in den Hintergrund rücken, um der Kampagnenwelt des Abenteurers Leben einzuhaufen, oder sie in einer nicht-feindlichen Funktion einsetzen. Beispiel: Wenn du Begegnungen für eine Gruppe der 6. Stufe erstellst, wäre ein Kampf gegen zwei Sturmriesen höchst einseitig. Die Charaktere könnten die Riesen stattdessen aus der Ferne beim Streiten beobachten, um einen Konflikt anzukündigen, der alle kleineren Leute in der Gegend bedrohen wird. Oder du könntest beschließen, dass die Riesen den Charakteren gegenüber gleichgültig oder freundlich gesinnt sind, was zu einer dramatischen Interaktion und Abenteuerideen führt, die für die Stufe deiner Abenteurer angemessener sind. Im Textkasten „Riesen und Stufenbereiche“ findest du weitere Ratschläge.

KONTEXT FÜR BEGEGNUNGEN

Jeder Tabelleneintrag präsentiert eine kurze Beschreibung der Kreaturen bei einer Begegnung und ihrer Handlungen. Nutze diese Ideen als Inspirationen, um die Begegnung an den Ort anzupassen, an dem du sie stattfinden lässt. Wenn der Kontext nicht zur Situation passt, die du erschaffst, erwäge, ihn zur Inspiration der allgemeinen Motivation der Kreatur zu nutzen. Beispiel: Wenn du anhand der Tabelle „Begegnungen mit Wolkenriesen“

eine 12 würfelst, ist es vielleicht nicht sinnvoll, dass der Wolkenriese an diesem speziellen Ort nach dem Nebeltal (eine in Kapitel 4 beschriebene Enklave) sucht. Du könntest beschließen, dass es dort einen Hinweis darauf gibt, wo das Tal sich befindet, oder die Suche des Riesen nach dem Nebeltal einfach als übergeordnetes Ziel behandeln – unabhängig davon, was der Riese tut, wenn die Begegnung stattfindet. Diese Entscheidung kann beeinflussen, wie du den Riesen spielst, wenn die Charaktere mit ihm sprechen.

ANFÄNGLICHE HALTUNG

Zu jeder Kreatur in den Tabellen gehört eine Empfehlung zum Haltungswurf in Klammern hinter ihrem Namen. Um die anfängliche Haltung von Kreaturen bei einer Begegnung zufällig zu bestimmen, würfelst du mit dem in Klammern angegebenen Würfel und liest dann die entsprechende Zeile in der Tabelle „Anfängliche Haltungen“.

ANFÄNGLICHE HALTUNGEN

Ergebnis des Haltungswurfs	Anfängliche Haltung
Maximal 4	Feindlich
5–8	Gleichgültig
Mindestens 9	Freundlich

RIESEN UND STUFENBEREICHE

Die Riesen des Ordnings sind geeignete Gegner für Charaktere mit erheblicher Erfahrung. Wenn du Begegnungen mit Riesen planst, achte darauf, wie viel Schaden die Riesen mit einzelnen Angriffen bewirken können. Viele Riesen können Charaktere niedriger Stufen mit einem einzigen Treffer töten.

Nutze die Richtlinien im *Spielleiterhandbuch* oder in *Xanathars Ratgeber für Alles*, um angemessen herausfordernde Begegnungen für deine Abenteurergruppe zu erstellen. Die folgenden Richtlinien können dir helfen, Abenteuer mit Riesen für jede Spielphase zu planen:

Erster Stufenbereich (Stufen 1–4): Für Charaktere in der ersten Spielphase eignen sich Oger als riesische Gegner am besten. Charaktere der 4. Stufe könnten auch schon mit einem Hügelryesen fertig werden. Ein einzelner Hügelryese könnte damit zufrieden sein, die Einwohner eines Dorfs zu schikanieren (oder zu fressen). Mächtigere Riesen (und größere Gruppen) haben jedoch höhere Ambitionen.

Zweiter Stufenbereich (Stufen 5–10): Ein einzelner Stein-, Frost-, Feuer- oder Wolkenriese ist für Charaktere in diesem Stufenbereich eine passende Herausforderung. Am Ende des Stufenbereichs könnten Charaktere auch gegen zwei Hügelryesen oder einen Sturmriesen antreten. Das Eindringen solcher Riesen in besiedelte Landstriche ist ein Ereignis, von dem ein ganzes Königreich oder eine komplette Region Notiz nimmt.

Dritter Stufenbereich (Stufen 11–16): Drei bis fünf Hügelryesen sind eine angemessene Herausforderung für Charaktere in diesem Stufenbereich, ebenso zwei bis drei Stein- oder Frostriesen, zwei Feuer- oder Wolkenriesen oder ein einzelner Sturmriese. Große Gruppen von Riesen können das Schicksal ganzer Nationen bestimmen, wenn sie organisiert sind.

Vierter Stufenbereich (Stufen 17–20): Mächtige Charaktere im vierten Stufenbereich können bis zu acht Hügelryesen, vier bis fünf Stein- oder Frostriesen, drei bis fünf Feuer- oder Wolkenriesen oder aber zwei bis drei Sturmriesen besiegen. Wenn Riesen in signifikanter Anzahl an einem Strang ziehen, können sie weltenverändernd werden.

Wenn eine Haltung nicht zu den Handlungen der Kreatur passt, kannst du entweder die Haltung ignorieren oder die Begegnung entsprechend umgestalten. Beispiel: Wenn du für eine Kreatur, die auf Jagd ist, eine gleichgültige oder freundliche Haltung auswürfelst, könntest du beschließen, dass der Jäger die Charaktere einfach nicht lecker findet. Wenn die Kreatur intelligent ist, könnte sie die Charaktere fragen, ob sie gesehen haben, in welche Richtung die Beute gelaufen ist.

BEGEGNUNGEN MIT RIESEN

Dieser Abschnitt enthält Tabellen für Begegnungen mit den sechs Arten von Riesen im *Monsterhandbuch*, dazu mit Todesriesen (siehe Kapitel 6) und Fomorianern. Jede Tabelle enthält Riesen sowie Kreaturen, die sich bei Riesen oder in deren Haushalten befinden könnten, auch solche, die Riesen häufig als Haustiere halten (wie Fleckenlöwen bei Wolkenriesen und Schreckenswölfe bei Hügelryesen).

BEGEGNUNGEN MIT FEUERRIESEN

Feuerriesen und ihre Diener wollen die stärksten und besten Festungen und Gegenstände herstellen. Sie sind in jedem Gebiet zu finden, das reich an nutzbaren Ressourcen ist, vor allem Metall, sowie an Orten, an denen sie ihre Werke im Kampf testen können.

BEGEGNUNGEN MIT FEUERRIESEN

W12ⁱ Begegnung

- 1 **Feuerriese des Bösen Feuers***, der das Wüten von 2 **Feuerelementaren** beaufsichtigt (Haltung für alle: 1W4+1)
- 2 **1 Feuerriesen-Schmiedeneruher***, der mithilfe eines **Xorns** (Haltung für beide: 1W10) Mineralvorkommen aufspürt
- 3 **1 Feuerriese** (Haltung: 1W10), der 1W4+1 **Höllenhunde** (Haltung: 1W6) füttert
- 4 **2W4 Rostmonster** (Haltung: 1W10, automatisch feindlich gegenüber jedem, der Gegenstände aus Metall verwendet), die dem Geruch nach Eisen folgen
- 5 **1 Feuerknochen*** (Haltung: 1W6), der seine ehemaligen Gefährten heimsucht, weil sie ihn verraten haben
- 6 **2 Trolle** (Haltung: 1W10+3), die sich davor fürchten, sich den Befehlen von 1 **Feuerriesen** (Haltung: 1W6) zu widersetzen
- 7 **1 verrußter Eisengolem** (Haltung: 1W6)
- 8 **1 Feuerriesenschmied** (Haltung: 1W10), der an einer Brustplatte für eine große Kreatur arbeitet
- 9 **2W4 Riesensippen-Goliaths*** (Haltung: 1W8+2), die eine Erzladung aus einer Mine holen
- 10 **3 Feuerriesen** (Haltung: 1W6+1), die gegen einen **ausgewachsenen roten Drachen** (Haltung: 1W6) kämpfen
- 11 **1 Feuerriese** (Haltung: 1W8+1), der 4 **Feuermolch-Krieger*** (Haltung: 1W8+1) auf **Riesenschreitern†** (Haltung: 1W8+3) anführt
- 12 **1 Feuerriesen-Astralschlächter†** (Haltung: 1W6) auf Wache

ⁱMit einem Dolch (i) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT FOMORIANERN

In der Tabelle „Begegnungen mit Fomorianern“ findest du Begegnungen, die in unterirdischen Bereichen oder an der Oberfläche stattfinden können, wo diese eine Invasion aus der Tiefe erlebt hat. Diese Begegnungen passen auch gut zu Orten, die der merkwürdigen Verdrehung durch das Ferne Reich ausgesetzt sind. Werden diese Begegnungen genutzt, um eine andere Tabelle zu ersetzen, so kann dies ein Hinweis auf größere Bedrohungen sein, die im Begriff sind, durch das Gewebe des Multiversums zu brechen.

BEGEGNUNGEN MIT FOMORIANERN

W10[†] Begegnung

- 1 1 **Fomorianischer Adeliger*** (Haltung: 1W8+2), der eine Abhandlung über arkane Phänomene studiert
- 2 1W4+2 **Hakenscrecken** (Haltung: 1W6), die mit den Haken auf Steine oder ihre Körper schlagen
- 3 1 **Fomorianer** (Haltung: 1W4+1) mit 5 gefangenen **Gemeinen** (Haltung: 1W8+4)
- 4 1 **Fomorianer-Tiefenkriecher*** (Haltung: 1W4+1) auf der Suche nach Opfern
- 5 1 **Fomorianer** (Haltung: 1W10), der 1 **Erdkoloss** (Haltung: 1W6) beim Graben neuer Tunnel überwacht
- 6 2W4 **Flumphs** (Haltung: 1W8+4), die 1 **Ettin-Zeremorph*** (Haltung: 1W4+1) ausweichen, während sie sich seine psionische Energie einverleiben
- 7 2 **Gedankenschinder** (Haltung: 1W4+1), die telepathisch die Vorzüge eines soeben verzehrten Gehirns diskutieren
- 8 1 **Fomorianer** (Haltung: 1W8), der einen Edelstein betrachtet, den er für schwebend hält, der sich aber in Wahrheit in 1 **Gallertwürfel** (Haltung: 1W4+1) befindet
- 9 1 **Fomorianer-Hexenmeister der Dunkelheit*** (Haltung: 1W8+2), der 1 sich windenden **Neotheliden[†]** (Haltung: 1W8) als Orakel nutzt
- 10 1 **Ulitharid[†]** (Haltung: 1W6), der mit 1 **Fomorianer** (Haltung: 1W8) verhandelt, um eine neue Gedanken-schinderkolonie auf Fomorianerterritorium zu errichten

[†]Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W8, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT FROSTRIESEN

Die Tabelle „Begegnungen mit Frostriesen“ enthält Begegnungen, die sich für arktische Regionen oder Gegenden eignen, in denen die Aktivitäten von Frostriesen für magische Abkühlung gesorgt haben.

NIMM EINEN RIESEN, IRGEND EINEN RIESEN

Wenn du die Art von Riesen, die an einem Ort dominant ist, zufällig bestimmen möchtest, würfle anhand der Tabelle „Begegnungen mit Riesen“. Du könntest auch zweimal würfeln und die beiden erwürfelten Tabellen verwenden, um entweder eine kooperative oder eine rivalisierende Beziehung zwischen den Riesen zu erstellen.

BEGEGNUNGEN MIT RIESEN

W8 Begegnungen-Tabelle

- 1 Begegnungen mit Feuerriesen
- 2 Begegnungen mit Fomorianern
- 3 Begegnungen mit Frostriesen
- 4 Begegnungen mit Hügelriesen
- 5 Begegnungen mit Steinriesen
- 6 Begegnungen mit Sturmriesen
- 7 Begegnungen mit Todesriesen
- 8 Begegnungen mit Wolkenriesen

BEGEGNUNGEN MIT FROSTRIESEN

W12[†] Begegnung

- 1 1 **Frostriesen** (Haltung: 1W8+1), der 1 mit Fellen und Holz beladenes **Titanotherium*** (Haltung: 1W10) führt
- 2 1 **junger Silberdrache** (Haltung: 1W10+3), der einen Frostriesen-Plündertrupp verfolgt
- 3 1 **Frostriesen**, der mit 1W4 **Winterwölfen** auf der Jagd ist (Haltung für alle: 1W6)
- 4 2 **Frostriesen** (Haltung: 1W6+2), die einen Leichnam begraben, der sich dabei als 1 **Frostklage*** (Haltung: 1W4+1) erhebt
- 5 2W4 **Riesenziegen** (Haltung: 1W6+4), die ihre Stricke durchgebissen haben und durch die Gegend ziehen
- 6 1 **Troll** (Haltung: 1W10+2), der panisch nach den verlorenen Ziegen sucht, die er für einen Frostriesenstamm hütet
- 7 1 **Frostriesen** (Haltung: 1W8+1), der aus Eisblöcken einen Windschutz baut
- 8 1 **Frostriesen-Eisformer*** (Haltung: 1W10), der Thrym opfert
- 9 1 gelangweiltes **Troll-Amalgam*** (Haltung: 1W10), das seinen Arm auf einen Steinapfel wirft
- 10 2W4 **Riesensippen-Goliaths*** (Haltung: 1W8+3) auf Pilgerreise
- 11 1 **Oger-Bolzenwerfer[†]** und 1W4+2 **Oger** (Haltung für alle: 1W6), die ihrem Frostriesen-Anführer Beute von einem Plünderzug bringen
- 12 1 **Frostriesen-Ewiger[†]** (Haltung: 1W4+1), der auf Rache gegen den Stamm sinnt, der ihn verbannt hat

[†]Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT HÜGELRIESEN

Die Tabelle „Begegnungen mit Hügelriesen“ präsentiert Hügelriesen mit anderen Kreaturen, die der Hunger umtreibt. Diese Begegnungen eignen sich für geradlinige Abenteuer, die nicht viel mit List und Tücke zu tun haben. Diese Kreaturen wollen nichts als ihren endlosen Hunger stillen.

BEGEGNUNGEN MIT HÜGELRIESEN

W12[†] Begegnung

- 1 2 **Hügelriesen**, die aufeinander zustürmen und mit den Köpfen zusammenstoßen, während 4 **Oger** (Haltung für alle: 1W6+3) zusehen und applaudieren
- 2 1 **Hügelriesen-Lawinenmacher*** (Haltung: 1W8+2), der verzweifelt nach einer Riesengans sucht, die ihm etwas aus dem Beutel geklaut hat
- 3 2 **Hügelriesen** (Haltung: 1W10), die mit kaputten Waffen handeln, die sie gesammelt haben
- 4 1 **Hügelriese** und 3 **Oger** (Haltung für alle: 1W12), die reihum mit Ettin-Schädeln nach Stöcken kegeln, die sie in den Boden gesteckt haben
- 5 1 **Hügelriese** (Haltung: 1W6+3), der niedergeschlagen versucht, ein kleines Steingebäude zu reparieren, das er versehentlich zerstört hat
- 6 1W4 **Otyugh** (Haltung: 1W10) in einer Müllgrube, in die Hügelriesen die Reste ihrer Festessen werfen
- 7 1 **Hügelriese**, der für 1W4 **Schreckenswölfe** (Haltung für alle: 1W10+2) ein schönes Lied singt
- 8 2 **Hügelriesen** (Haltung: 1W8), die einen Bären über einem brennenden Wagen rösten und übertrieben mit Gewürzen bestreuen, die sie im Wagen geplündert haben
- 9 2W4 **Riesensippen-Goliaths*** (Haltung: 1W8+2), die ein Festessen genießen
- 10 1 **Hügelriese** (Haltung: 1W6), der eine Bande von 2W4 **Grottenschraten** (Haltung: 1W6+2) um Nahrung bittet
- 11 1 **Flind†** (Haltung: 1W4+1), der eine blutgierige Gruppe von 5 **Gnolljägern†** (Haltung: 1W6) anführt
- 12 1 **Mund von Grolantor†** (Haltung: 1W6), der alles in Reichweite verschlingt, auch die Landschaft

[†]Mit einem Dolch (!) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

Oft besteht das Gefährlichste an einer Gemeinschaft von Riesen in den Ausgestoßenen, die in ihrer Nähe herumlungern wie Wölfe – respektvollen Abstand von Lagerfeuer haltend, aber nicht instande, sich allzu weit zu entfernen.

– Bigby



BEGEGNUNGEN MIT STEINRIESEN

In der Tabelle „Begegnungen mit Steinriesen“ findest du Steinriesen und Kreaturen, die nach ihrer Wahl oder geografisch bedingt in Gegenden vorkommen können, die Steinriesen bewohnen. Intelligente Kreaturen könnten sich von den Kunstwerken und Bildhauereien der Steinriesen angezogen fühlen, oder sie könnten die Leidenschaft der Riesen nach Wahrheit und Traumschau teilen.

Diese Kreaturen würden eher an der Oberfläche als in den typischen Steinriesentunneln erscheinen. Vielleicht folgen sie den Riesen auf einer Mission zur „Traumwelt“, wobei es sich um die Oberfläche handelt, oder sie handeln und reden mit den Riesen, wenn diese an die Oberfläche kommen.

BEGEGNUNGEN MIT STEINRIESEN

W12[†] Begegnung

- 1 1 **Steinriese** und 1 **Xorn** (Haltung für beide: 1W10), die nach Edelsteinen suchen wie die Völker der Oberfläche nach Trüffeln
- 2 1 **Steinriesen-Steinsprecher***, der mit 2 **Galeb Duhrs** (Haltung für alle: 1W8+4) spricht
- 3 1 **Steinriese** (Haltung: 1W12), der mit 1 **Aaskriecher** (Haltung: 1W4+1) Fangen spielt
- 4 2W4 **Riesensippen-Goliaths*** (Haltung: 1W10), die das Steinewerfen üben
- 5 1 **Steinriese**, der mit 1 **Minotaurus** (Haltung für beide: 1W12) über den besten Weg in einem Irrgarten streitet, den sie gerade entwerfen
- 6 1 **Steinriese** (Haltung: 1W6+4), der verträumt eine Steinplatte zu einer Hügelriesengestalt bearbeitet
- 7 1 **Steinhügelschrecken*** (Haltung: 1W8+2) auf der Suche nach einem Schatz, der aus seinem Grab gestohlen wurde
- 8 2W4 Höhlenbären (**Eisbären**, Haltung: 1W6+1) auf Patrouille
- 9 1 **Steinriese der Bösen Erde*** (Haltung: 1W6), der mit 2 **Steinriesen** (Haltung: 1W12) einen theologischen Disput führt
- 10 2W6 Zwergenprospektoren (**Veteranen**, Haltung: 1W12), die Gebiete voller Steinriesen-Traumstatuen durchsuchen
- 11 2 **Korred†** (Haltung: 1W8), die ihr abgeschnittenes Haar bei 1 **Steinriesen** (Haltung: 1W10) gegen Stein- und Edelsteinkunst eintauschen
- 12 1 **Steinriesen-Traumwandler†** (Haltung: 1W8+2), der Kreaturen und Gegenstände sammelt, um sie in seinen Körper zu integrieren

[†]Mit einem Dolch (!) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

Eines trifft auf viele Gemeinschaften von Riesen zu: Sie wollen ihren verlorenen Ruhm nicht vergessen, aber auch nichts unternehmen, um ihn zurückzuerlangen.

– Diancastra

BEGEGNUNGEN MIT STURMRIESEN

Die Tabelle „Begegnungen mit Sturmriesen“ enthält Sturmriesen sowie Kreaturen, die zu Sturmriesenthemen passen. Sturmriesen sind normalerweise Einzelgänger, können aber in Ereignisse rund um Prophezeiungen und Omen verwickelt werden. Diese Begegnungen können sich überall und jederzeit zutragen und kündigen möglicherweise denkwürdige Ereignisse an.

BEGEGNUNGEN MIT STURMRIESEN

W12† Begegnung

- 1 1 **Sturmriesen-Sturmruf*** (Haltung: 1W8+2), der mit blitzerheltem Gesicht in einer Gewitterwolke Selbstgespräche führt
- 2 1 **Sturmriese**, der auf 1 **Aerosaurus*** (Haltung für beide: 1W10) reitet
- 3 1 **Blitzkoloss*** (Haltung: 1W6), der sich an Zerstörung ergötzt
- 4 1 **Sturmriese**, der mit 1 **Greif** oder **Riesenoktopus** als Gefährte (Haltung für beide: 1W10+2) jagt oder fischt
- 5 1 **Sturmriese** (Haltung: 1W12), die 1W4 **Ogern** (Haltung: 1W10) geduldig eine riesische Rune erklärt
- 6 2 **Sturmriesen** (Haltung: 1W8+2), die Spielsteine auf einem gigantischen Spielbrett nach Ereignissen bewegen, die noch nicht stattgefunden haben
- 7 1W4 **Behire** (Haltung: 1W8+1), die Sturmriesen nachschleichen
- 8 2W4 **Riesensippen-Goliaths*** (Haltung: 1W8+3), die in der Hoffnung auf Visionen oder prophetische Botschaften meditieren
- 9 1 **Sturmherold***, der mit 1 **Kraken** (Haltung für beide: 1W8+1) spricht
- 10 1 **ausgewachsener blauer Drache** (Haltung: 1W6), der nach der geheimen Zuflucht eines Sturmriesenorakels sucht, das sein Erzfeind ist
- 11 1 **Kraken-Priester**† und 3 **Kinder der Tiefe**† (Haltung für alle: 1W4+1), die sturmriesische Runen studieren
- 12 1 **Quintessenz der Sturmriesen**† (Haltung: 1W12), der in den Wanderwegen von 2 **Rochen** oder **Killerwalen** (Haltung: 1W6+4) nach Omen sucht

†Mit einem Dolch (!) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT TODESRIESEN

Die Tabelle „Begegnungen mit Todesriesen“ passt zu finsternen Orten, die sich im Schattenfell befinden oder von dessen leidvollem Einfluss berührt sind. Die Kreaturen in dieser Tabelle könnten Orte bevölkern, an denen Riesen verzweifelt sind, sich zu weit auf nekromantische Magie eingelassen haben oder an denen der lebensfeindliche Einfluss der negativen Ebene in die Welt eindringt.



TODESRIESEN SPUKEN IM SCHATTENFELL UND AN ANDEREN ORTEN, AN DENEN DER EINFLUSS DES TODES STARK IST.

BEGEGNUNGEN MIT TODESRIESEN

W10† Begegnung

- 1 1W6 **Skelette** (Haltung: 1W4+1), die ein zerstörtes Idol unter der desinteressierten Aufsicht von 1 **Todesriesen-Schnitter*** (Haltung: 1W10+2) reparieren
- 2 1 **Todesriesen-Verhüllter*** (Haltung: 1W8), der einem **Geist** (Haltung: 1W6+4) historische Fakten abringt, der ob dieser Erinnerungen weint
- 3 1W4 **Todesalben** (Haltung: 1W4+1), die über einem Gegenstand brüten, der sie an ihre Lebzeiten erinnert
- 4 1 **Todesriesen-Schnitter*** (Haltung: 1W6), der eine Kreatur verfolgt, um ihre Seele der Rabenkönigin zu opfern
- 5 1 **Steinriese** (Haltung: 1W12), der mit 1 **Todesriesen-Schnitter*** (Haltung: 1W8) verhandelt
- 6 1 **Wiedergänger** (Haltung: 1W10), der sich an seinem Mörder rächen will – einem Todesriesen
- 7 1 **Todesriesen-Schnitter*** (Haltung: 1W8+2), der über uralten Schnitzereien brütet
- 8 1 **Todesriesen-Schnitter*-Exilant** (Haltung: 1W8+1), der nach einer Kreatur sucht, die er getötet hat, die den Fängen der Rabenkönigin aber entgangen ist (die Kreatur ist jetzt ein Wiedergänger)
- 9 1 **Todesriesen-Verhüllter*** (Haltung: 1W6), der mit 1 **Verschlinger†** (Haltung: 1W4+1) über die edleren Aspekte von Seelen verhandelt
- 10 1 **Nachtschreiter†** (Haltung: 1W4+1) auf der Suche nach der Behausung oder den Insignien eines Todesriesen

†Mit einem Dolch (!) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W8, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

Todesriesen tragen einen passenden Namen.
Sie sind zwar keine Untoten, aber der Tod
umgibt sie wie ein Mantel. Sein Gestank
unweht sie, und selbst das Sonnenlicht scheint
in ihrer Anwesenheit schwächer zu werden.

– Bigby



BEGEGNUNGEN MIT WOLKENRIESEN

Wolkenriesen und zugehörige Kreaturen leben vor allem dort, wo es fantastische Reichtümer einzuheimen, zu plündern oder zu erschwindeln gibt, wo Geheimnisse auf ihre Entdeckung warten und wo man mit Diplomatie oder Tücke weiterkommt.

BEGEGNUNGEN MIT WOLKENRIESEN

W12† Begegnung

- 1 1 **Wolkenriese**, der die Geheimnisse von 1 **Geisterwolke*** erfahren will (Haltung für beide: 1W8)
- 2 1 **Wolkenriese** (Haltung: 1W12), der mit 1 **Dschinni** (Haltung: 1W6+4) Rätsel austauscht
- 3 1W6 **Nothics** (Haltung: 2W4+2), die nach arkaner Kunde von Wolkenriesen trachten
- 4 1 **Wolkenriesen-Schicksalsspieler*** (Haltung: 1W8+2), der sich mit 1 **Magier** (Haltung: 1W12) unterhält
- 5 1W4 **Doppelgänger-Spione** (Haltung: 1W8+1), die sich als Diener tarnen, um Geheimnisse zu erfahren
- 6 2 **Wolkenriesen** (Haltung: 1W10+2, würfle sie separat aus) im geistigen Wettstreit
- 7 1 **Wolkenriese** (Haltung: 1W10+2), der 1 **Fleckenlöwen*** (Haltung: 1W4+1) trainiert
- 8 1 **Wolkenriese der Bösen Luft***, der 2 **Luftelementare** herumkommandiert (Haltung für alle: 1W6)
- 9 1 **Wolkenriese** (Haltung: 1W8+1), der mit 1 **Wyvern** (Haltung: 1W6) auf Jagd ist
- 10 2W4 **Riesensippen-Goliaths*** (Haltung: 1W6+4), die einen wütenden **Eulenbären** (Haltung: 1W6) einfangen wollen, der seinen riesischen Besitzern weggelaufen ist
- 11 1W4+1 **Vampirische Nebel†** (Haltung: 1W4+1), die in einer Nebelbank lauern
- 12 1 **Lächelnder Wolkenriese†** (Haltung: 1W10), der das Nebeltal sucht (siehe Kapitel 4)

†Mit einem Dolch (!) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

ZUGEHÖRIGE KREATUREN

Die Begegnungstabellen in diesem Abschnitt enthalten eine Vielfalt von Monstern, gruppiert nach Themen, die zu Enklaven von oder Begegnungen mit Riesen passen können. In Kombination mit den Begegnungen des Abschnitts „Begegnungen mit Riesen“ kannst du eine Reihe von Ereignissen mit einem bestimmten Flair erstellen.

BEGEGNUNGEN BEI EINER TEUFLISCHEN INVASION

Nutze die Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ für Situationen, in denen Riesen sich von den Göttern des Ordnings abgewendet haben, um Unholden zu dienen (siehe Kapitel 2), in denen die uralte Magie längst gefallener riesischer Reiche Portale zu den unteren Ebenen geöffnet hat (absichtlich oder unfreiwillig), in denen magische Runenschrift entgeistert ist und teuflische Verderbnis in der Welt entfesselt hat, oder in denen Unholde mächtige Verbündete suchen, um ihre Pläne unter den Sterblichen auszuführen.

BEGEGNUNGEN BEI EINER TEUFLISCHEN INVASION

W10 Begegnung

- 1 1W4 **Barluras** (Haltung: 1W4+1), die ein blasphemisches Idol umtanzen
- 2 1 **Arcanaloth** (Haltung: 1W12) auf der Suche nach einem interessanten Stück verlorener Überlieferung
- 3 2 **Kettenteufel** (Haltung: 1W6), die Leichen an Dornenketten aufhängen
- 4 1 **Wut von Kotschtschie***, die mit 2 **Trollen** (Haltung für alle: 1W6) einen Ritus vollzieht
- 5 1 **Echo von Demogorgon*** (Haltung: 1W4+1), das eine zweiköpfige Skulptur aus Leichen errichtet
- 6 1 **Pirscher von Baphomet*** (Haltung: 1W4+1) und 2 **Minotauren-Kultisten** (Haltung: 1W4+1), die einen **Kundschafter** (Haltung: 1W10+4) verfolgen
- 7 1 **Schlund von Yeenoghu*** mit 4 **Gnollen** und 4 **Hyänen** (Haltung für alle: 1W4+1), die alle Beute verfolgen
- 8 1 **Marilith** (Haltung: 1W4+2) auf der Suche nach einer berühmten Riesenschmiede, um sechs neue Schwerter zu schmieden
- 9 1 **Cambion** (Haltung: 1W8), der sich mit 1 **Sukubus** (Haltung: 1W12) ein Wortgefecht liefert
- 10 1 **Feuerteufelsbraten*** (Haltung: 1W6), der in einem glühenden Eisenkreis 1 **Knochenteufel** (Haltung: 1W12) beschwört

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN IN EINER DINOSAURIERWELT

Verwende die Tabelle „Begegnungen in einer Dinosaurierwelt“, um „verlorene Welten“ zu bevölkern, die sich vor Urzeiten von der materiellen Ebene abgespalten haben, als Dinosaurier noch die Welt beherrschten (mit oder ohne Anwesenheit von Riesen), oder aber Ansiedlungen, in denen Riesen zahme Dinosaurier als Gefährten und Lasttiere nutzen – etwa Deinonychus als Jagdhunde oder Triceratopsia als Nutzvieh.

Domestizierte Dinosaurier könnten eine Reihe von Insignien aufweisen – Markierungen, Brandzeichen, Geschirr, Halsbänder oder Sättel –, die der Kultur und Natur der Riesen entsprechen, in deren Obhut die Dinosaurier sind. Hügelriesen könnten grobe Seile oder raue Lederriemen verwenden, während Sturmriesen Sättel aus meisterlich gewebtem Seegras oder Zaumzeug aus gesponnenem Kupfer nutzen könnten, das Funken sprüht, wenn es berührt wird.

Ein Ort, an den Riesen und Dinosaurier in friedlicher Harmonie koexistieren, klingt nach einer Art Paradies. Ich würde einen solchen Ort sehr gerne besuchen.

– Digby



RIESEN UND DINOSAURIER SIND URALTE KREATUREN, DIE ZU EINER LÄNGST VERGESSENEN ZEIT GEHÖREN.



EIN WIRBELSTROM DER EBENE DES WASSERS
BILDET DAS ZENTRUM DIESER ENKLAVE
VON STURMRIESEN.

BEGEGNUNGEN IN EINER DINOSAURIERWELT

W10[†] Begegnung

- 1 1 **Regisaurus*** (Haltung: 1W8) auf der Jagd
- 2 1 **Altisaurus*** (Haltung: 1W8+2) beim Grasen
- 3 2W4 **Ankylosaurier** (Haltung: 1W8) beim Nestbau
- 4 2W4 **Allosaurier** (Haltung: 1W6) bei territorialen Drohgebärden
- 5 1 **Aerosaurus*** (Haltung: 1W8), der langsame Kreise zieht
- 6 1 **Ceratops*** (Haltung: 1W6) beim Wüten
- 7 1W4+1 **Triceratopsia** (Haltung: 1W6+4) beim Grasen
- 8 1 **Tyrannosaurus Rex** (Haltung: 1W4+1) auf Jagd
- 9 2W4 **Brontosaurier**[†] (Haltung: 1W6+4) auf Wanderschaft
- 10 1W4 **Stegosaurier**[†] (Haltung: 1W8+2) bei dem Versuch, einem im Schlamm steckengebliebenen Artgenossen zu helfen

[†]Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W8, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN IN EINER MEGAFAUNAWELT

Die Tabelle „Begegnungen in einer Megafaunawelt“ enthält Vorschläge für Begegnungen mit gigantischen Tieren, die in einer „verlorenen Welt“ erscheinen könnten, in der längst vergessene Varianten moderner Tiere leben. Es könnte sich auch um eine Welt handeln, in der nicht nur Riesen, sondern alle Wesen – vom Haustier bis zur Pflanze – extrem groß sind (siehe „In die riesischen Reiche“ im Abschnitt „Abenteuermodelle“ weiter hinten in diesem Kapitel).

Wie bei den Dinosauriern in der Tabelle „Begegnungen in einer Dinosaurierwelt“ kannst du den Tieren dieser Welt verschiedenste Insignien mitgeben, um die Natur der Riesen abzubilden, die sich um sie kümmern.

BEGEGNUNGEN IN EINER MEGAFAUNAWELT

W10[†] Begegnung

- 1 2W4 **Riesenoachsen*** (Haltung: 1W6+4), die an Büschen, Bäumen oder Strohdächern grasen
- 2 1W3 **Titanotherie*** (Haltung: 1W8+3), die umherziehen – einer kratzt sich an einem Baum, den er dabei fällt
- 3 1 **Riesengans*** (Haltung: 1W8), die mit einem Gegenstand aus dem Beutel eines Hügelriesen (siehe „Riesische Beutel“ in Kapitel 5) im Maul davonrennt
- 4 2 **Mammuts** (Haltung: 1W6), die im Revierkampf die Stoßzähne verhaken
- 5 1 **Gigant*** (Haltung: 1W4+1), der marodiert
- 6 1W4 **Säbelzahn tiger** (Haltung: 1W10), die um eine Herde von 2W4 **Riesenelchen** (Haltung: 1W6+3) schleichen
- 7 1 **Purpurwurm** (Haltung: 1W4+1), der Vibrationen folgt, um Nahrung zu finden
- 8 2W6 **Riesenzecken*** (Haltung: 1W4+1), die dem Leichnam eines Riesen das letzte Blut aussaugen

W10[†] Begegnung

- | | |
|----|---|
| 9 | 1 Froschemoth [†] (Haltung: 1W6), der sich an einem Ort zu verstecken versucht, der viel zu klein für ihn ist |
| 10 | 1 grauer Reißer [†] (Haltung: 1W6+3), der an der Umgebung knabbert |

[†]Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W8, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN IN EINER RIESISCHEN NEKROPOLE

Nutze die Tabelle „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“, um Orte zu bevölkern, an denen einst blühende riesische Gesellschaften lebten, die jedoch verfallen sind, zerstört oder durch nekromantische Magie hingerafft wurden. Machenschaften von Todesriesen oder der planare Einfluss des Schattenfells könnte eine riesische Enklave rasch zu einer Nekropole werden lassen, in der Kreaturen wie in dieser Tabelle gedeihen.

Auch ohne Themen des Untods kannst du diese Begegnungen verwenden, um für eine beklemmende Atmosphäre zu sorgen oder anzudeuten, dass untote Riesen sich aus mysteriösen Gründen für einen Ort interessieren.

BEGEGNUNGEN IN EINER RIESISCHEN NEKROPOLE

W10 Begegnung

- | | |
|----|--|
| 1 | 1 junger roter Schattendrac (Haltung: 1W4+1) auf der Suche nach Schätzen mit leidvoller Geschichte |
| 2 | 2 Steinhügelschrecken * (Haltung: 1W6+3), die entstehende Kunstwerke des jeweils anderen kritisieren |
| 3 | 1 Grab-Grul * und 2 Zombies (Haltung für alle: 1W4+1) auf der Jagd nach lebendigen Kreaturen, die sie töten können |
| 4 | 1 Frostklage * (Haltung: 1W8+1), die die zahlreichen Kerben in ihrer Zweihandaxt begutachtet |
| 5 | 1W4 Schatten (Haltung: 1W8), die die letzten Momente ihres Lebens mit Schattenpuppen an einer Wand nachspielen |
| 6 | 2W6 Zombies (Haltung: 1W4+1), die lustlos einem Pfad riesischer Runen in getrocknetem Blut nachschlurfen |
| 7 | 1 Feuerknochen * (Haltung: 1W4+1), der tötet und zerstört und verzweifelt hofft, dass jemand seiner Existenz ein Ende macht |
| 8 | 1 Fleischkoloss * (Haltung: 1W6), der die riesische Rune des Todes trägt und die zerfallenden Ruinen des Ortes verteidigt, den er beschützen sollte |
| 9 | 1 Sturmgeist * (Haltung: 1W6), der nach verlorenem magischen Wissen sucht |
| 10 | 1 Geisterwolke * (Haltung: 1W12), die mit einer geisterhaft grünen Laterne umherzieht |

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT ELEMENTEN

Verwende die vier Tabellen unter „Begegnungen mit Elementen“, um Gebiete zu bevölkern, die von den Elementarkräften und der magischen Natur der Riesen durchdrungen sind, oder Orte, an denen die Elementarebenen in die materielle Ebene hineinreichen. Die Kreaturen in diesen Tabellen könnten mit den Kulturen des elementaren Bösen (siehe Kapitel 2) in Zusammenhang stehen. Magische Verbindungen könnten Kreaturen der Elementarebenen anziehen und in mächtigen Stürmen, tiefen Abgründen, Feuersbrünsten oder Mahlströmen im Ozean freisetzen. Elementarkräfte könnten auch in die Welt kommen, um sich ihren Elementar-Rivalen von gegensätzlichen Ebenen entgegenzustellen: Luft versus Erde, Feuer versus Wasser.

Die Elementarkräfte der Luft sind meist mit Wolken- und Sturmriesen verbunden. Die Elementarkräfte der Erde sind meist mit Hügel- und Steinriesen verbunden. Das Element Feuer steht mit Feuerriesen in Zusammenhang, und Wasser ist üblicherweise mit Wolken- und Frostriesen verbunden.

Die Tabelle „Begegnungen mit dem Element Wasser“ kann in jeder Gewässerumgebung nützlich sein, nicht nur dort, wo die Ebene des Wassers sich erstreckt. Eine uralte riesische Enklave, nach einer großen Katastrophe versunken, oder eine unterseeische Sturmriesenzuflucht sind geeignete Orte für diese Begegnungen.

BEGEGNUNGEN MIT DEM ELEMENT ERDE

W12[†] Begegnung

- | | |
|----|--|
| 1 | 2W4 Gargylen (Haltung: 1W8), die Wache halten und reglos dahocken |
| 2 | 2 Galeb Duhrs (Haltung: 1W10), die ein donnerndes Bass-Duett vor einem Publikum von Felsbrocken singen |
| 3 | 1 Schlammkoloss * (Haltung: 1W4+1), der vergeblich versucht, 1 Staubkoloss * (Haltung: 1W12) in einem Dreckhaufen zu vergraben |
| 4 | 2 Landhaie (Haltung: 1W6+2), die die Oberfläche in einem komplizierten Tanz durchbrechen und wieder darin verschwinden |
| 5 | 2 Xorn (Haltung: 1W10), die durch den Boden gleiten |
| 6 | 1 Seiler , der bei seiner Brut aus 1W6 Falldornen (Haltung für alle: 1W4+1) lauert |
| 7 | 1 Steinriese der Bösen Erde * (Haltung: 1W4+1), der Kreaturen oder Gebäude der Oberflächenwelt zum Zerstören sucht |
| 8 | 1 Medusa (Haltung: 1W10), die akribisch ihre nächste Bewegung plant |
| 9 | 1W3 Erdelementare (Haltung: 1W6+2), die eine Kristallformation untersuchen |
| 10 | 1 Dao (Haltung: 1W8), der 2 Zwergenbergleute (Veteranen , Haltung: 1W10+2) ausnimmt, weil er „Steuern eintreiben“ will |
| 11 | 2 Erdelementar-Myrmidone [†] (Haltung: 1W8), die stoisch patrouillieren |
| 12 | 1 Zaratan [†] (Haltung: 1W6+2), der durch die Gegend trampelt und die Schäden, die er anrichtet, nicht beachtet |

[†]Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT DEM ELEMENT FEUER

W12[†] Begegnung

- 1 1 **Salamander**, der seinen Speer über einem verschlungenen Knäuel aus 2W4 **Feuerschlangen** (Haltung für alle: 1W6+3) erhitzt
- 2 2 **Zunderkolosse*** (Haltung: 1W4+1), die alles verbrennen wollen, was ihnen in die Quere kommt
- 3 1W4+1 **Rauch-Mephiten** (Haltung: 1W6), die 1 **Feurelementar** (Haltung: 1W8) folgen, der eine sengende Schneise zieht
- 4 1 **Ifriti** und seine 1W4 Zwergendiener (**Schläger**, Haltung für alle: 1W4+1), die Tribut verlangen
- 5 2W6 **Magmins** (Haltung: 1W6), die etwas Großes zum Verbrennen suchen
- 6 2W4 **Azer**, die Teile eines **Helmschreckens** (Haltung für alle: 1W10) zusammensetzen
- 7 2 **Feurelementare** (Haltung: 1W8), die anmutig um ein Lagerfeuer flattern
- 8 1 **junger roter Drache** (Haltung: 1W4+1), der die Überreste einer verbrannten Karawane durchsucht
- 9 1 **Feuerriese des Bösen Feuers*** (Haltung: 1W4+1), auf Eroberungszug im Namen von Imix, Prinz des Bösen Feuers
- 10 1 **Flammenschädel** (Haltung: 1W8+2), der nach dem verlorenen Zauberbuch aus seinen Lebzeiten sucht
- 11 1 **Feurelementar-Myrmidon†**, der 1 **Azer** (Haltung für beide: 1W6+2) bewacht, der Metall oder andere Rohmaterialien sucht
- 12 1 **Phönix†** (Haltung: 1W8+3) auf der Reise zu oder von einem Ort großer Zerstörung

[†]Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

Hört nich an. Ich habe einen Blick auf die Seiten von Iggwilvs Dämononikon geworfen. Ich habe die markerschütternd Kalte Berührung eines Inkubus gespürt. Ich habe mich sogar auf mehr als eine der unteren Ebenen gewagt. Doch nichts davon kann sich mit den abgründigen Schrecken messen, wenn ein Riese sich durch die Verderbnis eines Dämonenfürsten in etwas viel, viel Schlinneres verwandelt.

– Bigby



VON ANNAM VERLASSEN HABEN SICH MANCHE FEUERRIESEN TEUFELN ZUGEWENDET, UM IHREN PLATZ IM KOSMOS ZU VERSTEHEN.

BEGEGNUNGEN MIT DEM ELEMENT LUFT

W12† Begegnung

- 1 1W3 **Nebelkolosse*** (Haltung: 1W8), die von Reue geplagt umherziehen
- 2 2W4 **Aarakocra** (Haltung: 1W10+2), die in Formation fliegen
- 3 1W4 **Luftelementare** (Haltung: 1W8+2), die Staub und Schutt aufwirbeln
- 4 1W4 Kultisten der Bösen Luft (**Veteranen**, Haltung: 1W8), die auf **Pferdegreifen** (Haltung: 1W8+2) reiten und Reisende belästigen
- 5 1 **unsichtbarer Pirscher** (Haltung: 1W6), der nach einem bestimmten magischen Gegenstand sucht
- 6 1 **junger Golddrache** (Haltung: 1W8+4), der in Luftströmungen tanzt
- 7 1 **Wolkenriese der Bösen Luft*** (Haltung: 1W4+1), der den Himmel terrorisiert
- 8 1 **Dschinni** (Haltung: 1W12+2), der kaputte Überreste eines Gargyls untersucht
- 9 2W4 graublaue **Greifen** (Haltung: 1W10), die in den Lüften kreisen
- 10 1 **Blitzkoloss*** (Haltung: 1W8), der in einer gezackten Bahn zischt
- 11 1W3 alarmierte **Luftelementar-Myrmidone†** (Haltung: 1W6)
- 12 1 **Sturmwind-Ältester†** (Haltung: 1W6+2), der einen Sturm genießt

†Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT DEM ELEMENT WASSER

W12† Begegnung

- 1 Ein Zirkel aus 3 **Seevetteln** (Haltung: 1W4+1), die einen Blick in die Zukunft werfen wollen
- 2 1 **Kultfanatiker** und 2W6 **Kultisten** des Bösen Wassers (alle mit Schwimmbewegungsraten von neun Metern und Wasseratmung) mit 1W2 **Chuuls** (Haltung für alle: 1W4 +1)
- 3 1 **Raureifkoloss*** (Haltung: 1W6), der heulend durch die Gegend schleicht
- 4 1 **Sturmkrabbe*** (Haltung: 1W8), die zielstrebig in gerader Linie unterwegs ist
- 5 1 **Frostriese des Bösen Wassers*** (Haltung: 1W6), der erwägt, einen Wutanfall zu kriegen
- 6 1 singender **Marid**, der mit 1 **Wasserelementar** (Haltung für beide: 1W10) herumhängt
- 7 1 **Hydra** (Haltung: 1W4+1) auf Jagd
- 8 2 **Wassergeister** (Haltung: 1W8), die über kleine Tümpel wachen

W12† Begegnung

- 9 1 **Drachenschildkröte** (Haltung: 1W12) auf der Suche nach einem Vorteil gegen einen rivalisierenden Kraken
- 10 2 **Wasserelementare** (Haltung: 1W10), die mit ihren Körpern sorgfältig Muster in den Sand ziehen
- 11 2 **Wasserelementar-Myrmidone†** (Haltung: 1W6+2), die eine Passage oder ein Portal versperren
- 12 1 **Leviathan†** (Haltung: 1W8), der durch eine außergewöhnlich hohe Flut schwimmt

†Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W10, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT RIESENARTIGEN

Die Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ präsentiert eine Vielzahl von Kreaturen des Riesentyps, die nicht Teil des Ordnings sind, sowie zugehörige Kreaturen, die ihren eigenen Ziele verfolgen oder im Rahmen der Machenschaften eines Riesen wirken könnten. Diese Riesenartigen könnten von Runen und Stätten riesischer Macht angezogen werden, auch wenn die Schöpfer dieser Stätten längst fort sind.

BEGEGNUNGEN MIT RIESENARTIGEN

W10† Begegnung

- 1 Eine Bande von 2W6 **Ogern** (Haltung: 1W6), die vor enormen riesischen Runen im Boden katzbuckeln
- 2 1W4 **Zyklopen** (Haltung: 1W10), die eine Schafherde hüten
- 3 1 **Troll** und 2W4 **Orks** (Haltung für alle: 1W8), die neue Ansiedlungen ausspähen
- 4 1 **Trollmutant*** (Haltung: 1W6), der mit zu vielen Klauen malt, zeichnet oder ätzt
- 5 1W4 **Firbolg-Urwächter*** (Haltung: 1W12), die ihr Lager aufschlagen

Meine Brüder würden schnauben und sagen, dass solche Riesenartigen keine Rolle spielen, in der Rangfolge des Ordnings nicht zählen und für die Welt irrelevant sind. Aber das stimmt nicht, und sie zu übersehen ist gefährlich – nicht nur, weil sie selbst gefährliche Gegner sind, sondern weil sie unschätzbare Verbündete wären.

– Diancastra

W10† Begegnung

- 6 1W4+1 **Fensir-Scharmützer*** (Haltung: 1W6+2), die fieberhaft Nahrung zum Einlagern jagen und sammeln
- 7 1 **Firbolg-Wanderer*** (Haltung: 1W8), der widerwillig mit 1 **grünen Vettel** (Haltung: 1W8+3) verhandelt
- 8 2 **Ettin** (Haltung: 1W8), die ein Kartenspiel für vier spielen, wobei jeder ihrer beiden Köpfe als einzelner Spieler fungiert
- 9 2 **Oger-Kettenbestien†** (Haltung: 1W4+1), die ein kleines Gebäude zerstören
- 10 1 **Schrecken troll†** (Haltung: 1W6), der einen toten Troll auffrisst, ehe dieser sich regeneriert

†Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W8, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

BEGEGNUNGEN MIT RIESISCHEN KONSTRUKTEN

Nutze die Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“, um uralte riesische Ruinen, die seit Jahrtausenden von der Außenwelt abgeschirmt sind, oder lebensfeindliche Umgebungen ohne Atemluft zu bevölkern. Die Kreaturen in diesen Begegnungen könnten auch als Diener magisch mächtiger Riesen oder als Erinnerer an die vergessene Magie uralter Riesen fungieren.

Du kannst das Erscheinungsbild jedes Konstrukts in dieser Tabelle verändern, um die Natur seiner Schöpfer abzubilden. Einem Eisengolem, den Feuerriesen geschaffen haben, könnte Funken und Rauchwolken zwischen den Eisenplatten hervorquellen, während ein Eisengolem von Wolkenriesen Nebelstreifen und Regentropfen absondern könnte. All diese Konstrukte könnten als Teil der Magie, die sie animiert, riesische Runen an sich tragen. Du kannst die Größe jedes Konstrukts verändern, ohne dass sich deswegen die anderen Spielwerte der Kreatur ändern.

BEGEGNUNGEN MIT RIESISCHEN KONSTRUKTEN

W10† Begegnung

- 1 1 **Runenkoloss*** (Haltung: 1W6), der sich langsam aus einem Schlafzustand erhebt
- 2 2W4 **belebte Rüstungen** (groß) und 1 **Teppich des Erstickens** (Haltung für alle: 1W6), die Wache halten
- 3 1 **Eisengolem** (Haltung: 1W6) auf Patrouille
- 4 1 **Schildwächter** (Haltung: 1W12) auf der Suche nach seinem Meister
- 5 1 **Steingolem** (Haltung: 1W6), der nachlässig in Form eines Hügelryen gestaltet wurde
- 6 1W4+1 **Helmschrecken** (Haltung: 1W8) in Schlafzustand
- 7 2 **Fleischgolems** (groß, Haltung: 1W6) aus Ogerkadavern, mit Kupferdraht zusammengenäht
- 8 1 **Lehm-golem** (Haltung: 1W6+6), der auf die Erfüllung einer uralten Prophezeiung wartet, die die Charaktere bewirken könnten
- 9 1 **Leichensammler†** (Haltung: 1W8), der Leichen für einen Fleischkoloss (siehe Kapitel 6) sammelt
- 10 1 **dämonischer Nimrod†** (Haltung: 1W6) auf der Suche nach dem Dieb einer riesischen Rune

†Mit einem Dolch (†) markierte Monster erscheinen in *Monster des Multiversums*. Würfle mit einem W8, wenn du das Buch nicht hast.

*Siehe Kapitel 6.

Zu viel des Erbes meines Volks besteht aus Tod und Verfall. Zu viele von uns grübeln über die Vergangenheit und spuken in unseren staubigen Ruinen. Warum konzentrieren wir uns nicht auf den Ruhm, der vor uns liegt, anstatt jenem nachzutrauern, den wir verloren haben?

– Diancastra

Vielleicht lautet die traurige Wahrheit, dass Erinnerungen, wie fern und verzerrt sie auch sein mögen, mächtiger sind als die Fantasie.

– Pigby



ABENTEUER

Riesen erscheinen oft in Abenteuern, die gar nicht von Riesen handeln. Sie fungieren dann als mächtige Gegner oder Verbündete der Abenteurer. Dieser Abschnitt bietet Inspirationen, wenn du Riesen oder deren Reiche zum zentralen Element eines Abenteuers machen möchtest. Dieser Abschnitt hat zwei Teile:

- „**Abenteuermodelle**“ umreißt fünf Kategorien von Abenteuern, damit du bestimmen kannst, welche Rolle Riesen spielen sollen.
- „**Riesische Schutzherren**“ erkundet die vielfältigen Rollen, die ein Riese als Schutzherr einer Abenteurergruppe übernehmen könnte, und die Missionen, die der Riese ihnen antragen könnte.

ABENTEUERMODELLE

Riesen dienen in vielen D&D-Abenteuern als Gegner, aber das ist in deinem Spiel nicht die einzig mögliche Rolle für sie. Dieser Abschnitt umreißt fünf allgemeine Abenteuerkategorien mit Abenteuerideen für jede Kategorie.

IN DIE RIESISCHEN REICHE

In Jonathan Swifts Roman *Gullivers Reisen* kommt der Protagonist auf See vom Weg ab und gerät ins Land Brobdingnag, in dem alles zwölfmal größer als in seiner Heimat ist – von den Leuten bis zu den Ratten. In Jules Vernes *Reise zum Mittelpunkt der Erde* stoßen Entdecker auf eine unterirdische Welt, in der riesenhafte Leute Herden von Mastodons halten und sich Reptilien aus der fernen Erdvergangenheit noch immer in den Meeren und Lüften tummeln. Das englische Märchen von Jack, der auf eine Bohnenranke bis in die Wolkenburg eines Riesen klettert, ist ein weiteres Beispiel für Abenteurer, die in eine Welt der Riesen eintauchen. In der nordischen Mythologie ist das Reich Jötunheim von Riesen bewohnt. Tapfere Götter und Helden wagen sich gelegentlich auf gefährliche Missionen dorthin.

In einem Abenteuer, das von diesen Geschichten inspiriert ist, könnten die Charaktere ein verborgenes Tal in einer abgelegenen Bergkette entdecken, in dem Sturmriesen Schafe hüten, die groß wie Pferde sind. Sie könnten tief ins Unterreich vordringen, wo Steinriesen auf Mammuts über weite unterirdische Ebenen reiten. Sie könnten auf einer unbekannten Insel stranden, deren riesische Bewohner Dinosaurier jagen. Sie könnten auf eine Halbebene geraten, wo ein Teil der uralten riesischen Welt noch perfekt erhalten ist. Die Charaktere könnten verirrte Reisende oder tapfere Entdecker sein, oder sie könnten an diese wundersamen Orte reisen, um nach Schätzen oder mächtiger Magie der Riesen zu suchen.

Die Tabelle „In die riesischen Reiche“ enthält weitere Vorschläge, wie die Charaktere in solche Reiche geraten könnten.

In der Welt, die ich Heimat nenne, sind
drei verbundene Gebirgsketten – die
Kristallnebelberge, die Joten und die Höllenäfen –
von wilden Riesen bewohnt, die nur allzu häufig
Plünderzüge in die nahen Lande der Yeonary,
der Sterich und der Geoff unternehmen.
– Pigby



IN DIE RIESISCHEN REICHE

W6 Abenteueridee

- 1 Bei einem Erdbeben öffnet sich ein Erdsplatt, dessen Tiefe durch herkömmliche Methoden nicht zu bestimmen ist. Die Abenteurer werden gebeten, ihn zu erkunden und herauszufinden, woher das Licht kommt, das man in der Tiefe gerade noch erkennen kann.
- 2 Die Charaktere finden in einem Drachenhort ein Tagebuch in Geheimschrift, das offenbar den Weg zu einem verborgenen Paradies weist.
- 3 Die Abenteurer finden einen Ring in Riesengröße. Er trägt die Siegelsequenz für einen Kreis der Teleportation.
- 4 Ein gigantischer steinerner Torbogen ist mit Symbolen bedeckt, die ein Portal aktivieren, wenn sie in der richtigen Reihenfolge berührt werden.
- 5 Eine geheimnisvolle Karte zeigt eine Straße, die eigentlich nicht existiert. Doch zu den Sonnenwenden erscheint sie und führt in eine unmögliche Richtung zu einem rätselhaften Ziel.
- 6 Die Charaktere erwerben ein Stück von einem zerbrochenen Artefakt, das sie magisch zum nächsten Stück führt – dieses befindet sich in einem riesischen Reich.

Riesen von Surtland: Surtland ist ein Beispiel für ein riesisches Reich, das von der nordischen Mythologie inspiriert ist. Das Reich ist eine der zehn Welten, aus der sich die Kampagnenwelt Kaldheim in *MAGIC: THE GATHERING* zusammensetzt. Die Welten bewegen sich alle an den Ästen eines enormen Weltenbaums. Im winterlichen Surtland gibt es ständig Chaos. Unter Schnee und Eis brechen Vulkane aus und lassen neue Gebirge entstehen. Dampfende Geysire gefrieren in der bitteren Kälte zu Fontänen aus Eissplintern. Fast täglich wird die Landschaft durch Erdbeben und Vulkanausbrüche variiert. An den Berghängen donnern Lawinen aus Schnee oder Geröll zu Tal und verändern die Läufe halb gefrorener Flüsse.

Die Frost- und die Feuerriesen von Surtland stehen in fortlaufendem Konflikt zueinander. Die Frostriesen wollen in Ruhe gelassen werden, doch sie reklamieren auch die besten und sichersten Territorien des Reichs für sich. Auf Berggipfeln und Gletschern errichten sie ihre strahlenden Paläste aus Eis. Außerdem horten sie Schätze und arkane Geheimnisse für sich selbst. Die Feuerriesen bauen ihre Unterkünfte im Tiefland, wo die weiten Schneefelder von Erdspalten voller Lava aufgerissen werden. Dort versammeln sie sich in Banden und greifen die Frostriesen an.

Manchmal berühren sich die Welten von Kaldheim und dringen ineinander, während sie sich um den Weltenbaum bewegen. Diese Überlappungen – Doomskar genannt – sind brisante Ereignisse, gekennzeichnet von geologischer Destabilisierung und Erdbeben, die die Landschaft verändern. Du kannst die Idee eines Doomskar verwenden, um Surtland (oder ein ähnliches Reich) in Kontakt und Konflikt mit deiner Kampagnenwelt zu bringen. Während eines Doomskar könnten die Charaktere sich nach Surtland vorwagen, aber auch die Riesen könnten in die andere Welt eindringen, um dort zu plündern.

IN DIE VERGANGENHEIT EINTAUCHEN

In der Welt Eberron ist der Kontinent Xen'drik die angestammte Heimat der Riesen und der Standort ihres uralten Imperiums. Der Kontinent ist mit zyklischen Ruinen der vergessenen Zivilisation übersät, und zahllose

Gelehrte und Schatzjäger führen Expeditionen in die Ruinen durch, um sie zu plündern und die Geheimnisse der Riesen ans Licht zu bringen. In anderen Welten sind die Ruinen der alten riesischen Zivilisationen vielleicht nicht so zahlreich oder bekannt, aber du kannst Abenteuer, in denen die Charaktere die alten Reiche der Riesen erkunden, auch dort erschaffen.

Eine Expedition in riesische Ruinen könnte zu einer Konfrontation mit Riesen oder aber mit den Monstern führen, die sich in den Jahrhunderten, seit die Riesen verschwunden sind, in den Ruinen eingenistet haben. In Xen'drik sind manche der uralten Ruinen bis heute von Riesen bevölkert, obwohl die Zivilisation nicht mehr das ist, was sie mal war. Die Ruinen könnten von Kolossen, die einst Riesen waren, oder von untoten Riesen (siehe Kapitel 6) bewohnt sein. Es könnten sich Konstrukte dort befinden, die von Riesen oder anderen Kreaturen geschaffen wurden, die in den Ruinen Zuflucht gesucht haben – dies könnten sogar gigantische Kreaturen wie Drachen sein, die die geräumigen Kammern der uralten Riesen zu schätzen wissen.

Nutze die Tabelle „In die Vergangenheit eintauchen“ als Inspiration für Abenteuer, die die Charaktere in uralte riesische Ruinen führen. Du kannst auch die Orte in Kapitel 4 als Ziele für solche Abenteuer verwenden. Jeder dieser Orte enthält seine eigenen Abenteuerideen, die du anstelle der folgenden verwenden oder je nach deinen Inspirationen mit diesen kombinieren kannst.



RIESEN UND DRACHEN SIND GLEICHERMASSEN
BLIND FÜR DIE ZERSTÖRUNG, DIE SIE ANRICHTEN.

IN DIE VERGANGENHEIT EINTAUCHEN

W6 Abenteueridee

- 1 In einer langen Dürreperiode sinkt der Wasserspiegel eines Sees so weit ab, dass riesige Gebäude auf dem Seegrund zum Vorschein kommen.
- 2 Aus einem Senkloch dringen seltsame Monster in die Oberflächenwelt ein. Die Charaktere stellen Nachforschungen an und entdecken eine zerstörte Festung in der Tiefe.
- 3 Ein exzentrischer Adeliger finanziert eine Expedition zu einer fernen Ruine, um riesische Kunstwerke und Artefakte zu bergen.
- 4 Nachforschungen der Charaktere lassen darauf schließen, dass der letzte bekannte Ort der *Axt der Zwergenfürsten* (oder eines anderen Artefakts, das sie bergen wollen) eine uralte riesische Festung ist.
- 5 Die Abenteuerer verfolgen ein Monster und entdecken dessen Hort in einer uralten riesischen Ruine. Während sie das Monster jagen, können sie auch die Geschichte des Orts erschließen.
- 6 Die Charaktere erkunden eine seltsame Ruine und lösen dabei versehentlich Magie aus, durch die sieben fliegende Burgen sich wieder in den Himmel erheben, von dem sie einst gefallen sind – auch die, in der die Charaktere sich aufhalten.

KAMPF DER TITANEN

Manchmal dienen Riesen als Hintergrundelemente für Abenteuer, die mehr mit dem Einfluss ihrer Aktionen in der Welt zu tun haben als mit den Riesen selbst. Diese Abenteuer könnten Katastrophengeschichten sein, in denen Charaktere Unbeteiligten bei der Flucht helfen. Die Ursache der Katastrophe könnte in einem Konflikt zwischen zwei Riesen (oder zwei Gruppen von Riesen) liegen, in einem Konflikt zwischen einem Riesen und einem anderen mächtigen Monster wie einem Drachen, einem Dinosaurier, einem Purpurwurm oder der Tarraske, oder im Erwachen eines wahrhaft kolossalen Riesen – wie den in Kapitel 6 beschriebenen Abkömmlingen der Riesengötter. Das Abenteuer könnte auch erfordern, dass die Charaktere die Riesen (und andere Zerstörungsmächte) aus besiedelten Landen vertreiben.

In einem solchen Szenario muss der Riese nicht der Bösewicht sein. Ein Sturmriese könnte gegen einen Kraken kämpfen, um eine Küstenstadt vor ihm zu retten, doch es könnte dabei zu versehentlichen Verheerungen kommen. Es könnte auch ein Riese nach Helden suchen, die sich um Unbeteiligte kümmern, während der Riese selbst eine größere Bedrohung besiegt (oder in Zaum hält).

In der Tabelle „Kampf der Titanen“ findest du einige Abenteuerideen, mit denen du ein Abenteuer in dieser Art aufbauen kannst.

KAMPF DER TITANEN

W6 Abenteueridee

- 1 Frostriesen belagern eine Ansiedlung von Feuerriesen und stören Verkehr und Handel in dieser Region. Verwundete Frostriesen suchen Schutz in nahen Dörfern und zwingen die Völker dort, ihnen zu dienen, während sie sich erholen.
- 2 Ein Drache und ein Riese kämpfen erbittert und fallen dabei vom Himmel auf einen Dorfplatz. Beide achten nicht darauf, die Leute um sie herum nicht zu verletzen.
- 3 Die Abenteuerer werden angeheuert, um eine Karawane in ein abgelegenes Bergdorf zu eskortieren. Sie finden den Pass durch Felsrutsche blockiert, die von spielenden Steinriesen verursacht wurden.
- 4 Ein Gruppe von Riesen (vielleicht Mitglieder der Wächter des Ewigen Throns, beschrieben in Kapitel 2) warnt eine Stadt, dass eine Tarraske kommt, und bittet die Helden, die Stadt zu evakuieren, während die Riesen das Monster in Schach halten.
- 5 Ein schrecklicher Sturm peitscht tagelang auf ein Fischerdorf ein. Die Abenteuerer helfen, die Leute in Sicherheit zu bringen, untersuchen dann den Sturm und entdecken in der Nähe einen Sturmriesen, der gegen einen Kraken kämpft.
- 6 Nach jahrhundertlangem Schlummer beginnt sich ein Nachkomme von Grolantor (beschrieben in Kapitel 6) zu rühren. Die Einwohner des Bauerndorfs, das auf dem Rücken des schlafenden Riesen errichtet wurde, bittet um Hilfe bei der Evakuierung.

RIESENGROSSE RÄNKE

Riesen sind mythische Kreaturen. Sie stammen von einem Gott ab und sind von der rohen Energie der Elementarebenen durchdrungen. Aber sie sind auch Personen mit Beziehungen, Ambitionen, Emotionen und Intrigen, die üblicherweise so gigantisch sind wie die Riesen selbst. Die Intrige der Töchter von Sturmriesenkönig Hekaton in *Sturmkönigs Donner* ist ein Beispiel dafür, wie die Dramen auf der Bühne eines riesischen Reichs die ganze Welt erschüttern können.

In der Tabelle „Riesengroße Ränke“ findest du Vorschläge, einige darunter von berühmten Dramen inspiriert.

Der beste Grund, in die Vergangenheit einzutauchen? Dort einen Weg in eine bessere Zukunft entdecken.

– Diancastra

RIESENGROSSE RÄNKE

W6 Abenteueridee

- 1 Der Geist eines ermordeten riesischen Monarchen erscheint dessen Erben und verlangt, dass sie ihn rächen. Die Erben und der Mörder treten in einen Konflikt, der die Ansiedlungen in der Nähe des riesischen Reichs bedroht.
- 2 Eine Riesin hält sich für die rechtmäßige Herrscherin der Domäne eines anderen Riesen und beginnt eine Invasion, die auf die Einwohner der Lande zwischen den riesischen Reichen keine Rücksicht nimmt.
- 3 Ein intriganter Riese glaubt, dass sein Herrscher gegen das Ordning verstoßen hat, indem er statt seiner einen niederen Riesen befördert hat. Er heuert die Abenteurer an, um die Autorität des Herrschers zu untergraben.
- 4 Ein Frostriesen will einen mächtigen Elementar binden, um einen Feuerriesen zu beeindrucken. Doch der Elementar entkommt und legt die ganze Gegend in Schutt und Asche.
- 5 Ein enttäuschter Sturm- oder Wolkenriesen verursacht eine Dürre oder Überschwemmung in den nahen Ackerlanden.
- 6 Ein adeliger Riese wurde von einem riesischen Souverän beleidigt und will nun ein Portal zum Abyss öffnen, um einen Dämonenfürsten zu beschwören, damit dieser die Ansiedlung des Souveräns zerstört. Der Ort wird zu einem schwärenden Senkloch des Bösen, und Dämonen machen die Umgebung unsicher.

WIDER DIE RIESEN

In drei der ersten veröffentlichten D&D-Abenteuer kamen Riesen als Hauptgegner vor: *Gehöft des Hügelriesenhäuptlings*, *Eisriss des Frostriesenjarls* und *Halle des Feuerriesenkönigs*. (Sie wurden ursprünglich 1978 veröffentlicht, 1981 gesammelt als *Wider die Riesen* herausgegeben und in den folgenden Jahrzehnten mehrfach neu aufgelegt, zuletzt in *Geschichten aus dem Klaffenden Portal* von 2017.) Der Grundriss dieser Abenteuer ist schlicht: „Riesen plündern zivilisierte Lande“, und die Abenteurer werden angeheuert, „um die missratenen Riesen zu bestrafen“. Die Abenteurer kämpfen sich bis zur finalen Konfrontation mit dem Feuerriesenkönig das Ordning hinauf – und entdecken, dass die Riesen nur die Bauern in der Intrige eines bösen Drow sind.

Ein Abenteuer rund um Riesen könnte einen fortlaufenden Kampf gegen Riesen einer bestimmten Art bedeuten (wie in den jeweiligen Abenteuern in *Wider die Riesen*), oder es könnten aufeinander aufbauende Kämpfe gegen Gruppen von verschiedenen Arten von Riesen stattfinden (wie bei *Wider die Riesen*, als die Charaktere nacheinander gegen Hügel-, Frost- und Feuerriesen antreten mussten). Alternativ könnte es im Abenteuer darum gehen, dass Riesen verschiedener Arten zusammenarbeiten, vielleicht geeint als Mitglieder eines religiösen Ordens oder einer anderen Organisation, die die Trennung zwischen den Arten überwindet (siehe „Götter und Religion“ und „Organisationen“, beide in Kapitel 2).

In der Tabelle „Wider die Riesen“ findest du Abenteuerideen, mit denen du ein Abenteuer rund um dieses Thema aufbauen kannst.

DREI VORWITZIGE BENGEL SIND IN TIEFWASSER
DURCH DIE FALSCH TÜR GEGANGEN!

WIDER DIE RIESEN

W8 Abenteueridee

- 1 Die Abenteurer finden ein völlig verlassenes Dorf vor. Spuren führen zu einem Gehöft von Hügelriesen. Können sie die überlebenden Dörfler und das Vieh retten, ehe die Hügelriesen sie alle auffressen?
- 2 Ein Familie von Steinriesen ist Lolth verfallen und hat sich mit Drow verbündet, die Lolth anbeten, um die Oberfläche zu plündern. Die Abenteurer müssen die Allianz beenden oder die Steinriesen eliminieren, wenn nötig.
- 3 Ein besonders harter Winter wird durch Frostriesen und Winterwölfe, die Reisende überfallen, noch verschlimmert.
- 4 Feuerriesen schicken Höllenhunde in Minentunnel, um die Bergleute zu vertreiben, und entsenden dann ihre eigenen Azer-Diener, um die Mineralien in den Minen zu plündern. Die Bergleute bitten um Hilfe, um ihre Minen zurückzuerobern.
- 5 Ein schlauer Wolkenriese spielt mehrere andere mächtige Kreaturen gegeneinander und gegen Humanoide in der Nähe aus. Durch die Eliminierung des Riesen wird die unberechenbare Situation in einen unsicheren Status quo zurückversetzt.
- 6 Ein Frostriese führt eine gemischte Bande schwächerer Riesen in eine blutige Kampagne, um Thrym oder einem Dämonenfürsten zu huldigen.
- 7 Eine Gruppe von Halunken hat einen jungen Sturmriesen erschlagen. Seine Eltern entfesseln einen unterschiedslosen Rachefeldzug gegen alle „störenden kleinen Läuse“, die in der Nähe leben.
- 8 Als die Charaktere ein Gehöft besuchen, das einem bestimmten Riesentyp gehört (würfle mit einem W6 anhand dieser Tabelle, um zu bestimmen, warum die Charaktere dort sind), entdecken sie einen Ehrengast, der zu einer mächtigeren Art gehört und die Aktivitäten der schwächeren Riesen koordiniert.

RIESISCHE SCHUTZHERREN

Viele der Abenteuerideen in diesem Buch drehen sich darum, dass Riesen die Charaktere um Hilfe bitten oder sie anheuern, um eine Aufgabe zu erfüllen. Dieser Abschnitt umreißt langfristige Schutzherrenrollen, die von Riesen ausgefüllt werden könnten.

Wenn ein Riese als Schutzherr der Abenteurergruppe fungieren soll, so nutze die Stärkungen, Kontakte und Rollen im Kapitel „Gruppen-Schutzherrn“ in *Tashas Kessel mit Allem* zusammen mit den hier enthaltenen Abenteuerideen und weiteren Informationen. Jede der hier beschriebenen Rollen korrespondiert (mindestens entfernt) mit einem Schutzherrtentyp aus jenem Buch, wie in der Tabelle „Riesische Schutzherrn“ gezeigt.

RIESISCHE SCHUTZHERREN

Rolle des Riesen	Typ des Gruppen-Schutzherrn
Boss	Verbrechersyndikat
Finanzier	Adeliger
Kriegsherr	Militärverband

Rolle des Riesen

Seher

Souverän

Tutor

Typ des Gruppen-Schutzherrn

Uraltes Wesen

Souverän

Akademie

BOSS

Riesenbosse setzen Größe und Stärke als Mittel ein, um Gemeinschaften kleinerer Kreaturen Reichtum und Macht abzugewinnen. Sie könnten drohen, den Abenteurern oder deren Angehörigen etwas anzutun, wenn sie sich ihren Befehlen widersetzen. Sie könnten ihnen auch anbieten, die Gewinne einer moralisch oder rechtlich fragwürdigen Unternehmung mit ihnen zu teilen.

Der archetypische riesische Boss ist ein Hügelriese, vielleicht schlauer als die meisten, der sich darin gefällt, seine den kleineren Kreaturen überlegene riesische Stärke zu demonstrieren. Vielleicht betreibt er ein Schutzgeldgeschäft, schickt eine Räuberbande auf die Straßen oder lässt Leute entführen, um Lösegelder zu erpressen. Ein riesischer Boss könnte sogar ein Piratenleben führen und in die enormen Fußstapfen von Huzza treten, einem Hügelriesen aus der Welt der Vergessenen Reiche.

Die Tabelle „Boss-Aufgaben“ enthält Vorschläge, was für Missionen ein riesischer Boss den Abenteurern antragen könnte.

BOSS-AUFGABEN

W6 Aufgabe

- 1 Der kostbarste Schatz des Riesen wurde gestohlen. Die Diebe sind in die Kanalisation geflohen – dorthin kann der Riese ihnen nicht folgen. Stellt die Diebe und bringt den Schatz zurück.
- 2 Eine rivalisierende Bande ist auf das Territorium des Riesen eingedrungen. Spioniert diese Rivalen aus und bringt in Erfahrung, an welchem Ort der Riese am besten zuschlagen kann, um sie aus dem Weg zu räumen.
- 3 Jemand, der für den Riesen arbeitet, bestiehlt ihn. Findet heraus, wer es ist, und sorgt dafür, dass er den Riesen nie wieder übers Ohr haut.
- 4 Der Riese hat eine Rechnung mit einem mächtigen Gegner offen (vielleicht mit einem Drachen, einem Betrachter oder einem anderen monströsen Verbrecherboss). Sorgt dafür, dass der Boss überlebt!
- 5 Der Boss will an einen Schatz kommen, der in einem unterirdischen Versteck verwahrt wird, an das der Riese nicht herankommt. Plant den perfekten Coup und setzt ihn um.
- 6 Eine andere Abenteurergruppe weigert sich, dem Boss länger zu dienen. Findet sie und überredet sie zur Rückkehr – oder läuft zu ihnen über, um den Riesen zu stürzen.

FINANZIER

Riesische Finanziers sind extrem reich und verfolgen persönliche Ziele und Interessen, die meist mit dem Erwerb von noch mehr Reichtum zu tun haben. Sie locken die Abenteurer schlicht mit dem Versprechen eines regelmäßigen Einkommens und eines luxuriösen Lebensstils.

Der archetypische riesische Finanzier ist ein Wolkenriese, der fortlaufend versucht, seinen Rang im Ordnung zu erhöhen, indem er noch mehr Reichtum anhäuft. Er könnte Schatzsuchen in uralten Ruinen, Missionen zum Auffinden wertvoller Ressourcen oder sogar das Erschließen neuer Land- und Seewege finanzieren.

Die Tabelle „Finanzier-Aufgaben“ enthält Vorschläge zu passenden Expeditionen, die ein Riese finanzieren könnte.

FINANZIER-AUFGABEN

W6 Aufgabe

- 1 Folgt einer Karte in einem alten Folianten zu einer lange vergessenen Ruine, um dort Schätze oder Überlieferungen zu entdecken.
- 2 Findet eine neue Route an unwirtlichem Gelände wie Wüsten oder Meeren vorbei – oder hindurch.
- 3 Wagt euch auf der Suche nach Ressourcen oder seltenen magischen Kristallen ins Unterreich und kartiert eure Route, damit Bergleute ihr folgen können.
- 4 Sabotiert das Geschäft eines rivalisierenden Riesen.
- 5 Eskortiert einen Wagen oder eine Karawane mit Waren zu einer abgelegenen Ansiedlung von Riesen.
- 6 Wagt euch in eine triste Einöde vor, um darin eine verschollene Ruinenstadt zu finden und zu erfahren, welche Katastrophe die Region getroffen hat.

KRIEGSHERR

Riesische Kriegsherren befehligen eine militärische Macht, die üblicherweise aus zahlreichen Humanoiden, einigen Kreaturen eines niederen Riesentyps (Oger, Zyklopen und Ettin) und ein paar Riesen des Ordning besteht. Die Abenteurer könnten solchen Riesen als kundige Söldner oder als Teil dieser Streitmacht dienen.

Der archetypische riesische Kriegsherr ist ein Frostriese, der eine Horde wilder Soldaten befehligt. Die Abenteurer könnten in seinen Diensten an großen Schlachten oder kleineren Spezialeinsätzen mitwirken.

Die Tabelle „Kriegsherr-Aufgaben“ bietet Missionen, die der Riese ihnen übertragen könnte.

KRIEGSHERR-AUFGABEN

W6 Aufgabe

- 1 Eliminiert einen Champion oder Kommandanten in den hinteren Reihen der gegnerischen Streitmacht.
- 2 Überwacht die Verteidigung eines Versorgungsdepots, während ein Gegner angreift.
- 3 Sabotiert oder stiehlt eine mächtige magische Waffe, ehe der Gegner sie gegen die Kräfte des Riesen einsetzen kann.
- 4 Sammelt Informationen zu Stärken, Standorten und Zusammensetzungen gegnerischer Truppen oder zu ihren Versorgungslinien.
- 5 Beschützt die Kräfte des Riesen vor dem Angriff eines Drachen.
- 6 Unterdrückt die Aktivitäten von Banditen und Rebellen auf dem Territorium des Riesen.

SEHER

Riesische Seher werden von Visionen geleitet – Blicke auf mögliche Zukünfte, Botschaften eines Gottes oder Einflüsterungen eines fremden Bewusstseins – und schicken Abenteurer in die Welt, damit sie tun, was diese Visionen verlangen. Die Abenteurer teilen vielleicht den Glauben der Seher an die höhere Macht, die die Visionen schickt, oder sie sind zwar skeptisch, wissen jedoch die Vorteile der Schutzherrschaft der Seher zu schätzen.

Der archetypische riesische Seher ist ein Sturmriese auf der Suche nach Anzeichen für Annams Aktivitäten. Er könnte in Naturphänomenen nach Omen suchen, Weltereignisse manipulieren, damit sich Prophezeiungen erfüllen, oder die Welt und ihre Völker auf eine Katastrophe apokalyptischen Ausmaßes vorbereiten.

In der Tabelle „Seher-Aufgaben“ findest du Vorschläge für Missionen, die ein riesischer Seher den Abenteuern antragen könnte.

SEHER-AUFGABEN

W6 Aufgabe

- 1 Helft dem Riesen, ein uraltes Ritual durchzuführen, um ein Omen oder eine Offenbarung von Annam zu enthüllen.
- 2 Stehlt die Forschungsnotizen eines uralten Weisen (vielleicht eines Drachen oder Yugoloths), die relevante Informationen zu Annams Aktivitäten enthalten.
- 3 Erkundet die Ruinen eines uralten Annam-Tempels auf der Suche nach Aufzeichnungen zu Offenbarungen oder Prophezeiungen.
- 4 Folgt einem verheerenden Sturm durch die Lande, kartiert seinen Weg sorgfältig und katalogisiert die Zerstörung, die er hinterlassen hat.
- 5 Wagt euch zu einem Drachenschatz vor, um ein Gerät zu stehlen, das die Positionen unsichtbarer Himmelskörper verfolgt.
- 6 Sucht nach Hinweisen auf den Standort von *Annam's Querbeil* (siehe Kapitel 5) oder einem anderen Artefakt, das mit den Göttern des Ordning in Verbindung steht.

SOVERÄN

Riesen, die über riesische Ansiedlungen herrschen, brauchen oft humanoide Agenten, die sie als Emissäre zu kleineren Völkern schicken können – und vielleicht an Orte, die für Riesen unzugänglich sind. Abenteurer könnten eine solche Rolle aus Loyalität gegenüber dem riesischen Souverän annehmen, oder sie könnten gezwungen oder bestochen werden, dem Riesen zu dienen.

Der archetypische riesische Souverän ist ein Feuerriese, der eine erhebliche Anzahl kleinerer Leute befehligt – oft Armeen von Humanoiden – und über eine riesische Gemeinschaft gebietet. Abenteurer in den Diensten des Souveräns könnten die militärischen, diplomatischen oder geheimen Ziele des Riesen bei Missionen von taktischen Angriffen bis hin zu Sabotage vorantreiben.

Die Tabelle „Souverän-Aufgaben“ führt einige Missionen auf, die ein riesischer Souverän den Abenteuern antragen könnte.

SOUVERÄN-AUFGABEN

W6 Aufgabe

- 1 Beschafft Informationen von einem feindlichen riesischen Souverän.
- 2 Schwächt oder entfernt einen Rivalen des Souveräns – einen ehrgeizigen General, einen fanatischen Priester oder einen neidischen Bruder.
- 3 Bekämpft Korruption oder Untreue unter den Riesen und verhindert, dass diese ihre Stärke missbrauchen, um die kleineren Einwohner der Ansiedlung auszubeuten.
- 4 Bringt einem mächtigen Drachen Geschenke – und überredet ihn, die Ansiedlung der Riesen nicht zu zerstören.
- 5 Unterdrückt eine Rebellion, die von den kleineren Leuten der Ansiedlung vorbereitet wird – oder unterstützt sie heimlich.
- 6 Gebt vor, Diplomaten bei Laune zu halten, während ihr versucht, den geheimen Grund für ihre Anwesenheit in Erfahrung zu bringen.

TUTOR

Riesen, die als Tutoren von Abenteurern fungieren, sind oft aus der Gesellschaft der Riesen ausgestoßen, leben freiwillig oder aus Notwendigkeit unter kleineren Völkern und teilen das uralte Wissen der Riesen mit ihnen. Oft sind sie daran interessiert, eigene esoterische Studien zu betreiben und ihre Erkenntnisse mit wissbegierigen Studenten zu teilen.

Der archetypische riesische Tutor ist ein Steinriese, der überzeugt ist, dass die Oberflächenwelt – die Welt der Träume – wichtige Weisheiten zu teilen hat, so wie auch die Götter manchmal durch Träume sprechen. Er könnte seine Studenten in Steinmetzkunst, Runenmagie oder der Geschichte der Riesen unterweisen und sie auf Missionen schicken, um Wissen aus der Traumwelt zu sammeln.

Die Tabelle „Tutor-Aufgaben“ enthält Ideen, welche Aufgaben ein riesischer Tutor seinen abenteuerlustigen Studenten antragen könnte.

TUTOR-AUFGABEN

W6 Aufgabe

- 1 Fangt Elementarkolosse (siehe Kapitel 6) oder andere Kreaturen ein, die ein abgelegenes Tal, eine Insel oder eine Höhle bewohnen, und dokumentiert sie.
- 2 Erkundet die Effekte eines planaren Knotenpunkts auf Zauberwirken, Kreaturen und magische Gegenstände.
- 3 Erkundet eine uralte Ruine, um die Ursache der Seuche, des Konflikts oder der magischen Katastrophe herauszufinden, die die Riesen ausgelöscht hat, die einst dort lebten.
- 4 Findet die geheime Halbebene, auf der eine uralte riesische Stadt verborgen liegt, um eine Katastrophe abzuwenden.

Ich habe in meinen Leben viel von wichtigen Tutoren gelernt. Mein Rat ist, auf diejenigen zu hören, deren Gedanken so weitreichend sind wie ihre Taten.

– Bigby



ABENTEURER ERKUNDEN
EINE STADT VOLLER
VERSTEINERTER RIESEN.



W6 Aufgabe

- 5 Findet einen Satz Artefakte, die geplündert und in alle Winde verstreut wurden, als eine Ansiedlung von Riesen fiel.
- 6 Ergründet die Geheimnisse einer riesischen Sekte, die durch den Zorn der Götter vom Angesicht der Welt getilgt wurde.

KAMPAGNEN

Riesen existieren (oder existierten) in praktisch jeder D&D-Welt. Heute sind sie allerdings nur noch eine Randerscheinung. Wenn du Riesen in den Mittelpunkt der Vergangenheit oder Gegenwart deiner Kampagne rücken willst, bietet dir dieser Abschnitt Inspirationen dazu.

EINE WELT DER RIESEN

Beim Aufbau einer Kampagnenwelt mit Riesen in prominenter Position musst du zunächst entscheiden, ob die Riesen gegenwärtig eine Blütezeit erleben oder die Ruinen aus ihrer Vergangenheit bevölkern.

RIESISCHE BLÜTEZEIT

Du könntest deine Kampagne in einer Welt stattfinden lassen, in der die Riesen noch immer über kleinere Völker herrschen – wie Annam es gewollt hat, könnten die Riesen sagen. Es könnte sich um die Jahrtausende alte Vorzeit einer Kampagnenwelt wie die der Vergessenen Reiche oder Eberrons handeln, als die Imperien der Riesen blühten. Oder es könnte eine Welt sein, die du selbst erdacht hast und in der die Riesen vielleicht seit zahllosen Generationen ununterbrochen herrschen. Erwäge beim Aufbau einer solchen Welt diese vier Schlüsselfragen:

Wie leben die verschiedenen Arten von Riesen zusammen?

Es könnte ein einzelnes Imperium der Riesen in der Welt geben, und die Riesen darin übernehmen Rollen je nach ihrer Position im Ordning. Oder es existieren mehrere kleinere Reiche mit unterschiedlichen Graden gegenseitiger Feindschaft. Vielleicht besitzen die Sturmriesen ihr eigenes Reich (oder mehrere), Wolkenriesen haben ihre eigenen Domänen, Feuerriesen wieder andere und so weiter. Oder es könnte verschiedene Reiche geben, in denen jeweils mehrere Arten von Riesen leben.

Welche Stellung haben Humanoide? Vielleicht sehen die Riesen sich als Wächter der Welt, deren göttlich bestimmte Rolle darin besteht, die kleineren Völker zu beschützen und zu fördern, und Humanoide leben als geschätzte Bürger in den riesischen Reichen. Oder vielleicht sind die Humanoiden neu in dieser Welt, und die ersten kühnen Abenteurer versuchen, in einer feindlichen Welt einen Platz für ihre Völker zu finden. Humanoide könnten in manchen Reichen (vor allem solchen von Wolken- oder Sturmriesen) komfortable Positionen bekleiden, in anderen hingegen unterdrückt und gejagt werden. Sie könnten (freiwillig oder zwangsweise) unterschiedliche Bündnisse mit unterschiedlichen Arten von Riesen schließen, sodass die Riesen des Ordning als Schutzherrn oder Gegner fungieren.

Welche Rolle spielen Drachen? In den Vergessenen Reichen und Eberron haben die Riesen in grauer Vorzeit Krieg gegen die Drachen geführt und um die Herrschaft über die Welt gekämpft. Vielleicht haben sie in deiner Kampagnenwelt einen ähnlichen Krieg gewonnen und die Drachen marginalisiert oder sogar ausgelöscht. Womöglich ist ein solcher Krieg noch immer im Gange. Drachen könnten ihre eigenen Reiche neben denen der Riesen haben. Die Koexistenz könnte friedlich oder aber angespannt und von gelegentlichen Scharmützeln durchbrochen sein. Alternativ könnten Riesen und Drachen an einem Strang gezogen haben, um jeden Widerstand gegen ihre Weltherrschaft zu ersticken.

Welche Rolle spielen die riesischen Götter? Wenn die Riesen so über die Welt herrschen, wie Annam es vorgesehen hatte, hat der Allvater seinen Kindern vielleicht nicht den Rücken gekehrt. Er könnte hier eine viel aktivere Gottheit sein, und die Riesen könnten ihn stärker verehren und ihm engagierter dienen. Oder vielleicht haben die Riesen ihr uraltes Imperium mit der Hilfe anderer Kräfte wie dem elementaren Bösen, Dämonenfürsten oder Drachengöttern wieder aufgebaut.

VON RIESEN GESTALTET

Du kannst auch eine Kampagne gestalten, in der die uralten Riesen eine Rolle spielen. Ob die Welt auch noch heute lebendige Riesen enthält – und wie viele davon –, ist dir überlassen. Eine solche Kampagne könnte sich um die Dominanz der Riesen in der Weltgeschichte drehen, und alle uralten Stätten, die Magie und die Schätze in deinem Abenteuer stehen mit Riesen in Zusammenhang.

Die Kampagne könnte eine postapokalyptische Stimmung haben, wenn die Humanoiden sich ausbreiten und beginnen, die Ruinen einer Welt zu erkunden, die von Riesen zerstört wurde. Oder die riesischen Imperien sind ein uraltes Mysterium, von der modernen Welt vergessen, bis eine der alten Stätten und ihre Schätze entdeckt werden und die Geschichte neu geschrieben wird.

Die Gewölbe und Ruinen, die die Abenteurer erkunden, könnten allesamt von Riesen geschaffene Orte sein. Oder einige davon sind Festungen von Gegnern der Riesen, vielleicht unterirdische Bollwerke, in denen Zwerge Zuflucht vor riesischen Angriffen gesucht haben. Wenn es normal ist, dass die erkundeten Stätten riesische Dimensionen haben (siehe Kapitel 4), sollten die Charaktere darauf vorbereitet sein, gigantische Treppenstufen zu erklimmen und mit weiteren entsprechenden Heerausforderungen zurechtzukommen.

In D&D-Welten wird oft angenommen, dass manche magischen Gegenstände (vor allem Artefakte) in uralten Zeiten mithilfe vergessener Techniken geschaffen wurden. Du könntest beschließen, dass solche Gegenstände in deiner Kampagne entweder von Riesen oder von deren Gegnern hergestellt wurden. Magische Gegenstände von Riesen könnten sich magisch an kleinere Leute anpassen, oder es gibt fähige Handwerker, die Techniken beherrschen, mit denen sie die Gegenstände verändern können. Kapitel 5 enthält weitere Informationen und Vorschläge zu magischen Gegenständen und anderen Schätzen, die von Riesen geschaffen wurden.

EREIGNISSE EINER KAMPAGNE

Wenn du keine Welt entwickeln willst, die sich um die An- oder Abwesenheit von Riesen dreht, kannst du stattdessen eine Kampagne rund um weltbewegende Ereignisse aufbauen, die von Riesen ins Werk gesetzt wurden. *Sturmkönigs Donner* ist ein Beispiel: Die Ereignisse in diesem Abenteuer von Kampagnenlänge werden losgetreten, als Annam das Ordning außer Kraft setzt und die Töchter eines Sturmriesenkönigs Intrigen spinnen. Ähnliche Ereignisse könnten Beginn, Mitte oder Ende einer Kampagne markieren, wenn die Aktionen von Riesen die Welt erschüttern.

Die Tabelle „Weltbewegende Ereignisse“ bietet Inspirationen für Ereignisse, die durch Riesen ausgelöst wurden und den Verlauf deiner Kampagne definieren oder verändern könnten.

WELTBEWEGENDE EREIGNISSE

W8 Ereignis

- 1 Ein Riese, der behauptet, prophetische Inspirationen von Annam erhalten zu haben, vereint versprengte Banden von Riesen zu einer mächtigen politischen und militärischen Kraft.
- 2 Der Tod eines Sturmriesen führt zu umfangreichen Kämpfen unter verschiedenen riesischen Anführern, die alle das entstandene Machtvakuum füllen wollen.
- 3 Ein kataklysmisches Unglück (ein Vulkanausbruch, ein nicht enden wollender Winter oder Sturm etc.) vertreibt sowohl Riesen als auch kleinere Völker aus ihrer Heimat. Erst später entdecken die Abenteurer, dass Riesen das Unglück herbeigeführt haben.
- 4 Eine mächtige Armee, von Riesen geführt, startet eine Invasion auf die Nachbarn, insgeheim motiviert vom Verlangen, eine uralte Ruine zu erreichen, die sich dort befindet.
- 5 Humanoide machen mobil, um die Riesen zu stürzen, die sie unterdrücken, sind im Kampf jedoch hoffnungslos unterlegen.
- 6 Eine der riesischen Organisationen, die in Kapitel 2 beschrieben sind, wird gegründet oder kommt erstmals in diese Welt.
- 7 Ein Gruppe von Riesen auf gigantischen Segelschiffen landet an einer Küste, die von Humanoiden bewohnt ist. Keines der Völker hatte zuvor Kontakt mit dem jeweils anderen Volk oder mit dessen Landen.

Seit Abertausenden von Jahren
wandeln wir in diesen vielen Welten.
Sind wir denn nicht zu alt und zu
weise für alten Groll?

– Diancastra

W8 Ereignis

- 8 Eine kleine, aber wachsende Zahl von Riesen hält die Abenteurer für die Erfüllung einer uralten Prophezeiung über Annams Rückkehr – die entweder den Untergang oder das Wiedererstarken der Riesen bedeutet.

RIESEN UND ANDERE URALTE WESEN

In der mythischen Geschichte der meisten D&D-Welten spielen Riesen – neben Drachen – eine privilegierte Rolle unter den ersten intelligenten Kreaturen der Welt. Elfen und Zwerge kamen in den meisten Welten später dazu, und andere Völker werden von den alten Völkern generell als geschichtlich jünger betrachtet. Die Betrachtung der Beziehungen zwischen diesen uralten Wesen – sowohl historisch als auch aktuell – kann ein interessanter Weg zum Entwickeln einer Kampagne sein, bei der Riesen im Vordergrund stehen.

URALTE GESCHICHTE

Die Geschichte der Riesen und der anderen uralten Völker muss in deiner Welt keine wichtige Rolle spielen, könnte jedoch langfristige Implikationen haben. In den Vergessenen Reichen hegen Riesen und Drachen bisweilen Groll aufeinander, zurückzuführen auf den Tausendjährigen Krieg, der ihre uralten Imperien vor vielen Jahrtausenden verwüstet hat. Auch für solch langlebige Kreaturen sind fünfundzwanzigtausend Jahre eine lange Zeit für Groll. In deiner Welt hat es vielleicht nie einen Konflikt zwischen Riesen und Drachen gegeben, oder sie haben sich schon vor langer Zeit von ihrem Groll verabschiedet. Vielleicht haben sich Riesen und Drachen in den Zeiten seither schon zusammengeschlossen – in einem verzweiferten Versuch, den Aufstieg jüngerer Völker zu verhindern. Oder böse Riesen haben sich sogar mit chromatischen Drachen verbündet, während die guten Riesen im alten Konflikt zwischen den Kinder Bahamuts und den Kindern Tiamats an der Seite der metallischen Drachen standen.

In vielen D&D-Welten spielt auch ein uralter Konflikt zwischen Zwergen und Riesen eine Rolle. Diese Feindschaft wird bei gewissen magischen Gegenständen deutlich. Sie wurden von Zwergen geschaffen, um gegen Riesen (und andere Kreaturen des Riesentyps) besonders effektiv zu sein: der *Zwergische Wurfhammer*, *Überschutt* und die *Axt der Zwergenfürsten*. Diese Geschichte des Konflikts wird häufig als reiner Territorialkampf dargestellt, da sowohl Zwerge als auch Riesen Gebirgsregionen bevorzugen. Aber die Mythen, die von Riesen und Zwergen in manchen Welten gleichermaßen erzählt werden, beschreiben, dass der Konflikt sich bis in göttliche Reiche erstreckt hat. Der Gott Moradin, der von vielen Zwergen verehrt wird, soll die bösen Götter der Riesen verabscheuen. Du könntest freilich dennoch beschließen, dass Zwerge und Riesen in deiner Welt eine lange freundschaftliche Geschichte haben oder dass Zwerge oft an der Seite guter Riesen gegen die Intrigen und Verwüstungen böser Riesen kämpfen. Vielleicht sind viele Zwerge Untertanen in Gebirgsreichen, die von Riesen regiert werden. Sie leben friedlich und im Wohlstand unter wohlwollenden Sturmriesenherrschern oder aber in Armut unter Feuerriesentyrannen.

WENN RIESEN DEN HIMMEL STÜTZEN,
WAS PASSIERT, WENN DRACHEN IHN
EINSTÜRZEN LASSEN VOLLN?

Die meisten Geschichten der D&D-Welten kennen keine besonderen Feindschaften zwischen Elfen und Riesen. Vielleicht haben Elfen und Riesen in deiner Welt friedlich in verschiedenen Regionen der Welt koexistiert. Oder vielleicht haben sie erbittert gegeneinander gefochten: Ein *Elfischer Wurfspeer* (vergleichbar mit einem *Zwergischen Wurfhammer*) könnte ein magisches Relikt solcher uralten Kämpfe sein. Möglicherweise haben Elfen und Riesen auch gemeinsam daran gearbeitet, der Herrschaft böser Drachen über die junge Welt ein Ende zu machen, und das Verhältnis der beiden Völker ist von gegenseitigem Respekt geprägt.

KRIEG DER URALTEN WESEN

Du könntest dich auch für eine Kampagne entscheiden, in der die Konflikte zwischen den uralten Wesen – wie der Tausendjährige Krieg zwischen Riesen und Drachen in den Vergessenen Reichen – nicht längst Geschichte, sondern Gegenwart sind. Du könntest eine ganze Kampagne im Schatten eines solchen Konflikts aufbauen. Dazu kannst du die Ideen unter „Kampf der Titanen“ weiter vorne in diesem Kapitel aufgreifen und auf mehrere Abenteuer ausdehnen.

Der Krieg ist möglicherweise kein schlichter Konflikt zwischen den beiden Parteien Riesen und Drachen. Vielleicht haben sich Elfen, Zwerge, gute Riesen und metallische Drachen gegen einen Zangenangriff von bösen Riesen und chromatischen Drachen zusammengeschlossen. Oder der Krieg tobt zwischen Drachen und Elfen, während Riesen sich bemühen, kleinere Völker vor den Auswirkungen zu beschützen.

Es könnten auch andere Völker und Monster beteiligt sein. Der Krieg könnte ein überwiegend unterirdisch stattfindender Zusammenstoß von Steinriesen und Gedankenschindern sein, während Zwerge und Drow den erderschütternden und Höhlen zum Einsturz bringenden Kampffolgen zu entkommen versuchen. Oder Sturmriesen kämpfen gegen Kraken und andere Albträume der Tiefe, während Küstenstädte und Handelsschiffe versuchen, verheerende Stürme und gigantische Wellen zu überstehen.

Der Tausendjährige Krieg in den Vergessenen Reichen währte nicht ohne Grund tausend Jahre: Weder Riesen noch Drachen waren besonders zahlreich, und konkrete Gefechte zwischen Riesen und Drachen waren selten. Daher könntest du eine Kampagne gestalten, bei der es während der weltbewegenden Ereignisse, die in „Ereignisse einer Kampagne“ beschrieben sind, nur zu wenigen Kämpfen zwischen den Kriegsparteien kommt. Du könntest die Kampagne mit einem solchen Kampf beginnen lassen und die Abenteuer Monate oder sogar Jahre mit den Auswirkungen des kataklysmischen Kampfs beschäftigen, um deiner Kampagne dann mit einem zweiten Kampf eine neue Richtung zu geben. Vielleicht bringt ein dritter, wahrhaft katastrophaler Kampf die Kampagne zum Abschluss – und die Abenteuer sind dann so weit aufgestiegen, dass sie sich maßgeblich daran beteiligen können.

MYTHISCHE RIESEN

Eine weitere Möglichkeit, Riesen zu einem bedeutenden Teil deiner Kampagne zu machen, besteht darin, sie in die Mythologie deiner Welt einzubinden. Die Nachfahren der riesischen Götter (siehe Kapitel 6) könnten in diesen Mythen eine wichtige Rolle spielen, wie die folgenden Beispiele illustrieren.

DER SECHSSTUFIGE BERG

In der Mitte der Welt befindet sich ein gigantischer Berg – die uralte Heimat der Riesen in dieser Welt. Der Berg verkörpert das Ordning auf vertikale Art und Weise, von seinen Ausläufern bis hoch zum Sturm, der ewig um seinen himmelhohen Gipfel tobt. Die Riesen wurden in grauer Vorzeit von diesem Berg verbannt, und die Nachkommen von riesischen Göttern, von Engeln, Teufeln oder anderen übernatürlichen Wesenheiten wachen über den Ort, damit die Riesen erst zurückkehren, wenn Annam ihnen die Erlaubnis gibt. Welche Geheimnisse der Weltenschöpfung, welche uralten Geschichten sind an diesem mythischen Ort verborgen?

DIE SECHS SCHLÄFER

Es gibt sechs Nachkommen riesischer Götter in der Welt. Es sind nahezu göttliche Titanen, die schlafen, bis Annam sie erweckt. Ihre schlummernden Gestalten definieren das Terrain in einer bestimmten Region der Welt - oder vielleicht in bis zu sechs Regionen, sofern die Titanen in aller Welt verteilt sind. Einer Prophezeiung zufolge können sie auch vorzeitig erweckt werden, was zur Zerstörung der Welt führt.

DIE UNENDLICHE SAGE

Obwohl Annam Diancastras Wunsch nach Göttlichkeit erfüllt hat, durchstreift sie noch immer die Welten der materiellen Ebene und erlebt die skurrilen Abenteuer, von denen in zahlreichen Sagen erzählt wird. Diancastra ist eine Trickstergestalt, deren Neugier, Habgier und Wanderlust sie immer wieder in heikle Situationen bringen – aus denen sie sich dann dank ihrer Gerissenheit und gelegentlich auch durch Anwenden ihrer riesischen Stärke zuverlässig befreit. Meist tarnt sie sich als junge Sturmriesin, doch sie kann auch als Mensch, Elfe oder Gnomenfrau erscheinen, sodass ihre wahre Identität fast unmöglich zu erkennen ist. Sie frönt den verschiedensten weltlichen Genüssen und weiß die Gesellschaft sterblicher Kreaturen aller Arten zu schätzen. Es reizt sie auch stets, weitere Zauber zu erlernen, vor allem solche der Schule der Verzauberung oder der Illusion.

Obwohl ihre Heldentaten sich stets um ihre eigenen Wünsche zu drehen scheinen, verfolgt Diancastra doch ein höheres Ziel: Sie will Annam überzeugen, seine Abgeschiedenheit aufzugeben und den Riesen wieder auf ihren rechtmäßigen Platz an der Spitze der geschaffenen Ordnung zu verhelfen. Abenteuer, die mit ihren Ränken zu tun bekommen, könnten es schließlich in der Hand haben, Annams Rückkehr zu veranlassen – oder zu verhindern!

ERDFORMER

Ob in ehrwürdigen Mythen, alltäglichen Volkserzählungen oder als schlichte Tatsache vermittelt: Riesen haben in der Frühzeit der Welt die Landschaft geformt. Die gigantischen Findlinge in der Heidelandschaft wurden nicht von Gletschern mitgeführt, sondern von Riesen fallengelassen oder absichtlich dort platziert. Ein großer Canyon ist nicht durch Äonen der Erosion, sondern durch die Axt entstanden, die eine müde Riesin nach einem langen Tag des Bäumeffällens (oder Drachentötens) hinter sich hergeschleift hat. Die Basaltsäulen, die bei Ebbe sichtbar sind und eine Insel mit dem Festland verbinden, sind nicht das Ergebnis vulkanischer Aktivitäten, sondern das Werk uralter Riesen. Ein Krater oder ein See könnte der Ort sein, an dem ein uralter Riese seine Fußspuren hinterlassen oder geschlafen hat, oder er ist beim Versuch gestürzt, die Stufen zu Annams Palast zu erklimmen. Solche Orte könnten mit Elementarmagie gesättigt sein, was sie zu wahrscheinlichen Stätten für Gewölbe oder Monsterhorte macht. Wer sich diese Sagen genau ansieht und die Orte auf einer Karte verbindet, könnte den Weg nachzeichnen, den ein uralter Riese genommen hat, und an dessen Anfang oder Ende ein großes Mysterium wartet.

GÄRTEN DER FREUDE

In einer lebensfeindlichen Welt sind die Riesen dafür zuständig, kleine Enklaven zu schaffen, in denen Humanoide gedeihen können. Vielleicht kontrollieren Sturm- und Wolkenriesen das Wetter, um inmitten einer weltumspannenden Wüste oder Eistundra kleine Gärten mit angenehmen Temperaturen zu schaffen. Die Kampagne könnte davon handeln, was den Einwohnern eines solchen Gartens widerfährt, wenn dessen riesischer Beschützer krank wird oder stirbt. Oder die Gärten sind Stoff von Legenden in einer rauen Welt, in der es nur die tapfersten Entdecker wagen, sich auf die Suche nach ihnen zu machen.

RIESEN HALTEN DIE WELT AUFRECHT

Sechs Nachkommen riesischer Götter halten die Welt buchstäblich zusammen. Vielleicht sind sie dafür zuständig, die Kontinente über dem Meeresspiegel zu halten oder das Himmelszelt zu stützen, oder sie könnten die Welt mit magischen Methoden zusammenhalten. Wenn diese Titanen getötet werden, versinkt die Welt im elementaren Chaos. (Die Riesen des Zirkels der Weltenwurzel – siehe Kapitel 2 – könnten dafür verantwortlich sein, diese Nachkommen zu beschützen.)

URALTE FÜRSPRECHER

Die Riesen haben geheimes Wissen und geheime Magie der Götter gestohlen, mit den Humanoiden geteilt und den kleineren Völkern so beim Aufbau ihrer ersten Zivilisationen geholfen. Für dieses Verbrechen wurden die Riesen Jahrtausende lang von den eitlen, rachsüchtigen Göttern bestraft. Manche Riesen geben den Humanoiden die Schuld an dieser Bestrafung. Andere sehen es weiterhin als ihre Verantwortung an, kleineren Völkern zu helfen und sie zu unterweisen. (Alternativ waren die Riesen vielleicht dafür verantwortlich, den Humanoiden das Wirken böser Magie beizubringen, und wurden dafür zu Recht bestraft.)





Als ich beschloss, ein bleibendes Vernächtnis zu schaffen, bat ich Diancastra um Hilfe, einen Ort zu finden, an den ich einen Gegenstand von jener Macht herstellen konnte, wie sie mir vorschwebte. Sie brachte mich zur Sternenschmiede.

– Pigby

KAPITEL 4

RIESISCHE ENKLAVEN

DIESES FÜR DEN SPIELLEITER VORGESEHENE Kapitel stellt riesische Enklaven vor: Orte, die Riesen schufen, die unter ihrer Kontrolle stehen oder die anderweitig von ihnen und ihrer Magie herrühren. Jeder Abschnitt umfasst eine Karte der riesischen Enklave, eine Beschreibung ihrer Merkmale und wundersamen Eigenschaften sowie Abenteuerideen.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden riesischen Enklaven:

Annams Wiege	Nebeltal
Aschegrotte	Runenkreis
Der Rand des Horizonts	Singende Sande
Donnerwarte	Sternenschmiede
Endloser Felsrutsch	Sturmaugenturm
Grolantors Speisekammer	Träumergriff
Heulender Eisberg	Verlassene Tiefe
Hiateas Herd	Waldkristall
Karontors Feste	Weltenwurzel-Schössling

ENKLAVEN VERWENDEN

Jeder der Orte in diesem Kapitel ist ein unbeschriebenes Blatt: Du entscheidest, wer dort lebt, welche Absichten er hegt und wie er mit Besuchern umgeht. Jeder Ort enthält eine Auswahl an Abenteuerideen, die Charaktere in die Enklave locken oder ihnen einen Grund geben könnten, sich ihrer Magie zu bedienen. Die Abenteuerideen schlagen auch bestimmte Kreaturen oder Tabellen für zufällige Begegnungen vor, die im Abschnitt „Begegnungen“ in Kapitel 3 zu finden sind. Einige dieser Ideen verweisen zudem auf andere Enklaven und schaffen so Möglichkeiten, mehrere Orte zu längeren Abenteuern aneinanderzureihen.

Lass deiner Fantasie freien Lauf, wenn du diese Enklaven zu Abenteuerschauplätzen ausgestaltest. Kombiniere verschiedene Begegnungstabellen, um zu sehen, was sich daraus ergibt. Überlege dir, wie es den Ton einer Geschichte ändern kann, wenn die Einstellung der Kreaturen dem Zufall überlassen bleibt. Wenn ein feindlicher Riese die treibende Kraft hinter einer Abenteueridee ist, wie verändert sich dann das Abenteuer, falls dieser Riese gleichgültig oder gar freundlich gegenüber den Charakteren ist?

ALLGEMEINE MERKMALE RIESISCHER ENKLAVEN

An Orten, die von Riesen erbaut, umfunktioniert oder eingerichtet wurden, hat alles einen entsprechend großen Maßstab. Das Schloss eines Riesen wartet mit gewaltigen Thronen auf, mit Esstischen, die als Fundamente für das Haus eines Menschen herhalten könnten, und mit Besteck, das sich als Bewaffnung für eine menschliche Armee eignen würde. Als allgemeine Regel multiplizierst du jede Dimension eines Raums oder Gegenstand mit drei, um seine Version in riesischer Größe abzuschätzen, oder mit vier, falls es um etwas geht, was Wolken- oder Sturmriesen erschaffen haben. Orte in riesischer Größe haben folgende Merkmale:

Decken: Eine bequeme Deckenhöhe für Riesen liegt bei mindestens sechs Metern. Die meisten Decken sind neun Meter hoch, wobei besonders prachtvolle oder beeindruckende Konstruktionen 18 Meter oder gar noch höher aufragen.

Treppen: Von Riesen gebaute Stufen sind zwischen 45 und 90 Zentimeter hoch. Für große und kleinere Kreaturen sind solche Treppen schwieriges Gelände. Leitern für Riesen mit Sprossen im Abstand von 90 Zentimetern stellen ebenfalls schwieriges Gelände für Kreaturen dar, die kleiner als riesig sind.

Türen: Türgriffe befinden sich üblicherweise drei bis vier Meter über dem Boden (oder in halber Körpergröße der Riesen, die sie dort angebracht haben). Große oder kleinere Kreaturen müssen an den Griff herankommen, um ihn zu entriegeln. Das Öffnen einer Tür erfordert in der Regel, dass ein Charakter den Riegel betätigt und ein anderer die Tür aufzwingt. Eine Kreatur muss bei entriegeltem Griff eine Aktion verwenden, um die schwere Tür aufzudrücken oder aufzuziehen, wobei sie die Tür mit einem erfolgreichen SG-12-Stärkewurf (Athletik) öffnet. (Wahlweise kannst du den SG auf 6 + den Stärke-Modifikator der Riesen festlegen, die die Tür gebaut haben.) Bei einem Misserfolg geht die Tür nicht auf.

Übergroße Möbel und Gegenstände: Möbel und andere Gegenstände an einem Ort, der für riesige Riesen geschaffen wurde, sind in der Regel dreimal so groß wie ihre Entsprechungen in Menschengröße und ungefähr siebenundzwanzigmal so schwer. Mittlere und kleinere Kreaturen können über riesische Möbel klettern oder unter diese

krabbeln, wobei sie als schwieriges Gelände gelten. Solche Kreaturen können sich unter besonders wichtigen Riesen-Möbelstücken wie etwa einem vier Meter hohen Esstisch normal bewegen.

ANNAMS WIEGE

Die Riesen eines uralten Reichs schufen eine mit besonderer Macht versehene Form der Lebensrune, die die rohe schöpferische Kraft des Allvaters Annam bündelte. Die Riesen versuchten, ihre eigene Welt zu erschaffen, wie Annam es einst tat. So beschworen sie die Rune in einer gewaltigen Höhle tief unter der Erde, die sie Annams Wiege nannten. Die Folge war ein dauerhafter Riss im Gewebe der Wirklichkeit, der zur positiven Ebene führte – jener Quelle, aus der gleißende Energie durch das gesamte Multiversum fließt, um Licht und Leben zu nähren.

Dieser Riss, ein glühender Schnitt am „Himmel“ der Höhle, ist als Gleißende Sonne bekannt. Sie überflutet die weite Höhle mit Licht und ungezügelmtem Leben. Die von dieser Sonne versorgte Kaverne ist ein ausgedehntes tropisches Dschungelökosystem, in dem riesige Kreaturen gedeihen.

MERKMALE VON ANNAMS WIEGE

Die Gleißende Sonne schwankt in ihrer Größe und Helligkeit, um sich einem Zyklus von Tag und Nacht anzunähern. Tagsüber erzeugt der Riss ein helles Licht, das als Sonnenlicht zählt, und lässt die Temperatur im Dschungel auf etwa 38 Grad Celsius ansteigen. Nachts verblasst das Strahlen zu dämmrigem Licht, das nicht als Sonnenlicht zählt. Die Höhle ist 400 Meter hoch, und ihre Decke sieht aus wie ein seltsam rauer, blauer Himmel. Das Mikroklima in der Kaverne zeichnet sich neben dem Sonnenschein durch bewölktes und regnerisches Wetter aus.

Karte 4.1 zeigt eine Region von Annams Wiege mit den folgenden Merkmalen:

Dschungel: Genährt vom Licht der Gleißenden Sonne und anhaltenden Regenfällen ist dieser Teil der Höhle von üppigem Regenwald bedeckt. Der Dschungel ist voller natürlicher Gefahren, unter anderem Klingenranke (wie im *Spieleiterhandbuch* erläutert).

Ruinen: Uralte, von Riesen erbaute Bauwerke liegen in Trümmern, teilweise vom wuchernden Dschungel verschluckt.

Dörfer: Von Riesen, Duergar, Tiefengnomen und anderen Kreaturen bevölkerte Siedlungen sind über die Höhle verstreut.

Wasserfall: Unter der Gleißenden Sonne stürzt ein mächtiger Fluss eine Steilwand hinab. Der Wasserfall glänzt mit einem inneren Licht, das ihm die Sonne schenkt, und das Wasser fließt in kleineren Flüssen und Bächen durch den Rest der Höhle. Der Wasserfall verbreitet auf neun Meter dämmriges Licht. Das Wasser flussabwärts der Wasserfälle erzeugt auf 1,5 Meter dämmriges Licht.

MAGIE IN ANNAMS WIEGE

Die Gleißende Sonne verleiht Annams Wiege die folgenden Eigenschaften:

Fülle von Leben: Andere Kreaturen als Konstrukte oder Untote, die eine lange Rast in Annams Wiege beenden, erhalten alle verbrauchten Trefferwürfel zurück und entfernen zwei Erschöpfungsstufen.

Sonnendurchdrungenes Wasser: Wasser, das aus dem Wasserfall entnommen wird, bewahrt die positive Energie, die es in sich trägt, für 24 Stunden. Während dieser Zeit erzeugt das Wasser in einem Radius von 1,5 Metern dämmriges Licht. Eine Kreatur, die kein Konstrukt oder Untoter ist und das Wasser trinkt, erhält 2W10 temporäre Trefferpunkte und die Vorteile des Zaubers *Vollständige Genesung*. Eine Kreatur, die diese Vorteile erhalten hat, kann sie erst nach Beendigung einer weiteren langen Rast erneut erhalten.

Ebenenriss: Die Gleißende Sonne ist ein dauerhaftes „Einbahnportal“ von der positiven Ebene.

ABENTEUER IN ANNAMS WIEGE

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zu Annams Wiege zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie in der Höhle nachgehen können.

TRÄUME IN STEIN

Eine große Felssäule, die bis zur Decke der Höhle reicht, ist der versteinerte Körper eines Elementarriesen. Der Arm der Gestalt ist nach oben ausgestreckt und durchbricht die Höhlendecke, wo die Finger auf der darüberliegenden Oberfläche als der Träumergriff (siehe dieses Kapitel) auftauchen. Die Alpträume der schlafenden Elementarmacht könnten die Form von Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ oder der Tabelle „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ in Kapitel 3 annehmen, und sie kriechen die versteinerte Gestalt hinab, um die Bewohner der Höhle darunter in Angst und Schrecken zu versetzen. Oder sie könnten beim Träumergriff an die Oberfläche klettern und die Charaktere in Annams Wiege führen, um dort ihre Quelle aufzuspüren.

Die Alpträume könnten eine einmalige Katastrophe darstellen, was das Abenteuer zu einer Frage des Abwartens und der Abwehr jener Kreaturen macht, die das Gebiet terrorisieren. Alternativ kehren sie regelmäßig wieder, was den Charakteren abverlangt, einen Weg zu suchen, den Zyklus zu beenden, indem sie die Alpträume des schlummernden Titanen lindern. Dies könnte unter Umständen das Erklimmen seiner gebirgigen Gestalt und das Einritzen der riesischen Rune für „Freund“ in seine Stirn erfordern.

DER VERIRRTE KLEINE FLUFFY

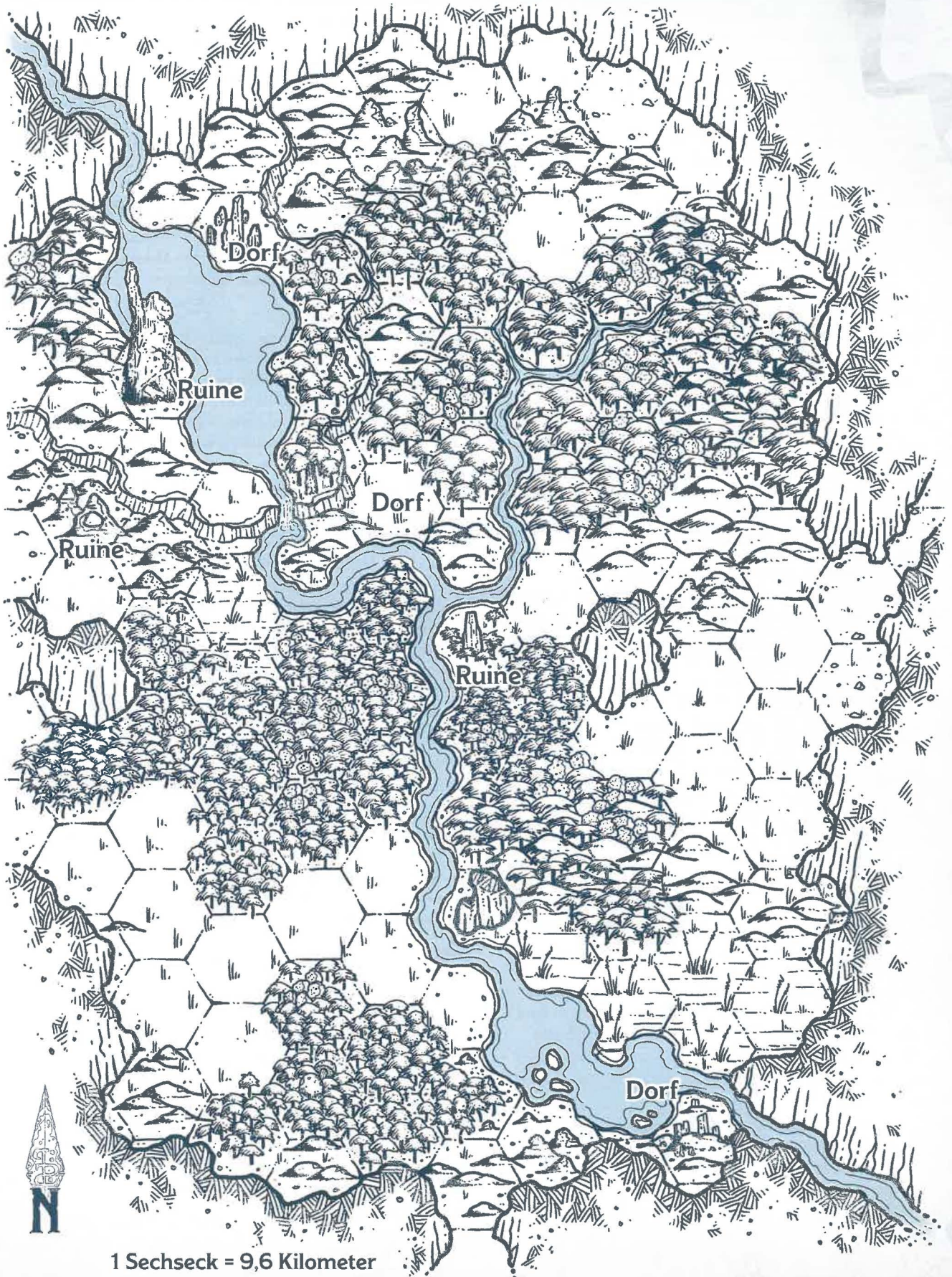
Ein verstörtes riesisches Kind hat sein Haustier verloren und bittet um Hilfe, es wiederzufinden, bevor es noch zu Schaden kommt. Das Kind führt die Charaktere in den Dschungel, wo sie auf einen bedrohlichen **Allosaurus** stoßen. Bevor etwaige Feindseligkeiten ausbrechen, ruft das Kind entzückt: „Fluffy!“ Der Allosaurus wedelt mit dem Schwanz und rollt sich auf den Rücken, um sich den Bauch kraulen zu lassen. Allerdings haben Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ in Kapitel 3 Jagd auf den Dinosaurier gemacht und nähern sich ihm nun, um ihn zur Strecke zu bringen.

KRANKE KRONE

Die angeschlagene Gesundheit eines verfluchten Herrschers ist nur durch Wasser aus dem großen Wasserfall der Höhle heilbar. Doch **Bergriesen** von besonders gewaltiger Statur, angeführt von einem **Hügelriesen-Lawinenmacher** (siehe Kapitel 6) verehren dieses Wasser und trinken es auch in rauen Mengen. Sie verteidigen den Wasserfall gewaltsam mit Kriegsbestien aus der Tabelle „Begegnungen in einer Megafaunawelt“ oder „Begegnungen in einer Dinosaurierwelt“ in Kapitel 3.

ANNADS WIEGE

KARTE 4.1



1 Sechseck = 9,6 Kilometer

ASCHEGROTTE

Die Aschegrotte ist eine Begräbnisstätte für Riesen. Seit der Gründung dieses Orts – in grauer Vorzeit, als sich ein großes Reich von Riesen über die gesamte Welt erstreckte – brachten Riesen aller Art ihre Toten hierher, um sie in diesem Nexus ihrer ureigenen Magie zu bestatten.

Viele Riesen hegen starke religiöse Überzeugungen und halten sich an strenge Tabus, was die Grotte anbelangt. Manche könnten eine tödliche Feindschaft mit ihren Rivalen beilegen, um die Grotte gegen Eindringlinge zu verteidigen. Andere weigern sich womöglich, sie überhaupt zu betreten, wenn nicht gerade die Beisetzungsriten für einen verstorbenen Angehörigen durchzuführen sind. Sterbliche Überreste, die in der Grotte zur Ruhe gebettet wurden, bleiben friedlich, und die Macht der Höhle ist Untoten ein Gräuel.

MERKMALE DER ASCHEGROTTE

Die Wände dieser Küstenhöhle aus weißem Kalkstein sind mit Mauerwerk verstärkt und mit Versen beschriftet, die das Ordning und die Ehrfurcht vor den eigenen Ahnen preisen. Der größte Teil der Höhle liegt hoch genug, dass die See nicht an ihn heranreicht.

Karte 4.2 zeigt die Kammern und Grabstätten der Aschegrotte, einschließlich der folgenden Merkmale:

Gebeingruben: Die sterblichen Überreste von Hügelriesen sind in Gruben aufgehäuft, in denen Aasfresser gedeihen.

Korallenbecken: Korallenüberzogene Sturmriesenknochen bedecken den Grund eines Beckens, das von den Wassern einer schmalen Bucht gespeist wird.

Särge: Stein- und Kristallsärge beherbergen die sterblichen Überreste von Steinriesen.

Urnen: Messing- und Eisenurnen enthalten Feuerriesenasche.

Verborgene Gruft: Eine geheime Tür verbirgt einen Aufbewahrungsort für Wolkenriesenstaub.

Vereiste Skelette: Frostriemenskelette in uralten Rüstungen, die mit ewigem Raureif bedeckt sind, liegen am Boden oder wurden in eine sitzende Position gebracht.

Verstreut zwischen all diesen Urnen, Särgen und Grabnischen sind die sterblichen Überreste anderer Kreaturen, die treue Verbündete oder Geliebte längst dahingeschiedener Riesen waren, darunter riesenartige Kreaturen wie Ettin und Oger und sogar einige Humanoide und andere Nicht-Riesen.

MAGIE DER ASCHEGROTTE

Die Magie der Aschegrotte verstärkt die natürliche, harmonische Ordnung der Dinge im Allgemeinen und die des Ordning im Besonderen. Sie lässt sich verwenden, um Flüche zu brechen, Leiden zu lindern und Einsichten in das zu finden, was zurück in seinen rechtmäßigen Lauf überführt werden muss. Die Stätte ist geweihter Boden mit den folgenden Eigenschaften:

Pfad des Ordning: Eine Kreatur, die acht Stunden damit verbringt, in der Grotte über das Wesen der Ordnung und den rechtmäßigen Verlauf der Geschichte zu meditieren, kann am Ende dieser Zeit einen der folgenden Zauber wirken (ohne dass dafür zusätzliche Zauberzeit oder Zauberkomponenten erforderlich wären): *Fluch brechen*,

Sagenkunde oder *Vollständige Genesung* (auf dem 9. Grad gewirkt). Das zum Zaubern verwendeten Attribut ist je nach Wahl der Kreatur Intelligenz, Weisheit oder Charisma. Nach dem Wirken des Zaubers erhält die Kreatur zwei Erschöpfungsstufen.

Verderben der Untoten: Tote Kreaturen können in der Grotte nicht zu Untoten werden. Ein Untoter, der die Grotte in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, erleidet 22 (5W8) gleißenden Schaden. Ein Untoter, der durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde, stirbt und kann nur durch göttliches Eingreifen in seinen untoten Zustand zurückversetzt werden.

ABENTEUER IN DER ASCHEGROTTE

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zur Aschegrotte zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie in der Höhle nachgehen können.

FEHLENDE TEILE

Eine Sturmriesin bittet die Charaktere, einen Knochen eines Ahnen aus dem Korallenbecken zu bergen, da es ihr verboten ist, die Grotte zu betreten. Sie verspricht ihnen einen *Wurfspeer des Blitzes*, wenn sie den fraglichen Knochen bergen, aus dem sie einen mächtigeren Gegenstand herstellen will. Ein **Behir**-Agent eines rivalisierenden Sturmriesen sowie Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Sturmriesen“ (siehe Kapitel 3) versuchen, den Knochen als Erste zu stehlen.

GIERIGE USURPATOREN

Riesen, die ihre Toten in der Aschegrotte bestatten möchten, bitten die Charaktere, ihnen dabei zu helfen, eine rivalisierende Fraktion aus dem Weg zu schaffen, die die Grotte für sich beansprucht. Die freundlichen Riesen respektieren die Traditionen der Grotte und weigern sich, das Blut eines anderen Riesen darin zu vergießen, doch die Rivalen halten sich nicht mehr an die Tradition und versuchen, die Schätze und die Macht der Grotte zu plündern. Verwende für die Rivalen eine der Tabellen für Begegnungen mit Riesen deiner Wahl in Kapitel 3.

SCHLÜSSEL ZUR VERGANGENHEIT

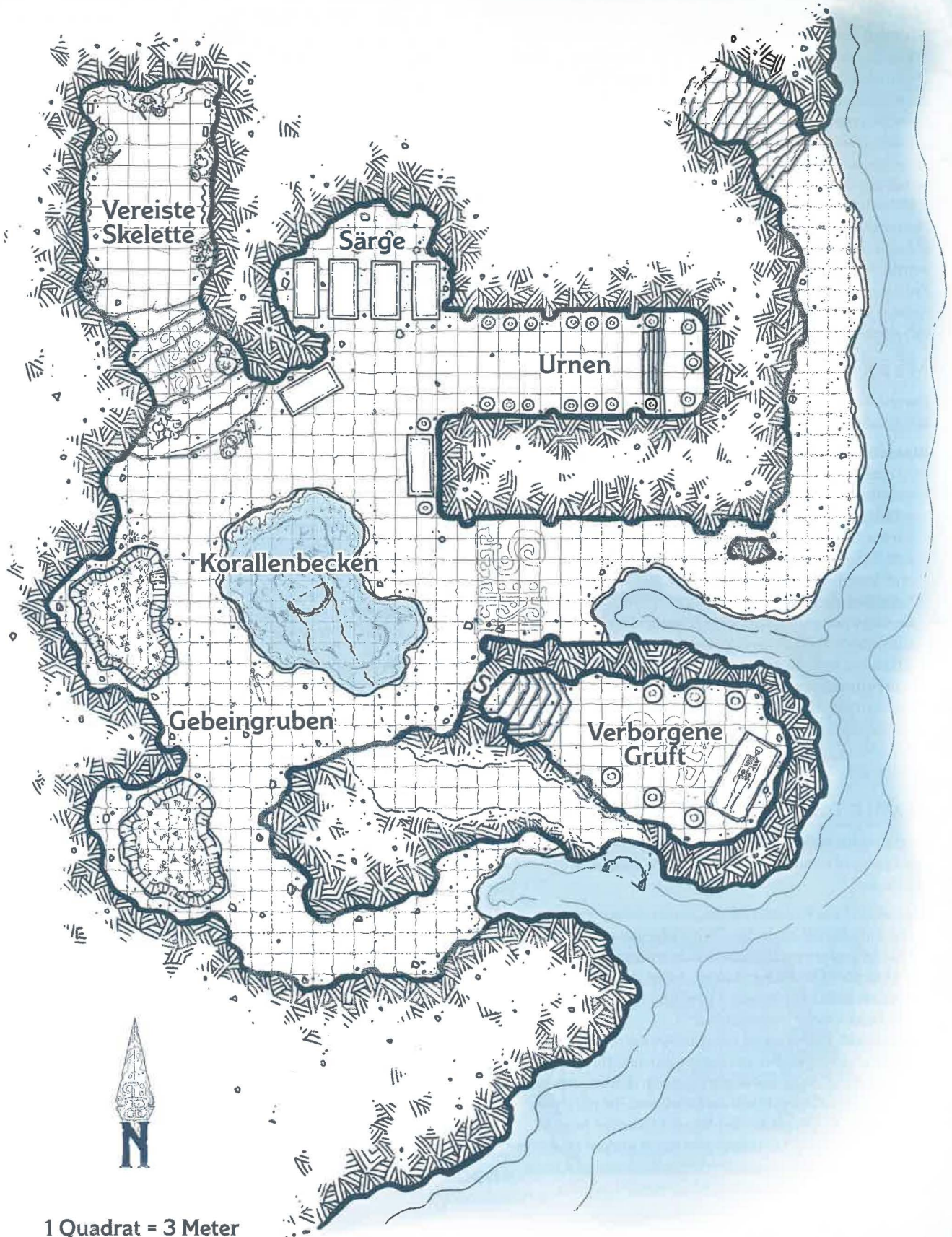
Ein Abzeichen an einem der ältesten Beisetzungsorte ist mit der letzten erhaltenen Abschrift einer Schlüsselruna versehen. In den ewigen Zeiten seit ihrer Erschaffung wurde die Rune verdorben. Sie zeigt zwar immer noch Wirkung, doch sie erzeugt Risse im Gewebe der Ebenen. Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ (siehe Kapitel 3) verteidigen die Rune. Wird diese Rune in den Runenkreis eingeschrieben, öffnet sie ein Tor zum Rand des Horizonts (beide sind in diesem Kapitel zu finden).

TIDEN DES TODES

Auf der Flucht vor einer Horde von Hunderten **Zombies** (sowie Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Todesriesen“ oder „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ in Kapitel 3) haben Bewohner eines Dorfs Zuflucht in der Grotte gesucht. Sie sitzen nun allerdings dort fest und ihnen gehen die Vorräte aus. Abenteurer müssen die Horde zerstreuen, indem sie den **Todesriesen-Verhüllten** (siehe Kapitel 6) töten, der sie erschaffen hat. Wahlweise können sie auch den Dorfbewohnern einen Fluchtweg frei machen.

ASCHEGROTTE

KARTE 4.2



1 Quadrat = 3 Meter

DONNERWARTE

Ein gigantischer Turm aus Stein und Kristall prangt am Himmel, aufgehängt zwischen zwei atemberaubend hohen Berggipfeln an zwei gespannten Seilen aus grollenden Blitzen. Das Licht und das Donnergrollen künden schon aus vielen Kilometern Entfernung von der Existenz dieses Orts, obgleich er derart abgelegen ist, dass nur eine Handvoll Personen ihn je gesehen haben – und noch weniger Leute durften ihn schon einmal erkunden.

Jenen seltenen Besuchern, denen es gelang, die Donnerwarte zu betreten und zu erforschen, haben bisher nur ihr Potenzial in Sachen Fernsicht und nicht die volle Wahrheit über diesen Turm am Himmel entdeckt. Die meisten Kreaturen können sich schlicht nicht lang genug in ihm aufhalten, ohne dass es unbequem für sie würde. Von daher fällt es ihnen schwer, seinen wahren Zweck zu ergründen: eine von einem untergegangenen Reich von Riesen gebaute Massenvernichtungswaffe von apokalyptischer Macht.

MERKMALE DER DONNERWARTE

Karte 4.3 zeigt die Donnerwarte, einschließlich der folgenden Merkmale:

Blitzseile: Die Seile, die die Warte halten, erzeugen bis zu einer Reichweite von 15 Metern helles Licht und für weitere 15 Meter dämmriges Licht. Sie geben auch ein ständiges, lautes Grollen von sich, das 16 Kilometer weit hörbar ist. Dieser konstante Donner ist so heftig, dass jede Kreatur innerhalb des Turms bei Attributswürfen und Angriffswürfen im Nachteil ist. Kreaturen, die gegen Schallschaden resistent oder immun sind, sind gegen diese Desorientierung immun. Eine Kreatur, die ein Seil berührt, zum ersten Mal in einem Zug auf eins tritt oder ihren Zug auf einem beginnt, erleidet 55 (10W10) Blitzschaden.

Observationskammer: Die unterste Ebene der Warte hat transparente Kristallwände, die einen spektakulären Blick auf die umliegende Region bieten. In dieser Kammer befindet sich eine magische Steuerkonsole aus Kupfer und Gold.

MAGIE DER DONNERWARTE

Eine Kreatur in der Observationskammer kann die Steuerkonsole verwenden, um die folgenden Eigenschaften zu aktivieren:

Fernsicht: Eine Kreatur, die die Steuereinheit bedient, kann als Aktion einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur mithilfe des Geräts den Zauber *Ausspähung* (Zauberretungswurf-SG 17) wirken. Ein magisches Bild des Ziels erscheint vor der Steuereinheit.

Todesstrahl: Eine Kreatur kann als Aktion die Steuereinheit der Warte verwenden, um einen tödlichen Blitz aus magischer Energie auf einen Punkt zu richten, den sie sehen kann. Dies schließt auch Orte ein, die durch die Eigenschaft „Fernsicht“ der Warte betrachtet werden, aber nicht solche, bei denen dies durch andere Mittel der Ausspähung oder magischen Wahrnehmung geschieht. Der Strahl erzeugt eine drei Meter breite Linie der

Zerstörung, die vom Zielpunkt ausgeht und sich 30 Meter in eine Richtung nach Wahl der Kreatur fortsetzt. Kreaturen und Gegenstände auf dieser Linie erleiden 143 (26W10) Energieschaden. Eine auf 0 Trefferpunkte reduzierte Kreatur zerfällt zu feiner grauer Asche und kann nur durch den Zauber *Wahre Auferstehung* oder *Wunsch* wieder zum Leben erweckt werden. Eine Kreatur, die diese Eigenschaft aktiviert, erhält sechs Erschöpfungsstufen. Immunität gegen Blitz- oder Schallschaden verringert die Anzahl der erhaltenen Stufen um je eine pro Immunität.

ABENTEUER IN DER DONNERWARTE

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zur Donnerwarte zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

ESKALATION

Riesensippen-Goliaths (siehe Kapitel 6), die auf einem der nahen Berge leben, befinden sich im Krieg mit Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ in Kapitel 3. Sie stehen am Rand der Vernichtung und hoffen, dass die Warte, die sie aus der Ferne gesehen haben, das Blatt zu ihren Gunsten wenden kann, und sie heuern die Abenteurer an, um die Warte für sich zu sichern.

FEUER FREI

Eine **Frostriesin** plant, den Todesstrahl der Warte zu verwenden, um ihre Rivalen in Hiateas Herd (siehe weiter unten in diesem Kapitel) auszulöschen. Der derzeitige Herrscher von Hiateas Herd hat von dem Vorhaben der Riesin erfahren und fleht die Charaktere an, ihren Plan zu vereiteln. Kreaturen aus den Tabellen „Begegnungen mit Frostriesen“ und „Begegnungen mit dem Element Luft“ (siehe Kapitel 3) verteidigen die Warte.

GESCHICHTSSTUNDE

Ein Felsengnom-**Magier** hat sich aus Berichten über uralte Stätten zusammengereimt, wo der Standort der Warte ist. Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“ in Kapitel 3, die von magischen Blitzen angetrieben werden, verweigern den Zugang zum Turm, sobald die Charaktere den Gnom zwecks seiner Studien dorthin begleiten.

KOLLATERALSCHADEN

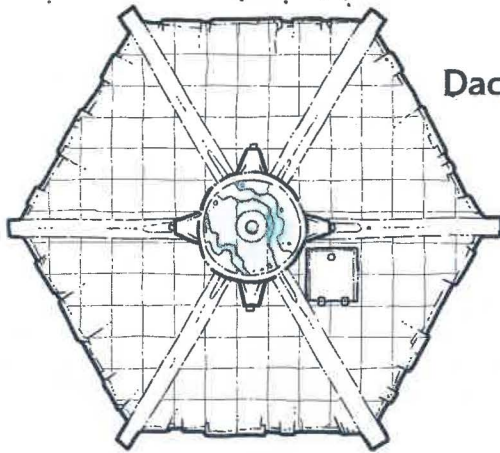
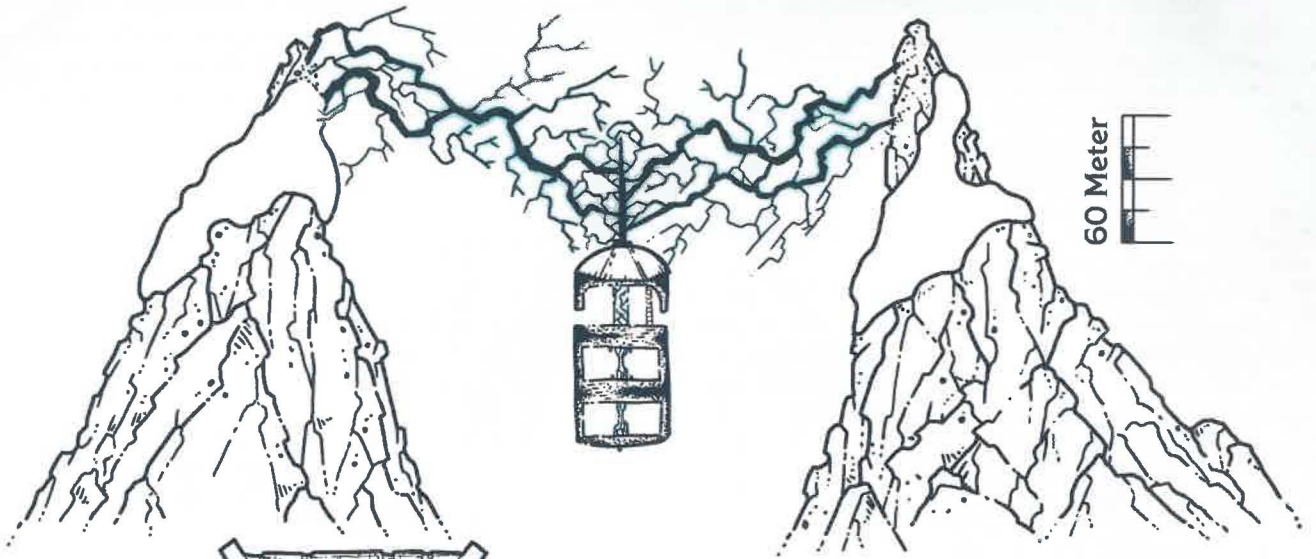
Fraktionen aus Kreaturen aus den Begegnungstabellen für zwei Arten von Riesen in Kapitel 3 haben die Warte in ihrem Kampf um die Kontrolle über diesen Ort beschädigt. Ihre Energie staut sich nun in Richtung einer Überlastung auf. Zur Verhinderung der drohenden Explosion müssen die Charaktere mit den kämpfenden Kreaturen verhandeln oder einen Weg an ihnen vorbei finden, um die Steuerkonsole zu reparieren.

LETZTER SCHLÜSSEL

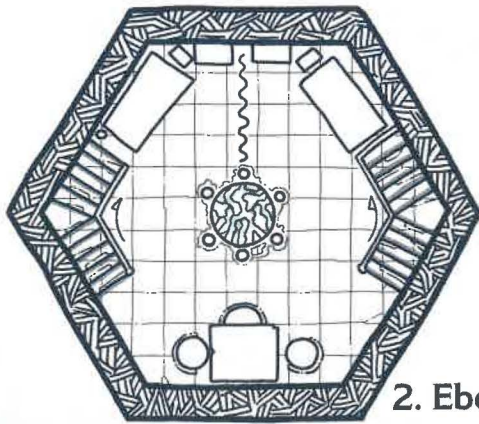
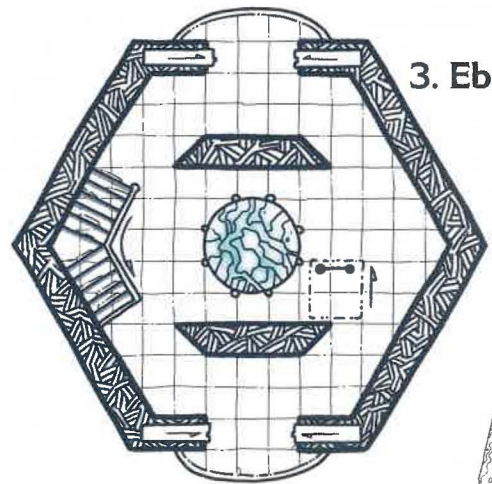
Ein **Sturmriese** bietet den Charakteren eine atemberaubende Belohnung an, wenn sie die Sternenschmiede (siehe weiter unten in diesem Kapitel) verwenden, um ihm eine Maschinenkomponente zu bauen. Sobald sie dies tun, warnt sie ein **ausgewachsener Golddrache**, dass der Riese beabsichtigt, die Komponente zu verwenden, um die Donnerwarte als Massenvernichtungswaffe zu aktivieren.

DONNERWARTZ

KARTE 4.3

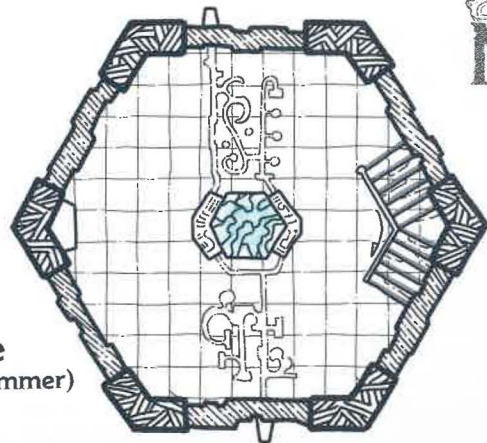


1 Quadrat = 3 Meter



2. Ebene

1. Ebene
(Observationskammer)



ENDLOSER FELSRUTSCH

Eine fortwährende Kaskade aus Steinen und Erde, von Kieselsteinen bis hin zu großen Brocken, beginnt in der Nähe eines Berggipfels und stürzt den Hang hinunter, ehe sie in einer Felsspalte verschwindet. Dieser Endlose Felsrutsch stammt von der Elementarebene der Erde, taucht aus einem Ebenenportal in der Nähe des Berggipfels auf und stürzt durch ein zweites Portal tief in der Spalte, um in einem anderen Bereich der Ebene der Erde zu enden.

Riesen einer uralten Zivilisation versuchten, die Magie und die Endlosen Mineralienressourcen des Felsrutschs abzuschöpfen. Um ihre Arbeit zu erleichtern, schlugen sie um den Felsrutsch herum Gehwege in den Berghang und bauten Brücken, die jene Spalte überspannen, in die er sich ergießt. Die riesischen Runen, die diese Leute an den Brücken anbrachten, schimmern noch immer in einem kristallinen Licht, während sie die elementare Erdmagie bündeln.

MERKMALE DES ENDLOSEN FELSRUTSCHS

Der Endlose Felsrutsch ergießt sich mit enormer Wucht und donnernden Geräuschen den Berghang hinunter. Kreaturen im Abstand von bis zu 30 Metern vom herabstürzenden Gestein sind bei Attributswürfen, bei denen Hören eine Rolle spielt, im Nachteil. Jede Kreatur, die ihren Zug im Felsrutsch beginnt, muss einen SG-20-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur 60 Meter hangabwärts befördert und erleidet 33 (6W10) Wuchtschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und erreicht einen festen Halt in Reichweite, um einen Abstieg zu vermeiden. Ist die Kreatur vom Ausgangspunkt des Felsrutschs aus 300 Meter tiefer geschliddert, gelangt sie durch ein dauerhaftes Portal zur Ebene der Erde. Eine Kreatur mit einer Grabbewegungsrate kann diese nutzen, um sich innerhalb des Felsrutschs zu bewegen, ist beim Rettungswurf im Vorteil und erleidet bei einem gescheiterten Rettungswurf den halben sowie bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden. Eine Kreatur mit dem Merkmal Erdgleiten besteht den Rettungswurf automatisch. Der Ursprung des Felsrutschs ist ebenfalls ein dauerhaftes Portal zur Ebene der Erde.

Karte 4.4 zeigt die folgenden Merkmale rund um den Endlosen Felsrutsch:

Brücken und Gehwege: Mit Bindungsrunen (siehe unten) versehene Brücken überspannen den Abgrund, und Gehwege erlauben den Zugang um den Felsrutsch herum. Ein Kran und eine Winde nebst Eimern und Sieben – eine Anlage, die erst kürzlich errichtet wurde – ermöglichen es Arbeitern, Mineralien aus dem Felsrutsch zu sammeln.

Kammern: Unweit der Fälle sind Kammern in riesischer Größe in den Fels gehauen, darunter eine Werkstatt, in der Werkzeuge zur Bearbeitung von Metall, Stein und Edelsteinen aufbewahrt werden.

MAGIE DES ENDLOSEN FELSRUTSCHS

Der Endlose Felsrutsch hat die folgenden Eigenschaften:

Bindungsrunen: Eine Kreatur, die eine der Runen auf der Brücke berührt, kann versuchen, sie mit einer Minute Konzentration und einem SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) zu aktivieren. Scheitert der Wurf, erleidet die

Kreatur 22 (4W10) Energieschaden, da sich die in der Rune gebundene Elementarmacht explosionsartig entlädt. Bei einem Erfolg beschwört die Rune einen **Erdelementar**, der eine Stunde bleibt und der Kreatur gehorcht. Hat eine Kreatur diese Eigenschaft verwendet, um den Zauber zu wirken, kann sie diese Eigenschaft einer Bindungsrunen nicht erneut einsetzen, bis sie eine lange Rast beendet hat.

Endlose Ressourcen: Der Endlose Felsrutsch ist eine unerschöpfliche Quelle an Mineralien. Eine Kreatur, die acht Stunden damit verbringt, geeignete Werkzeuge zu verwenden, um Materialien aus dem Felsrutsch zu sammeln, erwirbt nützliche oder wertvolle Mineralien im Wert von 2W6 mal 50 GM.

ABENTEUER AM ENDLOSEN FELSRUTSCH

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Endlosen Felsrutsch zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

DIE GRÖSSTE BEUTE

Eine **Frostriesin** jagt gern gefährliche Kreaturen. Sie plant, den Endlosen Felsrutsch umzuleiten und seine Kraft zu nutzen, um eine Felsformation aufzubrechen, die Annams Wiege (siehe weiter oben in diesem Kapitel) versiegelt. Das Freiräumen dieses Zugangs befreit Bestien aus der Tabelle „Begegnungen in einer Megafaunawelt“ (siehe Kapitel 3), die dann eine Siedlung von Tiefengnommen und Duergar bedrohen.

GEFÄHRLICHE SCHÖNHEIT

Steinriesenhandwerker finden Inspiration im Endlosen Felsrutsch und schaffen wunderschöne Stücke aus seinem Material, doch ein **Fomorianer-Hexenmeister der Dunkelheit** (siehe Kapitel 6) verflucht die Handwerkserzeugnisse, damit sie Unglück bringen. Die Steinriesen bitten die Charaktere, den Fomorianer zu finden und den Fluch zu beenden, bevor sie von Kreaturen überwältigt werden, die aus den Tabellen „Begegnungen mit Fomorianern“ und „Begegnungen mit Riesenartigen“ in Kapitel 3 stammen.

HUNGRIGE ERDE

Hungrige Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Erde“ (siehe Kapitel 3) schwärmen aus dem Endlosen Felsrutsch hervor und vertreiben die dort arbeitenden Feuerriesen. Die Riesen bieten eine Fülle von Metallhandwerksstücken und Edelsteinen im Austausch dafür an, Hilfe bei der Rückeroberung des Orts zu erhalten.

KONSTRUKTIVE VORHABEN

Runen, die sich die elementare Macht des Endlosen Felsrutschs zunutze machen, bergen den Schlüssel zu den Forschungen eines **Magiers**. Dieser bietet ein *Handbuch der Golems (Lehm)* im Austausch für Hilfe bei der Bezwingung von Wächtern aus der Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“ (siehe Kapitel 3).

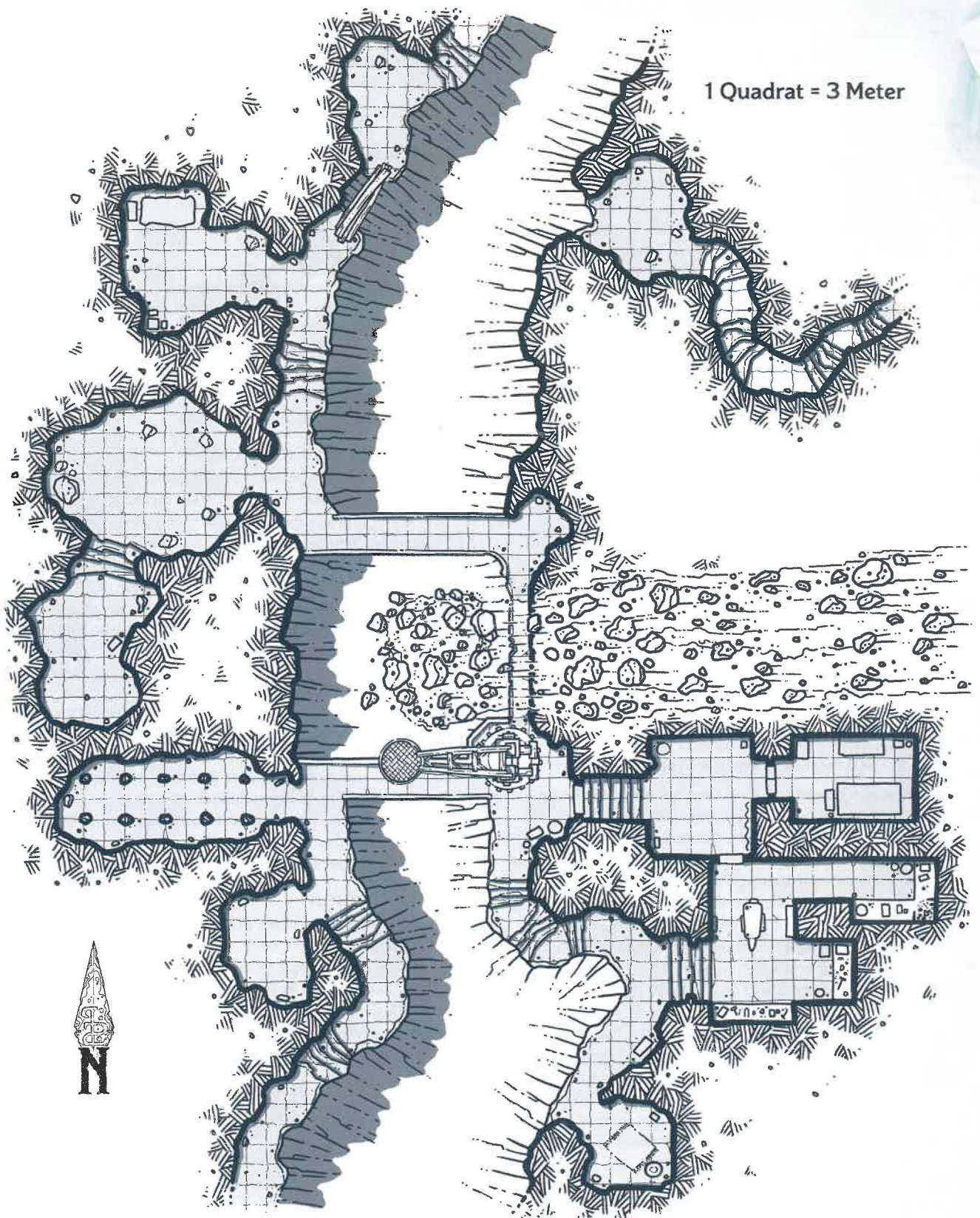
RIVALISIERENDE ELEMENTE

Eine **Dschinni** greift den Endlosen Felsrutsch an, um die Pläne ihrer **Dao-Rivalin** zu durchkreuzen. Beide bitten die Charaktere, sich mit ihr gegen die jeweils andere zu stellen. Die Charaktere sind je nach Bedarf Bedrohungen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Erde“ oder „Begegnungen mit dem Element Luft“ in Kapitel 3 ausgesetzt.

ENDLOSER FELSRUTSCH

KARTE 4.4

1 Quadrat = 3 Meter



GROLANTORS SPEISEKAMMER

Vor langer Zeit fanden Riesen ein abgelegenes, von niedrigen Hügeln umgebenes Tal. Gesegnet von Gottheiten der Natur oder womöglich auch durch reichlich Energie von den Elementarebenen wimmelt es in diesem Tal von jagdbarem Wild und einem unerschöpflichen Vorrat an köstlichen Früchten und Getreide. Die Riesen nannten das Tal Grolantors Speisekammer, nach jenem Gott, der seine üppige Überfülle gewiss am meisten zu schätzen wusste.

Sorgen und Kummer verfliegen hier, und selbst das raueste Wetter jenseits des Tals wird innerhalb seiner Grenzen mild. Ein plätschernder Bach speist einen großen Teich, in dem Fische gedeihen. Wild grasst träge und gelassen, und Vögel flitzen zwischen den Bäumen und Büschen umher. Wer den Weg hierher findet, bringt selten den Willen auf, diesen Ort wieder zu verlassen.

MERKMALE VON GROLANTORS SPEISEKAMMER

Karte 4.5 zeigt Grolantors Speisekammer, einschließlich der folgenden Merkmale:

Feierlichtung: Die zentrale Lichtung ist von dichtem, weichem Gras bedeckt. Eine große, auf kleineren Steinen aufgebockte Felsplatte dient als Tafel, die Riesen Platz bietet.

Haine: Das Tal ist voller Obstbäume und Beerensträucher und von Feldern mit wildem Getreide umgeben.

Teich: Der Teich quillt vor Fischen schier über, und der kühle Bach, der ihn speist, enthält klares, gefahrlos trinkbares Wasser.

MAGIE VON GROLANTORS SPEISEKAMMER

Die wesentliche Magie von Grolantors Speisekammer ist das üppige Wachstum essbarer Pflanzen, die allen Besuchern reichlich Nahrung bieten. Die Nahrungssuche im Hain ist eine einfache Aufgabe, die keine Attributswürfe erfordert. Mit etwas mehr Aufwand können Besucher ein Festmahl gigantischen Ausmaßes veranstalten, doch diese Magie birgt Risiken.

Grenzenloser Überfluss: Zwei Stunden Nahrungssuche nach den erlesensten Zutaten versorgen einen Charakter mit genug magischem Essen, um für eine Entsprechung des Zaubers *Heldenmahl* zu sorgen (es sind keine weiteren Komponenten erforderlich). Eine Kreatur, die die Vorzüge des Zaubers genießt, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, leidet die Kreatur zwölf Stunden lang an einer unangenehmen Verstopfung. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wirkt zwölf Stunden lang der Vergrößern-Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* auf die Kreatur. Sobald dieses magische Festmahl zusammengetragen ist, kann der Hain bis zum nächsten Morgengrauen kein weiteres bereitstellen.

Verfängliche Schönheit: Nach jeder Stunde, die eine Kreatur in Grolantors Vorratskammer verbringt, muss sie einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist unwillig, ihren derzeitigen Aufenthaltsort zu verlassen. Eine Kreatur, die in den letzten 24 Stunden Nahrung zu sich genommen hat, die im Hain gesammelt wurde, ist bei dem Rettungswurf im Nachteil. Eine Kreatur, deren Rettungswurf scheitert, kann diesen wiederholen, nachdem sie eine lange Rast beendet hat.

Wucherndes Wachstum: Samen, Früchte und Stecklinge von Nahrungspflanzen aus Grolantors Speisekammer behalten ihre Magie bis zu sieben Tage lang. Werden sie innerhalb dieser Frist eingepflanzt, sind die daraus wachsenden Pflanzen ein Jahr lang mit dieser Magie angereichert und liefern bei der Ernte die doppelte Menge an Nahrung. Nachdem 1W4 solcher Pflanzenproben den Hain verlassen haben, wirkt diese Eigenschaft bis zum nächsten Morgengrauen nicht.

ABENTEUER IN GROLANTORS SPEISEKAMMER

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zu Grolantors Speisekammer zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

ASCHE DES KRIEGS

Das Ackerland einer vom Krieg zerrütteten Nation wurde verwüstet und verbrannt. Die Bauern brauchen Samen und Stecklinge aus Grolantors Vorratskammer, um ihre Felder neu zu bepflanzen, doch Monster aus der Tabelle „Begegnungen in einer Dinosaurierwelt“ oder „Begegnungen in einer Megafaunawelt“ (siehe Kapitel 3) bewohnen den Hain und betrachten Eindringlinge als Beute.

ERLESENER GESCHMACK

Der Anführer von Hügelriesen, die Grolantors Speisekammer besetzt halten, möchte eine Delikatesse aus Karontors Feste (siehe weiter unten in diesem Kapitel). Er bietet ungewöhnlicherweise an, wundersames Essen aus der Speisekammer mit jedem zu teilen, der es schafft, einen **Abolethen** zu erschlagen, der in überfluteten Tunneln unter dem Schloss lebt, und mit dessen Fleisch zurückzukehren. Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Fomorianern“ (siehe Kapitel 3) stehen den Abenteurern dabei entgegen.

SICHERE ZUFLUCHT

Die Charaktere sind mit Flüchtlingen unterwegs, die vor einer Katastrophe fliehen. Die Überlebenden sind erschöpft und hungrig, als sie auf den Hain stoßen. Das **Einhorn**, das den Hain bewacht, und seine **Zentauren**-Untertanen sind bereit, den Flüchtlingen Zuflucht zu bieten – sofern die Charaktere zustimmen, ein nahes Rudel **Täuschungsbestien** sowie Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Erde“ (siehe Kapitel 3) zu bezwingen.

UNERSÄTTLICH

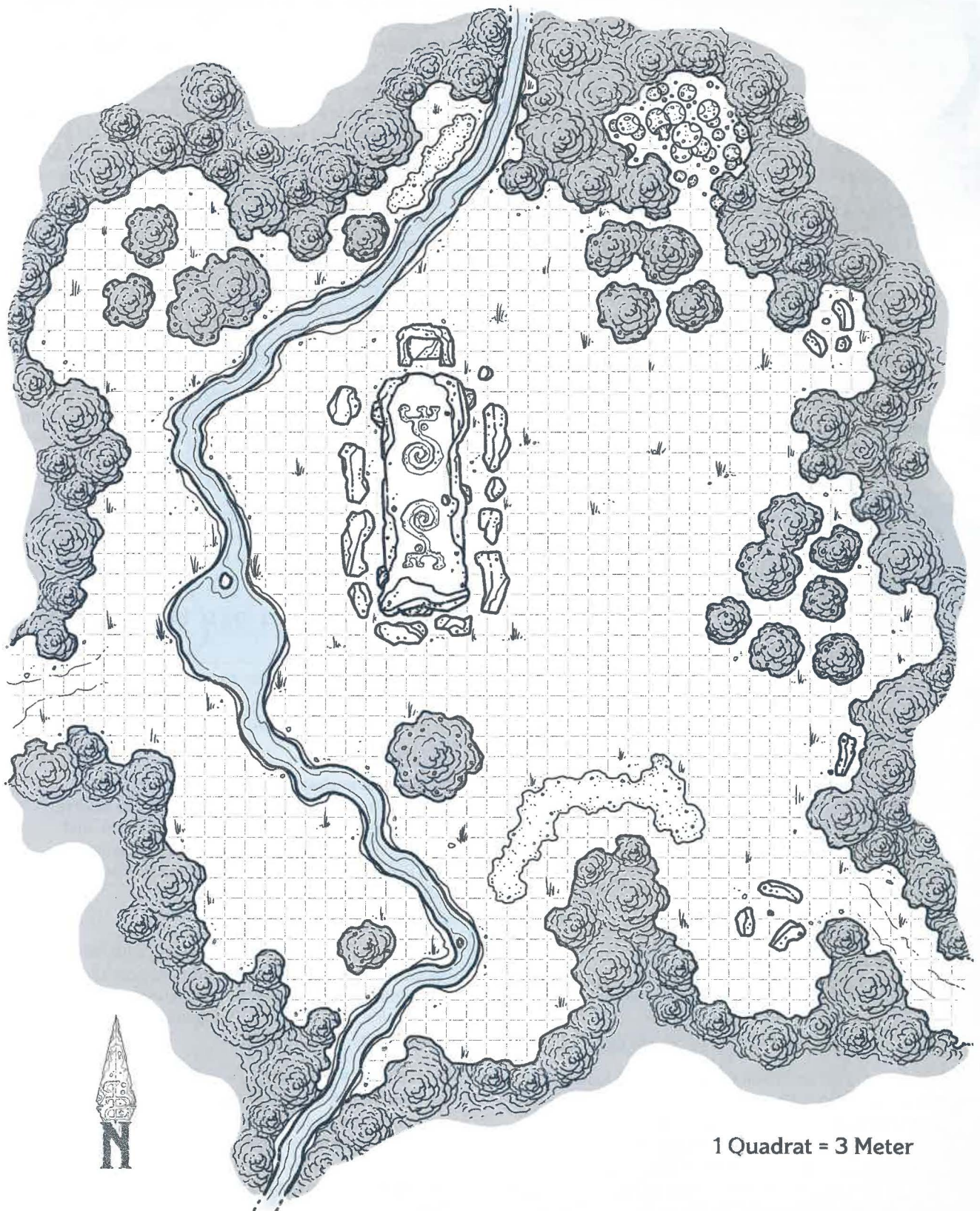
Bergriesen-Kultisten unter Führung eines Schlunds von Yeenoghu (siehe Kapitel 6) überfallen Siedlungen in der Nähe des Hains und nehmen die Einheimischen gefangen, da sie als Hauptgang bei einem gewaltigen Ritual in Form eines Festmahls dienen sollen. Riesen, **Gnolle** und Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Hügelriesen“ (siehe Kapitel 3) stehen zwischen den Gefangenen und der Freiheit.

VERLORENER SOHN

Eine Adelige sucht Abenteurer, um ihren auf Reisen verschwundenen Sohn zu finden und zu ihr zurückzubringen. Sein Weg führte an Grolantors Speisekammer vorbei, wo der Vermisste von dem üppigen Festmahl verzaubert wurde. **Satyrn** und Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Wolkenriesen“ in Kapitel 3 wollen die Charaktere dazu verlocken, sich dem Festmahl dauerhaft anzuschließen.

GROLANTORS SPEISEKAMMER

KARTE 45



1 Quadrat = 3 Meter

HEULENDER EISBERG

Der Heulende Eisberg ist ein massiver Brocken aus Gletschereis – saphirblau, wo das Licht sich bricht, und strahlend weiß, wo es reflektiert wird. Der Eisberg ist von verschlungenen Tunneln durchzogen, durch die beständig der Wind heult. Er wurde von Frostriesen-Kultisten des Dämonenfürsten Kotschtschie geschaffen, um einen Eissplitter aus dem Frostsaum herum – jener Ebene, die die Grenze zwischen den Elementarebenen der Luft und des Wassers bildet. Der Eisberg schmilzt nie, und seine ewigen Winde wehen über die Ebenen und tragen die beißende Kälte des Frostsaums und das quälende Heulen des Pandämoniums in sich.

MERKMALE DES HEULENDEN EISBERGS

Karte 4.6 zeigt den Heulenden Eisberg, der folgende Merkmale aufweist:

Beißende Winde: Im Bereich im Abstand von bis zu 150 Metern vom Heulenden Eisberg herrscht durchgängig eine extreme Kälte, und starke Winde wehen durch dieses Gebiet (in die Bewegungsrichtung des Eisbergs). Ungelenkt treibt der Eisberg mit bis zu 6,4 Kilometern pro Stunde (zwölf Meter pro Runde) mit den Gezeiten und den Winden dahin.

Langhaus (A): Ein uraltes, verwittertes Langhaus steht auf einer flachen Ebene aus Eis und Schnee. Häute und Hörner von Monstern schmücken als Trophäen die Wände und das Dach dieses Bauwerks.

Tunnel: Öffnungen im Eis führen zu gewundenen Tunneln, manche natürlich durch Wind und Wasser geformt, andere mit Werkzeugen ins Eis gehauen und wieder andere durch große Hitze geschmolzen. Eine Kreatur, die eine lange Rast in den Tunneln beendet, muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erhält wegen der heulenden Winde, die ihren Geist zermürben, eine Erschöpfungsstufe.

MAGIE DES HEULENDEN EISBERGS

Die Tunnel im Heulenden Eisberg winden sich tiefer, als es eigentlich möglich sein sollte. Eine Kreatur, die die Tunnel erkundet, kann nach jeder Stunde einen SG-20-Weisheitswurf (Wahrnehmung oder Überlebenskunst) ausführen. Eine Kreatur, die bei drei Würfen hintereinander erfolgreich ist oder mit dem W20 eine 20 würfelt, findet ein besonderes Ziel aus der Tabelle „Tunnel des Heulenden Eisbergs“.

TUNNEL DES HEULENDEN EISBERGS

W10 Ziel

- | | |
|------|--|
| 1–4 | Ein Ebenenportal zum Frostsaum |
| 5–8 | Ein Ebenenportal ins Pandämonium |
| 9–10 | Die Höhle, in der die Frostfell-Scherbe ruht |

Eine Kreatur, die die Frostfell-Scherbe findet, kann sich darauf einstimmen, als wäre die Scherbe ein magischer Gegenstand. Sobald die Kreatur eine lange Rast weiter als 1,6 Kilometer vom Eisberg entfernt beendet, endet auch die Einstimmung der Kreatur auf die Scherbe. Die Scherbe kann nicht bewegt werden. Die Einstimmung auf die Scherbe bietet die folgenden Vorteile:

Ebenentunnel: Eine Kreatur, die auf die Scherbe eingestimmt ist, kann sich mühelos durch die Tunnel innerhalb des Eisbergs bewegen, um jedes gewünschte Ziel binnen einer Stunde zu erreichen, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen. Die Kreatur ist zudem gegen die erschöpfenden Auswirkungen der heulenden Winde in den Tunneln immun.

Heulender Wind: Solange sie sich auf dem Heulenden Eisberg befindet und nicht kampfunfähig ist, kann eine Kreatur, die auf die Scherbe eingestimmt ist, die Winde zum Heulen bringen und den Eisberg mit einer Geschwindigkeit von bis zu 12,8 Kilometern pro Stunde (24 Meter pro Runde) in eine Richtung ihrer Wahl befördern. Der Eisberg setzt diese Bewegung fort, bis die eingestimmte Kreatur die Richtung und die Geschwindigkeit ändert oder die Einstimmung der Kreatur endet.

Wetterresistenz: Eine auf die Scherbe des Eisbergs eingestimmte Kreatur ist gegen Kälteschaden resistent und gegen die Auswirkungen von starkem Wind immun.

Zauberwirken: Solange sie auf dem Heulenden Eisberg ist, kann eine auf die Scherbe eingestimmte Kreatur die Zauber *Furcht*, *Kältekegel*, *Wetterkontrolle* (nur um die Temperatur zu senken und den Wind zu manipulieren) sowie *Windstoß* wirken (Zauberrettungswurf-SG 17). Sie braucht dazu keine Materialkomponenten. Hat die Kreatur diese Eigenschaft verwendet, um einen Zauber zu wirken, kann die Kreatur diesen Zauber mit dieser Eigenschaft nicht erneut wirken, bis sie eine lange Rast beendet hat.

Die Frostfell-Scherbe kann vernichtet werden, indem man ihr in einer einzigen Runde mindestens 75 Punkte Feuerschaden zufügt, woraufhin sie schmilzt und der Eisberg auseinanderbricht.

ABENTEUER AUF DEM HEULENDEN EISBERG

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Heulenden Eisberg zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

AUF EIS

Ein Paar **Remorhaz** und Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Frostriesen“ verlassen den Eisberg, wenn er an Land treibt, und jagen dann die Tiere und Menschen vor Ort. Sie verschleppen viele Gefangene zum Eisberg, um sie dort als zukünftige Mahlzeiten aufzubewahren.

KLIRREND KALTE TIEFEN

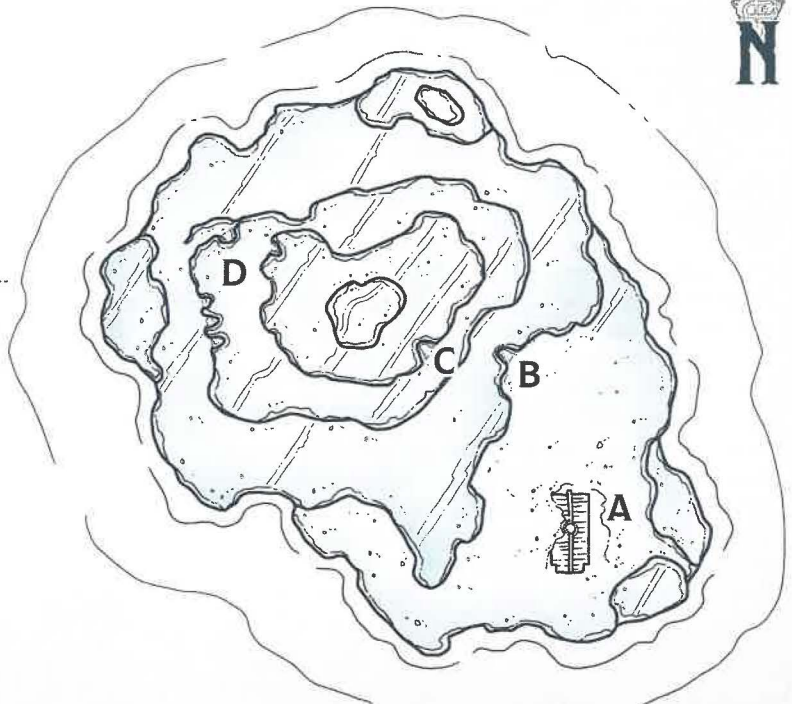
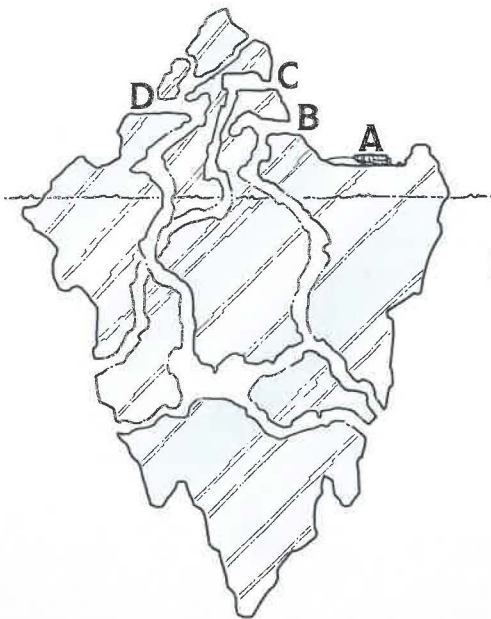
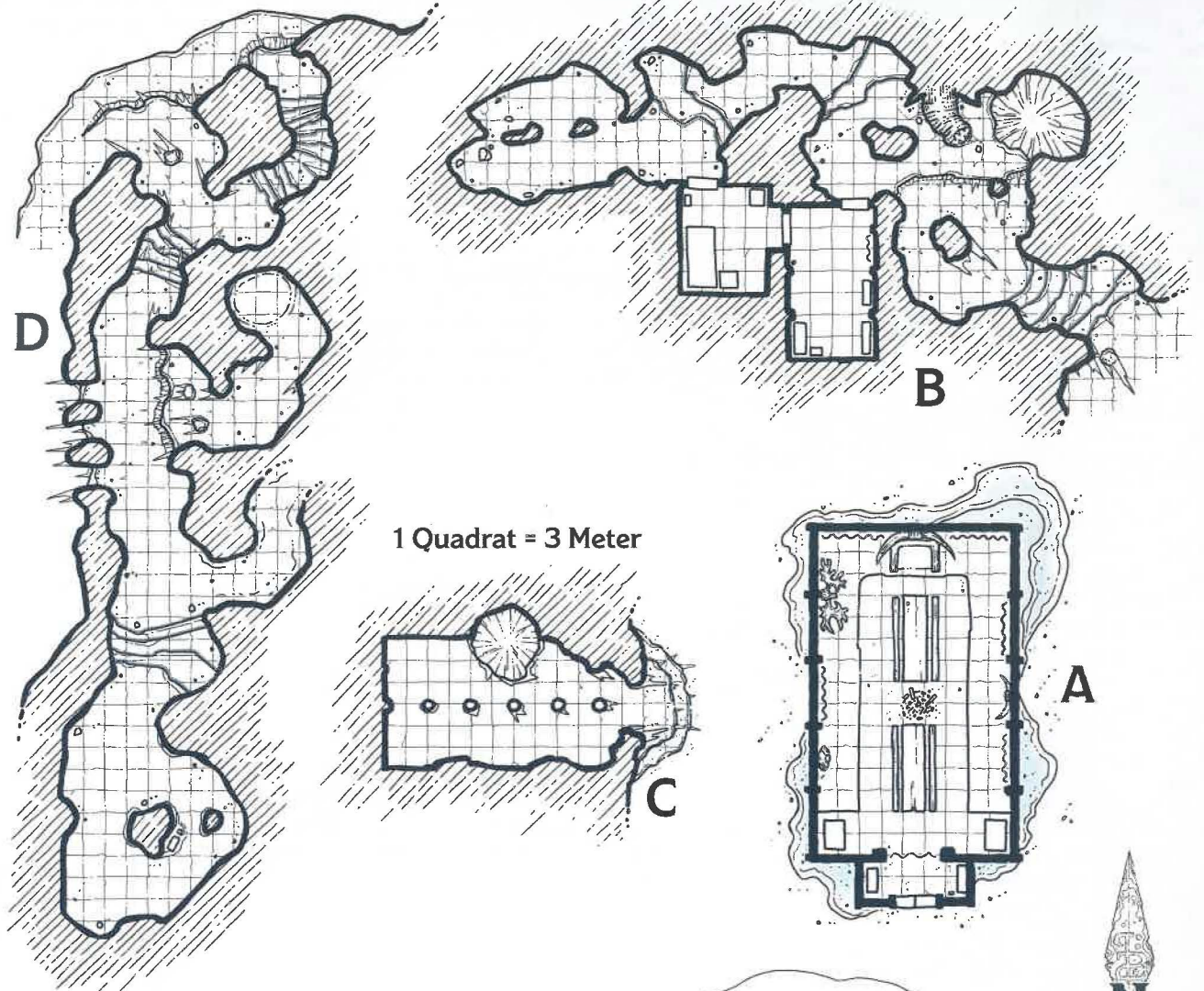
Eine Horde von **Seeogern** und **Sahuagin** nutzt den Eisberg, um Küstensiedlungen und Schifffahrtswege zu überfallen. Dabei führen sie Kreaturen aus den Tabellen „Begegnungen mit dem Element Luft“ und „Begegnungen mit dem Element Wasser“ in Kapitel 3 ins Feld.

WINDE DES CHAOS

Ein **Todesslaad**, der eine Reihe anderer Slaadi anführt, taucht aus dem Portal zum Pandämonium auf. Gemeinsam mit Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ (siehe Kapitel 3) und angestachelt durch die wilden Winde brandschatzen sie nahe Siedlungen.

HEULENDER EISBERG

KARTE 4.6



HIATEAS HERD

Eine steinerne Festhalle von gigantischen Ausmaßen strahlt eine heimelige Wärme aus. Die großen Bodenfliesen, der massive Thron und der Steinbogen, der den höhlenartigen Kamin überspannt, sind mit Runen beschriftet. Sie preisen die Gottheit Hiatea und erbitten ihren Segen für alle, die hier Zuflucht suchen.

Seit seiner Erbauung erhoben viele Dynastien von Riesen Anspruch auf Hiateas Herd, und jede einzelne erlebte innerhalb seiner Mauern enormen Wohlstand – gefolgt von einem spektakulären Niedergang. Die Magie der Halle ruft Hiateas Aspekt als Hüterin des Herds an, doch sie birgt auch einen Fluch in sich, den Hiateas Bruder Karontor aussprach. Wer auch immer auf dem Thron sitzt, bringt seinem Volk Reichtum und Ruhm. Dieser Wohlstand ist allerdings von kurzer Dauer und hält nur so lange an, bis der Throninhaber unweigerlich verdrängt wird.

MERKMALE VON HIATEAS HERD

Karte 4.7 zeigt Hiateas Herd, einschließlich der folgenden Merkmale:

Festtafeln: Mehrere gewaltige, aus ganzen Baumstämmen geschnitzte Tische erstrecken sich über die gesamte Länge der Halle.

Herd: Ein Kamin von enormer Größe beherbergt eiserne Spieße, Töpfe und Kessel. In den Steinbogen, der den Kamin überspannt, sind riesische Runen gehauen.

Thron: Am Kopfende der Halle steht ein wuchtiger Granitthron. Er ist sowohl mit weiteren riesischen Runen als auch mit stilisierten Darstellungen von Riesen und Bestien fein verziert.

MAGIE VON HIATEAS HERD

Auf Hiateas Herd liegt sowohl Hiateas Segen als auch der Fluch von Karontor, was ihm die folgenden Eigenschaften verleiht:

Hiateas Segen: Hiateas Herd ist geweihter Boden. Eine Kreatur in der Halle, die das Klassenmerkmal Göttliche Macht fokussieren besitzt und Hiatea verehrt, kann dieses Merkmal einmal einsetzen, ohne dass sie dafür eine Verwendung des Merkmals verbrauchen muss. Sobald eine Kreatur von dieser Eigenschaft profitiert, kann sie dies nicht noch einmal tun, bis sie eine lange Rast beendet hat.

Was aufsteigt, muss fallen: Die auf den Thron eingestimmte Kreatur ist bei Weisheitswürfen, Initiativwürfen und Todesrettungswürfen im Nachteil. Alle Kreaturen, die freundlich gegenüber der auf den Thron eingestimmten Kreatur sind, haben den gleichen Nachteil, solange sie sich in Hiateas Herd aufhalten.

Wohlstand: Eine Kreatur kann sich auf den Thron der Halle einstimmen, als wäre dieser ein magischer Gegenstand. Solange die eingestimmte Kreatur auf dem Thron sitzt, liegt der Charismawert der Kreatur bei 25. Während eine Kreatur auf den Thron eingestimmt ist, ganz egal, ob sie nun auf ihm sitzt oder nicht, entfernt jede Kreatur, die eine kurze Rast in Hiateas Herd beendet, eine Erschöpfungsstufe und gewinnt Trefferpunkte zurück,

als hätte sie zwei Trefferwürfel verbraucht (ohne diese tatsächlich zu verbrauchen). Die Einstimmung einer Kreatur auf den Thron kann nicht enden, solange die Kreatur lebt, und keine andere Kreatur kann sich auf den Thron einstimmen, bis die Einstimmung endet.

ABENTEUER IN HIATEAS HERD

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zu Hiateas Herd zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

DIABOLISCHER HANDEL

Ein **Knochenenteufel** kennt die Macht von Hiateas Herd und will einen **Feuerriesen** dazu verleiten, Anspruch auf den Thron zu erheben, doch die Frau des Riesen weiß, dass der Fluch des Throns den sicheren Untergang ihres geliebten Mannes bedeuten wird. Sie fleht Abenteurer an, ihr dabei zu helfen, die Pläne des Teufels zu vereiteln, denn sie kann es nicht allein mit dessen Schergen (aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ in Kapitel 3) aufnehmen.

DYNASTIEWECHSEL

Der **Steinriesen**-Thane, der Hiateas Herd kontrolliert, fürchtet das Ende seiner Dynastie und sucht ein Bündnis mit den Riesen am Endlosen Felsrutsch (siehe weiter oben in diesem Kapitel), doch diese planen bereits den Untergang des Thanes. Wähle ganz nach Belieben eine der Begegnungstabellen in Kapitel 3 aus, um festzulegen, wer den Endlosen Felsrutsch kontrolliert.

GEISTER DER VERGANGENHEIT

Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ (siehe Kapitel 3) haben die Kontrolle über die Halle übernommen, werden aber von rastlosen Geistern geplagt. Die **Geister** und **Todesalben** besiegtter Feinde nebst Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ (siehe Kapitel 3) weigern sich, in Frieden zu ruhen.

STERBENDE GLUT

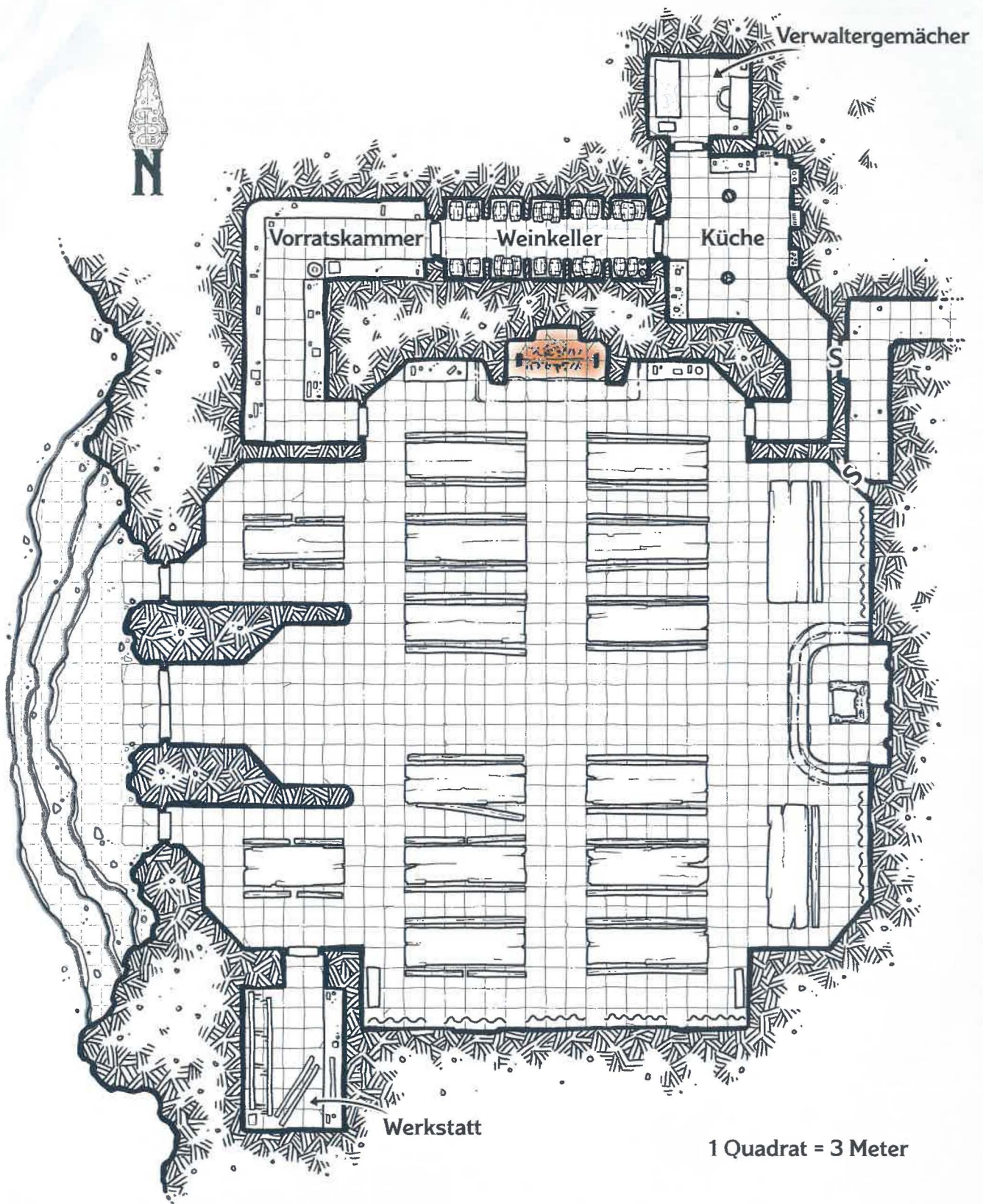
Eine **Ifriti**, die den Thron für sich beansprucht, hat mehrere Versuche abgewehrt, ihr die Kontrolle über Hiateas Herd wieder zu entreißen. Beim Studium der Geschichte der Halle erkannte die Ifriti die Wahrheit über ihren Fluch. Sie versucht verzweifelt, ihrem Schicksal zu entgehen, und bietet jedem eine ansehnliche Belohnung (darunter eine *Ritterrüstung des Widerstands (Feuer)*), der ihr dabei hilft, den bevorstehenden Angriff von Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Sturmriesen“ in Kapitel 3 zu überleben.

STURKÖPFE

Zwei rivalisierende Fraktionen von Riesenartigen wetteifern um den Thron. Ein **Ettin** und ein **Fensir-Scharmützer** (siehe Kapitel 6) versuchen beide, die Charaktere auf ihre Seite zu ziehen, um ihre Pattsituation gemeinsam mit ihren Anhängern aus der Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ (siehe Kapitel 3) zu durchbrechen. Sie bieten sowohl Schätze als auch Hilfe bei den eigenen Vorhaben der Charaktere.

HIATEAS HERD

KARTE 4.7



KARONTORS FESTE

Karontors Feste ist eine nach riesischen Maßstäben kleine Burg, die sich auf einem einsamen Felsang erhebt. Es ist verwirrend, sich ihr zu nähern: Die Burg scheint näher – oder manchmal auch weiter entfernt – zu sein, als sie tatsächlich ist. Kreaturen, die in ihrer Nähe schlafen, sehen sich von verstörenden Träumen und einem unverständlichem Wispern geplagt. Beides weist auf etwas gleichzeitig Verlockendes und Abstoßendes hin.

Unter der Burg befindet sich ein Brunnen, der einst ein Portal ins Feywild in sich barg. Uralte Fomorianer bauten Karontors Feste um die Quelle herum, um deren Macht zu studieren und für sich zu verwenden. Sie nutzten diesen Übergang, um einen unglücklich verlaufenden Angriff auf das Feywild zu unternehmen. Als die angreifenden Fomorianer ins Unterreich verbannt wurden, wurde die Magie des Brunnens zu einer Verbindung zum fremdweltigen Fernen Reich pervertiert.

MERKMALE VON KARONTORS FESTE

Karte 4.8 zeigt Karontors Feste, einschließlich der folgenden Merkmale:

Brunnen: Ein Brunnen in riesischer Größe auf der untersten Ebene der Burg reicht in eine scheinbar unendliche Tiefe. Schwaches violettes Licht scheint von unten herauf, und ein psychisches Wispern streichelt den Geist eines jeden, der in die Tiefe blickt. Eine 1,5 Meter hohe Mauer umgibt den Brunnen.

Thronsaal: Beschädigte Reliefs an den Wänden des verfallenen Thronsaals zeigen Fomorianer-Adelige (siehe Kapitel 6), die durch ein Portal gehen, gewappnet für eine Schlacht. Die nächste Szene, vermutlich der Ausgang der Schlacht, ist derart verunstaltet, dass nichts darauf zu erkennen ist.

Verzerrung durch das Ferne Reich: In der Nähe des Brunnens – auch über ihm – ist die stoffliche Struktur der Burg verzerrt. In diesem Bereich fließt glitzerndes Gestein zähflüssig dahin, ein kränkliches purpurnes Strahlen schimmert am Rand der eigenen Wahrnehmung und die Luft schmeckt beißend bitter.

MAGIE VON KARONTORS FESTE

Der aus dem Brunnen in Karontors Feste strömende Einfluss aus dem Fernen Reich verzerrt Raum und Zeit in und um die Feste mit einer Reichweite von 9,6 Kilometern. Die Enklave hat die folgenden Eigenschaften:

Gedehnte Zeit: Die Verzerrung durch das Ferne Reich in Karontors Feste verändert die Art, wie Kreaturen in angespannten Situationen den Verlauf der Zeit wahrnehmen. Würfle zu Beginn jedes Zugs einer Kreatur im Kampf mit einem W6. Bei einer geraden Zahl wird die Bewegungsrate der Kreatur bis zum Ende der Runde halbiert. Bei einer ungeraden Zahl wird die Bewegungsrate der Kreatur bis zum Ende der Runde verdoppelt. Aberrationen und Kreaturen mit einer psychischen Gabe aus dem Psychischen Brunnen (siehe unten) sind gegen diesen Effekt immun.

Psychischer Brunnen: Eine Kreatur kann versuchen, sich die psychische Kraft des Brunnens zunutze zu machen, indem sie eine Minute lang in ihn hineinblickt und sich dabei nicht weiter als drei Meter vom Brunnen entfernt. Nach Ablauf der Minute muss die Kreatur einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so

erleidet die Kreatur 22 (4W10) psychischen Schaden und erhält eine Erschöpfungsstufe. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erhält die Kreatur eine psychische Gabe ihrer Wahl: entweder die Fähigkeit, den Zauber *Dimensionstür* zu wirken, was keine Zauberkomponenten erfordert, oder den Einsatz einer Gedankenstoß-Aktion eines **Gedankenschinders**. Die psychische Gabe verfliegt, sobald die Kreatur sie benutzt hat, oder falls sie versucht, den Brunnen erneut zu nutzen. Solange diese psychische Gabe verfügbar ist, erhält die Kreatur zudem Telepathie mit einer Reichweite von bis zu neun Metern (wie im *Monsterhandbuch* beschrieben). Sobald eine Kreatur versucht, sich die Macht des Brunnens zunutze zu machen, kann sie dies nicht noch einmal tun, bis sie eine lange Rast beendet hat.

Raumverzerrung: Würfle mit einem W4, sobald sich Kreaturen der Festung bis auf 9,6 Kilometer annähern. Bei einer 1 reist die Kreatur normal weiter. Bei einer 2 oder 4 dehnt sich die Entfernung aus und die Reise dauert länger, als sie sollte: Multipliziere die Entfernung, die Kreaturen zurücklegen müssen, mit der gewürfelten Zahl. Bei einer 3 verringert sich der Abstand und die Reise wird schneller: Teile die Entfernung durch 3. Würfle für Kreaturen, die als Gruppe reisen, nur ein einziges Mal. Dieser Effekt endet, sobald Kreaturen die Burg betreten oder sich weiter als zehn Kilometer von ihr entfernen.

ABENTEUER INS KARONTORS FESTE

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zu Karontors Feste zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

GEDANKENNAHRUNG

Eine Kolonie von **Gedankenschindern** hat den Raum mit dem Brunnen mit Nährbrühe geflutet, und nun sammeln sie Hirne, um ein im Entstehen begriffenes Ältestengehirn zu nähren. Sie entsenden von ihnen beherrschte Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Hügelriesen“ in Kapitel 3, um Opfer herbeizuschaffen. Ein Verbündeter der Charaktere überlebt den Angriff und bittet sie um Hilfe.

GEFALLENER STURM

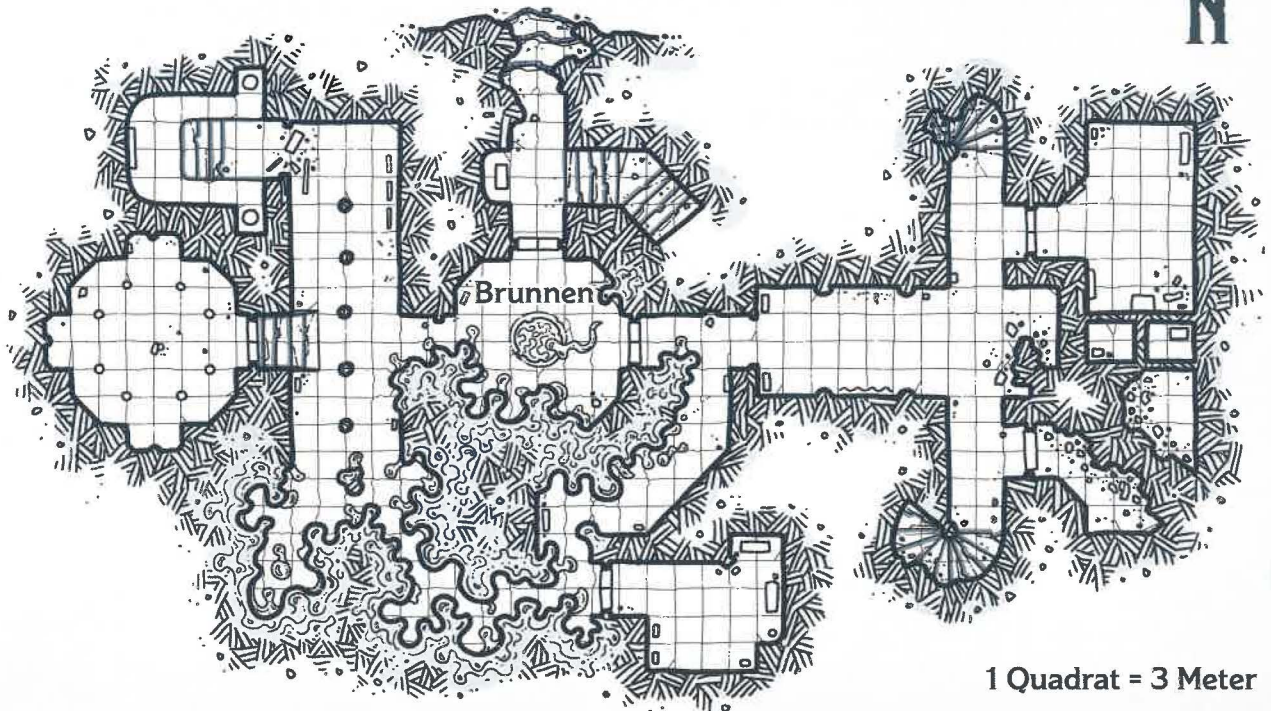
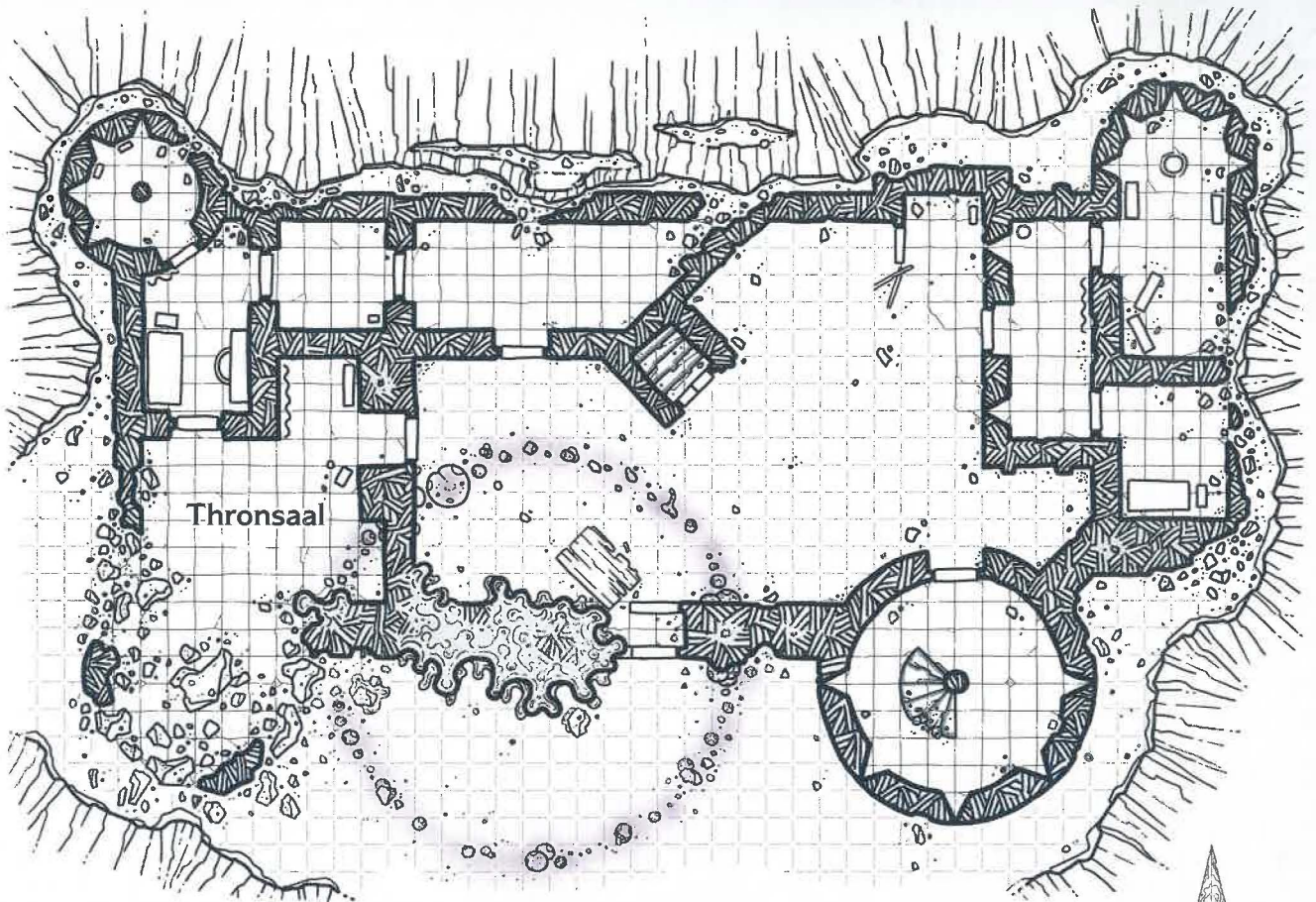
Ein **Sturmriese**, der die Burg von der Verderbnis des Fernen Reichs befreien wollte, ist stattdessen der Verderbnis erlegen und scharf nun Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ in Kapitel 3 um sich, um sie auf die umliegenden Siedlungen loszulassen. Der Einfluss des Fernen Reichs auf den Riesen kann durch den Zauber *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* getilgt werden – aber nur, wenn der Zauber gewirkt wird, während der Riese kampfunfähig ist und der Zauberkrieger einen SG-20-Attributswurf auf sein Attribut zum Zaubern besteht.

VERSTÄRKTES EINDRINGEN

Ein **Fomorianer-Tiefenkriecher** (siehe Kapitel 6) lauert in der Burg und hat Pläne für den Waldkristall (siehe weiter unten in diesem Kapitel): Er will ihn verderben und seine Magie nutzen, um den Einfluss des Fernen Reichs auszuweiten. Während einige seiner Schergen – Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Fomorianern“ (siehe Kapitel 3) – Karontors Feste verteidigen, tragen andere verfluchte Gegenstände in den Wald, um deren Verderbnis auf den Kristall zu übertragen. Haben diese Schergen Erfolg, wird der Waldkristall zu einem weiteren Auswuchs des Vordringens des Fernen Reichs.

KARONTORS FESTE

KARTE 4.8



1 Quadrat = 3 Meter

NEBELTAL

Das Nebeltal ist ein abgelegenes Bergtal, das gleichzeitig an vielen Orten in verschiedenen Welten der materiellen Ebene existiert. Abgesehen von dem ewigen Nebel, der es umschließt, sieht das Tal auf den ersten Blick wie jedes andere aus. Eine genauere Untersuchung offenbart seine Auffälligkeiten: Geländemerkmale und Bauwerke im Tal, die keinen Sinn ergeben und von denen sich viele vom einen Besuch zum nächsten ändern.

Wolkenriesen-Zauberer aus einem alten Reich der Riesen vereinten hier ihre Macht, um einen Berg in eine Festung zu verwandeln, die einfach verschwinden konnte, doch sie waren nicht ganz erfolgreich. Der Berg verschwand wie alles und alle auf ihm, und an seiner Stelle befindet sich nun das Nebeltal. Der Stoff, aus dem die materielle Ebene besteht, ist dort, wo einst der Berg stand, verworren und zerrissen, sodass das Tal mehrere Welten miteinander verbindet. Aufgrund der unvorhersehbaren Natur dieses Gewirrs im Raum spielen sich um das Nebeltal bizarre Ereignisse ab: Kreaturen, Gegenstände und ganze Siedlungen wechseln ganz oder teilweise von einer Welt in eine andere, losgelöst von ihrem eigentlichen Platz in der Wirklichkeit.

MERKMALE DES NEBELTALS

Karte 4.9 zeigt das Nebeltal, einschließlich der folgenden Merkmale:

Auf Grund gelaufenes Boot: Ein zur Seite geneigtes Flussboot ruht auf einem grasbewachsenen Hügel. In seiner Nähe gibt es weder Wasser noch Hinweise darauf, dass es über Land an diesen Ort gezogen worden wäre.

Dorfteile: Manche Häuser in diesem Dorf sind völlig intakt, andere hingegen nur teilweise vorhanden, als ob sie in zwei Hälften geschnitten und sanft an ihrem jetzigen Platz abgesetzt worden wären. Die Innenräume sind perfekt in Ordnung, als hätten ihre menschengroßen Bewohner sie gerade eben erst verlassen.

Neblige Grenze: Die Ränder des Tals sind komplett von Nebel verschleiert, der sich im Tal selbst ausdünnert, so dass er alles nur noch leicht verschleiert.

Neblige Schlucht: Kiesverstopfte, nebelverhangene Schluchten führen in das Tal hinein und aus ihm heraus.

MAGIE DES NEBELTALS

Das Nebeltal hat die folgenden Eigenschaften:

Multiversell: Das Nebeltal ist mit anderen Orten auf dieser Welt sowie verschiedenen anderen Welten der materiellen Ebene verbunden. Der umgebende Nebel fungiert dabei als Portal, wenn sich das Tal mit einem neuen Ort verbindet, und ermöglicht eine Reise in beide Richtungen.

Verschleierte Präsenz: Erkenntniszauber, die von außerhalb des Tals gewirkt werden, können nichts im Tal anvisieren oder Informationen darüber enthüllen. Der Versuch, ohne die Hilfe des Wächters durch den dichten Nebel in das Tal hinein oder aus ihm heraus zu gelangen, erfordert eine Reisezeit von einer Stunde sowie einen SG-20-Weisheitsgruppenwurf (Überlebenskunst). Bei einem Erfolg findet die Gruppe den Weg in das Tal hinein oder aus ihm heraus. Scheitert der Wurf, wandern die Reisenden eine zusätzliche Stunde lang durch das neblige Gelände, bevor sie den Wurf wiederholen können.

Wächter: Eine als „Wächter“ bekannte Kreatur ist das einzige Wesen, das die Bewegungen des Nebeltals und seine Verbindungen zu anderen Welten kontrollieren kann. Die genaue Gestalt des Wächters ist nicht bekannt, denn sie ändert sich von Begegnung zu Begegnung, doch seine Gesinnung ist stets chaotisch neutral, seine Intelligenz beträgt mindestens 16 und er spricht sowohl die Gemeinsprache als auch Riesisch. Du kannst anhand einer der Begegnungstabellen in Kapitel 3 deiner Wahl bestimmen, welche Gestalt der Wächter gerade besitzt. Stirbt der Wächter, bildet er sich im nächsten Morgengrauen in einer neuen Gestalt neu. Eine Kreatur kann den Wächter mit einer von drei Methoden davon überzeugen, ihr sicheres Geleit zu praktisch jedem Ort auf der materiellen Ebene zu gewähren: indem sie ein vom Wächter gestelltes Rätsel löst, indem sie ihm etwas Kostbares wie beispielsweise einen magischen Gegenstand oder ein Geheimnis angedeihen lässt oder indem sie einen mit Worten ausgetragenen Streit gegen ihn gewinnt. Die letztgenannte Option erfordert einen erfolgreichen SG-25-Charismawurf (Überzeugen).

ABENTEUER IM NEBELTAL

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Nebeltal zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

GASTFREUNDSCHAFT

Eine Gruppe von **Gemeinen**, die im Tal lebt, bietet den Charakteren ihre Gastfreundschaft an, womöglich während die Charaktere sich auf einer Reise im Nebel verirren. Verbringen die Charaktere die Nacht im Dorf, stellen sie fest, dass das Tal am Morgen mit einem anderen Ort verbunden ist, und die Dorfbewohner haben sich in mörderische Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ in Kapitel 3 verwandelt.

PREIS DES GELEITS

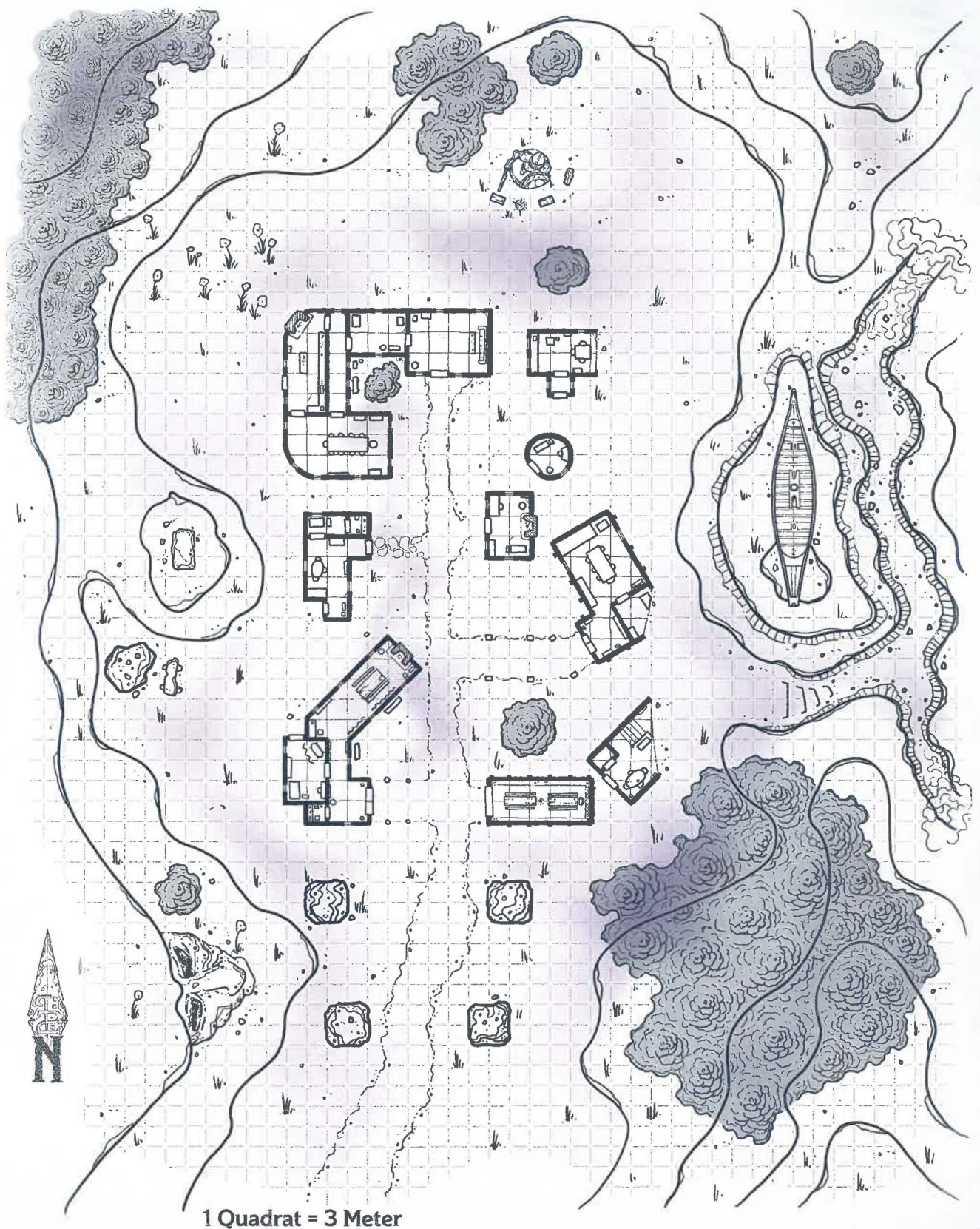
Der Wächter des Tals – in **Androsphinx**-Gestalt – verlangt einen goldenen Apfel aus Grolantors Speisekammer (siehe weiter oben in diesem Kapitel) als Gegenleistung für sicheres Geleit zu einem Ziel nach Wahl der Charaktere. In der Speisekammer hortet ein **Hügelriesen-Lawinenmacher** (siehe Kapitel 6) drei goldene Äpfel, die wie *Tränke des Heldentums* wirken, und führt eine Bande aus Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Hügelriesen“ in Kapitel 3 an.

UNERWARTETER HUNGER

Hügelriesen-Räuber stolperten über die Lösung eines Rätsels des Wächters, da sie zufällig die passende Antwort in einer ihrer Taschen dabei hatten: ein lebendes Schaf. Nun überfallen sie Ziele aus den Nebeln des Tals heraus. Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Hügelriesen“ (siehe Kapitel 3) tauchen an Orten auf, wo sie gar nicht sein sollten, rauben Nahrung und Schätze und verschwinden danach wieder im Tal.

NEBELTAL

KARTE 4.9



1 Quadrat = 3 Meter

RAND DES HORIZONTS

Der Rand des Horizonts ist eine Halbebenenzuflucht, die im brodelnden Nebel der Ebene des Tiefenäthers hinter einem golden schimmernden ätherischen Vorhang dahintreibt. Die Halbebene ist eine stille Luftblase, übersät mit schwebenden Plattformen aus Stein, die wuchtige Bauwerke tragen.

Ein uraltes Imperium von Riesen erzielte magische und technologische Fortschritte, die jene der Gegenwart in den Schatten stellen: Dieses Reich umfasste ganze Welten und Ebenen, baute Zyklopen-Monumente und komplizierte Kunstwerke und wirkte Magie von schier unvorstellbarer Macht. Als dieses mächtige Imperium sich seinem Untergang näherte, schufen seine größten Magier den Rand des Horizonts, um wenigstens etwas von der Herrlichkeit ihrer Zivilisation zu bewahren. Die Halbebene könnte noch immer Geheimnisse bergen, die im Rest des Multiversums in Vergessenheit geraten sind, darunter Werkzeuge und Geräte, die magische und technologische Techniken verschmelzen.

MERKMALE DES RANDS DES HORIZONTS

Karte 4.10 zeigt den Rand des Horizonts, einschließlich der folgenden Merkmale:

Bebaute Plattformen: Massive Platten aus sorgsam zusammengefügt Steinen bilden kleine Flecken mit einem festen Untergrund. Bauwerke in riesischer Größe wurden auf ihnen errichtet.

Runenring: Ein großer Ring leuchtender riesischer Runen dreht sich langsam um den Äquator der kugelförmigen Halbebene. Eine Kreatur, die die Runen studiert und die einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, erkennt, dass die Rotation der Runen sich in Zyklen von je zwölf Stunden wiederholt. Dies ermöglicht es Besuchern, nachzuvollziehen, wie viel Zeit auf ihren Herkunftswelten auf der materiellen Ebene verstrichen ist.

ZUM RAND DES HORIZONTS GELANGEN

Dieses untergegangene riesische Reich hinterließ überall auf der materiellen und den inneren Ebenen verstreut Rätselwürfel. Diese stellen eine der wenigen Möglichkeiten dar, zum Rand des Horizonts zu gelangen. Ein *Horizont-Rätselwürfel* ist ein 20 Zentimeter großer magischer Würfel aus Gold, Eisen, Kristall und Kupfer, der einem Weisen oder Sammler 5.000 GM wert ist. Ein funktionierender Rätselwürfel lässt sich mit 30 Minuten Arbeit und einem bestandenen SG-25-Intelligenzwurf (Nachforschungen) lösen. Ist der Würfel gelöst, taucht ein Portal mit einem Durchmesser von neun Metern vor der Kreatur auf, die das Rätsel erfolgreich ergründet hat. Dieses Portal führt zur nordöstlichen Plattform des Rands des Horizonts. Das Portal kann in beide Richtungen genutzt werden und bleibt zehn Minuten oder so lange geöffnet, bis eine Kreatur eine Aktion ausführt, die die Konfiguration des Rätsels verändert. Rätselwürfel funktionieren nicht, solange sie sich am Rand des Horizonts befinden. Es gibt allerdings ein Gerät auf der Halbebene, in das du einen Rätselwürfel einfügen kann. Dadurch kehrt sich dessen Funktionsweise um.

Ohne einen Rätselwürfel ist die Halbebene über den Zauber *Ebenenwechsel* erreichbar, doch die genauen Spezifikationen für die Stimmgabel, die erforderlich ist, damit der Zauber auf die Ebene zugreifen kann, sind leider verloren gegangen. Eine Reise durch den Tiefenäther könnte den einzigen ätherischen Vorhang öffnen, hinter dem es zur Halbebene geht.

Transportscheiben: In jeder Plattform ist in der Nähe einer Kante eine auffällige magische Scheibe aus kunstvoll ineinander verflochtenem Kupfer, Eisen und Silber mit einem Durchmesser von sechs Metern eingelegt. Eine Kreatur, die auf einer dieser Scheiben steht, kann eine Aktion verwenden, um verschiebbare Teile von ihr zu bedienen und so eine Zielform zu bestimmen. Gelingt der Kreatur ein SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde), fliegt die Scheibe mit einer Bewegungsrate von 18 Metern zum Ziel, wo sie eine Minute lang schwebt – oder so lange, bis sich keine Kreaturen oder Gegenstände mehr auf ihr befinden –, ehe sie in ihre ursprüngliche Position zurückkehrt. Eine Kreatur, die diesen Wurf besteht, schafft es bei zukünftigen Versuchen automatisch, eine beliebige Scheibe zum gleichen Ziel zu fliegen.

MAGIE DES RANDS DES HORIZONTS

Im Gegensatz zu den anderen in diesem Kapitel beschriebenen Orten zeichnet sich der Rand des Horizonts mehr durch die Magie und die Technologie aus, die er in sich birgt, als durch die Magie, die dem Ort selbst innewohnt. Die magisch erschaffene Halbebene hat jedoch eine besondere Eigenschaft:

Schwerkraftschleife: Die äußere Begrenzung der Halbebene erzeugt eine Raumverzerrung. Alles, was nach unten fällt, ohne dabei irgendwann aufgehalten zu werden, passiert den Boden der Blase. Es taucht dann unmittelbar über diesem Punkt oben wieder auf und stürzt weiter ab, bis etwas seinen Fall aufhält.

ABENTEUER AM RAND DES HORIZONTS

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Rand des Horizonts zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

GEISSEL DER DÄMONEN

Eine Sturmriesin erfuhr, dass das alte Reich der Riesen aufgrund einer dämonischen Korruption in sich zusammengebrochen war, und sie schwor, jeden Überrest dieser Verderbnis zu vernichten. Sie bietet Helden, die sich zum Rand des Horizonts wagen und ihn von Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ in Kapitel 3 befreien, fantastische Belohnungen an.

IN STERNENLICHT NEU GESCHMIEDET

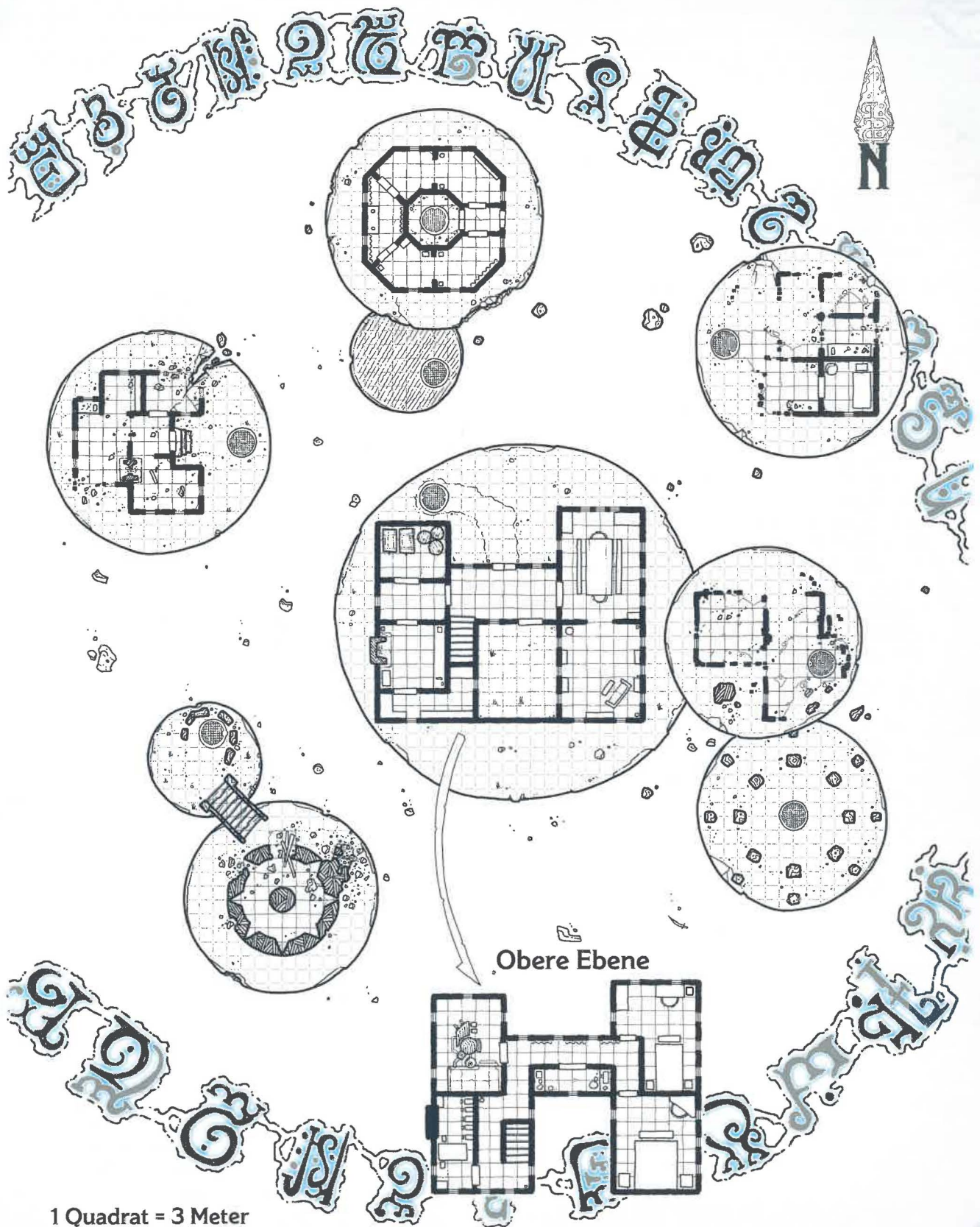
Teile eines zerbrochenen magischen Gegenstands, der sich auf der Halbebene befindet und den Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“ (siehe Kapitel 3) bewachen, bergen noch Spuren von Magie. Jeder Versuch, den Gegenstand instand zu setzen, schlägt fehl. Eine Platinatfel verweist auf die Sternenschmiede (siehe weiter unten in diesem Kapitel) als jenen Ort, an dem der Gegenstand hergestellt wurde, und deutet an, dass die Schmiede auch der einzige Ort ist, an dem er repariert werden kann.

SCHLÜSSEL ZUR VERGANGENHEIT

Archäologen heuern die Charaktere an, um dabei zu helfen, einen *Horizont-Rätselwürfel* (siehe Textkasten „Zum Rand des Horizonts gelangen“) zu bedienen, und sie vor allen Gefahren auf der Halbebene zu beschützen. Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ in Kapitel 3 sind in diesem Reich gefangen und greifen die Expedition an, um einen Fluchtweg zu finden.

RAND DES HORIZONTS

KARTE 4.10



1 Quadrat = 3 Meter

RUNENKREIS

Der Runenkreis verbindet die Funktionen des Zauberbuchs eines Riesen, einer astronomischen Karte und eines Leuchtfuers für Reisende von jenseits der Sterne. Die Riesen aus grauer Vorzeit, die den Kreis erschufen, reisten in ferne Länder und andere Welten. Diejenigen, die zurückblieben, nutzten den Kreis, um die Kommunikation mit den Entdeckern aufrechtzuerhalten und ihnen zu helfen, ihre fliegenden Schiffe nach Hause zu steuern.

Hinkelsteine bilden einen großen Kreis auf einem flachen Felshügel. Die Steine weisen riesische Runen, in sie eingehauene Konstellationen und sonderbare Symbole auf. Auf dem Boden verbindet ein gewaltiger Kreis aus riesischen Runen der Macht die Monolithen miteinander und umschreibt kleinere Runenkreise. Eingeritzte Linien im gesamten Kreis verbinden verschiedene Ketten aus Symbolen.

MERKMALE DES RUNENKREISES

Karte 4.11 zeigt den der Runenkreis, einschließlich der folgenden Merkmale:

Hinkelsteine: Der äußere Kreis besteht aus zwölf Meter hohen Steinmonolithen, in die Sternbilder und riesische Runen der Macht gehauen wurden. Nachts werfen die Sternbilder drei Meter weit dämmriges Licht.

Steinmetzarbeiten: Die Steinmetzarbeiten sind eine Kombination aus riesischen Runen der Macht, magischen Formeln wie aus dem Zauberbuch eines Magiers und äußerst genauen Karten von Sternen und anderen Himmelskörpern.

Unterstände: Einfache Schutzhütten aus eng zusammengefügt Steinen, die gerade groß genug sind, um einen einzelnen Riesen zu beherbergen, sind in der Umgebung des Hügels verstreut. Die meisten wurden teilweise von der Natur zurückerobert, einige blieben jedoch auch erhalten.

MAGIE DES RUNENKREISES

Der Runenkreis hat die folgenden Eigenschaften:

Magisches Archiv: Die eingeschriebenen Runen bilden ein gigantisches Zaubearchiv. Nach einer Stunde Studium kann eine Kreatur, die Zaubern wirken kann, den Versuch unternehmen, einen in den Steinmetzarbeiten kodierte Zaubern zu entschlüsseln. Der Zaubern unterliegt deiner Zustimmung und muss zur Schule der Beschwörungs-, Erkenntnis- oder Hervorrufungsmagie gehören. Wenn die Kreatur über Zaubernplätze des passenden Grades verfügt und sie einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) mit einem SG von 10 + Grad des gewünschten Zaubers besteht, kann die Kreatur den Zaubern sofort wirken, ohne einen Zaubernplatz zu verbrauchen. Ein Charakter, der ein Magier ist, kann den Zaubern nach dem üblichen Verfahren in sein Zaubernbuch kopieren, muss dies jedoch innerhalb von 24 Stunden tun oder die Lernstunde danach wiederholen, um es erneut zu versuchen.

Sternenhafen: Der größte Runenkreis ist ein permanenter Kreis der Teleportation. Zusätzlich kann ein Charakter nachts zehn Minuten damit verbringen, in den Stein gehauene Sternbilder nachzufahren, die mit den am Himmel sichtbaren Sternen übereinstimmen, um so vom Kreis aus den Zaubern *Verständigung* zu wirken.

Wenn sich das Ziel auf der materiellen, der Astral- oder der Ätherebene befindet, besteht keine Chance, dass die Nachricht nicht ankommt, und der Empfänger kennt die Richtung zum Runenkreis, bis er eine lange Rast beendet hat. Ziele auf anderen Welten der Materiellen Ebene könnten die Richtung als unsinnig wahrnehmen, da sie beispielsweise auf den Himmel, auf den Boden oder an einen Punkt verweist, den es in einem dreidimensionalen Raum eigentlich gar nicht gibt.

ABENTEUER AM RUNENKREIS

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Runenkreis zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

FEHDE IM FREIEN FALL

Zwei fliegende Schiffe stürzen am Runenkreis ab und erscheinen dabei als großer Feuerball, der lodern über den Nachthimmel zieht. Charaktere, die dieses Himmelerignis untersuchen, finden **Gedankenschinder**, die sich ein Scharmützel mit **Githyanki-Kriegern** und einem **Githyanki-Ritter** inmitten der Trümmer ihrer beider Schiffe liefern. Beide Seiten sind verzweifelt und bieten den Charakteren Belohnungen für ihre Hilfe an.

FEHLENDE KOORDINATEN

Charaktere, die im Kreis nach einem äußerst wichtigen Geheimnis suchen, stellen fest, dass die Abfolge der Sternenkarten, die sie brauchen, beschädigt ist. Der einzige Ort, an dem die Karten noch existieren, ist die Verlassene Tiefe (siehe weiter unten in diesem Kapitel), wo sie Teil aufgezeichneter Sturmriesen-Prophezeiungen sind. **Gedankenschinder** und die von ihnen beherrschten Schergen aus der Tabelle „Begegnungen mit Fomorianern“ (siehe Kapitel 3) liefern sich mit den Charakteren ein Rennen zu diesem Schatz.

INVASOREN AUS DER FREMDE

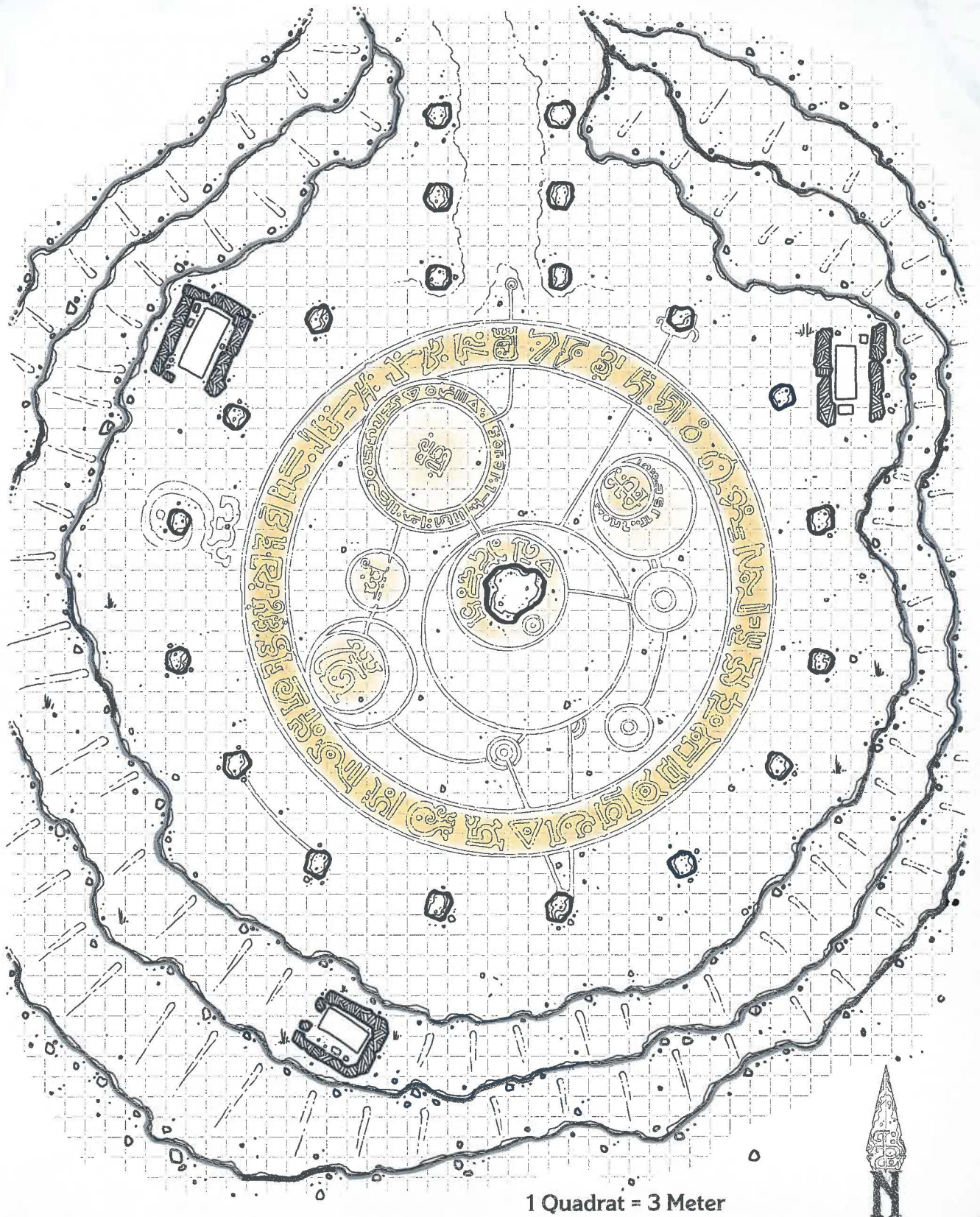
Kreaturen aus einer anderen Welt erscheinen während einer bestimmten Sternkonjunktion im Kreis und greifen danach das umliegende Gebiet an. Bei den Eindringlingen könnte es sich um Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ oder der Tabelle „Begegnungen in einer Dinosaurierwelt“ in Kapitel 3 handeln – oder es können andere Kreaturen deiner Wahl sein. Die ganze Nacht über tauchen Wellen von Invasoren auf, es sei denn, die Charaktere aktivieren die richtigen Abfolgen von Runen und Steinmetzarbeiten von Gestirnen, um so die Verbindung der Eindringlinge zum Kreis zu kappen.

WERFT

Eine **Feuerriesen**-Schiffsbauerin studiert die Aufzeichnungen im Kreis mit ihren Lehrlingen und Dienern aus der Tabelle „Begegnungen mit Feuerriesen“ (siehe Kapitel 3). Sie möchte das Geheimnis der Erschaffung der fliegenden Schiffe enträtseln, die von jener Zivilisation verwendet wurden, die den Kreis ursprünglich errichtet hatte. Sie fordert Tribut in Form eines Schatzes aus magischem Metall, damit die Charaktere Zugang zum Kreis erhalten. Sie akzeptiert auch ein Bruchstück aus dem Kern eines vermeintlich ruhenden **Runenkolosses** (siehe Kapitel 6).

RUNENKREIS

KARTE 4.11



1 Quadrat = 3 Meter



SINGENDE SANDE

Ein Bereich aus glitzerndem, pulverisiertem Kristall gibt ein melodiöses Klingen wie von kleinen Glöckchen von sich, während der wehende Wüstenwind ihn zu kleinen, wogenden Dünen aufschichtet. Die Singenden Sande glänzen wie Diamanten in der rauen Wüstensonne und saugen Licht und Wärme auf, während ihr einsames Lied durch die Ödnis hallt. Nachts verstummt das Lied und der Sand erhebt sich zu einer festen Erinnerung an eine einfache, von Riesen geschaffene Festung.

Die Singenden Sande waren einst ein einzelner Gegenstand – ein massiver Kristall, der von einem verlorenen Reich der Riesen geschaffen wurde (ähnlich wie der Waldkristall in diesem Kapitel). Die Funktion des Kristalls ging mit der Zeit verloren, doch er war Teil eines Netzwerks anderer Vertreter seiner Art und wurde von einer kleinen Festung geschützt. Nachts nimmt der Sand die Form dieser Festung an und kristallisiert sich zu einer Erinnerung an sein einstiges Heim.

MERKMALE DER SINGENDE SANDE

Tagsüber bestehen die Singenden Sande aus zwei kleinen Dünen aus glänzendem, kristallinem Sand. Der Wind weht den Sand mit einer Geschwindigkeit von 1,6 Kilometern pro Stunde (drei Meter pro Runde) durch die Wüste. Er reflektiert die Sonne und scheint hell, wodurch Angriffswürfe und Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die auf Sicht angewiesen sind und im Abstand von bis zu 15 Metern von ihm erfolgen, im Nachteil sind. Wenn sich der Sand bewegt, ist sein melodiöses Klingen bis zu einer Entfernung von 1,6 Kilometern hörbar. Bewegt sich eine Kreatur durch den Sand, wird dieses Klingen zu einem disharmonischen Kreischen.

Karte 4.12 zeigt die Singenden Sande bei Nacht, wenn der Sand eine leuchtende, warme Zuflucht bildet. Das Bauwerk ist an die Körpergröße eines Riesen angepasst, doch sein Baustil ist nur von uralten Ruinen bekannt. Die Temperatur innerhalb der Festung ist stets angenehm.

MAGIE DER SINGENDEN SANDE

Die Singenden Sande machen nicht einfach nur Musik: Kreaturen können Musik verwenden, um den Sand nach ihrem Willen zu formen. Als Aktion kann eine Kreatur singen oder musizieren, um die Singenden Sande nach Belieben in die Form fester Gegenstände zu bringen. Besteht die Kreatur einen SG-10-Charismawurf (Auftreten), kann die Kreatur einem bis zu 1,5 Meter großen Würfel aus Sand jede beliebige Form verleihen. Der resultierende Gegenstand besteht aus funkelndem, kristallinem Sand und bleibt eine Stunde lang erhalten. Pro 5 Punkte, die das Würfelergebnis der Kreatur den SG überschreitet, kann die Kreatur entweder einen zusätzlichen Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge formen oder die Dauer des Effekts um eine Stunde verlängern. Wahlweise kann die Kreatur eine permanente Kristallversion einer einfachen Nahkampfwaffe, einer Nahkampf-Kriegswaffe mit der Eigenschaft Licht oder eine Kristallversion eines Gegenstands im Wert von bis zu 10 GM aus der Tabelle „Abenteurerausrüstung“ im *Spielerhandbuch* erschaffen. Sobald eine Kreatur einen dauerhaften Gegenstand aus dem Sand geformt hat, kann sie dies nicht noch einmal tun, bis sie IW4 lange Rasten beendet hat.

ABENTEUER AN DEN SINGENDEN SANDEN

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zu den Singenden Sanden zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

BLEIBENDE BANDE

Ein Schwarm **Riesengeier** folgt den Singenden Sanden über den Tag hinweg und kreist über allen Kreaturen, die ihn näher untersuchen. Nach Einbruch der Dunkelheit brechen Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ (siehe Kapitel 3) aus dem Sand hervor und greifen jeden in der Festung an. Die Geier stürzen sich auf Nachzügler und laben sich an den Gefallenen. Die aus dem Sand auftauchenden Kreaturen stammen aus einer verlorenen Stadt, in der sich ein unversehrter Kristall von der Art befindet, wie auch die Singenden Sande einst einer waren, und die magische Verbindung zwischen den Kristallen besteht weiterhin.

LEBENDE SANDE

Siedlungen entlang eines fruchtbaren Flusses in der Wüste werden von **Purpurwürmern** aus kristallinem Sand angegriffen. Von den Einheimischen erzählte Geschichten führen zu den Singenden Sanden, wo feindliche Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen in einer Megafaunawelt“ (siehe Kapitel 3) auftauchen, wobei diese Kreaturen allerdings aus Sand bestehen.

SUCHE NACH DEM SCHLÜSSEL

Eine verirrte Gruppe von **Bergriesen** entdeckte die Singenden Sande und folgte ihnen in die Wüste. Die Riesen wissen zwar, dass sie singen können, um den Sand dazu zu bringen, das zu tun, was sie wollen, doch keiner von ihnen kann einen Ton halten. Dementsprechend sind sie frustriert und gern bereit, Eindringlinge in Stücke zu schlagen.

WANDERERHOFFNUNG

Ein **Wolkenriese** in einem Luftschiff sucht die Singenden Sande und behauptet, die Wüste sei einst der Sitz eines mächtigen Reichs der Riesen gewesen. Der Riese möchte, dass die Charaktere Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Feuer“ (siehe Kapitel 3) ablenken, die die Sande verteidigen. Der Riese hofft, mithilfe des Sands einen Kompass zu bauen, um so den Sturmaugenturm (siehe weiter unten in diesem Kapitel) ausfindig zu machen.

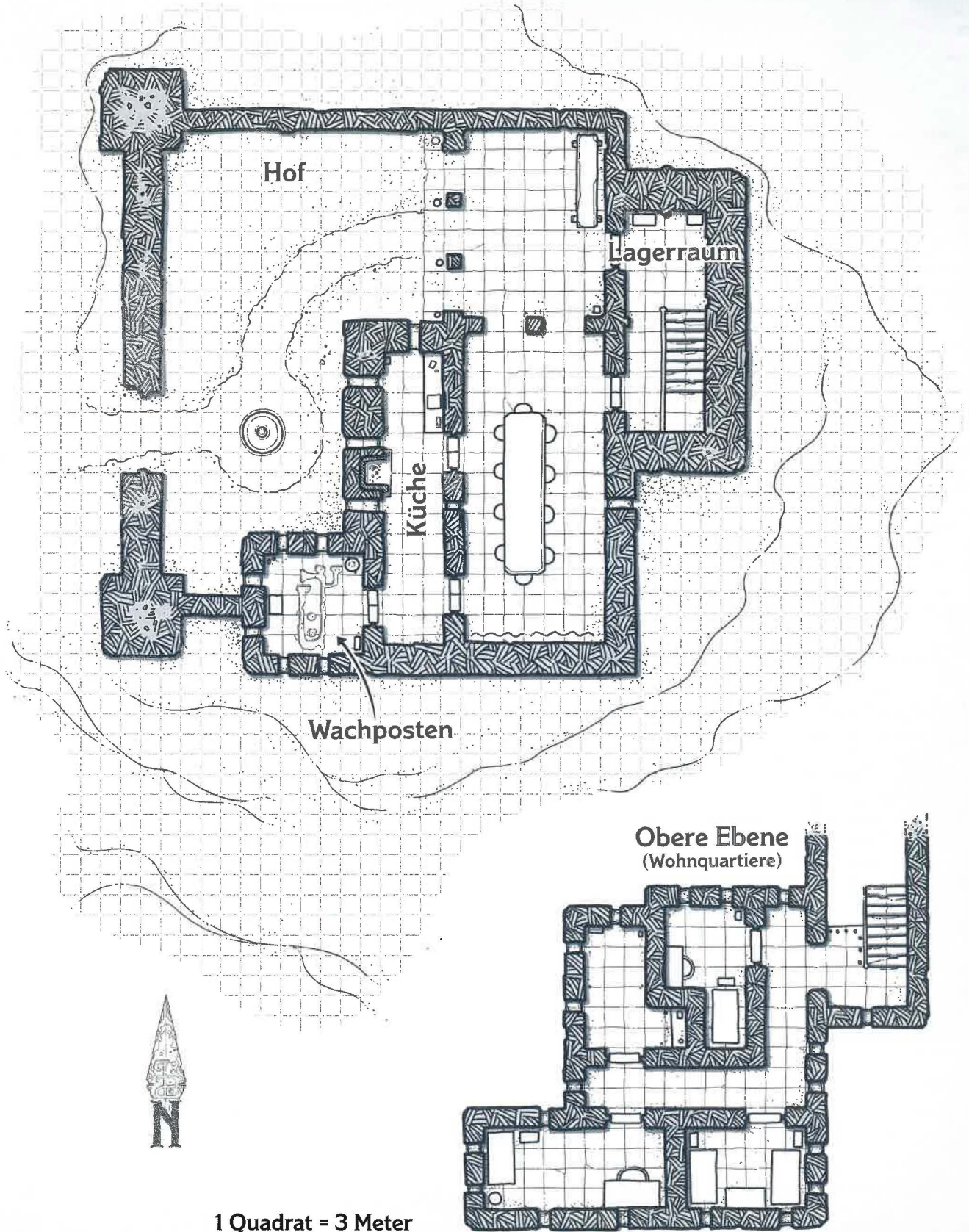
WÜSTENTRÄUME

Riesensippen-Goliaths eskortieren einen nervösen **Steinriesen-Steinsprecher** (beide in Kapitel 6 zu finden), der nachts in der Kristallsandfestung mit seinen Träumen Zwiesprache halten muss. Während er dies tut, manifestieren sich Kreaturen aus den Tabellen „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ und „Begegnungen mit dem Element Erde“ aus dem Sand und greifen an.

Oh, ich könnte Euch solche Geschichten
über den Singenden Kristall vortragen,
bevor er zu Sand zerbröckelt ist.
Doch dann würdet Ihr auf ewig weinen.
– Diancastra

SINGENDE SANDE

KARTE 4.12



STERNENSCHMIEDE

Die Sternenschmiede lodert auf einer kleinen Obsidianinsel in einem See, der sich in jenem Krater bildete, wo einst ein Stern auf die Erde niederfiel. Der weißglühende, eiserne Brennofen der Schmiede wirft Licht auf das dunkle Glas und das stille Wasser und lässt lange Schatten auf die Hänge des Kraters fallen.

Der Stern fiel schon vor Ewigkeiten vom Himmel und verwüstete das umliegende Land. Riesen eines inzwischen untergegangenen Imperiums fanden den Stern in einer Wiege aus Obsidian und bauten die eiserne Schmiede um ihn herum, um seine Macht für ihr Handwerk zu nutzen.

MERKMALE DER STERNENSCHMIEDE

Karte 4.13 zeigt die Sternenschmiede, einschließlich der folgenden Merkmale:

Brennofen: Die Schmiede selbst ist ein großes Gehäuse aus Eisen. Rohre gehen von einem zentralen Gefäß aus und leiten das gleißende Strahlen der Schmiede in eine Öffnung, die derart hell ist, dass es schmerzt, sie anzusehen. Riesische Runen, die in das Eisen geätzt wurden, flammen in einem weißen Licht auf. Die Sternenschmiede erzeugt helles Licht bis zu einer Reichweite von 30 Metern und dämmriges Licht für weitere 30 Meter. Ein Untoter, der seinen Zug in dem hellen Licht beginnt, erleidet 3 (1W6) gleißenden Schaden. In einer klaren Nacht ist das Licht 480 Kilometer weit sichtbar.

Brückenrest: Einst überspannte eine Eisenbrücke das Wasser vom Seeufer bis zur Insel. Heute sind nur noch verrostete Eisenpfähle davon übrig.

Unterstände: Behausungen aus Eisen und Stein säumen das Ufer. Einige sind eingestürzt, andere sorgfältig gepflegt.

MAGIE DER STERNENSCHMIEDE

Eine Kreatur, die im Umgang mit entsprechendem Handwerkswerkzeug geübt ist, kann die Sternenschmiede nutzen, um mit diesen Werkzeugen magische Gegenstände herzustellen. Die Menge an Materialien, die dafür nötig ist, basiert auf der Seltenheit des jeweiligen Gegenstands. Pro acht Stunden Arbeit kann die Kreatur einen Intelligenzwurf unter Einsatz ihres handwerklichen Geschicks ausführen. Der SG hängt dabei vom Seltenheitsgrad des Gegenstands ab. Bei einem erfolgreichen Wurf erzielt die Kreatur einen Fortschritt, der 100 GM entspricht. Scheitert der Wurf, wird kein Fortschritt erzielt. Pro 10 Punkte, um die der Wurf den SG übersteigt, erzielt die Kreatur weitere 100 GM Fortschritt. Der Gegenstand ist fertiggestellt, sobald der Fortschritt seinen Materialkosten entspricht. Die Tabelle „Gegenstandserschaffung in der Sternenschmiede“ klärt auf, was den Seltenheitsgrad des Gegenstands, die Kosten und den Wurf-SG betrifft.

GEGENSTANDSERSCHAFFUNG IN DER STERNENSCHMIEDE

Seltenheitsgrad	Materialkosten	Wurf-SG
Gewöhnlich	100 GM	10
Ungewöhnlich	500 GM	15
Selten	5.000 GM	20
Sehr selten	50.000 GM	25
Legendär	500.000 GM	30

Zudem kann eine Kreatur, die im Werkstattbereich Material bearbeitet, die Schmiede nutzen, um den Zauber *Verarbeitung* zu wirken. Dafür benötigt sie keine Zauberkomponenten. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

ABENTEUER IN DER STERNENSCHMIEDE

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zur Sternenschmiede zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

EIN STERN WIRD WIEDERGEBOREN

Diebe haben die riesischen Runen beschädigt, die die Sternenschmiede stabilisieren, und der gefallene Stern in ihrem Herzen erlangt seine ursprüngliche Macht in vollem Umfang zurück. Während die Kraft des Sterns wächst, setzen häufige Erdbeben Kreaturen aus den Tabellen „Begegnungen mit dem Element Erde“ und „Begegnungen mit dem Element Feuer“ (siehe Kapitel 3) im umliegenden Gebiet frei. Werden die Runen nicht instand gesetzt, droht der Stern, die Region zu verschlingen – oder vielleicht gar die ganze Welt.

EINEN THRON SCHMIEDEN

Ein Zwergenschmied hofft, mit der Sternenschmiede eine Krone zu erschaffen, die einen Erbfolgekrieg in seinem Clan beenden soll, doch er braucht Schutz, um die Schmiede zu erreichen und seine Arbeit fertigzustellen. Die Schmiede ist durch einen **Eisengolem** geschützt, der von gleißender Energie angetrieben wird. Unterstützung erfährt er durch Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“ in Kapitel 3.

FÜHRENDES FLÜSTERN

Eine Stimme flüstert in den Träumen eines Charakters und führt ihn zur Sternenschmiede. Die Stimme liefert Anweisungen für die Herstellung eines fantastischen magischen Gegenstands, doch Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ (siehe Kapitel 3) widersetzen sich verzweifelt allen Anstrengungen, dieses Werk zu erschaffen.

GEFRÄSSIGER STERN

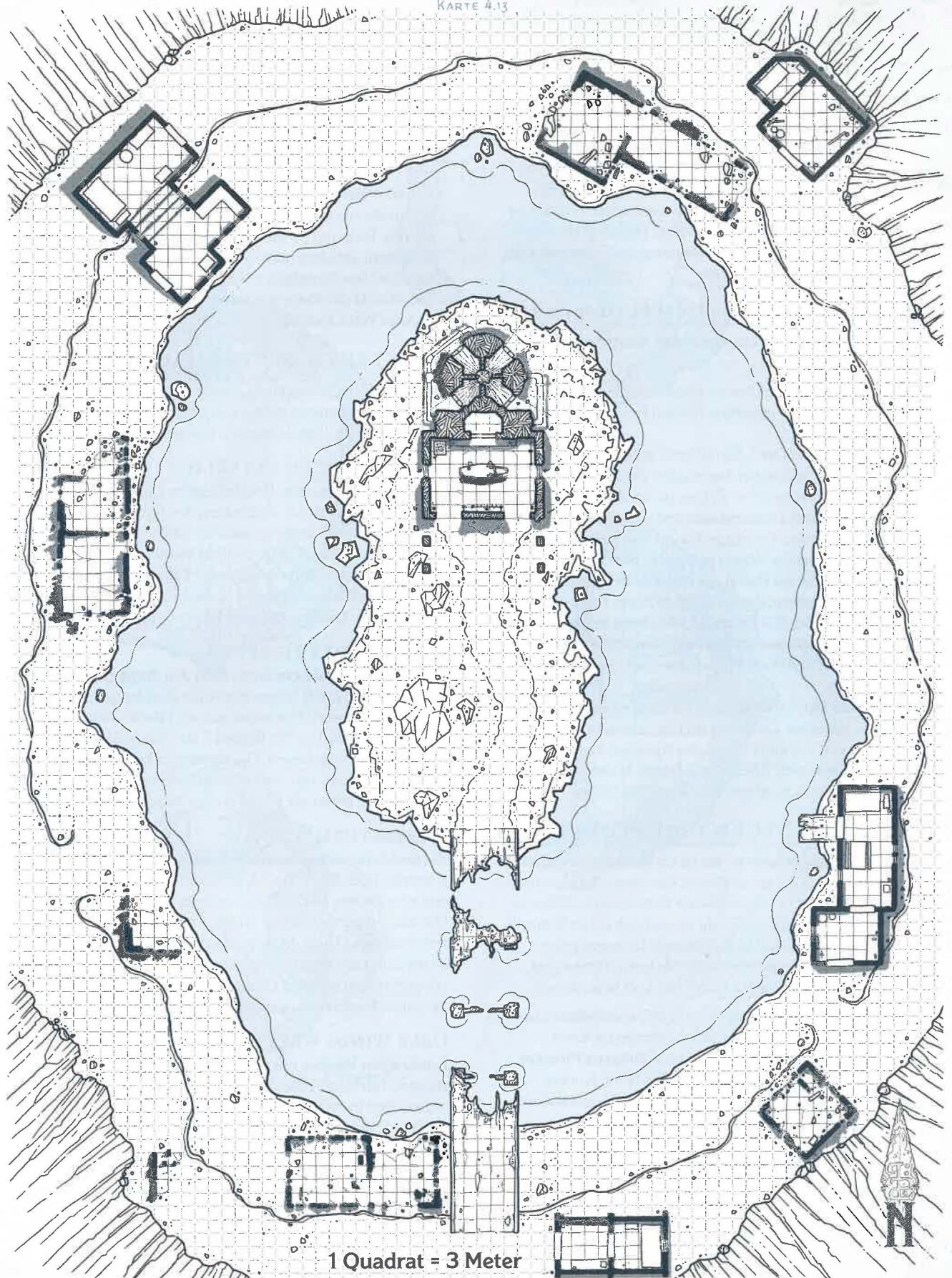
Ein **Azer** fleht die Charaktere um Hilfe an. Andere Azer in der Sternenschmiede sind gezwungen, für einen **Abolethen** zu arbeiten, der behauptet, ein Spross eines lebenden Sterns zu sein: Hadar der Dunkle Hunger. Die Arbeit der Azer versorgt die Schergen des Abolethen aus der Tabelle „Begegnungen mit Fomorianern“ (siehe Kapitel 3) mit beeindruckenden Waffen und Rüstungen.

OPUS MAGNUM

Ein **Feuerriesen**-Schmiedemeister steht kurz davor, sein größtes Werk zu vollenden: einen **Runenkoloss** (siehe Kapitel 6). Ihm fehlt allerdings eine entscheidende Komponente. Wenn die Charaktere die Singenden Sande finden (siehe weiter oben in diesem Kapitel), deren Wächtern aus der Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“ (siehe Kapitel 3) entgehen oder diese vernichten und eine Phiole mit dem magischen Sand füllen, hilft ihnen der Riese, einen intelligenten magischen Gegenstand zu erschaffen.

STERNENSCHMIEDE

KARTE 4.13



1 Quadrat = 3 Meter

STURMAUGENTURM

Ein Turm aus einer Kombination aus Stein und verfestigten Wolken schwebt im Auge eines ewigen Sturms. Die Heftigkeit des Sturms schwankt, doch er flaut nie vollständig ab. Fehlt ein steter Wille, der über ihn gebietet, zieht der Sturm frei durch die Welt.

Vor langer Zeit baute ein Wolkenriese den Turm als wandernde Bastion gegen die Mächte des Chaos auf der materiellen Ebene. Der Reisende errichtete ihn unter Einsatz eines Geschenks der sagenumwobenen Windherzöge von Aaqa – Wesen der Ordnung aus der Ebene der Luft, die sich den Kräften des Chaos und des elementaren Bösen im gesamten Multiversum entgegenstellen. Besagtes Geschenk, der Labyrinthtrichter, ist eine Verbindung zur Ebene der Luft, die die Magie des Turms speist.

MERKMALE DES STURMAUGENTURMS

Karte 4.14 zeigt den Sturmaugenturm, einschließlich der folgenden Merkmale:

Kontrollkammer: Die oberste Ebene des Turms ist überdacht und von unzerbrechlichen Kristallfenstern umschlossen.

Labyrinthtrichter: Der Labyrinthtrichter (das Geschenk der Windherzöge) ist ein dauerhafter Zyklon in der Mitte der Kontrollkammer. Der Zyklon ist ein Zylinder starker Winde mit einem Durchmesser und einer Höhe von jeweils 18 Metern. Das Auge des Zyklons ist eine Säule alles zermalmender Winde mit einem Durchmesser von drei Metern, die ein Portal zur Elementarebene der Luft bildet. Eine Kreatur, die die zentrale Säule betritt, erleidet 110 (20W10) Schallschaden und erscheint in jenem Reich, das als Aaqa bekannt ist, einer glänzenden Domäne aus silbernen Türmen und grünen Gärten auf einem fruchtbaren Erdbrocken.

Sturmwand: Der Turm schwebt im Auge eines ewigen Sturms, das etwa 120 Meter im Durchmesser misst, und ist somit von einer Wand aus stürmischem Wetter umgeben (was dem Effekt des Zaubers *Windwall* entspricht). Jenseits dieser Wand tobt der Sturm.

MAGIE DES STURMAUGENTURMS

Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Labyrinthtrichter kann sich sicher auf diesen einstimmen (ohne ihn zu betreten), als wäre er ein magischer Gegenstand. Während sie auf den Trichter eingestimmt ist und sich in der Kontrollkammer befindet, kann die Kreatur die Bewegung des Turms sowie den umgebenden Sturm kontrollieren und wie folgt Kreaturen von der Ebene der Luft beschwören.

Beschworene Hilfe: Eine Kreatur in der Kontrollkammer, die auf den Labyrinthtrichter eingestimmt ist, kann einen **Luftelementar** oder einen **unsichtbaren Pirscher** beschwören, der ihr dient. Die beschworene Kreatur verschwindet nach einer Stunde oder wenn eine andere Kreatur mit dem Trichter beschworen wird.

Ewiger Sturm: Unkontrolliert erzeugt der Sturm, der den Turm umgibt, in einem Umkreis von acht Kilometern leichten Wind und gelegentlichen Regen. Jeden Tag besteht eine 10-prozentige Chance, dass der Sturm an Heftigkeit zunimmt, um 24 Stunden lang zu einem ausgewachsenen

Gewitter mit starken Winden und starken Niederschlägen zu werden. Eine Kreatur in der Kontrollkammer, die auf den Labyrinthtrichter eingestimmt ist, kann als Aktion beliebig oft *Wetterkontrolle* wirken, um das Verhalten des Sturms zu ändern. Die Kreatur kann zudem beliebig oft *Blitze herbeirufen* (Zauberrettungswurf-SG 17) wirken und auf jeden Punkt zielen, den die Kreatur unter dem ewigen Sturm sehen kann (unabhängig von der Reichweite).

Fliegender Turm: Unkontrolliert treibt der Sturmaugenturm in einer Höhe von 150 Metern mit einer Geschwindigkeit von 12,8 Kilometern pro Stunde (24 Meter pro Runde) dahin. Während ihres Zugs kann eine Kreatur in der Kontrollkammer, die auf den Labyrinthtrichter eingestimmt ist, den Turm um 30 Meter auf- oder absteigen lassen, den Turm anhalten oder die Bewegungsrate des Turms auf eine Geschwindigkeit von maximal 19,2 Kilometern pro Stunde (36 Meter pro Runde) in eine Richtung nach eigener Wahl ändern.

ABENTEUER IM STURMAUGENTURM

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Sturmaugenturm zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

DIE BERÜHRUNG DES CHAOS

Ein von der kosmischen Berührung des Chaos verfluchtes Artefakt kann dank der Verbindung des Labyrinthtrichters zu Aaqa in diesem geläutert werden. Doch als das Artefakt in den Turm gebracht wird, verdirbt es vorübergehend den Labyrinthtrichter. Dämonen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ (siehe Kapitel 3) erscheinen in Wellen, um Läuterungsversuche des Artefakts zu vereiteln.

GLORREICHER HORST

Eine Gruppe **Aarakocra** kontrolliert den Turm, fliegt damit über Land und greift Diener der Kulte des elementaren Bösen an. Sie haben Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Luft“ in Kapitel 3 als Unterstützung für ihren Feldzug angeheuert. Die Aarakocra kennen eine geheime Methode, um den Labyrinthtrichter zu stabilisieren, damit er sich sicher als Portal nutzen lässt.

SILBERSTURM

Ein weiblicher **erwachsener Silberdrache** übernahm die Kontrolle über den Turm, als dieser in sein Territorium trieb, und er nutzt nun seine Macht, um andere Wesen aus seiner Domäne zu vertreiben. Die Städte in der Gegend rufen verzweifelt um Hilfe, da sie von endlosen Stürmen gepeinigt werden und ein Ansturm von Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Luft“ (siehe Kapitel 3) die ganze Region in Angst und Schrecken versetzt.

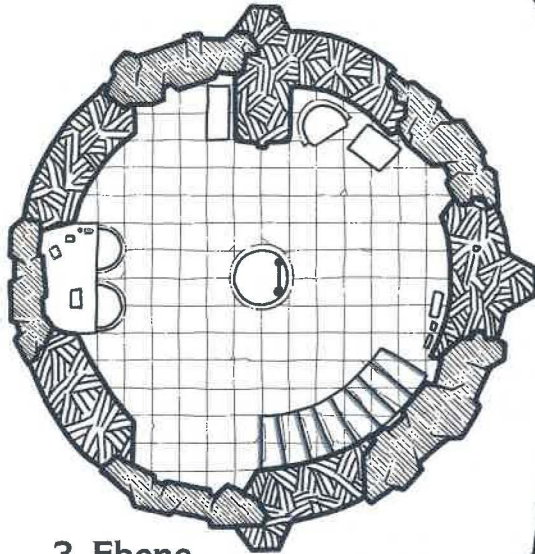
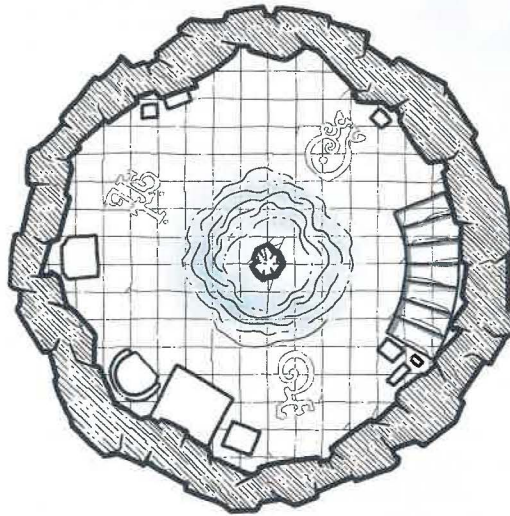
ÜBLE WINDE WEHEN

Frostriesen-Räuber machen sich den Labyrinthtrichter zunutze, um eine Verbindung zum Heulendem Eisberg (siehe weiter oben in diesem Kapitel) zu schaffen. Sie manipulieren die Winde, um den Eisberg zum Standort des Turms zu bringen, doch als Nebeneffekt wird der ewige Sturm stärker und verwüstet die umliegende Landschaft. Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Frostriesen“ (siehe Kapitel 3) verteidigen den Turm, während die Riesen ihr Werk verrichten.

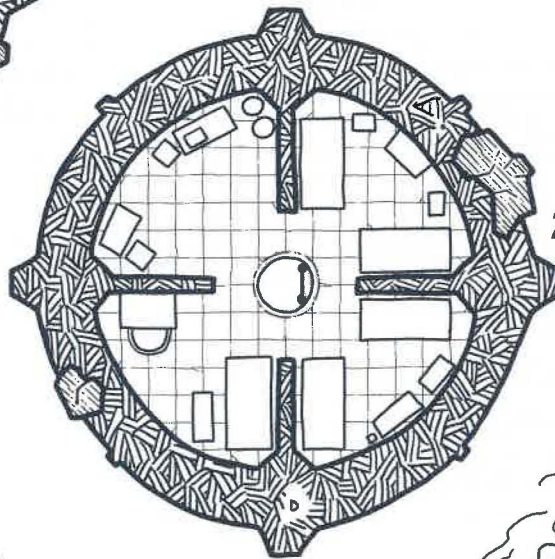
STURMAUGENTURM

KARTE 4.14

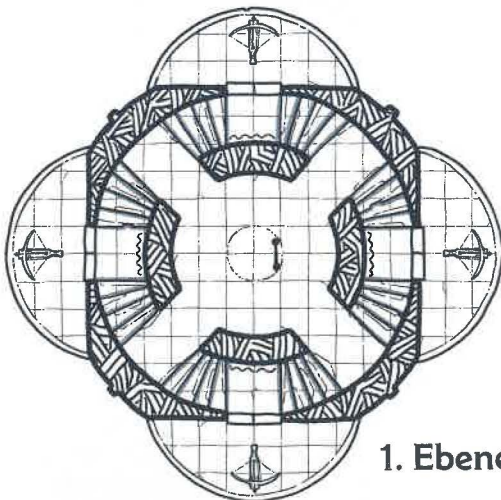
4. Ebene
(Kontrollkammer)



3. Ebene

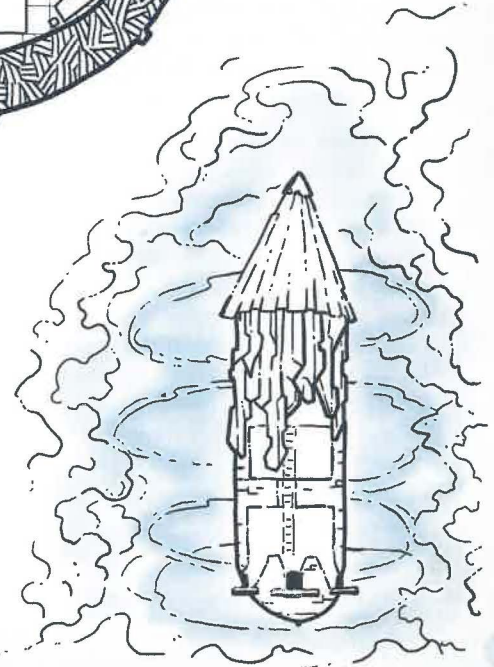


2. Ebene



1. Ebene

1 Quadrat = 3 Meter



TRÄUMERGRIFF

Der Träumergriff ist von Träumen durchdrungen. Fünf steinerne Monolithen stehen auf einem niedrigen Erdhügel und ragen in den Himmel. Die Monolithen sind die Finger eines versteinerten Elementarwesens aus Erde und Fels. Dieses Wesen strebte danach, die Oberfläche zu erreichen – die es für die Welt der Träume hielt –, und es gelang ihm fast: Seine Finger griffen schon in die Luft, doch dann verfiel das Wesen in einen ewigen Schlaf. Nun flüstert der Nachhall seiner Träume in jedem, der in der Nähe schläft.

Steinriesen waren die Ersten, die diesen Ort und seine magischen Eigenschaften entdeckten, und sie bauten Unterstände in und um den Hügel. Der Träumergriff zieht Steinriesenpilger an, die den Ort wegen seiner Magie aufsuchen, doch andere Kreaturen nutzen die Unterstände oft für ihre eigenen Zwecke.

MERKMALE DES TRÄUMERGRIFFS

Die Spitze des Hügels um die Steinfinger wurde zu einem kreisrunden Hochplateau eingeebnet. Unterstände in riesischer Größe sind in die Seiten des Plateaus gehauen, und mehrere frei stehende Bauwerke aus aufeinander geschichteten Steinen umringen den Hügel. Karte 4.15 zeigt den Träumergriff, einschließlich der folgenden Merkmale:

Monolithen: Vier der Monolithen – die Finger der ausgestreckten Hand des Elementarwesens – sind in einem Bogen angeordnet und etwa neun Meter hoch. Der fünfte (der Daumen) ist von besagtem Bogen aus Fingern abgesetzt und etwa 4,5 Meter hoch. Spiralförmige Steinmetzarbeiten und riesische Runen schmücken alle fünf Monolithen.

Unterstände: Für kleine oder mittelgroße Kreaturen sind die Unterstände geräumig, doch für die Steinriesen, die sie gebaut haben, sind sie eher gemütlich: Sie bieten zwei Riesigen Kreaturen gerade einmal genug Platz, um sich nebeneinander hinzulegen.

MAGIE DES TRÄUMERGRIFFS

Eine Kreatur, die am Träumergriff einschläft oder ein Merkmal wie die Trance-Eigenschaft eines Elfen verwendet, kann im Schlaf die Magie des Orts beschwören und eine der folgenden Eigenschaften aktivieren:

Träumerruf: Die Kreatur wirkt den Zauber *Traum*, während sie schläft, was keine zusätzliche Zauberzeit, Aktionen oder Zauberkomponenten erfordert. Der Zauberwirker muss der Bote des Zaubers sein. Sobald der Zauber endet, ist sein Empfänger 24 Stunden lang gegen diese Eigenschaft immun.

Traumintuition: Die Kreatur wirkt entweder den Zauber *Heiliges Gespräch* oder *Weissagung*, während sie schläft, was keine zusätzliche Zauberzeit, Aktionen oder Zauberkomponenten erfordert. Diese Zauber zapfen ein kollektives Reservoir an Träumen an, und die Antworten, die sie liefern, erscheinen als Traumbilder. Dieses Reservoir kann die Fragen des Zaubers beantwortet werden, sofern von dem entsprechenden Thema jemals geträumt wurde.

Eine Kreatur, die eine dieser Eigenschaften verwendet, kann 24 Stunden lang keine von beiden erneut nutzen.

Beim Erwachen muss die Kreatur einen SG-10-Charismarettungswurf bestehen, oder sie wird bezaubert. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur weigert sich, den Träumergriff zu verlassen, und möchte eine der Eigenschaften des Orts nutzen, sobald sie das nächste Mal schläft. Jedes Mal, wenn eine Kreatur diesen Rettungswurf besteht oder er scheitert, erhöht sich der Rettungswurf-SG für diese Kreatur dauerhaft um 1.

ABENTEUER AM TRÄUMERGRIFF

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Träumergriff zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

ALBTRAUMLAGE

Zahlreiche Leute leiden jede Nacht unter wiederkehrenden schrecklichen Träumen. Ein Zirkel von **Nachtvetteln** missbraucht Dutzende von Opfern beim Träumergriff als Kanäle für das Senden dieser Albträume. Die Vetteln verfügen über Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Hügelriesen“ (siehe Kapitel 3) als Leibwächter.

KÖNIGLICHER ALBTRAUM

Ein Monarch ist in einem von Albträumen erfüllten Schlaf gefangen, aus den ihn selbst Magie nicht erwecken konnte. Die Charaktere müssen den Träumergriff nutzen, um in die Albträume des Schläfers einzudringen und sie von innen heraus zu beenden. Traumwesenheiten stellen sich diesen Anstrengungen entgegen, indem sie die Gestalt von Kreaturen aus dem Leben des Träumers und aus den Tabellen „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ und „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ in Kapitel 3 annehmen.

STERNENFANAL

Ein Charakter, der am Träumergriff rastet, träumt von einem leuchtenden Stern, der vom Himmel fällt. Bilder des Traums bleiben nach dem Erwachen bestehen und führen den Charakter zu einem auffälligen Berg. Dort kann der Charakter die Sternenschmiede (in diesem Kapitel) verwenden, um einen intelligenten magischen Gegenstand herzustellen, sofern er die richtigen Materialien sammelt und in der Schmiede Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“ (siehe Kapitel 3) besiegt.

TRÄUMENDER SCHLÜSSEL

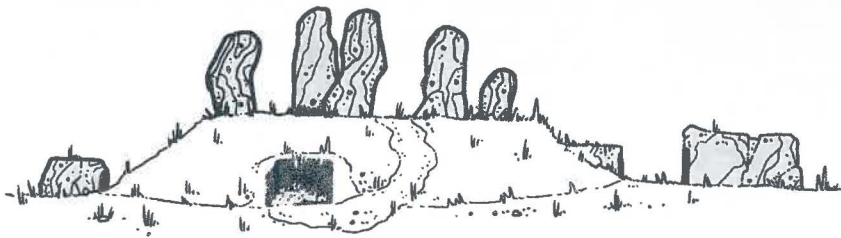
Ein **Wolkenriese** hat die Kontrolle über den Träumergriff übernommen und sucht nach der Antwort auf ein Rätsel, das zum Nebeltal führt (siehe weiter oben in diesem Kapitel). Der Riese hat Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ (siehe Kapitel 3) angeheuert und durch eine List dazu gebracht, den Ort zu verteidigen.

WECKRUF

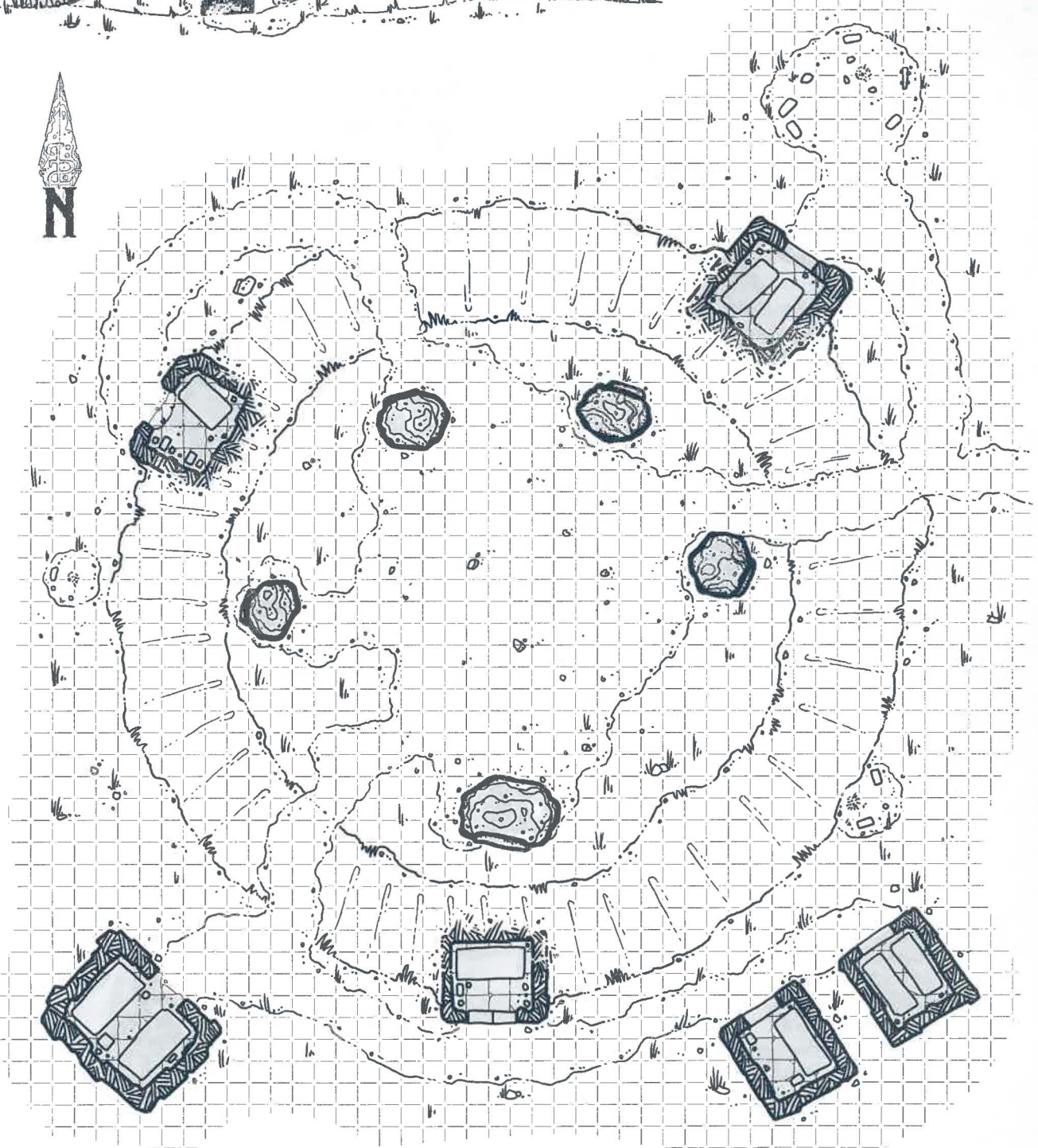
Die Spur einer vermissten Patrouille führt zum Träumergriff. Die Träume des Elementarwesens haben die Patrouille dahingehend verzaubert, sich einer Gruppe von **Steinriesen** anzuschließen, die Omen aus der Traumwelt suchen. Die Patrouille weigert sich zu gehen, und die Riesen sowie Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Steinriesen“ (siehe Kapitel 3) kämpfen notfalls dafür, die Patrouille an Ort und Stelle zu halten.

TRÄUMERGRIFF

KARTE 4.15



1 Quadrat = 3 Meter



VERLASSENE TIEFE

Die korallenüberzogenen Ruinen eines Sturmriesenrefugiums klammern sich am Rand eines Unterseegrabens an den Meeresboden. Einst nutzten Sturmriesen diesen Ort als Zuflucht, um über Omen zu sinnieren, experimentelle Magie zu verfeinern und Zwiesprache mit dem Ozean zu halten. Sein Frieden wurde unwiederbringlich zerschlagen, als Todesriesen aus dem Schattenfell einen lichtlosen Fluss fanden, der in den Graben führte, und die ursprünglichen Bewohner des Refugiums töteten.

Teile der Anlage bergen noch faulige Luft in sich, doch die meisten Bereiche wurden von der kalten Tiefsee überflutet. Der Runenkreis der Zuflucht bündelt nach wie vor die Elementarmacht eines Portals zur Ebene des Wassers tief im Graben, und kristalline Archive enthalten verlorenes Wissen über die Riesen, die sie angelegt haben.

MERKMALE DER VERLASSENEN TIEFE

Karte 4.16 zeigt die Ruinen des Sturmriesenrefugiums sowie den Graben, einschließlich der folgenden Merkmale:

Bibliothek: Die überflutete Bibliothek des Refugiums beherbergt fünf kristalline Korallenarchive. Sie enthalten in knisternden Blitzen verwahrtes Wissen. Die Formationen sind drei Meter breit und sechs Meter hoch. Zwei sind zerschmettert und nutzlos, doch drei sprühen noch vor Wissen.

Meditationskammer: Die große Kuppel hält noch immer den Ozean in Schach, doch die Luft in ihrem Inneren ist durch Zeit und Fäulnis schlecht geworden. Nach jeder Stunde innerhalb der Kuppel muss eine luftatmende Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur vergiftet, bis sie eine kurze oder lange Rast an einem Ort mit frischer Luft beendet hat. Die ruhelosen Geister der erschlagenen Sturmriesen versammeln sich in dieser Kammer und heulen klagend, aber harmlos ihren Kummer in die Welt. Ein Kreis aus riesischen Runen auf dem Boden summt leise (siehe „Sturmruft“ weiter unten).

Graben: Der Ozeangraben reicht in die Dunkelheit hinab (siehe „Ebenenübergang“ weiter unten).

MAGIE DER VERLASSENEN TIEFE

Die Verlassene Tiefe hat die folgenden Eigenschaften:

Blitzarchiv: Eine Kreatur, die ein Archiv berührt, kann eine Aktion verwenden, um auf das gespeicherte Wissen zuzugreifen. Würfe mit einem W10. Bei einer 1 oder 2 überlädt das Archiv vor lauter Blitzen. Jede Kreatur im Raum muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (4W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Lag das Ergebnis des Wurfs mit dem W10 bei 3 oder höher, kann die Kreatur das Archiv befragen, als würde der Zauber *Heiliges Gespräch* gewirkt. Sobald eine Kreatur das Archiv erfolgreich verwendet hat, kann sie dies 24 Stunden lang nicht erneut tun.

Ebenenübergang: Der Graben unterhalb des Refugiums durchschneidet das Gewebe der Ebenen. Zwei Risse darin tun sich in den Tiefen des Grabens auf. Einer führt zum Schattenfell, der andere zur Elementarebene des Wassers.

Träge Strömungen fließen aus jedem Riss. Jede kommt etwa 60 Meter weit, ehe sie sich vereinen und von 150 Metern unterhalb der Festung aus nach oben wallen. Eine Kreatur kann den Riss durchqueren, indem sie gegen die Strömung schwimmt, und die mit ihm verbundene Ebene betreten.

Sturmruft: Eine Kreatur, die zehn Minuten lang innerhalb des Runenkreises der Meditationskammer meditiert und einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, kann die Effekte eines der beiden Zauber *Wasser kontrollieren* oder *Wetter kontrollieren* oder auch beides gleichzeitig erzeugen (je nach Wahl des Anwenders). Die Magie wirkt sich in einem Umkreis von 18 Meilen bis zu acht Stunden lang auf den Ozean und die Oberfläche über dem Refugium aus, was keine Konzentration erfordert.

ABENTEUER IN DER VERLASSENEN TIEFE

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zur Verlassenen Tiefe zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

FERNER DONNER

Die Blitzarchive bergen den Schlüssel, um die Kontrolle über jene Apparatur zu erlangen, die in der Donnerwarte (siehe weiter oben in diesem Kapitel) steht. Ein **Todesriesen-Schnitter** (siehe Kapitel 6) erhebt gemeinsam mit Schergen aus der Tabelle „Begegnungen mit Todesriesen“ in Kapitel 3 Anspruch auf die Tiefe, doch der Riese könnte dieses Wissen eintauschen, falls die Charaktere einen **Marid**-Dieb aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Wasser“ (siehe Kapitel 3) fangen und beseitigen.

RUHM DES STURMS

Eine **empyrische** Tochter von Stronmaus sucht würdige Helden, die sie in die Verlassene Tiefe führen. Sie hofft, sich einen Platz an der Seite ihres Vaters zu verdienen, indem sie sich in den Tiefen gegen ihren bössartigen Bruder und dessen Diener aus den Tabellen „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ und „Begegnungen mit Sturmriesen“ (siehe Kapitel 3) beweist. Sie verspricht ihren Helfern den Segen von Stronmaus.

SEEBESTATTUNG

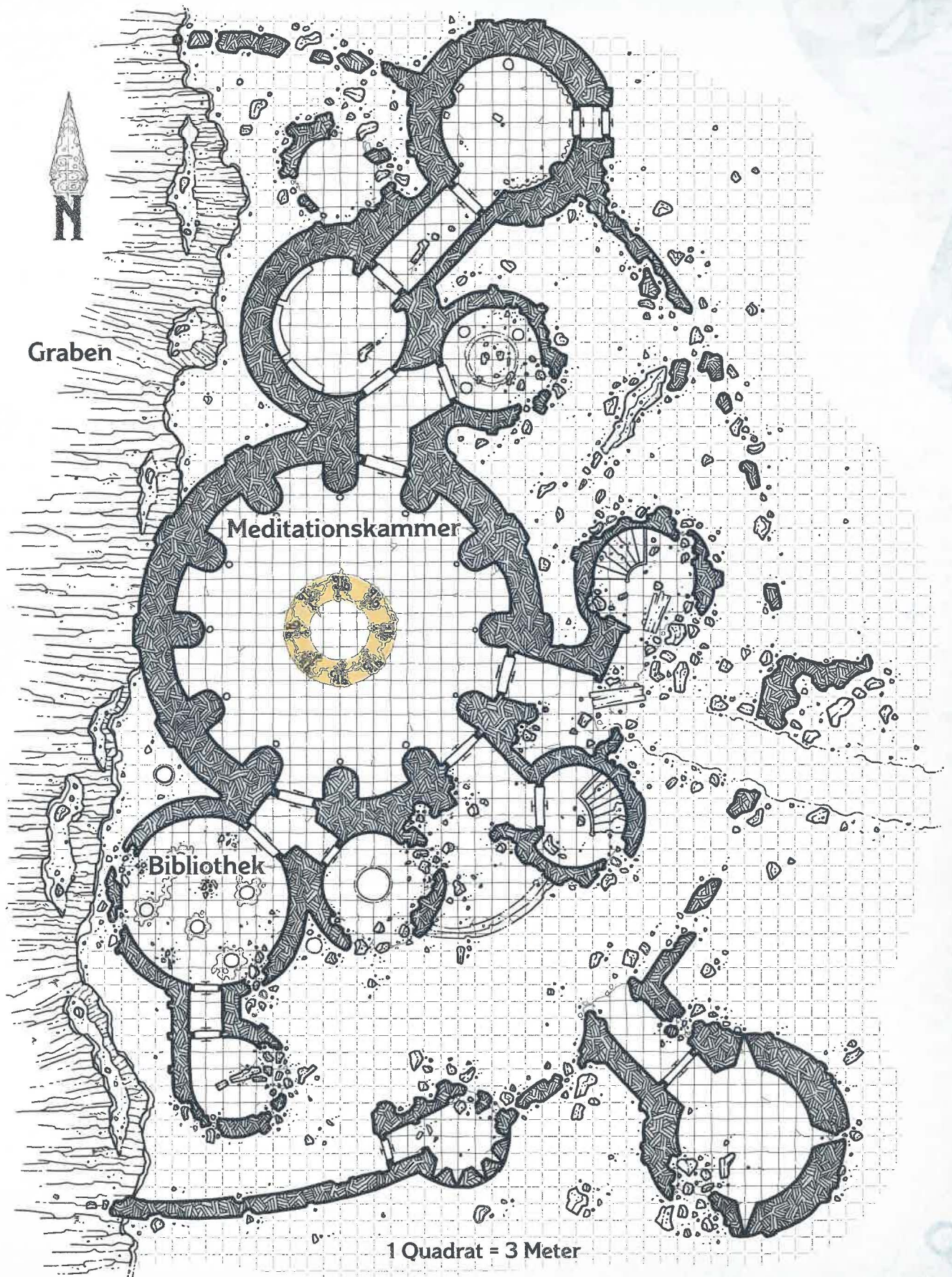
Die ruhelosen Geister der Sturmriesen, die in der Verlassenen Tiefe starben, erzeugen einen fortwährenden nekrotischen Sturm auf der Meeresoberfläche über dem Refugium. Um ihm Einhalt zu gebieten, müssen die Charaktere Kreaturen aus den Tabellen „Begegnungen mit dem Element Wasser“ und „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ (siehe Kapitel 3) trotzen, die sterblichen Überreste der Riesen aus der Tiefe bergen und sie in der Aschegrotte (siehe dieses Kapitel) beisetzen.

TINTENSCHWARZE TIEFEN

Ein schattenverdorbener **Kraken** haust in der Tiefe und aalt sich dort in den vermengten Ebenenenergien. Er bedroht Schiffe über seinen Gewässern und zieht Seeleute in die Tiefe, wo sie zu **Schatten**, **Ghulen** und Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Wasser“ (siehe Kapitel 3) werden.

VERLASSENE TIEFE

KARTE 4.16



WALDKRISTALL

Ein großer blauer Kristall ragt aus dem Moos einer Waldlichtung und pulsiert in sanftem Licht. Die Pflanzen des umliegenden Walds wachsen zu fantastischen Ausmaßen heran. Unabhängig vom örtlichen Wetter gedeihen die Lichtung und der Wald immer und bieten den dort lebenden Kreaturen Schutz und eine Überfülle an Nahrung. Doch diese grüne Region verbirgt ein dunkles Geheimnis.

Ein vergessenes Reich von Riesen nutzte ein Netzwerk aus Kristallen, einschließlich desjenigen im Herzen des Walds, um das Land nach seinen Bedürfnissen zu formen. Die Kristalle zapfen die Magie des Feywilds an und schöpfen die natürliche Energie dieses Reichs ab, um die stoffliche Landschaft in ihrer Umgebung damit zu überlagern. Obwohl der Wald für alle praktischen Belange echt ist, bleibt er dennoch eine magische Illusion, die eine Region finsterner Verderbnis tarnt.

MERKMALE DES WALDKRISTALLS

Karte 4.17 zeigt den Waldkristall und die ihn umgebende Lichtung, einschließlich der folgenden Merkmale:

Baumbehauungen: Holzhütten mit Schiefer- oder Strohdächern sind zwischen den Ästen einiger der größeren Bäume am Rand der Lichtung zu finden.

Kristall: Der 24 Meter hohe und 15 Meter breite Kristall taucht einen Radius von neun Metern in dämmriges Licht. Blaue Schemen wirbeln im Kristall umher und lösen sich gelegentlich in trübe Bilder von Gesichtern oder riesische Runen auf. Der Kristall strahlt eine mächtige, aber fluktuierende Magie aus.

Pflanzen: Die Pflanzen um den Kristall werden recht groß und können sich von selbst bewegen, als ob sie vernunftbegabt wären – oft entwurzeln sie sich selbst, um in den Wald zu wandern, wodurch die Lichtung verhältnismäßig frei von Unterholz bleibt.

MAGIE DES WALDKRISTALLS

Der Waldkristall erzeugt einen mächtigen magischen Schleier, der die umliegende Region bedeckt. Das Land, das den Kristall in einem Umkreis von acht Kilometern umgibt, verwandelt sich wie durch den Zauber *Arkane Spiegelung* in einen üppig wuchernden Wald – mit der Ausnahme, dass Teile des Walds, die außerhalb dieses Bereichs gebracht werden, nicht verschwinden. Die Magie hat die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

Lüften des Schleiers: Ein *Magie-bannen*-Zauber, der auf ein Gebiet des Walds abzielt, beendet den Effekt in einem Würfel mit einer Kantenlänge von sechs Metern für die Dauer einer Stunde, sofern der Zauberwirker einen SG-20-Attributswurf auf sein Attribut zum Zaubern besteht. Das betroffene Gebiet verwandelt sich in einen stinkenden Sumpf zurück.

Verschieben des Schleiers: Eine Kreatur auf der Lichtung kann in einem begrenzten Umfang die Kontrolle über den Kristall erlangen, indem sie sich eine Stunde lang darauf konzentriert und einen SG-25-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht. Eine Kreatur, die die Kontrolle über den Kristall übernimmt, kann den Schleier für 24 Stunden aufheben oder ihn dauerhaft in eine andere

Art von Gelände verwandeln. Zusätzliche Kreaturen neben der ersten können bei der Kontrolle des Kristalls helfen. Für jede weitere Kreatur, die sich über die volle Stunde konzentriert, wird der SG des Wurfs um 1 verringert (bis zu einem Minimum von SG 15).

Wilde Magie: Die Feywild-Energie, die den Kristall speist, zeigt unvorhersehbare Wechselwirkungen mit anderen Formen von Magie. Immer wenn eine Kreatur auf der Lichtung einen Zauber des mindestens 1. Grades wirkt, muss sie einen SG-10-Rettungswurf mit ihrem Attribut zum Zaubern bestehen, oder sie muss anhand der Tabelle „Woge der Wilden Magie“ die Folgen ihres Fehlschlags ermitteln (siehe den Abschnitt „Zauberer“ im *Spielerhandbuch*).

ABENTEUER AM WALDKRISTALL

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Waldkristall zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

EIN KÖNIGREICH HEILEN

In einem Landstrich wütete eine hochansteckende Seuche. Das einzige Heilmittel ist ein bestimmter Pilz, doch alle Berichte erwähnen, dass er nur in einem Sumpf wächst, den es gar nicht gibt. Die Charaktere müssen den Waldkristall verwenden, um den unter dem magischen Wald verborgenen Sumpf zu enthüllen. Danach müssen sie gegen Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ (siehe Kapitel 3) kämpfen, die unter dem Befehl eines **Mumienfürsten** stehen, um sich das Heilmittel zu holen.

RÜCKGEWINNUNG

Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Wolkenriesen“ (siehe Kapitel 3) greifen den Kristall an und veranlassen Kobolde, die in den Baumkronenhütten leben, um Hilfe zu bitten. Ein **Wolkenriesen-Schicksalsspieler** (siehe Kapitel 6) versucht, den Kristall wieder mit anderen seiner Art zu verbinden, einschließlich der Überreste von einem, der jetzt die Singenden Sande ist (siehe weiter oben in diesem Kapitel). Wenn der Wolkenriese erfolgreich ist, könnte das wiederhergestellte Netzwerk aus Kristallen es ihm ermöglichen, große Teile der Welt neu zu formen.

STADTERNEUERUNG

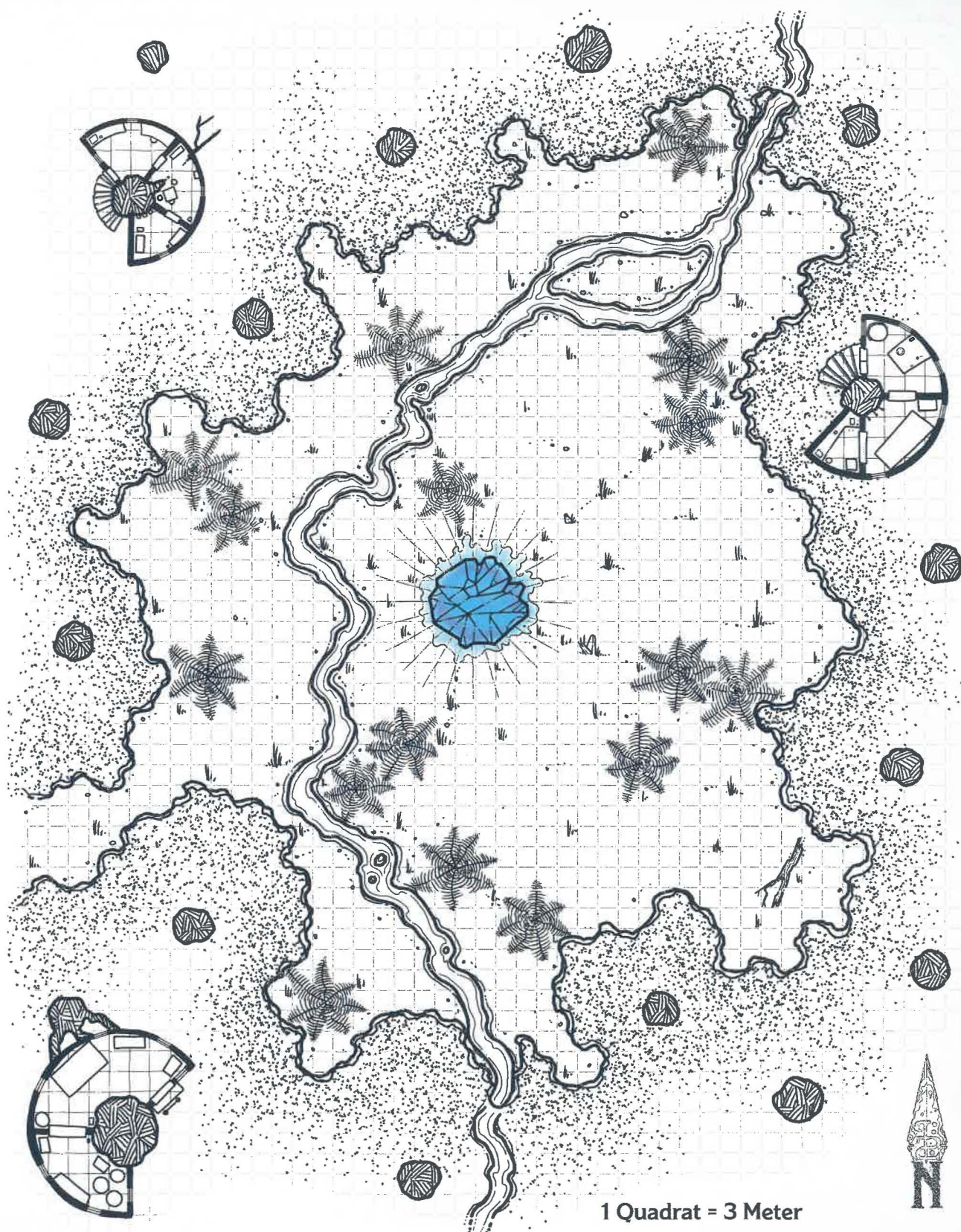
Ein Zirkel von **Druiden** nutzt uralte Magie, um die Kraft des Kristalls zu verstärken und seinen das Land verzerrenden Einfluss auszuweiten. Der wachsende Schleier des Kristalls droht, eine nahe Stadt zu verschlingen, deren Herrscher den Druiden in der Vergangenheit feindlich gesinnt war. Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen in einer Megafaunawelt“ in Kapitel 3 tauchen unvermittelt in der Stadt auf und stiften dort Chaos, während sich die Siedlung verwandelt.

VERLORENES VERMÄCHTNIS

Ein **junger grüner Drache**, dessen Hort in der Nähe des Kristalls liegt, tritt an die Charaktere heran und bittet um ihre Hilfe. Die Schergen eines rivalisierenden Drachen (Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit Riesenartigen“ in Kapitel 3) trachten danach, den Kristall zu vernichten. Der Rivale, ein **junger schwarzer Drache**, möchte den von der Magie des Kristalls verborgenen Sumpf zurückerobern, da dieser einem seiner Vorfahren gehörte.

WALDKRISTALL

KARTE 4.17



1 Quadrat = 3 Meter



WELTENWURZEL-SCHÖSSLING

In einer abgelegenen Ecke der Welt winden sich gewaltige, dornige Baumwurzeln über den kargen Boden. Inmitten dieses heillosen Gewirrs erstrahlt ein enormer Schössling im Grün frischen Wachstums. Ungeachtet seiner erstaunlichen Größe handelt es sich bei ihm eindeutig um einen jungen Baum. Das ist der Weltenwurzel-Schössling, ein Funke trotzigen Lebens zwischen den Überresten toter Pflanzen und aschfahler Erde.

Der Schössling ist ein Sämling des Weltenbaums Yggdrasil, gepflanzt und gehegt von einer rätselhaften Gruppe von Riesen, die der Zirkel der Weltenwurzel genannt wird (siehe Kapitel 2). Einige Geschichten erzählen vom Weltenbaum, der sich durch alle Ebenen und Welten des Multiversums erstreckt, wohingegen andere berichten, böse Drachen hätten vor langer Zeit an dem großen Baum genagt und ihn vergiftet. Wie auch immer das Schicksal von Yggdrasil aussehen mag: Der Weltenwurzel-Schössling ist ein Sinnbild der Hoffnung und der Beharrlichkeit des Lebens. Die Lebensenergie des Schösslings erfüllt den gesamten Boden der Lichtung, und das Licht, das er verströmt, lindert Müdigkeit und Schmerzen.

MERKMALE DES WELTENWURZEL-SCHÖSSLINGS

Karte 4.18 zeigt den Weltenwurzel-Schössling, einschließlich der folgenden Merkmale:

Knotige Wurzeln: Die großen, gewundenen Wurzeln eines gewaltigen toten Baums bedecken ein außerordentlich weitläufiges Gebiet um den Schössling herum. Die Wurzeln starren vor furchterregenden Dornen, von denen einige bis zu 1,5 Meter lang sind. Die Wurzeln lassen sich leicht erklimmen. Dennoch muss eine Kreatur, die sich in ihrem Zug weiter als ihre halbe Bewegungsrate bewegt und dabei nicht weiter als 1,5 Meter von den Wurzeln entfernt ist, einen SG-15-Stärkewurf (Athletik) bestehen, oder sie erleidet 11 (2W10) Stichschaden.

Schössling: Der Weltenwurzel-Schössling steht auf einer Lichtung, die durch die sich windenden Wurzeln entstanden ist. Der Schössling ist neun Meter hoch und hat einen Durchmesser von drei Metern. Trotz seiner Größe hat er die Proportionen und das Aussehen eines sehr jungen Baums. Der Baum leuchtet in einem hellen, grünlich-goldenen Licht, das zehn Meter weit reicht. Als dämmriges Licht reicht es zusätzliche zehn Meter weit.

MAGIE DES WELTENWURZEL-SCHÖSSLINGS

Der Weltenwurzel-Schössling hat die folgenden Eigenschaften:

Belebendes Licht: Eine Kreatur im hellen Licht des Schösslings ist bei Attributwürfen und Rettungswürfen, die auf Konstitution und Weisheit beruhen, im Vorteil. Eine Kreatur, die eine lange Rast im hellen Licht beendet, verliert alle Erschöpfungsstufen, die sie besitzt.

Lebensspendendes Harz: Wird die Rinde des Schösslings durchbohrt oder eingeschnitten, tritt genug goldenes Harz aus, um eine Phiole zu füllen. Der Saft wirkt wie ein *Trank der Vitalität*. Eine Kreatur, die eine Phiole Harz trinkt, altert nicht mehr, solange sie sich auf der Lichtung aufhält.

Der Baum kann innerhalb von 24 Stunden 1W4 Phiolen liefern, und eine Phiole verliert nach 24 Stunden ihre Magie.

Quell des Lebens: Eine tote Kreatur, die 24 Stunden lang in einem Umkreis von bis zu zehn Metern um den Setzling im Boden vergraben wurde, wird wie durch den Zauber *Wahre Auferstehung* wiederbelebt. Hast du diese Eigenschaft verwendet, bleiben alle Eigenschaften des Schösslings für 30 Tage unterdrückt. Alternativ wird eine tote Kreatur, die 24 Stunden lang in einem Abstand von mehr als zehn Metern vom Schössling entfernt im Boden der Lichtung vergraben bleibt, wie durch den Zauber *Wiedergeburt* wiederbelebt.

ABENTEUER AM WELTENWURZEL-SCHÖSSLING

Hier sind einige beispielhafte Abenteuerideen, um Charaktere zum Weltenwurzel-Schössling zu bringen oder ihnen Missionen zu geben, denen sie dort nachgehen können.

BEHARRLICHES WISSEN

Ein ehrwürdiger Weiser versucht verzweifelt, seinem nahenden Tod zu entinnen. Untot zu werden ist ihm zuwider, und seine Suche nach Möglichkeiten, sein Leben zu verlängern, führte ihn zum Weltenwurzel-Setzling. Der Weise heuert die Charaktere an, um die dornenbedeckten Versionen von Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen mit riesischen Konstrukten“ (siehe Kapitel 3) zu zerstören oder zu deaktivieren, die den Schössling vor allen Eindringlingen bewachen.

FAULIGE WURZELN

Ein **Steinriese der Bösen Erde** (siehe Kapitel 6) und die bösen Schergen des Riesen aus der Tabelle „Begegnungen mit dem Element Erde“ in Kapitel 3 haben die Kontrolle über den Weltenwurzel-Schössling übernommen. Die Kultisten tranken den Schössling in verderbte Erdelementarenergie und pervertieren ihn, um eine **Gargantua** (siehe Kapitel 6) zu erschaffen. Eine **Steinriesen**-Seherin bittet die Charaktere, ihr zu helfen, die Pläne des Kults zu vereiteln.

TÖDLICHER HUNGER

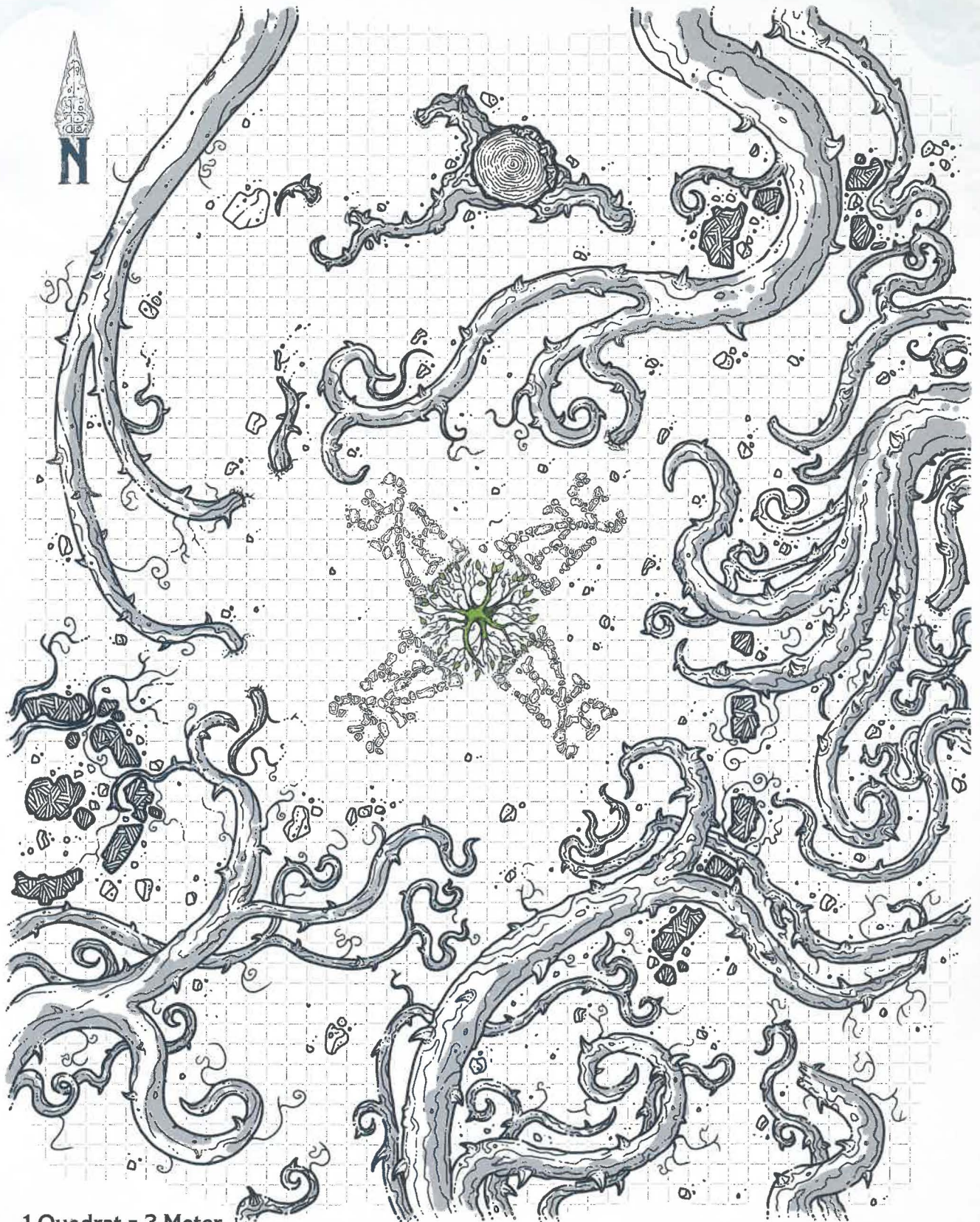
Wolkenriesen des Zirkels der Weltenwurzel verteidigen den Schössling gegen gefräßige Untote, die sich von der Lebensenergie des Baums nähren wollen. Die Riesen senden einen dringenden magischen Hilferuf. **Todesalben**, **Vampirbrut** und Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen in einer riesischen Nekropole“ in Kapitel 3 greifen den Schössling an.

WEITVERZWEIGT

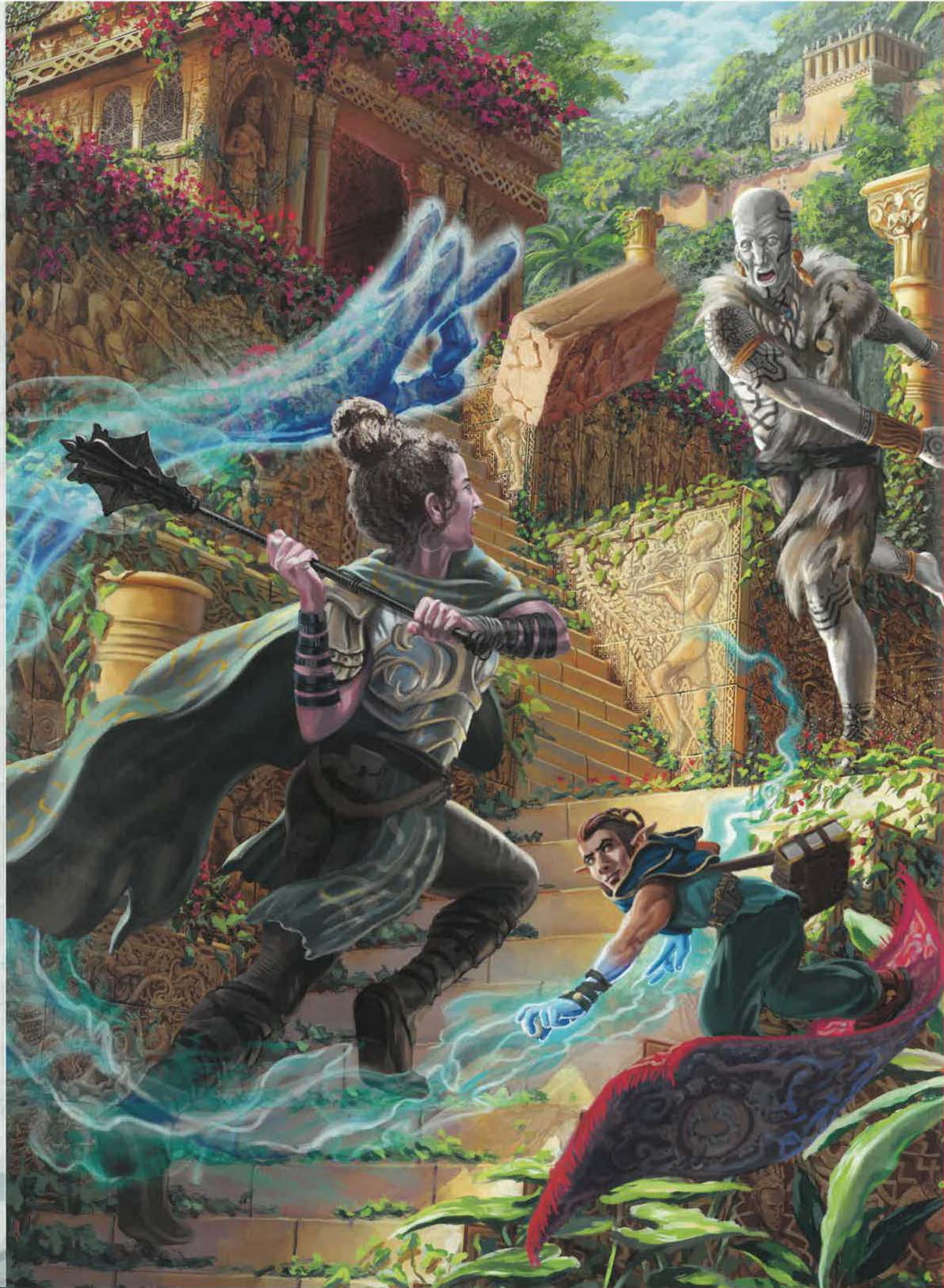
Eine Gruppe von **Firbolg-Urwächtern** (siehe Kapitel 6) versucht, den Waldkristall und die Singenden Sande (siehe weiter oben in diesem Kapitel) wieder mit einem magischen Netzwerk zu verknüpfen, das einst die Welt umspannte. Die Firbolg glauben, sie können das von einer alten riesischen Zivilisation geschaffene Netzwerk nutzen, um die Lebensenergie des Schösslings zu bündeln und zu lenken, um so verwüstete Regionen der Welt wiederzubeleben. Sie brauchen Hilfe beim Transport von Stecklingen des Schösslings zu den beiden genannten Orten. Unterwegs müssen sich die Charaktere bei den Singenden Sanden um Kreaturen aus der Tabelle „Begegnungen bei einer teuflischen Invasion“ und am Waldkristall um tyrannische Riesen aus der Tabelle „Begegnungen mit Sturmriesen“ kümmern (beide Tabellen sind in Kapitel 3 zu finden).

WELTENWURZEL-SCHÖSSLING

KARTE 4.18



1 Quadrat = 3 Meter





Unsere gemeinsame Arbeit schmiedete nicht nur ein nützliches Armband, sondern schuf auch Bande der Freundschaft. Anschließend zeigte mir Diancastra voller Freude die Herrlichkeit der Riesen in der ganzen Weite des Multiversums.

– Bigby

KAPITEL 5

RIESISCHE SCHÄTZE

RIESEN HÄUFEN IM LAUF IHRES LANGEN Lebens ein Sammelsurium an Schätzen und Schmuckstücken an. Dieses für den Spielleiter gedachte Kapitel dreht sich um die Schätze, die unerschrockene Abenteurer bei ihren Begegnungen mit Riesen finden könnten. Es konzentriert sich dabei auf die sechs Hauptfamilien der Riesen, die im *Monsterhandbuch* beschrieben werden. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

„**Riesische Beutel**“ bietet Tabellen, mit denen du bestimmen kannst, wie der Inhalt des Beutels eines umherziehenden Riesen aussieht, was Kostbares wie Gewöhnliches angeht.

„**Relikte riesischer Reiche**“ beschreibt die Vielfalt jener wertvollen Schätze, die die Zivilisationen der alten Riesen hinterlassen haben.

„**Magische Gegenstände**“ präsentiert neue magische Gegenstände, die mit Riesen, ihren Legenden und ihren magischen Runen in Verbindung stehen.

RIESISCHE BEUTEL

Riesen auf Reisen führen gewaltige Beutel bei sich, in denen sie verschiedenste Dinge verstauen, die sie über viele Jahre angesammelt haben. Riesische Beutel sind seltsame Aufbewahrungsorte für ungewöhnliche Andenken, titanische Werkzeuge sowie Proviant in riesischer Größe. In diesem Abschnitt gibt es Vorschläge dazu, wie du den Inhalt der Beutel unterschiedlicher Arten von Riesen bestimmst.

Jede der Listen in diesem Abschnitt umfasst Münzen, die die einzelnen Schatztabellen im *Spielleiterhandbuch* ersetzen, Felsbrocken zum Werfen sowie eine Reihe anderer nichtmagischer Gegenstände, die mittels einer anderen Tabelle bestimmt werden. Diese Gegenstände können kostbare Objekte, aber auch Proviant, Werkzeuge und Krimskrams sein. Nach deinem Ermessen kann jeder Riesenbeutel zudem eine **Beutellallerte** (siehe Kapitel 6) enthalten.

FEUERRIESENBEUTEL

Unter den Feuerriesen finden sich viele geschickte Schmiede, und manche von ihnen stellen auch wunderschöne Stücke aus gebranntem Ton und geblasenem Glas her.

Feuerriesen sind oft pragmatisch und führen daher nur die nötigsten Werkzeuge und einzelne Beispiele ihrer besten Arbeiten mit sich. Ihre Beutel sind aus widerstandsfähigen Materialien wie dickem Leder genäht, die sowohl der Hitze der Schmiede als auch der sengenden Hitze der Feuerriesen selbst standhalten.

INHALT VON FEUERRIESENBEUTELN

210 (6W6 x 10) SM
70 (2W6 x 10) EM
140 (4W6 x 10) GM
10 (3W6) PM
3 (1W4+1) Felsen (zum Werfen)
2 (1W4) Gegenstände aus der Tabelle „Gegenstände aus Feuerriesenbeuteln“

GEGENSTÄNDE AUS FEUERRIESENBEUTELN

W12 Gegenstand

- 1 Eine verbeulte Zinnschale mit passendem Löffel in riesischer Größe
- 2 Eine rußverschmierte Lederschürze in riesischer Größe
- 3 Ein Brandeisen mit dem Familiennamen des Riesen
- 4 Sechs Eisenbarren in riesischer Größe
- 5 Ein großer Krug mit Metallpolitur
- 6 Ein alter Kriegshammer aus Eisen (mit dem Metall geprägt wird)
- 7 36 Meter Hanfseil, das mit feuerhemmendem Lack überzogen wurde
- 8 Ein Schaubild zur Herstellung eines stachelbewehrten Turmschilds
- 9 Ein knapp ein Meter hoher Tonkrug, der golden bemalt wurde
- 10 Ein Bartkamm aus Elfenbein in riesischer Größe im Wert von 50 GM
- 11 Bruchstücke eines Feueropals im Wert von 60 GM
- 12 Eine zerbrechlich wirkende Glasblume im Wert von 80 GM, die in Mull gewickelt wurde



ABENTEURER ENTDECKEN DEN „VIELSEITIGEN“
INHALT DES BEUTELS EINES WOLKENRIESEN.

FROSTRIESENBEUTEL

Frostriesenbeutel sind mit wasserfestem Lack bestrichen und mit dickem Fell gefüttert, um ihren Inhalt im rauen Wetter der arktischen Domänen der Riesen trocken zu halten. Neben Waffen und Reiseproviant tragen Frostriesen gern Trophäen aus ihren Kämpfen bei sich, um damit anzugeben.

INHALT VON FROSTRIESENBEUTELN

210 (6W6 x 10) SM

105 (3W6 x 10) EM

140 (4W6 x 10) GM

3 (1W6) PM

3 (1W4+1) Felsen (zum Werfen)

2 (1W4) Gegenstände aus der Tabelle „Gegenstände aus Frostriesenbeuteln“

GEGENSTÄNDE AUS FROSTRIESENBEUTELN

W12 Gegenstand

- 1 Eine große Bronzeglocke ohne Klöppel
- 2 Ein Weinschlauch in riesischer Größe, der zur Hälfte mit halb gefrorenem Wein gefüllt ist
- 3 Eine Halskette aus Greifenschnäbeln und -schädeln
- 4 Die gezackte Krallen eines weißen Drachen, deren Spitze noch von Raureif überzogen ist
- 5 Ein Pelzmantel in riesischer Größe, der mehrfach geflickt wurde

W12 Gegenstand

- 6 Ein rostiges Langschwert, das zum Häuten von Tieren verwendet wird
- 7 Ein Sack voller getrockneter Fleischstreifen, von jemandem mit dem riesischen Wort „Wolfsleckerlis“ bestickt
- 8 Sechs große, eiserne Krähenfüße
- 9 Drei Elfenbeinstoßzähne, die jeweils 10 GM wert sind
- 10 Zwei Eisbärfelle, die jeweils 20 GM wert sind
- 11 Ein gewaltiges Kriegshorn mit Goldspitze im Wert von 50 GM
- 12 Fünf große Blauquarzedelsteine im Wert von jeweils 25 GM

HÜGELRIESENBEUTEL

Gegenstände, die in Hügelriesenbeuteln finden, spiegeln vielfältige Geschmäcker und Interessen wider, die breiter gefächert sind als bei anderen Riesen. Manche Hügelriesen haben nur Proviant und Felsbrocken zum Werfen dabei, wohingegen andere von Kunstsinne oder Gelehrsamkeit zeugende Dinge sammeln, die den Vorurteilen widersprechen, die ihrer Art sonst anhaften.

Hügelriesenbeutel werden aus einfachen Materialien wie Sackleinen oder Leinen hergestellt. Die meisten haben eine unverkennbare „Naschtasche“: ein kleineres Fach an der Seite der Haupttasche, in dem Reiseproviant verwahrt wird und das leicht erreichbar ist. Essen ist für Hügelriesen von allergrößter Bedeutung, und viele führen verschiedene Gewürze und Kochutensilien bei sich.

INHALT VON HÜGELRIESENBEUTELN

- 2.100 (6W6 x 100) KM
- 210 (6W6 x 10) SM
- 35 (3W6 x 10) EM
- 35 (3W6 x 10) EM
- 3 (1W4+1) Felsen (zum Werfen)
- 2 (1W4) Gegenstände aus der Tabelle „Gegenstände aus Hügelryesenbeutel“

GEGENSTÄNDE AUS HÜGELRIESENBEUTELN

W12 Gegenstand

- | | |
|----|---|
| 1 | Fünf Käseräder |
| 2 | Ein Paar alter Sandalen in riesischer Größe |
| 3 | Der Schädel einer Monstrosität, die in der Region heimisch ist |
| 4 | Eine Keule Räucherfleisch |
| 5 | Ein rostiger Dolch, den der Riese als Zahnstocher verwendet |
| 6 | Ein Eisenspieß und ein Trog voller Kohle, mit denen man spontan Spießbraten zubereiten kann |
| 7 | Ein Bienenstock mit lebenden Bienen |
| 8 | Ein kleines Bilderbuch zum Erlernen der Gemeinsprache |
| 9 | Eine klobige Kiste mit verschiedenen Arten bunter Pfefferkörner |
| 10 | Eine Tontafel, in die anrührende Gedichte geritzt wurden |
| 11 | Ein ungeöffnetes Fass mit Honigmet im Wert von 25 GM |
| 12 | Ein angeschlagener Porzellanteller, der mit Silberlack repariert wurde, im Wert von 50 GM |

STEINRIESENBEUTEL

Was größere Dinge anbelangt, so lieben Steinriesen kunstvolle Wandgemälde und exquisite Steinmetzarbeiten. Doch wenn es um Kleinigkeiten in ihren Beuteln geht, mögen sie insbesondere solche, die andere Sinne als die Sicht ansprechen – beispielsweise Musikinstrumente, Perlen mit einer interessanten Struktur sowie duftende Gewürze. Viele Steinriesen sind allerdings auch von Licht fasziniert und betrachten es als seltenen Schatz. Sie halten insbesondere Dinge in Ehren, die Licht erzeugen oder mit Licht interagieren, darunter prismatische Kristalle und biolumineszente Pflanzen.

INHALT VON STEINRIESENBEUTELN

- 1.400 (4W6 x 100) KM
- 210 (6W6 x 10) SM
- 105 (3W6 x 10) EM
- 70 (2W6 x 10) GM
- 3 (1W6) PM
- 4 (1W6+1) Felsen (zum Werfen)
- 2 (1W4) Gegenstände aus der Tabelle „Gegenstände aus Steinriesenbeutel“

GEGENSTÄNDE AUS STEINRIESENBEUTELN

W12 Gegenstand

- | | |
|---|--|
| 1 | Ein gestreifter Felsbrocken, der auf der einen Seite merklich poliert, auf der anderen jedoch rau und uneben ist |
| 2 | Zwei flache Steine, die mit einem Hanfseil zusammengebunden wurden und gerade biolumineszente Blumen pressen |

W12 Gegenstand

- | | |
|----|--|
| 3 | Eine Schnur mit riesischen Tonperlen, in die verschiedene Muster graviert wurden, die Sternbildern entsprechen |
| 4 | Eine Okarina aus Holz, die perfekt den Klang des Winds in einer unterirdischen Höhle nachahmt |
| 5 | Ein Ledersack mit stark riechenden Gewürzen |
| 6 | Ein fassettenreiches Kristallprisma |
| 7 | Ein riesischer Eisenkessel |
| 8 | Eine missgestaltete Plüschnachbildung einer Riesenhöhlenspinne |
| 9 | Ein eleganter Silbermeißel und ein Hammer in riesischer Größe zum Gravieren von Runen im Wert von 20 GM |
| 10 | Sieben riesische Knöchelknochen im Wert von insgesamt 50 GM |
| 11 | Ein Anhänger mit einem Mondstein im Durchmesser von 60 Zentimetern, der das Profil von Skoraes zeigt, im Wert von 70 GM |
| 12 | Zwei Hälften einer Geode mit einem Durchmesser von 90 Zentimetern im Wert von insgesamt 120 GM, die aufgebrochen wurde, um die gezackten, indigoblauen Kristalle darin freizulegen |

STURMRIESENBEUTEL

Aufgrund ihres Hangs zur Wahrsagerei neigen viele Sturmriesen dazu, abergläubisch zu sein, und halten ständig Ausschau nach Omen in der Welt. Sie tragen oft eine Vielzahl von Talismanen und Amuletten bei sich, deren Beschaffenheit die Heimat des jeweiligen Sturmriesen widerspiegelt. Ein Sturmriese, der im Meer lebt, könnte besondere Algen und Muscheln zur Weissagung verwenden. Ein Sturmriese, der mehr Zeit am Himmel verbringt, könnte Blitze als Vorboten des Glücks betrachten und Talismane sammeln, die aus vom Blitz getroffenen Gegenständen bestehen oder solchen, die Blitzen ähneln.

INHALT VON STURMRIESENBEUTELN

- 210 (6W6 x 10) SM
- 105 (3W6 x 10) EM
- 210 (6W6 x 10) GM
- 35 (1W6 x 10) EM
- 3 (1W4+1) Felsen (zum Werfen)
- 2 (1W4) Gegenstände aus der Tabelle „Gegenstände aus Sturmriesenbeutel“

GEGENSTÄNDE AUS STURMRIESENBEUTELN

W12 Gegenstand

- | | |
|---|---|
| 1 | Die Knochen eines Rochs, in die prophetische Runen eingraviert wurden |
| 2 | Ein riesischer Kartenstapel mit kunstvoll illustrierten Karten mit vergoldeten Kanten |
| 3 | Ein Tropfen kristallisierten Bernsteins von einem heiligen Baum |
| 4 | Ein Tonkrug voller Salz |
| 5 | Fünf Kilogramm Kerzenwachs in verschiedenen Farben |
| 6 | Ein elegantes Trinkhorn in riesischer Größe, in das ein riesisches Gebet an Stronmaus eingraviert wurde |

W12 Gegenstand

- 7 Ein glatter, dreieckiger Stein von blauer Farbe, mit Ätzungen in Form von Blitzeinschlägen verziert
- 8 Ein Hackbrett in riesischer Größe mit Perlmutterintarsien im Wert von 100 GM
- 9 Ein großer Bronzegong im Wert von 50 GM
- 10 Ein Anhänger in Form einer goldenen Kröte mit eingelassenen Karneolen im Wert von 90 GM
- 11 Eine Kugel aus Sternrosenquarz im Wert von 120 GM
- 12 Drei Weihrauchstäbe in riesischer Größe im Wert von 75 GM

WOLKENRIESENBEUTEL

Die meisten Wolkenriesenbeutel sind aus bunt gefärbtem Stoff genäht und weisen einen Goldbesatz auf. Riesen, die solche Beutel tragen, genießen es, das volle Ausmaß ihres Reichtums zur Schau zu stellen. Gern führen sie auch andere protzige Gegenstände bei sich, um noch mehr mit ihrem Reichtum zu prahlen.

Andere Wolkenriesenbeutel sind hingegen von trügerischer Natur: Sie wirken klein und flach, stecken allerdings voller Geheimfächer, um eine Vielzahl an Gegenstände zu verstauen. Riesen, die solche Beutel tragen, identifizieren sich mit dem Gauner-Aspekt des Gottes Memnor und sind stolz auf ihre Schläue.

INHALT VON WOLKENRIESENBEUTELN

- 140 (4W6 x 10) SM
- 140 (4W6 x 10) GM
- 10 (3W6) PM
- 3 (1W4+1) Felsen (zum Werfen)
- 2 (1W4) Gegenstände aus der Tabelle „Gegenstände aus Wolkenriesenbeuteln“

GEGENSTÄNDE AUS WOLKENRIESENBEUTELN

W12 Gegenstand

- 1 Ein Flaschenkürbis mit einem Durchmesser von über einem Meter
- 2 Ein gewaltiger Satz Mörser und Stößel
- 3 Ein vergoldeter Käfig im Wert von 50 GM, der groß genug für eine mittelgroße Kreatur ist
- 4 Ein Satz Silberringe in riesischer Größe mit eingefassten blauen Kristallen im Wert von 75 GM
- 5 Ein großer, strahlender Anhänger im Wert von 90 GM mit einem Citrin, der in Form einer Sonne geschliffen wurde
- 6 Ein Messingfernrohr in riesischer Größe im Wert von 100 GM
- 7 Die lebensgroße Statue eines Geiers aus Malachit im Wert von 110 GM
- 8 Ein hoher, mit Jade besetzter Elektrumkelch im Wert von 115 GM
- 9 Ein seidenes Abendkleid in riesischer Größe im Wert von 125 GM

W12 Gegenstand

- 10 Ein 90 Zentimeter großer Götze aus Türkis im Wert von 150 GM, der Memnor darstellt
- 11 Zwei 30 Zentimeter große Goldeier, die jeweils 100 GM wert sind
- 12 Eine große Platinmaske im Wert von 200 GM, die je nachdem, wie du sie trägt, große Freude oder tiefe Trauer zeigen kann

RELIKTE DER RIESISCHEN REICHE

Ihre Bewohner mögen schon lange verschwunden sein, doch die Ruinen alter riesischer Zivilisationen sind noch immer von kostbaren Schätzen übersät, die Abenteurer entdecken können. Die zufallsbasierten Schatztabellen im *Spieleleiterhandbuch* können dir helfen, auf die Schnelle Gegenstände zu ermitteln, die Charaktere bei der Erkundung der Ruinen finden können. Falls du allerdings möchtest, dass die Schätze sich auch richtig riesisch anfühlen, bietet dieser Abschnitt dir Vorschläge für einzigartigere Gegenstände.

Dieser Abschnitt kann zudem verwendet werden, um Schätze zu erstellen, die in immer noch gedeihenden riesischen Gesellschaften zu finden sind. Solche Schätze wurden möglicherweise von Generation zu Generation weitergegeben, in Nachahmung alter Stile geschaffen oder von den Riesen selbst ausgegraben.

ARTEN VON SCHÄTZEN

Nutze diese Vorschläge zusammen mit den Informationen im *Spieleleiterhandbuch*, um die Details von Schätzen auszuarbeiten, die Abenteurer in uralten, von Riesen errichteten Ruinen finden könnten.

MÜNZEN

Die Zivilisationen der Riesen prägten Münzen aus Kupfer, Silber, Elektrum, Gold und Platin. Die Größe dieser Münzen entspricht den Wesen, die sie verwendeten – sie sind dementsprechend für den durchschnittlichen Abenteurer gewaltig groß. (Die meisten Münzen in den Beuteln von Riesen sind gewöhnliche Münzen, die von jüngeren Zivilisationen geprägt wurden.)

Von Riesen hergestellte Münzen unterscheiden sich in Form und Aussehen von Zivilisation zu Zivilisation, doch im Allgemeinen haben die Münzen einen Durchmesser von etwa zehn Zentimetern und eine Dicke von mindestens 0,6 Zentimetern. Aufgrund der schieren Menge an Edelmetall, die zu ihrer Herstellung verwendet wird, sind diese Münzen zehnmal mehr wert als ihre normalgroßen Gegenstücke. Zum Beispiel ist eine riesische Kupfermünze zehn KM (oder eine SM) und eine riesische Goldmünze zehn GM (oder eine PM) wert.

Von Riesen hergestellte Münzen sind überdies viel schwerer als gewöhnliche Münzen. Fünf riesische Münzen (unabhängig von ihrer Art) wiegen ein halbes Kilogramm.

EDELSTEINE

Juwelen und andere Edelsteine, die von kleineren Leuten geschliffen wurden, sind für die meisten Riesen zu klein, um sie zu bemerken, geschweige denn einen Wert in

SCHÄTZE, DIE SICH IN DEN RUINEN DER STEINRIESEN FINDEN, REICHEN VON KÜNSTLERISCHEN MEISTERWERKEN BIS HIN ZU MAGISCHEN WUNDERN.

ihnen zu finden. Riesen aus grauer Vorzeit könnten jedoch Methoden gemeistert haben, um Edelsteine so abzubauen und zu schneiden, dass sie besser zu ihrer Größe passen. Sie ernteten auch übergroße Perlen aus Riesenmuscheln.

Du kannst den Abschnitt „Edelsteine“ aus dem *Spielleiterhandbuch* verwenden, um zufällig unterschiedliche Juwelen zu ermitteln, die Abenteurer beim Plündern riesischer Horte finden können. Ein Edelstein im riesischen Schliff besitzt das Zehnfache seines herkömmlichen Werts. Ein Granat im riesischen Schliff (ein Stein aus der 100-GM-Edelsteintabelle im *Spielleiterhandbuch*) wäre demzufolge 1.000 GM wert.

KUNSTGEGENSTÄNDE

Die Kunstgegenstände, die in den Ruinen der alten Riesen zu finden sind, spiegeln die Gesellschaften und Arten von Riesen wider, die diese Orte einst bewohnten. Ein Beispiel: Kunstwerke der alten Steinriesen sind hübsch gemeißeltes Mauerwerk, das oft mit taktilen Schriftsystemen geschmückt ist. Dies soll Besuchern helfen, die nicht an jene lichtlosen Tiefen gewöhnt sind, die diese Riesen ihr Zuhause nennen. Die Kunstwerke der Sturmriesen spiegeln hingegen die Vielfalt jener Gefilde wider, in denen diese Riesen leben: unterseeische Schätze wie Perlen und Muscheln, die neben verzinkten Metallen und Schmuckstücken liegen, die mit der Macht eines Mahlstroms erfüllt wurden.

In Verbindung mit den Tabellen im *Spielleiterhandbuch* kannst du die folgenden Tabellen verwenden, um unverwechselbare, riesische Kunstgegenstände für eine bestimmte Ruine oder einen riesischen Hort zu schaffen.

KUNSTGEGENSTÄNDE IM WERT VON 25 GM

W8 Gegenstand

- 1 Ein kuppelförmiger Kristall, in den Sternbilder graviert wurden
- 2 Eine blassblaue Tonmaske, die ein herzhaftes Lachen zeigt
- 3 Ein Satz vergoldetes Besteck in riesischer Größe
- 4 Eine 1,5 Meter hohe Steintafel mit eingravierten Runen, die sich warm anfühlen
- 5 Ein Quarzanhänger, dem die Gestalt eines Gottes verliehen wurde
- 6 Eine leicht verbogene Silberkrone, die als Trophäe behalten wurde
- 7 Ein schiefer Brocken eines leuchtenden Gesteins
- 8 Ein bronzenes Kriegshorn, dessen Trichter wie ein angreifender Widder geformt ist

KUNSTGEGENSTÄNDE IM WERT VON 250 GM

W8 Gegenstand

- 1 Ein reich verzierter Wandteppich, der eine hochrangige Familie von Riesen darstellt
- 2 Die meisterlich ausgestopften und präparierten Überreste einer Großen Monstrosität, die in der Gegend heimisch ist
- 3 Eine abstrakte Spiralskulptur, die aus einem Fulgurit geschliffen wurde

W8 Gegenstand

- 4 Ein Ruderboot, das in einer grünen Kristallflasche in riesischer Größe zur Schau gestellt wird
- 5 Eine schillernde Muschelschale, in der die Geräusche eines Mahlstroms widerhallen
- 6 Eine wuchtige Graburne aus Keramik, die kunstvoll mit Szenen aus dem Leben ihres „Bewohners“ bemalt wurde
- 7 Ein drei Meter hoher Spiegel in einem edelsteinbesetzten Rahmen
- 8 Eine komplexe Armillarsphäre aus Bronze, in deren Ringe verschiedene riesische Runen und Prophezeiungen eingraviert wurden

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Riesen haben zahlreiche Formen des magischen Handwerks vervollkommen. Dieser Abschnitt stellt neue magische Gegenstände vor, die mit der Macht der Riesen verbunden sind.

Ein Hinweis zur Größe

Wie im *Spieleleiterhandbuch* beschrieben, passen sich die meisten magische Gegenstände, die getragen werden können, an Größe und Körperbau ihres Besitzers an. Gibt es in deiner Kampagne viele magische Gegenstände, die von Riesen geschaffen wurden, kannst du diese Regel allerdings auch anpassen. Erwäge die beiden folgenden Möglichkeiten:

Alles passt: Vielleicht lebten die uralten Riesen deiner Welt mit Kreaturen verschiedener Größe zusammen und achteten deshalb darauf, dass die Größe ihrer magischen Gegenstände an ihre Benutzer angepasst werden konnte. Bei dieser Option passt sich die Größe jedes magischen Gegenstands, der von Riesen erschaffen wurde (auch solche, die nicht am Körper getragen werden, wie etwa ein Zauberstab oder eine Waffe), auf magische Weise an jede Kreatur zwischen klein und riesig an. Die Kreatur muss den Gegenstand zehn Minuten lang ununterbrochen berühren und sich so auf ihn einstimmen (sofern eine Einstimmung erforderlich ist).

Nichts passt sich an: Vielleicht stellten die alten Riesen aber auch magische Gegenstände her, die ausschließlich von Riesen verwendet werden sollten. In diesem Fall

VON RIESEN HERGESTELLTE GEGENSTÄNDE

Abgesehen von der reinen Größe kann eine von Riesen gefertigte Fassung eines magischen Gegenstands auch etwas vom üblichen Erscheinungsbild abweichen. Beispielsweise sind Runen und Runenschnitzereien von zentraler Bedeutung für die magischen Traditionen der Riesen. In ein von riesischen Handwerkern geschaffenes *Zepter der Herrschaft* könnte die Königsrunen eingraviert sein, während ein *Anhänger der Wundheilung* aus einer riesischen Werkstatt unter Umständen die Lebensrunen trägt. Außerdem können magische Gegenstände einen Teil der latenten elementaren Kraft ihrer riesischen Benutzer oder Schöpfer absorbieren. Ein von einem Feuerriesen geschmiedetes *Langschwert +1* könnte im Dunkeln schwach wie die Glut einer Esse leuchten, während ein *Wächterschild*, der einst von einem Frostriesen getragen wurde, sich immer kalt anfühlen könnte.

Keiner dieser kosmetischen Effekte wirkt sich allerdings auf die Fähigkeiten eines magischen Gegenstands aus. Sie bieten lediglich eine erzählerische Verbindung zu den Reichen der Riesen, die die Charaktere erkunden.

ändert sich die Größe der von Riesen hergestellten Gegenständen nicht. Kleinere Kreaturen können diese Gegenstände möglicherweise auf verschiedene Arten und Weisen anpassen. Ein von Riesen gefertigter Ring kann als Armband getragen werden, ein von einem Riesen gefertigtes Armband könnte als Stirnband dienen und so weiter. Manche Gegenstände lassen sich von kleineren Kreaturen unter Umständen nicht bequem tragen, doch es gibt womöglich magische Techniken, mit denen erfahrene Kunsthandwerker magische Gegenstände in ein paar Tagen Arbeit umgestalten und in ihrer Größe verändern können.

Einige der in diesem Kapitel beschriebenen magischen Gegenstände haben besondere Eigenschaften, die es ihnen ermöglichen, sich an Kreaturen jeder Größe anzupassen. Bei den anderen kannst du entscheiden, ob Charaktere, wenn sie Gegenstände in riesischer Größe finden, deren Größe auf die eine oder andere Weise anpassen müssen, oder ob sie Gegenstände finden, die von Riesen für kleinere Verbündete hergestellt wurden – oder von kleineren Kreaturen, die riesische Techniken verwendeten.

BESCHREIBUNGEN DER MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

Die folgenden magischen Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

ANNAMS QUERBEIL

Waffe (Zweihandaxt), Artefakt (erfordert Einstimmung)

Dieses gewaltige Querbeil soll von Allvater Annam geführt worden sein – doch nicht als Waffe, sondern als Werkzeug, mit dem er vor Äonen die verschiedenen Welten der materiellen Ebene formte.



ANNAMS QUERBEIL.

Zufällige Eigenschaften: Das Querbeil verfügt über folgende zufällige Eigenschaften, die du anhand der entsprechenden Tabelle im *Spielleiterhandbuch* festlegen kannst:

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 2 kleinere nachteilige Eigenschaften

Magische Waffe: Stimmt sich eine Kreatur auf das Querbeil ein, passt das Artefakt auf magische Weise seine Größe an, sodass die Kreatur es als Zweihandaxt führen kann. Das Querbeil ist eine magische Waffe, die dir einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht. Bei einem Treffer fügt das Querbeil zusätzliche 3W12 Energieschaden zu. Es fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Göttliches Haeisen: Du kannst als Aktion die Macht des Allvaters anrufen und das Querbeil zum Wirken von *Erde bewegen* oder *Verarbeitung* verwenden. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

BIGBYS WOHLMEINENDES ARMBAND

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Dieses wunderschöne Schmuckstück, das der Magier Bigby höchstselbst fertigte, besteht aus vier goldenen Ringen, die mittels feiner Ketten an einer mit Saphiren und Diamanten besetzten Manschette befestigt wurden.

Zufällige Eigenschaften: Das Armband verfügt über folgende zufällige Eigenschaften, die du anhand der entsprechenden Tabelle im *Spielleiterhandbuch* festlegen kannst:

- 1 kleinere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft

Energieskulptur: Indem du die Magie des Armbands eine Minute lang fokussierst und kanalisierst, kannst du eine spektrale Nachbildung eines höchstens großen nichtmagischen Gegenstands erschaffen. Die Nachbildung erscheint an einer freien Stelle im Abstand von bis zu drei Metern von dir und besteht aus fassbarer, aber durchscheinender Energie, deren Größe, Gewicht und andere Eigenschaften denen des nachgeahmten Gegenstands entsprechen. Die Nachahmung muss auf einer Oberfläche oder Flüssigkeit erzeugt werden, die sie tragen kann. Kreaturen können die Nachahmung berühren und mit ihr interagieren, als wäre sie ein nichtmagischer Gegenstand.

Die Nachahmung ist gegen alle Schadensarten immun und kann nicht gebannt werden. Der Zauber *Auflösung* kann sie allerdings sofort zerstören. Anderenfalls verschwindet die Nachahmung nach acht Stunden, oder sobald du die Wirkung dieser Eigenschaft als Aktion aufhebst.

Das Armband kann immer nur bis zu drei solcher Nachahmungen erschaffen, gewinnt aber alle verbrauchten Verwendungen im Morgengrauen zurück.

Geschickte Finger: Solange du das Armband trägst, kannst du *Magierhand* wirken.

Hilfreiche Hand: Du kannst als Aktion das Armband verwenden, um *Bigbys Hand* als Zauber des 9. Grads (Zauberangriffsbonus +13) zu wirken. Wirkst du diesen

BIGBYS WOHLMEINENDES ARMBAND.



Zauber so, erfordert er keine Konzentration. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

BLUTVERGIESSERKLINGE

Waffe (beliebiges Schwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Der Griff dieses Schwerts trägt einen Karneol, in den die Blutrune eingraviert wurde.

Du kannst deinen Konstitutionsmodifikator (mindestens +1) zum Schadenswurf deiner Angriffe mit dieser Waffe hinzufügen.

Anrufung der Rune: Zielst du mit dieser Waffe bei einem Angriff auf eine Kreatur, kannst du die Rune des Schwerts anrufen. Sie leuchtet dann in einem blutroten Licht und deine Angriffe sind von einer blutrünstigen Präzision. Danach verbrauchst du einen deiner noch nicht verbrauchten Trefferwürfel, indem du mit ihm würfelst und die gewürfelte Zahl zum Angriffswurf addierst. Du kannst dich auch dazu entscheiden, die Rune erst dann anzurufen, nachdem du den W20 gewürfelt hast.

Triffst dieser Angriff, kannst du beliebig viele unverbrauchte Trefferwürfel verwenden und ihr Ergebnis zum Schaden der Waffe hinzufügen.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

BRUSTPLATTE DES STEINBRECHERS

Rüstung (Brustplatte), legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser Brustpanzer wurde aus marmoriertem Granit gefertigt, fühlt sich allerdings nicht schwerer als ein herkömmlicher Brustpanzer aus Metall an. Seine Brust wurde mit der Steinrune verziert.

Solange du diese Brustplatte trägt, bist du gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent und dagegen immun, umgestoßen zu werden.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune der Brustplatte anrufen, um den Zauber *Steinwand* damit zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 14). Wirkst du den Zauber auf diese Weise, bist du bei Rettungswürfen, die gemacht werden, um die Konzentration auf den Zauber aufrechtzuerhalten, im Vorteil.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

DONNERBÜCHSE

Waffe (Pistole), sehr selten

Diese magische Fernkampf-Waffe ist eine Pistole mit auskragendem Lauf, in den die Sturmrunen eingraviert wurde. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst. Sie benötigt keine Geschosse, fügt Schall- statt Stichschaden zu und hat keine Nachladeeigenschaft.

Anrufung der Rune: Du kannst als Bonusaktion die Rune der Waffe anrufen, um einen Energieball auf einen für dich sichtbaren Punkt abzufeuern, der sich im Abstand von bis zu neun Metern von dir befindet. Der Energieball explodiert als Kugel aus Wind und Donner mit einem Durchmesser von drei Metern, und jede Kreatur in dieser Kugel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur 3W6 Schallschaden und kann bis zum Ende deines nächsten Zugs keine Reaktionen unternehmen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.



DONNERBÜCHSE.

FORSCHERKRALLEN

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Auf der Oberseite dieses wettergegerbten Lederhandschuhs sind drei große Metallhaken in Form von Maulwurfskrallen angebracht. Die Handfläche des Handschuhs ist mit der Bergrune bestickt.

Der Handschuh gilt als einfache Nahkampf-Waffe mit den Eigenschaften Finesse und Leicht. Bei einem Treffer verursacht er 1W4 Hiebschaden. Während du auf den Handschuhe eingestimmt bist, erhältst du eine Grabbewegungsrate entsprechend deiner Schrittbewegungsrate sowie Blindsicht mit einer Reichweite von 4,5 Metern.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune des Handschuhs anrufen, um dich mit der Robustheit der Erde zu stärken. Du kannst mit einer Anzahl an unverbrauchten Trefferwürfeln würfeln, die deinem Übungsbonus entspricht. Du gewinnst Trefferpunkte in Höhe des Würfelergebnisses plus deinem Konstitutionsmodifikator zurück.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

HARFE DES VERGOLDETEN ÜBERFLUSSES

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Diese goldene Harfe ist von ihrer Form her der Göttin Iallanis nachempfunden, die hier als junge Wolkenriesin dargestellt wird. Nähert sich eine Kreatur der Harfe auf 1,5 Meter, wird das Instrument belebt und kann von alleine sprechen, singen und musizieren.

Versuchst du, dich auf die Harfe einzustimmen, musst du zunächst entweder einen SG-15-Charismawurf (Auftreten) oder einen SG-20-Charismawurf (Überzeugen) bestehen, um der Harfe zu zeigen, dass du der Einstimmung auch würdig bist. Scheitert der Wurf, kannst du erst im nächsten Morgengrauen erneut versuchen, dich auf die Harfe einzustimmen. Sobald du dich erfolgreich auf die Harfe eingestimmt hast, passt sich ihre Größe an dich an.

Tapferkeitslied: Wann immer du einen Charismawurf ausführst, darfst du W20-Ergebnisse von 9 oder weniger wie eine 10 behandeln.

Überbordendes Festmahl: Verbringst du zehn Minuten damit, die Harfe zu spielen, kannst du den Zauber *Heldenmahl* mit ihr wirken. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du sie erst nach 1W10+10 Tage wieder verwenden.

Beruhigende Melodie: Du kannst als Aktion die Harfe verwenden, um den Zauber *Gefühle besänftigen* zu wirken (Rettungswurf-SG 19). Wird der Zauber mit der Harfe gewirkt, verlängert sich seine Wirkungsdauer auf eine Stunde, sofern du die Konzentration für den Zauber aufrechterhältst. Diese Eigenschaft kann fünfmal verwendet werden. Im nächsten Morgengrauen werden alle Anwendungen wiederhergestellt.

Intelligenz: Die Harfe ist ein intelligenter, chaotisch guter wundersamer Gegenstand mit dem Intelligenzwert 13, dem Weisheitswert 15 und dem Charismawert 20. Sie verfügt über Gehör und Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 Metern.

Die Harfe kann die Gemeinsprache und Riesisch sprechen, verstehen und lesen. Sie kann zudem telepathisch mit der auf sie eingestimmten Kreatur kommunizieren.

Die Harfe hat eine zur Dramatik neigende und laute Persönlichkeit, und sie ist sehr stolz auf die Qualität der Musik, die von ihren Saiten erklingt. Ist die Harfe kürzer als 1,8 Meter, beklagt sie ihre mangelnde Größe.

HEILIGTUM-AMULETT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Ein schwarzer Opalanhänger baumelt an einer perlmuttern schimmernden Kette. Die heilige Rune ist auf der Rückseite des Anhängers eingraviert.

Solange du diesen Gegenstand trägst, bist du gegen nekrotischen Schaden resistent. Zusätzlich kannst du als Aktion oder Bonusaktion den Zaubertrick *Verschönerung der Sterbenden* wirken.

Anrufung der Rune: Fällt eine für dich sichtbare Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir auf 0 Trefferpunkte, weil sie Schaden erleidet, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Rune des Gegenstands anzurufen, wodurch der Anhänger ein fahles Licht verströmt. Die Kreatur fällt dann stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

HELM DES PERFEKTEN POTENZIALS

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Dieser kupferfarbene Helm enthält einen Splitter des elementaren Chaos. Dieser wurde in die Stirn eingebettet, als Zentrum des Motivs einer aufgehenden Sonne. Der Legende nach fertigte Annam diesen Helm für seine Tochter Diancastra, um jenes Fragment des Chaos zu verwahren, mit dem sie ihrem Vater den eigenen Wert bewiesen hatte.

Zufällige Eigenschaften: Der Helm verfügt über folgende zufällige Eigenschaften, die du anhand der entsprechenden Tabelle im *Spieleleiterhandbuch* festlegen kannst:

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft

Meister der Tücke: Solange du den Helm trägst, bist du bei Charismawürfen (Täuschen) und Weisheitswürfen (Motiv erkennen) im Vorteil.

Pfeil des Elementarwütens: Solange du den Helm trägst, kannst du einen Bolzen sengender Elementarenergie auf eine für dich sichtbare Kreatur im Abstand von bis zu 27 Metern von dir abfeuern. Das Ziel muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet es 4W6 Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- oder Säureschaden (nach deiner Wahl). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Zauberwirken: Der Helm hat sechs Ladungen und erhält im nächsten Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst als Aktion (während du ihn trägst) eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 20): *Elementare Waffe* (eine Ladung), *Blitze herbeirufen* (zwei Ladungen), *Feuerwand* (drei Ladungen), *Elementar beschwören* (vier Ladungen), *Tsunami* (fünf Ladungen).



HELM DES PERFEKTEN
POTENZIALS.

KRIEGSHORN DES WAGEMUTS

Wundersamer Gegenstand, selten

In dieses Kriegshorn aus Messing wurde die Krieger Rune eingraviert, die purpurfarben leuchtet, wenn das Horn geblasen wird.

Du kannst als Bonusaktion in das Horn blasen. Tust du dies, während du verängstigt bist, endet dieser Zustand bei dir sofort. Du bist auch bis zum Beginn des nächsten Zugs bei Rettungswürfen gegen diesen Zustand im Vorteil.

Anrufung der Rune: Bläst du in das Horn, kannst du auch die Rune anrufen und den tiefen Klang des Horns mit schützender Magie erfüllen, die Kreaturen deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir beeinflusst. Du und alle betroffenen Kreaturen erhaltet bis zum Beginn deines nächsten Zugs einen Bonus von +1 auf eure RK.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

KRONE DES ZORNBRINGERS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser gezackte Eisenreif trägt Ornamente in Form der Feindesrune. Wird sie getragen, leuchtet die Krone in einem fahlen Licht, während sie die Wut ihres Trägers nutzt, um Gegner mit böartigem Schrecken zu erfüllen.

Führst du einen Angriffswurf gegen eine Kreatur aus und triffst sie, während du diese Krone trägst, kannst du einen deiner unverbrauchten Trefferwürfel verwenden und mit diesem würfeln. Die Kreatur erleidet zusätzlichen psychischen Schaden in Höhe des Würfelergebnisses.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune der Krone anrufen, um den Zauber *Furcht* damit zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 15). Der Zauber hat eine Wirkungs-
dauer von einer Minute und erfordert keine Konzentration. Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

KUGEL VON SKORAEUS

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch Zauberwirker)

Diese polierte Steinkugel soll von der Weisheit und der Macht des Gottes Skoraeus durchdrungen sein und weist schillernde Kristalladern auf, die von innen zu leuchten scheinen. Die Kugel hat einen Durchmesser von 20 Zentimetern und wiegt vier Kilogramm, was sie zu einem handtellergroßen Schmuckstück für einen Steinriesen, aber zu einem unhandlicheren Gegenstand für eine mittelgroße Kreatur macht.

Solange du diese Kugel hältst, kannst du sie als Zauberkern für deine Zauber verwenden. Du erhältst zudem folgende Vorteile:

Komponentenüberfluss: Die Kugel hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Wirkst du einen Zauber mit dieser Kugel, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um die Materialkomponenten eines Zaubers mit Goldkosten (bis zu 300 GM pro Ladung) ignorieren zu können.

Scharfer Geist: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Konstitutionsrettungswürfe, die du zum Aufrechterhalten der Konzentration bei Zaubern ausführst.

Göttlicher Blick: Du kannst sowohl in magischer als auch nichtmagischer Dunkelheit 36 Meter weit normal sehen.

LANGBOGEN DES HEILENDEN HERDS

Waffe (Langbogen), legendär (erfordert Einstimmung)

In diesen Langbogen aus Elfenbein wurde ein Gebet an den Gott Hiatea graviert, dessen Runen mit vergoldeten Darstellungen von Weizenhalmen und Hirschgeweihen verschlungen sind.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst. Ist die Waffe nicht geladen, erschafft sie automatisch eigene Geschosse – jeweils einen magischen Pfeil, wenn du die Sehne spannst. Die vom Bogen erzeugten Geschosse verschwinden, sobald sie ein Ziel getroffen oder verfehlt haben.

Der Bogen hat acht Ladungen für die folgenden Eigenschaften, die du nutzen kannst, solange du den Bogen führst. Der Bogen erhält täglich im Morgengrauen 1W4+1 verbrauchte Ladungen zurück.

Heilender Pfeil: Führst du die Angriffsaktion mit dem Bogen aus, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner Angriffe durch einen lodernden Pfeil heilender Magie zu ersetzen, der automatisch eine für dich sichtbare Kreatur im Abstand von bis zu 45 Metern von dir trifft. Das Ziel kann dann sofort einen seiner unverbrauchten Trefferwürfel verbrauchen und mit diesem würfeln, um Trefferpunkte in Höhe des Würfelergebnisses plus seines Weisheitsmodifikators (mindestens +1) zurückzuerhalten.

Wenn das Ziel keine unverbrauchten Trefferwürfel übrig hat, geschieht nichts. Du kannst nur einmal pro Zug einen Heilenden Pfeil verwenden.

Zauberwirken: Solange du den Bogen hältst, kannst du als Aktion eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 18): *Nahrung und Wasser erschaffen* (eine Ladung), *Schützendes Band* (zwei Ladungen) oder *Hüter des Glaubens* (drei Ladungen).

LEUCHTRUNENPIGMENT

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Satz aus 1W4+2 kleinen Farbtöpfen enthält Pigmente, die aus zerkleinerten leuchtenden Edelsteinen angemischt wurden. Diese magische Farbe verleiht Kreaturen temporär magische Gaben, wenn ihnen mit dieser Farbe Runen auf die Haut gezeichnet wurden.

Ein Farbtopf enthält genug Pigment, um eine Rune zu malen. Eine Kreatur kann zehn Minuten damit verbringen, eine der folgenden Runen auf sich selbst oder eine andere Kreatur zu malen:

Bergrune: Die bemalte Kreatur ist dagegen immun, umgestoßen zu werden, und ist bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil.

Lebensrune: Die bemalte Kreatur erhält zehn temporäre Trefferpunkte und ist bei Todesrettungswürfen im Vorteil.

Lichtrune: Die bemalte Kreatur erhält Dunkelsicht mit einer Reichweite von neun Metern. Hat die bemalte Kreatur bereits Dunkelsicht aus einer anderen Quelle, erhöht sich die Reichweite ihrer Dunkelsicht um neun Meter.

Reiserune: Schwieriges Gelände kostet die bemalte Kreatur keine zusätzliche Bewegung.

Schildrune: Die bemalte Kreatur ist bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte, die Schaden zufügen, im Vorteil.

Eine Kreatur kann jeweils nur von einer aufgemalten Rune profitieren. Daher hat eine neue auf eine Kreatur gemalte Rune keine Wirkung, es sei denn, die alte wird zuerst entfernt. Die Vorteile der Rune halten acht Stunden an (oder bis die bemalte Kreatur ihre Aktion dafür verwendet, die Rune wegzuwischen).

MISTRALMANTEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Auf den Saum dieses dicken, pelzgefütterten Umhangs ist mit silberblauem Faden die Frostrune gestickt. Kalter Wind umweht den Umhang, ganz gleich, wie das Wetter ist.

Trägst du diesen Mantel, bist du gegen Kälteschaden resistent. Näherst du dich einer Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr, kannst du den kalten Wind nutzen, um der Kreatur einen Stoß zu versetzen. Die Kreatur muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W6 Kälteschaden und wird umgestoßen. Eine Kreatur kann nur einmal pro Zug Opfer der Wirkung des Mantels sein.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune des Mantels anrufen, um den Zauber *Schneesturm* damit zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 14). Verwendest du den Mantel, um den Zauber zu wirken, ist der Bereich des Zaubers kein schwieriges Gelände für dich und du kannst durch den Sturm sehen und die normalen Abzüge für komplett verschleierte Bereiche ignorieren.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

NIMBUSDIADEM

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Bronzereif erinnert von der Machart her an wirbelnde Wolken. In seiner Mitte befindet sich ein tiefblauer Stein, in den die Wolkenrune eingraviert wurde.

Solange du das Diadem trägst, erleidest du keinen Fallschaden. Außerdem kannst du als Bonusaktion dich und alles, was du trägst oder bei dir führst, an eine für dich sichtbare freie Stelle im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir teleportieren. Du erscheinst dann dort in einer schimmernden Wolke.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune des Diadems anrufen, um eine wolkenhafte Gestalt anzunehmen. Die Gestalt hält eine Minute lang an, es sei denn, du wirst zuvor kampfunfähig oder du gibst die Gestalt auf (was keine Aktion erfordert).

In Wolkengestalt hast du eine Flugbewegungsrate von 18 Metern und bist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

PANZERHANDSCHUHE DES WYRMSCHNITTERS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese mit Nieten besetzten Panzerhandschuhe wurden ursprünglich für riesische Ringer gefertigt, um gegen Drachen und andere gewaltige Raubtiere des Himmels anzutreten. In sie ist die Drachenrune eingraviert.

Solange du diese Panzerhandschuhe trägst, verursacht dein waffenloser Angriff bei einem Treffer zusätzlich 1W6 Energieschaden. Des Weiteren kannst du nach Abschluss einer langen Rast eine der folgenden Schadensarten auswählen: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Du bist gegen die ausgewählte Schadensart resistent, bis du eine weitere lange Rast abschließt.

Anrufung der Rune: Du kannst als Bonusaktion die Runen der Panzerhandschuhe anrufen und zwei riesige Spektralfäuste beschwören, die die Panzerhandschuhe umhüllen und jede deine Handbewegungen nachahmen. Die Fäuste können auch auf entfernte Gegner abgefeuert werden und kehren, nachdem sie getroffen oder ihr Ziel verfehlt haben, an deinen Standort zurück.

PRÄHISTORISCHE FIGUREN DER WUNDERSAMEN KRAFT (IM UHRZEIGERSINN VON LINKS): KARNEOL-TRICERATOPS, JASPISTYRANNOSAURUS-REX, PYRIT-PLESIOSAURUS, KYANIT-PTERANODON.



Die Fäuste bleiben eine Minute lang bestehen (oder bis du kampfunfähig wirst). Solange die geisterhaften Fäuste aktiv sind, haben deine waffenlosen Angriffe in deinem Zug eine Reichweite von neun Metern, und wenn du eine Kreatur mit einem waffenlosen Gelegenheitsangriff triffst, muss sie einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird umgestoßen (SG: 8 + dein Übungsbonus + dein Stärkernifikator).

Wurden die Runen angerufen, können sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

PEITSCHEN DER VERBRENNUNG

Waffe (Peitsche), selten

Der Griff dieser dunklen Lederpeitsche trägt die Feuerrune, und Glutfunken tanzen um den Schwanz der Peitsche.

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst. Bei einem Treffer fügt die Peitsche 1W6 zusätzlichen Feuerschaden zu. Erzielst du beim Angriff mit dieser Peitsche einen kritischen Treffer, ist das Ziel bis zum Beginn deines nächsten Zugs festgesetzt, da brennende Bänder es umschlingen.

Anrufung der Rune: Greifst du mit der Peitsche an und triffst, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Rune der Peitsche anzurufen. Dies erhöht den zusätzlichen Feuerschaden der Peitsche auf 2W6.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

PRÄHISTORISCHE FIGUREN DER WUNDERSAMEN KRAFT

Wundersamer Gegenstand, variiert

Größer und grober behauen als andere *Figuren der wundersamen Kraft* stellen diese Statuetten Dinosaurier und ähnliche Kreaturen aus den frühesten Tagen der Welt dar.

Du kannst als Aktion eine *Prähistorische Figur der wundersamen Kraft* an einen Punkt auf dem Boden im Abstand von bis zu 18 Metern von dir werfen, während du ein Befehlswort sprichst. Die Figur verwandelt sich dann magisch in eine lebende Kreatur. Ist die Stelle, an der die Kreatur erscheinen würde, von anderen Kreaturen oder Gegenständen besetzt oder ist nicht genug Platz für die Kreatur, wird die Figur nicht zu einer Kreatur.

Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt. Sie versteht deine Sprachen und gehorcht deinen gesprochenen Befehlen. Erteilst du keine Befehle, verteidigt die Kreatur sich, führt aber keine anderen Aktionen aus. Im *Monsterhandbuch* findest du Spielwerte der Kreatur.

Die Kreatur existiert bei jeder Figur für eine spezifische Wirkungsdauer. Am Ende der jeweiligen Wirkungsdauer wird die Kreatur wieder zur Figur. Dies geschieht sofort, sobald ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort erneut zu sprechen, während du die Kreatur berührst. Ist die Kreatur wieder eine Figur, kann diese Eigenschaft erst nach der Dauer, die in ihrer Beschreibung angegeben ist, erneut verwendet werden.

Karneol-Triceratops (sehr selten): Die Figur wird bis zu sechs Stunden lang zu einem **Triceratops**, auf dem du auch reiten kannst. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach zehn Tagen wieder verwendet werden.

Jaspis-Tyrannosaurus-Rex (legendär): Diese aus seltenem grünem Jaspis gefertigte Figur wird für bis zu eine Stunde zu

einem **Tyrannosaurus Rex**. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach 14 Tagen wieder verwendet werden.

Immer wenn du der Figur Befehle erteilst, während sie sich in Tyrannosaurus-Rex-Gestalt befindet (einschließlich des Befehls, in die Figurengestalt zurückzukehren), muss du mit einem W20 würfeln. Bei einer 1 verlierst du die Kontrolle über die Figur und sie wird dir und deinen Gefährten gegenüber feindselig, bis sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird. Danach kehrt sie wieder in die Figurengestalt zurück.

Kyanit-Pteranodon (selten): Die Figur wird bis zu sechs Stunden lang zu einem **Pteranodon**. Bist du höchstens mittelgroß, kannst du auf dem Pteranodon auch reiten. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach sieben Tagen wieder verwendet werden.

Pyrit-Plesiosaurus (ungewöhnlich): Die Figur wird bis zu sechs Stunden lang zu einem **Plesiosaurus**, auf dem du auch reiten kannst. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach vier Tagen wieder verwendet werden.

Während du auf dem Plesiosaurus reitest, kannst du durch ihn beliebig oft *Wasser atmen* wirken.

RING DER FREUNDSCHAFT

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring ist aus Hämatit gehauen und trägt eine Gravur der Freundesrune.

Stimmst du dich zum ersten Mal auf diesen Ring ein, kannst du eine bereitwillige Kreatur berühren und eine magische Verbindung zwischen euch beiden herstellen. Solange dieses Band anhält, erhält die verbundene Kreatur auch die Vorteile aller Zauber oder magischen Effekte, die die Trefferpunkte wiederherstellen und dich betreffen.

Du kannst dich nach jeder beendeten langen Rast mit einer anderen Kreatur verbinden, vorausgesetzt, du kannst die Kreatur berühren und die Kreatur ist bereitwillig.

Eine Kreatur kann nur von jeweils einem Band eines *Rings der Freundschaft* profitieren. Das Band endet, wenn entweder du oder die Kreatur auf eine andere Existenzebene reisen, wenn du dich am Ende einer langen Rast mit einer anderen Kreatur verbindest oder wenn du das Band als Bonusaktion durchtrennst.

Anrufung der Rune: Triffst die gebundene Kreatur ein Ziel mit einem Angriffswurf, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Rune des Rings anzurufen, sofern du dich im Abstand von bis zu 18 Metern von der gebundenen Kreatur befindest. Der Angriff der gebundenen Kreatur wird dann in einen kritischen Treffer umgewandelt.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

RÜSTUNG DES BEWAHRENS

Rüstung (schwer), sehr selten (erfordert Einstimmung)

In der Mitte der Brust dieser Rüstung befindet sich ein Citrin, in den die Schildrune eingraviert wurde.

Solange du diese Rüstung trägst, erhöht sich dein Trefferpunktemaximum um 10 + deine Stufe.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune der Rüstung anrufen, um den Zauber *Leuchtfener der Hoffnung* damit zu wirken. Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von einer Minute und erfordert keine Konzentration. Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

SCHILD DES LODERNDEN SCHLÄCHTERS

Rüstung (Schild), legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser eiserne Schild ist den beeindruckenden Stachelturmschilden einiger Feuerriesen nachempfunden und verströmt eine beständige Wärme.

Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um den Schild zu aktivieren, wodurch eine Minute lang Lava durch die Rillen des Schilds rinnt. Solange der Schild aktiv ist, erhältst du folgende Vorzüge:

Lodernde Seele: Du bist gegen Feuerschaden immun.

Reinigendes Feuer: Du kannst als Aktion den Schild mit dem reinigenden Feuer des Gottes Surtur aufflammen lassen. Wähle eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir aus, die du sehen kannst (du kannst dich auch selbst auswählen). Eine Krankheit oder ein Zustand deiner Wahl, der diese Kreatur betrifft, endet sofort. Die Zustände können Bezaubert, Blind, Taub oder Vergiftet sein.

Schildstoß: Fühst du in deinem Zug die Angriffsaktion aus, kannst du einen deiner Angriffe durch einen Schildstoß auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern ersetzen, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Stärkerrettungswurf ausführen (SG: 8 + dein Übungsbonus + dein Stärkemodifikator). Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 3W6 Wuchtschaden plus 3W6 Feuerschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden. Du kannst den Schildstoß nur einmal pro Zug anwenden.

Wurde der Schild aktiviert, kann er bis zum nächsten Morgengrauen nicht wieder aktiviert werden.

SCNITTTERSCHREI

Waffe (Morgenstern), legendär (erfordert Einstimmung)

Die Stacheln dieses eisernen Morgensterns leuchten in einem kränklichen, fahlen Licht. Die Todesrune wurde in seinen Schaft eingraviert und mit Perlen verziert.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst, und Angriffe mit dieser Waffe fügen nekrotischen Schaden statt Stichschaden zu.

Greifst du eine Kreatur mit dieser Waffe an und würfelst beim Angriffswurf eine 20, erhältst du 10 temporäre Trefferpunkte. Jede Kreatur, die dich mit einem Nahkampfangriff trifft, während du mindestens einen dieser temporären Trefferpunkte hast, erleidet 10 nekrotischen Schaden.

Anrufung der Rune: Du kannst als Bonusaktion die Rune der Waffe anrufen und die Schreie aller Kreaturen, die von der Waffe getötet wurden, in einem kakophonischen Ausbruch entfesseln. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 18 Metern von dir muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs betäubt.

Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

STAB DER WURZELHÜGEL

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

In diesen knorrigen Holzstab wurde die Hügelrune geschnitzt. Der Stab passt sich auf magische Weise an die Größe jeder Kreatur an, die sich auf ihn einstimmt.

Der Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden, der einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht, die du mit ihm ausführst. Das erste Mal, wenn du in deinem Zug eine beliebige Kreatur mit dem Stab triffst, muss sie einen SG-12-Stärkerrettungswurf bestehen, oder sie wird bis zum Anfang deines nächsten Zugs von geisterhaften Ranken festgesetzt.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune des Stabs anrufen, um entweder den Zauber *Mit Pflanzen sprechen* oder *Person festhalten* (Zauberrettungswurf-SG 12) mit dem Stab zu wirken. Wirkst du *Person festhalten* mit dem Stab, wird das Ziel von gespenstischen Ranken eingehüllt.

Wurde die Rune angerufen, um einen der beiden Zauber zu wirken, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

STRAHLENDER ZERSTÖRER

Waffe (Muskete), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese magische Waffe ist eine dreiläufige Bronzemuskete. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst. Sie benötigt keine Geschosse, fügt gleißenden statt Stichschaden zu und hat keine Nachladeeigenschaft. Auf dem Knauf der Waffe prangt die Lichtrune.

Außerdem kannst du, solange du auf die Waffe eingestimmt bist, beliebig oft *Tanzende Lichter* mit der Muskete wirken.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune der Waffe anrufen, um den Zauber *Sonnenstrahl* damit zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 17). Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

WANDERERSTIEFEL

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieses Paar Stiefel ist aus strapazierfähigem Stoff gefertigt, wobei über den Absätzen die Reiserune mit Goldfäden eingestickt wurde. Solange du diesen Gegenstand trägst, erhöht sich deine Schrittbewegungsrate um drei Meter und du bist bei Weisheitswürfen (Überlebenskunst) im Vorteil.

Anrufung der Rune: Du kannst als Bonusaktion die Runen der Stiefel anrufen, um den Zauber *Rascher Rückzug* mit ihnen zu wirken. Wurden die Runen angerufen, können sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.

ZEPHYR-RÜSTUNG

Rüstung (leicht), selten (erfordert Einstimmung)

Diese edle weiß-silberne Rüstung trägt die Windrune auf der Brust.

Solange du diese Rüstung trägst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Akrobatik) und Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil, weil sanfte Windströme deine Bewegungen leiten und verstärken.

Anrufung der Rune: Du kannst als Aktion die Rune der Rüstung anrufen, um den Zauber *Windwall* damit zu wirken (Zauberrettungswurf-SG 15). Wurde die Rune angerufen, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut angerufen werden.





An der Seite von Mordenkainen sah ich Riesen als brutale Bedrohung der mir bekannten Welt. Diancastra hat mir gezeigt, wie klein diese Welt war. Mir wurden die Augen für eine Welt geöffnet, die viel größer und weitaus älter ist, als ich mir hätte vorstellen können.

– Bigby

KAPITEL 6

BESTIARIUM

IM GANZEN MULTIVERSUM SIND RIESEN DURCH uralte Traditionen und ihre mächtige Verbindung mit den Elementarebenen geprägt. Dieses Kapitel beschreibt Dutzende von Riesen und zugehörige Kreaturen, die du in deinem Spiel verwenden kannst. Informationen zum Verwenden des Wertekastens einer Kreatur findest du in der Einführung des *Monsterhandbuchs*.

Du findest auch Waffen, die ungewöhnliche Schadensarten bewirken, und Zauber, die nicht auf die übliche Art funktionieren. Diese Ausnahmen sind besondere Merkmale von Monstern und stehen dafür, wie die Waffen jeweils eingesetzt und die Zauber gewirkt werden. Auf den Umgang anderer mit den Waffen und Zaubern haben die Ausnahmen keine Auswirkungen.

Enthält ein Wertekasten beim beziehungsweise unter dem Monsternamen einen Klassennamen, möglicherweise in Klammern, so gilt das Monster bei Voraussetzungen magischer Gegenstände als Mitglied dieser Klasse.

Die Monster in diesem Kapitel sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt, um das Nachschlagen zu vereinfachen. Es folgt ein Überblick über die darin enthaltenen Kreaturen:

Erweiterte Familie: Dieses Kapitel stellt Todesriesen, Fensir der Äußeren Ebenen und die monströsen Gargantuas vor, außerdem urtümliche Nachkommen der riesischen Götter.

Magie wirkende Riesen: Dieses Kapitel enthält neue Varianten von allen Riesen des Ordnings. Der Wolkenriesen-Schicksalsspieler, der Feuerriesen-Schmiedenufer, der Frostriesen-Eisformer, der Hügelriesen-Lawinenmacher, der Steinriesen-Steinsprecher und der Sturmriesen-Sturmufer wirken alle die traditionelle Runenmagie ihrer Art. Dazu kommen der Todesriesen-Verhüllte und der Fomorianer-Hexenmeister der Dunkelheit – Riesen außerhalb des Ordnings, die nichtsdestotrotz Runenmagie wirken.

Riesische Kultisten: Zu weiteren Varianten gehören Riesen, die den Kulturen der „eingedrungenen Götter“ angehören. Manche von ihnen sind Unholde, verwandelt

durch ihre Unterwerfung unter Dämonenfürsten oder Erzteufel, wie das Echo von Demogorgon, der Feuerfelsbraten, die Wut von Kotschtschie, der Schlund von Yeenoghu oder der Pirscher von Baphomet. Andere sind Kultisten des elementaren Bösen: ein Wolkenriese der Bösen Luft, ein Feuerriese des Bösen Feuers, ein Frostriese des Bösen Wassers und ein Steinriese der Bösen Erde. Der Fomorianer-Tiefenkriecher und der Sturmherold – ein Sturmriese, der sich in eine monströse Aberration verwandelt hat – runden diese Kategorie ab.

Andere riesische Varianten: Hier finden sich Kreaturen wie die noch nicht gefallene Form der Fomorianer, eine Ettin-Variante – der Ettin-Zeremorph – und zwei Versionen von Trollen: das Troll-Amalgam und der Trollmutant.

Elementarkolosse: Als verkümmerte Zweige des riesischen Stammbaums sind die Elementarkolosse – Blitz-, Nebel-, Raureif-, Schlamm-, Staub- und Zunderkolosse – Elementarkreaturen, die von Riesen abstammen.

Untote Riesen: In diesem Kapitel sind auch untote Formen der Riesen des Ordnings verzeichnet: Feuerknochen, Frostklagen, Geisterwolken, Grab-Grule, Steinhügelschrecken und Sturmgeister.

Gigantische Tiere: Dinosaurier und andere gigantische Kreaturen sind in riesischen Enklaven häufig anzutreffen. Dazu gehören vier gigantische Dinosaurier (Aerosaurus, Altisaurus, Ceratops und Regisaurus), Fleckenlöwen, Giganten, Grinsekatzen, Riesengänse, Riesenluchse, Riesenochsen, Riesenwider, Riesenzecken, Sturmkrabben und Titanotheren.

Humanoide Riesenartige: Es gibt auch Firbolg und Goliaths in einigen Varianten.

Nonstige: In diesem Abschnitt sind zwei gigantische Konstrukte (der Fleischkoloss und der Runenkoloss) sowie ein Schlick aufgeführt, der in Beuteln von Riesen lebt und deswegen Beutelgallerte heißt.

Die Tabellen am Ende dieses Kapitels listen all diese Kreaturen nach Art der Riesen, Herausforderungsgrad und Kreaturentyp auf.



BEUTELGALLERTE

Beutelgallerten sind olivgrüne Schlicke ähnlich wie die im *Monsterhandbuch* beschriebenen Kerker-Aasjäger. Wie der Name schon sagt, sind diese Kreaturen meist in Beuteln von Riesen anzutreffen, wo sie jedes organische Material verschlingen, das sie finden. Beutelgallerten sind dagegen resistent, gequetscht zu werden, sodass sie es überleben, wenn der Riese seinen Beutel wirft, sich draufsetzt oder ihn als provisorische Keule verwendet.

Manche Riesen halten ihre Beutel peinlichst sauber, um keine Beutelgallerten anzuziehen. Andere hingegen nutzen diese Aasjäger, um Diebe abzuhalten. Nicht wenige Diebe haben die Beutel schlafender Riesen durchwühlt, nur um an der klebrigen Oberfläche einer Beutelgallerte klebenzubleiben und nicht fliehen zu können, als der Riese vom Kampflärm erwachte.

Einer Zwergensage zufolge sind Beutelgallerten das Ergebnis eines Fluchs von Durgrid Klingenschmiede, der totgeschlagen wurde, während er sich in Beutel eines Riesen versteckte.

– Bigby



Ich will ja keine Zwergensagen geringschätzen, aber jeder weiß, dass Essen manchmal lebendig wird, wenn man es im Beutel vergisst. „Lieber fressen als gefressen werden.“ Das ist mein Motto.

– Diancastra

BEUTELGALLERTE

Mittelgroßer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 42 (5W8+20)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (–2)	19 (+4)	2 (–4)	7 (–2)	2 (–4)

Schadensresistenzen Säure, Wucht

Zustandsimmunitäten Erschöpft

Sinne Blindsight 18 m (kann außerhalb des Radius nicht sehen), Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Amorph: Die Beutelgallerte kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Beutelgallerte führt zwei Scheinfuß-Angriffe aus.

Scheinfuß: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 8 (2W6+1) Säureschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 17). Attributwürfe, um diesem Haltegriff zu entkommen, sind im Nachteil.



BLITZKOLOSS

Blitzkolosse sind die Nachkommen von Sturmriesen, die sich in fernen Zeiten aus der Welt zurückzogen. Im Lauf der Jahrhunderte wuchs die elementare Natur dieser Riesen an – befeuert durch entsprechende Zuführungen von Energie aus den Elementarebenen. Schließlich gewann diese Natur ganz die Oberhand über die Riesen und befreite sie vollständig von den Einschränkungen des Fleisches.

Ein Blitzkoloss ist im Wesentlichen ein lebender Blitz, und die einzige verbliebene Spur seiner früheren Natur ist ein vage zu erkennendes Gesicht, das an der Spitze des Blitzes erscheint, wenn er durch die Luft strömt. In seltenen Momenten verfestigt sich der Koloss zu einer zweibeinigen Gestalt, die einem Sturmriesen ähnelt, doch diese Augenblicke sind ebenso flüchtig wie ein Blitzeinschlag. Zu anderen Zeiten, insbesondere in der Nähe von Metall oder fester Erde, scheint der Koloss kurz davor zu stehen, sich vollständig zu zerstreuen und das letzte bisschen Zusammenhalt zu verlieren, das ihn überhaupt zu einer eigenständigen Wesenheit macht. Seine geistige Verfassung ist ähnlich zerfasert: Ein Blitzkoloss rast von einem Ort zum anderen, ohne wirkliches Ziel und ohne einen Hauch jener Nachdenklichkeit, die seine entfernten riesischen Verwandten so sehr beschäftigt.

Zumindest scheinen der Blitzkoloss und der Staubkoloss mit ihrem Los im Leben zufrieden zu sein. Ihr Dasein hat eine gewisse Anmut, so zersplittert es auch scheinen mag.

– Bigby



BLITZKOLOSS

Großer Elementar, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 102 (12W10+36)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 27 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	21 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +7, Wei +6, Cha +6

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Aural, Riesisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Beleuchtung: Der Blitzkoloss spendet in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Umkreis von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Blitzgestalt: Der Blitzkoloss kann in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Wenn er erstmals im Zug den Bereich einer Kreatur betritt oder seinen Zug im Bereich einer Kreatur beginnt, erleidet diese 7 (2W6) Blitzschaden. Der Koloss kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen. Eine Kreatur, die den Blitzkoloss berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 7 (2W6) Blitzschaden.

AKTIONEN

Blitzbogen: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m oder 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (4W8) Blitzschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann es bis zum Beginn seines nächsten Zugs keine Reaktionen verwenden, und der Blitz springt vom Ziel zu einer anderen Kreatur nach Wahl des Blitzkolosses, die er im Abstand von bis zu neun Metern um das Ziel sehen kann. Die zweite Kreatur muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 18 (4W10) Blitzschaden.



DINOSAURIER

Als Annams Kinder begannen, die Welten der materiellen Ebene zu besiedeln, schuf der Allvater gigantische Dinosaurier, die als Gefährten an ihrer Seite lebten. Die urtümliche Magie, mit der die Dinosaurier geschaffen wurden, schwingt noch immer in ihnen und manifestiert sich in narbenähnlichen bunten Linien auf ihren gewaltigen Leibern. Manche dieser uralten Dinosaurier leben noch immer in zeitlosen Dschungeln, verborgenen Enklaven und anderen Landen, die unberührt vom Rest der Welt sind.

AEROSAURUS

Als Pterosaur, der so groß wie die meisten uralten Drachen ist, hat ein Aerosaurus eine Flügelspanne von nahezu 60 Metern. Seine Schuppen sind von elementarenergetischen Mustern gezeichnet, die wie Blitzschläge aussehen und seinen Flügelschlägen zusätzliche donnernde Macht verleihen.

ALTISAURUS

Der Altisaurus ist ein titanischer Sauropode, der oft mit einem wandelnden Berg verglichen wird, mit gezackten Dornen, Mustern aus Elementarenergie, die wie Lavaströme auf seiner Haut glühen, und acht massiven Beinen von der Größe uralter Bäume. Wo er seinen Schwanz über den Boden zieht, entstehen tiefe Furchen. Oft sammeln sich Wolken um seinen Kopf, der sich bis zu 45 Meter über dem Boden befindet.

CERATOPS

Ein Ceratops misst über 60 Meter vom riesigen Nasenhorn bis zur Spitze des dornigen Schwanzes. Grellgrüne Energielinien zeichnen seine mit dicken Schuppen versehene Haut. Schon sein Horn ist größer als die meisten Riesen, und wenn er in Rage gerät, kann er uralte Wälder zertrampeln.

AEROSAURUS

Gigantische Monstrosität (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 155 (10W20+50)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	10 (+0)	21 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Aerosaurus ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Aerosaurus führt einen Biss- und einen Krallenangriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (3W12+8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 18). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Aerosaurus kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 24 (3W10+8) Hiebschaden.

Flügelsturm (Aufladung 5–6): Der Aerosaurus schlägt mit den Flügeln und setzt einen Sturm donnernder Energie frei. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Aerosaurus muss einen SG-20-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 38 (7W10) Schallschaden und wird bis zu neun Meter weit horizontal vom Aerosaurus weg- und umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur den halben Schaden und wird bis zu 4,5 Meter weit horizontal vom Aerosaurus weggestoßen.



ALTISAURUS.

ALTISAURUS

Gigantische Monstrosität (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 198 (12W20+72)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	6 (-2)	23 (+6)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

Sinne Passive Wahrnehmung 21

Sprachen –

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Magieresistenz: Der Altisaurus ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Altisaurus führt einen Schwanz- und einen Stampfangriff aus. Er kann nicht beide Angriffe gegen dasselbe Ziel ausführen.

Schwanz: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 45 (8W8+9) Wuchtschaden, und das Ziel wird bis zu sechs Meter weit horizontal vom Altisaurus weggestoßen.

Stampfen: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 33 (7W6+9) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, muss es einen SG-22-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

CERATOPS

Gigantische Monstrosität (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 139 (9W20+45)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	8 (-1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Ceratops ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Ceratops führt einen Stampf- und einen Zerfleischenangriff aus.

Stampfen: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 29 (4W10+7) Wuchtschaden.

Zerfleischen: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 29 (4W10+7) Stichschaden. Wenn der Ceratops sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 11 (2W10) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es außerdem einen SG-19-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu sechs Meter weit vom Ceratops weg- und umgestoßen.



CERATOPS.



REGISAURUS.

REGISAURUS

Der Regisaurus heißt passenderweise auch „Herrscher der Dinosaurier“. Er ist ein riesiges Raubtier, das einen Riesen komplett verschlucken kann. Seine Haut ist von feurigen Linien aus Elementarenergie durchzogen. Diese Energie lässt auch seine Augen und seine Nasenlöcher glühen.

REGISAURUS

Gigantische Monstrosität (Dinosaurier), gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 181 (11W20+66)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	8 (-1)	23 (+6)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Magieresistenz: Der Regisaurus ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Regisaurus führt einen Biss- und einen Schwanzangriff aus. Er kann nicht beide Angriffe gegen dasselbe Ziel ausführen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 47 (6W12+8) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 18). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Regisaurus kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (4W8+8) Wuchtschaden.

BONUSAKTIONEN

Verschlucken: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine höchstens riesige Kreatur, die vom Regisaurus gepackt wurde. *Treffer:* Der Regisaurus verschluckt das Ziel, das daraufhin nicht mehr gepackt ist. Die verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außen und erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 7 (2W6) Säureschaden. Der Regisaurus kann jeweils zwei Kreaturen verschlingen.

Erleidet der Regisaurus in einem einzigen Zug mindestens 25 Schaden durch eine verschluckte Kreatur, muss er am Ende des Zugs einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt die Kreatur wieder aus. Diese findet sich dann in einem Bereich von 1,5 Metern um den Regisaurus herum wieder und ist liegend, jedoch nicht mehr blind und festgesetzt.



Keine Verwandlung durch die Hand – oder das Tentakel ... oder was auch immer – eines Dämonenfürsten könnte man je zu recht als „Segen“ bezeichnen.

– Bigby



ECHO VON DEMOGORGON

Manchen Legenden zufolge waren die ersten Ettin einst Orks, verwandelt von Demogorgon, dem Prinzen der Dämonen. Andere sehen ihre Ursprünge bei Grolantor oder einem anderen Gott des Ordning. Wie die Wahrheit auch aussehen mag, Ettin sehen im zweiköpfigen Demogorgon manchmal eine verwandte Seele und treten in seine Dienste. Wer sich für Demogorgons Zwecke auf der materiellen Ebene als besonders nützlich erweist, wird mit einem „Segen“ belohnt, der ihn in ein monströses Echo des dämonischen Schutzherrn verwandelt.

Die Hände eines Echos von Demogorgon verwandeln sich in mächtige Tentakel, und die Köpfe nehmen ein tierisches Aussehen an. Die Verwandlung versetzt das Echo in Kampfrausch. Die beiden Köpfe heulen und brüllen einander an, und im Zorn schwingt die dämonische Magie mit und sorgt im Umkreis für Streit und Verwirrung. Wenn die monströsen Köpfe des Echos brüllen und nacheinander schnappen, leiden Kreaturen in der Nähe unter psychischen Schmerzen oder stimmen in den Radau ein und greifen ihre Verbündeten an.

ECHO VON DEMOGORGON

Großer Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (10W10+30)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +9, Cha +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Orkisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Magieresistenz: Das Echo ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Wachsam: Wenn einer der Köpfe des Echos schläft, ist der andere Kopf wach.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Echo führt zwei Tentakelangriffe aus.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W6+6) Wuchtschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

BONUSAKTIONEN

Misstönende Schreie: Das Echo richtet seine frenetischen Schreie auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die es sehen kann. Das Ziel muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet einen der folgenden Effekte nach Wahl des Echos:

Psychische Pein: Das Ziel erleidet 13 (2W12) psychischen Schaden.

Verwirrte Reaktion: Das Ziel muss seine Reaktion nutzen, um einen Nahkampfangriff gegen eine weitere Kreatur nach Wahl des Echos auszuführen, die das Echo sehen kann.



ETTIN-ZEREMORPH

Gedankenschinder (siehe *Monsterhandbuch*) entstehen durch Zeremorphose. Dieser Prozess beginnt mit einer Illithidenlarve, die einem humanoiden Wirt ins Gehirn eingepflanzt wird. Gedankenschinder haben Riesen diesem Vorgang unterzogen, um größere, stärkere Gedankenschinder zu erzeugen, doch diese Experimente waren samt und sonders Fehlschläge: Der Körper eines Riesen ist einfach zu groß, um von einer einzelnen Larve übernommen zu werden.

Ettin haben sich hingegen als ideale Subjekte erwiesen. Ihre beiden Gehirne bieten genügend Nahrung für zwei Larven, und die Larven können den gesamten Körper des Ettin verwandeln. Dann entsteht ein Ettin-Zeremorph. Bei der Verwandlung versinkt einer der Köpfe des Ettin im Körper. Dieses Gehirn ist fortan für die Körperkontrolle zuständig. Der andere Kopf konzentriert sich auf Denkfähigkeit und psionische Kraft, die allerdings geringer ausfällt als jene von Gedankenschindern.

Ettin-Zeremorphen dienen Gedankenschinderkolonien und beschützen die Ältestengehirne, die über die Gemeinschaften herrschen und die Schätze bewachen. An ihre vorige Existenz als Ettin erinnern sie sich nicht mehr.

ETTIN-ZEREMORPH

Große Aberration, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 104 (11W10+44)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)

Rettungswürfe Int +7, Wei +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Psychisch

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Riesisch,

Telepathie auf 18 m, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

Magieresistenz: Der Zeremorph ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Zeremorph führt einen Hieb- und einen Tentakelangriff aus. Er kann einen der Angriffe durch einen Gedankenpfeil-Angriff ersetzen, sofern verfügbar.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W8+4) Wuchtschaden.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 15 (2W10+4) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 14) und muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es ist betäubt, solange es gepackt bleibt.

Gehirn extrahieren: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein kampfunfähiger Humanoide, der vom Zeremorph gepackt wurde. *Treffer:* Bewirkt 55 (10W10) Stichschaden. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Schaden auf 0 sinken, tötet der Zeremorph das Ziel, indem er sein Gehirn extrahiert und verschlingt.

Gedankenpfeil (3-mal täglich): *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. *Treffer:* 17 (2W12+4) psychischer Schaden, und das Ziel muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt.

ZWEI FENSIR BRINGEN NAHRUNG ZU EINER
HUNGRIGEN VERSCHLINGERIN, DIE ZU GROSS
FÜR IHRE HÜTTE GEWORDEN IST.



FENSIR

Vor langer Zeit führte eine Bande von Frostriesen einige Trolle bei einer Kampagne an, um durch die Eroberung der äußeren Ebene von Ysgard Annams Gunst zu gewinnen. Die Hoffnungen auf einen Erfolg der Kampagne zerschlugen sich rasch, doch die Plünderer entdeckten eine besondere Eigenart von Ysgard: Kreaturen, die auf dieser Ebene erschlagen werden, kehren am nächsten Morgen ins Leben zurück. So wurde der riesische Einfall zu einem Teil der ewigen Schlacht, der auf jener Ebene tobt. Die Trolle, deren Natur sich durch fortlaufende Regeneration und Wiedergeburt inmitten der Energie von Ysgard veränderte, wurden allmählich zu ganz neuen Kreaturen: den Fensir.

Diesen ist kaum noch anzusehen, dass sie von Trollen abstammen. Sie haben weiterhin große Nasen, und ihre Haut schimmert grünlich, doch anderenfalls erinnern sie eher an kleine Frost- oder Steinriesen. Sie verwenden Rüstungen und Waffen ähnlich denen, die andere Kämpfer Ysgards bei der ewigen Schlacht verwenden.

Die Verwandlung der Trolle in Fensir hat für eine seltsame Eigenart ihrer regenerativen Kräfte gesorgt: Ihre Regeneration funktioniert nicht im Sonnenlicht. Tatsächlich kann Sonnenlicht die Kreaturen sogar in Stein verwandeln.

Trolle an einen Ort zu bringen, an den nichts je wirklich stirbt, ist eine offenkundig schlechte Idee. Was haben diese Riesen sich nur gedacht?

– Bigby



Doch können wir wirklich behaupten, dass die Existenz von Fensir „offenkundig schlecht“ ist? Man könnte einwenden, dass sie gegenüber Trollen eine erhebliche Verbesserung darstellen. Sie haben jedenfalls gewiss die Vielfalt des Lebens im Multiversum vergrößert, und so wurden neue Wunder enthüllt. Das kann man nur als schlecht bezeichnen, wenn man ein kleines Universum, das in den eigenen engen Verstand passt, für gut hält.

– Diancastra

FENSIR-SCHARMÜTZLER

Fensir-Scharmützer sind ausgezeichnete Kämpfer, die ihre Fähigkeiten in den Jahrhunderten endlosen Kampfs auf den Schlachtfeldern von Ysgard verfeinert haben. Sie wirken außerdem Erd- und Stein-Elementarmagie. Durch ihr riesiges Erbe können sie sogar eine Handvoll Schlamm oder Kies in einen stattlichen Felsen verwandeln, der sich als Wurfaffe eignet. Der geworfene Stein wächst im Flug sogar noch, sodass er sein Ziel beim Auftreffen niederstreckt.

FENSIR-SCHARMÜTZLER

Großer Riese, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 94 (9W10+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Int +5, Wei +3

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Regeneration: Der Fensir erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, sofern er sich nicht im Sonnenlicht aufhält. Wenn der Fensir Feuer- oder Säureschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Fensir stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Wenn der Fensir seinen Zug im Sonnenlicht beginnt, muss er einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er ist versteinert, bis er sich nicht mehr im Sonnenlicht befindet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Fensir führt drei Streitaxt- oder zwei Magiestein-Angriffe aus.

Streitaxt: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 13 (2W8+4) Hiebschaden oder 15 (2W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Magiestein: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W12+2) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Schlamm zu Stein (Aufladung 6): Der Fensir schleudert eine magische Schlammmasse. Diese bespritzt alle Kreaturen in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, den er sehen kann. Jede Kreatur in diesem Bereich, die kein Fensir ist, muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (3W8) Wuchtschaden und ist festgesetzt, da der Schlamm zu versteinern beginnt. Eine betroffene Kreatur muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt auf die Kreatur. Scheitert der Wurf, so bleibt die Kreatur 24 Stunden lang versteinert.

Zauberwirken: Der Fensir wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken:

Je 1-mal täglich: *Magie entdecken, Spurloses Gehen, Wasser erschaffen oder zerstören*

FENSIR-VERSCHLINGER

Manche Fensir durchlaufen nach über tausend Jahren in Ysgard eine weitere Verwandlung: Sie wachsen rasch auf 7,5 Meter an und sind von unstillbarem Hunger getrieben. Diese Fensir-Verschlinger nutzen ihre Größe und Stärke, um Gegner zu überwältigen. Außerdem können sie in ihren letzten Momenten einen unheilvollen Fluch aussprechen.

FENSIR-VERSCHLINGER

Riesiges celestisches Wesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W12+60)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	21 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Übungsbonus +3

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Wenn der Fensir seinen Zug im Sonnenlicht beginnt, muss er einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er ist versteinert, bis er sich nicht mehr im Sonnenlicht befindet.

Regeneration: Der Fensir erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, sofern er sich nicht im Sonnenlicht aufhält. Wenn der Fensir Feuer- oder Säureschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Fensir stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Todesfluch: Wenn der Fensir seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert, wirkt er einen Fluch auf Kreaturen in der Nähe. Stirbt der Fensir, so muss jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihm einen SG-13-Charismarettungswurf bestehen, oder sie ist 24 Stunden lang verflucht.

Eine auf diese Art verfluchte Kreatur erhält durch kurze oder lange Rasten keinen Vorzug. Am Ende jeder Stunde muss die Kreatur einen SG-13-Charismarettungswurf bestehen, oder sie erleidet 11 (2W10) psychischen Schaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Fensir führt zwei Angriffe aus und setzt Zerfetzen, Felswurf oder eine Kombination daraus ein.

Zerfetzen: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W10+5) Hiebschaden.

Felswurf: Fernkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (2W12+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-16-Stärkerrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Würfle mit einem W6, nachdem der Pirscher den Felsblock geworfen hat. Bei einem Ergebnis von höchstens 4 hat der Fensir keine weiteren Felsen, die er werfen könnte.



FEUERKNOCHEN

Ein Feuerriese, dessen brennender Hass ihn daran hindert, das Jenseits zu erreichen, erhebt sich als Feuerknochen. Entstanden aus tiefem Groll, forsch der Feuerknochen nach lebendigen Kreaturen, die er zerstören kann. Wie ein Schreckgespenst sucht auch er keine Rache, sondern will nur so viel Zerstörung wie möglich anrichten, ehe er ins endgültige Vergessen eingeht.

Ein Feuerknochen sieht wie ein schwer verbrannter Leichnam aus. Übernatürliche purpurrote Flammen kreisen in seinen Adern, brechen aus seinen Wunden und seinem Mund hervor.

FEUERKNOCHEN

Riesiger Untoter, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (beschädigte Rittersrüstung)

Trefferpunkte 175 (14W12+84)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	7 (–2)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +10, Cha +5

Fertigkeiten Athletik +11, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Nekrotisch

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Feuerblut: Wann immer eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Feuerknochen den Feuerknochen mit einem Nahkampfangriff trifft, der Hieb- oder Stichschaden bewirkt, erleidet diese Kreatur 5 (1W10) Feuerschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Feuerknochen führt zwei Erhitzter-Zweihandhammer-Angriffe aus.

Erhitzter Zweihandhammer: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W10+7) Wuchtschaden. Der Feuerknochen kann den Zweihandhammer in purpurroten Flammen auflodern lassen, und das Ziel muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 10 (3W6) Feuerschaden und 10 (3W6) nekrotischen Schaden. Der Zweihandhammer kann nur einmal pro Zug auf diese Art in Flammen aufgehen.

Purpurrote Strahlen (Aufladung 5–6): Der Feuerknochen verschießt Feuerstrahlen in einem Kegel von neun Metern aus den Augen, dem Mund und seinen Wunden. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 31 (7W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Unabhängig vom Ergebnis fängt die Kreatur Feuer. Bis die brennende Kreatur oder eine andere Kreatur, die sie erreichen kann, das Feuer mit einer Aktion löscht, kann die brennende Kreatur keine Trefferpunkte zurückerhalten und erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden.



FEUERRIESE DES BÖSEN FEUERS

Ein Feuerriese wird in Flammen geboren, arbeitet mit Flammen und lebt in Flammen. Wenn er aber zu tief in die Flammen schaut, könnte er Imix erblicken – den Prinz des Bösen Feuers, der zurückschaut. Riesen, die Imix' Verderbtheit verfallen, könnten ihre Heimat verlassen und sich gleichgesinnten Kultisten anschließen. Andere bleiben in der Nähe ihrer Gemeinschaften, um Imix' destruktive Agenda voranzubringen.

Ein Feuerriese des Bösen Feuers schmiedet sich Rüstung und Waffen in Flammen, die von Imix gesegnet sind. Dann ruft er diese magischen Flammen an, um die Feinde der Ewigen Flamme niederzustrecken. Eine Rüstung, die in solchen Flammen geschmiedet ist, verschmilzt mit dem Fleisch des Trägers. Der Riese wird zwar nicht verbrannt, kann die Rüstung aber nicht ablegen, wenn er sie einmal angelegt hat. Wenn der Riese stirbt, explodiert die Rüstung als letztes Geschenk des Allverzehrenden Feuers.

FEUERRIESE DES BÖSEN FEUERS

Riesiger Riese, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 150 (12W12+72)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	9 (–1)	23 (+6)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)

Rettungswürfe Kon +10, Wei +8, Cha +6

Fertigkeiten Athletik +11, Wahrnehmung +8

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Ignal, Riesisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

Schrapnell-Explosion: Wenn die Trefferpunkte des Riesen auf 0 sinken, explodiert seine Rüstung, zerstört den Körper des Riesen und lässt Bruchstücke wie Schrapnelle umherzischen. Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern vom Riesen müssen einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, wenn seine Rüstung explodiert. Scheitert der Wurf, erleiden sie 21 (6W6) Stichschaden, anderenfalls die Hälfte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Singendes-Zepter- oder zwei Bolzen-von-Imix-Angriffe aus.

Singendes Zepter: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (3W6+7) Wuchtschaden plus 9 (2W8) Feuerschaden, und das Ziel wird auf magische Weise gebrandmarkt. Auf diese Art gebrandmarkt Ziele werden sichtbar, falls sie unsichtbar sind, können nicht unsichtbar werden und verbreiten im Radius von 1,5 Metern dämmriges Licht. Das Brandmal verschwindet nach 24 Stunden. Alternativ kann es durch einen beliebigen Zauber, der Flüche bannen kann, von einer Kreatur oder einem Gegenstand entfernt werden.

Bolzen von Imix: *Fernkampf-Zauberangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W10+4) Feuerschaden, und das Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs verängstigt.

FEUERRIESEN- SCHMIEDENRUFER

Ein Feuerriese, der traditionelle Runenmagie beherrscht, kann die Hitze von Vulkanen kontrollieren und aus Feuer und Magma rohe Elementarenergie beschwören. In Gemeinschaften von Feuerriesen kümmern sich diese Schmiedenrufer sowohl um die Öfen als auch um die Verteidigung der Gemeinschaft, oft in Surturs Namen. Manche Schmiedenrufer ziehen es vor, in Isolation zu leben und zu arbeiten. Dazu suchen sie die heißesten Feuer im Herzen von Vulkanen oder aber die Elementarebene des Feuers auf, um ihre Werke und Studien voranzutreiben.

Ein Schmiedenrufer ist ein wandelnder Hochofen, von Kopf bis Fuß in eine Rittersrüstung gehüllt, die der intensiven Hitze und dem sengenden Rauch kaum standhalten kann. Schmiedenrufer beschwören Magmawogen und können fliegen, indem sie magisches Feuer aus ihren Beinen und Körpern ausstoßen.

FEUERRIESEN-SCHMIEDENRUFER

Riesiger Riese (Kleriker), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Rittersrüstung)

Trefferpunkte 312 (25W12+150)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	11 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +6, Int +9, Wei +11

Fertigkeiten Athletik +13, Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Übungsbonus +6

Feuerrune: Der Riese besitzt eine Feuerrune, die in ein Medaillon oder einen anderen Gegenstand in seinem Besitz eingraviert wurde. Solange er den Gegenstand mit der Rune trägt oder hält, kann er seine Magmawoge-Aktion und die Hochofenrüstung-Bonusaktion verwenden.

Der Gegenstand mit der Rune besitzt eine RK von 15, 40 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden, nekrotischen Schaden und psychischen Schaden immun. Er erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Riese stirbt. Wenn die Rune zerstört wird, kann der Riese nach einer kurzen oder langen Rast eine Feuerrune in einen anderen Gegenstand in seinem Besitz gravieren.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf des Riesen, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt drei Schmiedehammer- oder zwei Erhitzter-Felsblock-Angriffe aus.

Schmiedehammer: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (5W6+7) Wuchtschaden. *Treffer oder Fehlschlag:* Der Riese kann mit dem Hammer eine Hitzeexplosion in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um das Ziel bewirken. Gegenstände aus Metall in diesem Bereich glühen bis zum Beginn des nächsten Zugs des Riesen rot. Kreaturen, die am Anfang ihres Zugs in physischen Kontakt mit einem erhitzten



Gegenstand kommen, müssen einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleiden sie 10 (3W6) Feuerschaden und sind bis zum Anfang ihres nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil, sofern sie nicht gegen Feuerschaden immun sind. Der Hammer kann nur einmal pro Zug auf diese Art Hitze abgeben.

Erhitzter Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W10+7) Wuchtschaden plus 19 (3W12) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-21-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Würfle mit einem W6, nachdem der Pirscher den Felsblock geworfen hat. Bei einem Ergebnis von höchstens 3 hat der Riese keine weiteren Felsblöcke, die er werfen könnte.

Magmawoge (erfordert Feuerrune): Der Riese entfesselt mit seiner Feuerrune eine Magmawoge in einem Kegel von neun Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 36 (8W8) Feuerschaden und ist festgesetzt. Eine Kreatur kann als Aktion einen SG-19-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg kann sie sich oder eine Kreatur in Reichweite vom Felsblock befreien. Der Felsblock, der eine Kreatur festsetzt, besitzt eine RK von 17, 20 Trefferpunkte und ist gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden immun. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

BONUSAKTIONEN

Hochofenrüstung (erfordert Feuerrune): Der Riese lässt Rauch und Funken aus seiner Rüstung dringen, die eine Kugel mit einem Radius von neun Metern um den Riesen erfüllen. Während die Rüstung Rauch von sich gibt, hat der Riese Teildeckung. Die Rüstung hört nach einer Minute auf, Rauch abzusondern, oder aber wenn der Riese stirbt, eine Bonusaktion verwendet, um den Effekt zu beenden, oder wenn seine Feuerrune zerstört wird.



Ich meine, dass der Feuerteufelsbraten den Unterschied zwischen natürlichen Feuer und den verderbten Flammen der Neun Höllen perfekt versinnbildlicht.

– Bigby



FEUERTEUFELSBRATEN

Feuerriesen studieren den Krieg in seinen vielen Formen im ganzen Multiversum, was manchmal dazu führt, dass sie eine Faszination für den Blutkrieg entwickeln – den endlosen Konflikt zwischen Dämonen und Teufeln auf den Unteren Ebenen. In diesem Fall könnten sie einen Pakt mit einem mächtigen Teufel eingehen – in der Hoffnung, etwas über die Taktiken zu erfahren, die die Teufel in Jahrtausenden perfektioniert haben, und magische Geschenke zu erhalten, die ihm beim Aufstieg im Ordning helfen.

Im Lauf der Zeit wird der Riese korrumpiert und wird selbst ein Unhold. Der Teufel zeigt dem Riesen, wie man mit Höllenfeuer und infernalischem Eisen schmiedet, sodass der Riese sich Waffen anfertigen kann, die die Seelen von Erschlagenen nach Avernus leiten, der ersten Ebene der Neun Höllen. So bekommt der Teufel fortlaufend Nachschub durch die Gegner des Riesen, außerdem das Versprechen, dass der Riese dem Teufel nach seinem Tod als Schmied in den Neun Höllen dienen wird.

Der verderbte Feuerriese entwickelt die Merkmale eines Unholds: Hörner, gespaltene Hufe statt Füße und einen gegabelten Schwanz.

FEUERTEUFELSBRATEN

Riesiger Unhold (Teufel), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 175 (14W12+84)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	14 (+2)	21 (+5)

Rettungswürfe Wei +6, Cha +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Athletik +11, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Feuer

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Infernalsisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Magieresistenz: Der Feuerteufelsbraten ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Seelenräuber: Ein Riese oder Humanoide, dessen Trefferpunkte vom Feuerteufelsbraten auf 0 verringert werden, stirbt, und seine Seele erhebt sich in 1W4 Stunden als **Lemure** (siehe

Monsterhandbuch) in Avernus, einer der Neun Höllen. Wenn die Kreatur nicht zuvor wiederbelebt wurde, kann sie nur wieder zum Leben erweckt werden, indem der Zauber *Wunsch* auf sie gewirkt oder der Lemure getötet und auf den ursprünglichen Körper der Kreatur der Zauber *Wahre Auferstehung* gewirkt wird.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Feuerteufelsbraten führt zwei Morgenstern-Angriffe aus.

Morgenstern: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8+7) Stichschaden plus 11 (2W10) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann sie bis zum Beginn des nächsten Zugs des Feuerteufelsbratens keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Infernalisches Sphäre: Der Feuerteufelsbraten schleudert einen magischen Feuerball, der an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den der Feuerteufelsbraten sehen kann, in einer kugelförmigen Sphäre mit einem Radius von sechs Metern explodiert. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 18 (4W8) Feuerschaden und 18 (4W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.



FIRBOLG-URWÄCHTER.

FIRBOLG

Als entfernte Verwandte der Riesen wanderten die ersten Firbolg aus den urtümlichen Wäldern des Multiversums ein, und die Magie dieser Wälder verband sich mit ihren Seelen. Äonen später vibriert die Magie noch immer in ihnen.

Firbolg treten oft in die Dienstes der Göttinnen Diancastra und Hiatea oder versuchen ihnen nachzueifern. Ihre innere Magie der Undurchsichtigkeit und List korrespondiert mit Diancastras raffinierter Findigkeit. Ihre traditionelle Wertschätzung für Gemeinschaft und Harmonie bringt wiederum viele Firbolg dazu, sich in Hiateas Dienste zu stellen.

FIRBOLG-URWÄCHTER

Wie die riesischen Priester von Hiatea nehmen auch Firbolg, die ihr dienen, eine von zwei sehr verschiedenen Rollen an. Dies entspricht Hiateas dualer Natur. Zuhause kümmern sich urtümliche Wächter um die Herde und um die Ausbildung der Jugend. Urwächter auf Patrouille an den Grenzen der Firbolg-Gemeinschaften sind wilde Jäger und beschützen die Grenzen vor Eindringlingen und äußeren Bedrohungen.

FIRBOLG-WANDERER

Durch die Sage von Diancastra inspirierte Firbolg brechen zu Abenteuern auf, um ihre eigenen Legenden zu schaffen. Diese Wanderer nutzen ihre Magie für Tricks und Tarnung, um Diancastra nachzueifern.



FIRBOLG-WANDERER.

FIRBOLG-URWÄCHTER

Mittelgroßer Humanoide (Druide), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Fellrüstung, Schild)

Trefferpunkte 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m

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

Rettungswürfe Int +3, Wei +5

Fertigkeiten Heilkunde +5, Naturkunde +3, Wahrnehmung +7

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Firbolg führt zwei Speer- oder Feuerlanzeangriffe aus.

Speer: Nah- oder Fernkampswaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Stichschaden plus 9 (2W8) Feuerschaden.

Feuerlanze: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** Bewirkt 14 (2W10+3) Feuerschaden.

Zauberwirken: Der Firbolg wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: Mit Pflanzen sprechen, Mit Tieren sprechen, Verstricken
Je 1-mal täglich: Einswerden mit der Natur (als Aktion), Magie entdecken, Selbstverkleidung

BONUSAKTIONEN

Verborgener Schritt (2-mal täglich): Der Firbolg wird auf magische Weise unsichtbar: bis zum Beginn seines nächsten Zugs, bis er einen Angriffswurf ausführt oder bis er jemanden zu einem Rettungswurf zwingt.

FIRBOLG-WANDERER

Mittelgroßer Humanoide (Kleriker), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)

Trefferpunkte 90 (12W8+36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Cha +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Überzeugen +6, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Firbolg führt zwei Langschwert- und Verhexender-Bolzen-Angriffe oder eine Kombination daraus ein.

Langschwert: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8+3) Hiebsschaden oder 8 (1W10+3) Hiebsschaden, wenn beidhändig geführt, plus 9 (2W8) psychischer Schaden.

Verhexender Bolzen: Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, eine Kreatur. **Treffer:** 10 (2W6+3) psychischen Schaden, und das Ziel muss einen SG-14-Charismarettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs bezaubert.

Zauberwirken: Der Firbolg wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Magierhand, Tashas fürchterlicher Lachanfall*

Je 1-mal täglich: *Magie bannen, Magie entdecken, Selbstverkleidung, Verwandlung*

BONUSAKTIONEN

Betrügerische Bewegung (1-mal täglich): Der Firbolg projiziert eine illusorische Kopie von sich an eine freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von sich, die er sehen kann. Er kann dann mit dieser Illusion den Platz tauschen. Die Illusion verschwindet nach einer Minute, wenn der Firbolg kampfunfähig ist oder die Illusion sich weiter als 36 Meter vom Firbolg entfernt.

Als Bonusaktion in späteren Zügen kann der Firbolg die Illusion um bis zu neun Meter bewegen und dann den Platz mit ihr tauschen.



FLECKENLÖWE

Ein Fleckenlöwe ist ungefähr doppelt so groß wie ein gewöhnlicher Löwe und hat ein dunkles Fell und eine ebensolche Mähne. Beide sind mit kohlefarbenen Flecken gesprenkelt. Fleckenlöwen sammeln sich in Rudeln, um riesige Beute zu jagen, die von Riesenelchen bis hin zu Mammuts reichen kann. Stein- und Wolkenriesen halten diese gewaltigen Bestien oft als Haustiere und Jagdgefährten.

Rudeltaktik: Der Löwe ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet.

AKTIONEN

Zerfetzen: Nahkampfwaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W8+6) Stichschaden. Wenn der Löwe sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, muss dieses einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegend ist, kann der Löwe als Bonusaktion einen Zerfetzen-Angriff gegen es ausführen.

FLECKENLÖWE

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 66 (7W12+21)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Wenn es darum geht, riesische Gehölze zu unterwandern, muss ich zugeben, dass Fleckenlöwen in gewisser Weise Schreckenswölfe oder Höhlenbären vorzuziehen sind. Sofern sie nämlich gut gefüttert sind, werden sie sich eher strecken und gähnen, als dass sie Alarm schlagen, wenn sie Euch sehen.

– Bigby



FLEISCHKOLOSS

Als die riesischen Imperien entstanden, wollten verdrehte Geister dafür sorgen, dass ihre gefallenen Kameraden den Dienst fortsetzten. Riesische Magier nähten und webten das Fleisch verschiedener Riesen an ein Adamantskelett und schufen ein riesiges grässliches Konstrukt. In der Brust des Fleischkolosses liegt eine Steinkugel mit Geistern von jeder Elementarebene, die als ihr Kern fungieren.

Bis heute bewachen einige dieser Fleischkolosse verlassene Ruinen, Stätten, die Riesen heilig sind, und verlorene Schätze – und womöglich auch das Verfahren, mit dem sich mehr von ihresgleichen erzeugen lassen.

FLEISCHKOLOSS

Gigantisches Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 280 (16W20+112)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	9 (–1)	24 (+7)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensimmunitäten Blitz, Gift, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Riesisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Übungsbonus +6

Belagerungsmonster: Der Koloss fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Berserker: Wenn der Kern im Koloss zerstört wird, gerät der Koloss in Kampfrausch. Dabei greift der Koloss die Kreatur an, die ihm am nächsten ist und die er sehen kann. Befindet sich keine Kreatur in Angriffsreichweite, so greift der Koloss einen Gegenstand an. Wenn der Koloss einmal in Kampfrausch gerät, behält er diesen Zustand bei, bis er zerstört wird.

Magieresistenz: Der Koloss ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unveränderliche Gestalt: Der Koloss ist gegen alle Zauber und Effekte immun, die seine Gestalt verändern würden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Koloss führt zwei Faustangriffe aus.

Faust: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer (im Vorteil, wenn der Koloss im Kampfrausch ist), Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (3W6+7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es bis zu 4,5 Meter zum Koloss hingezogen, wird gepackt (Rettungswurf-SG 17) und festgesetzt, bis es nicht mehr gepackt ist. Der Koloss kann jeweils zwei Kreaturen auf diese Art gepackt halten.

Elementarodem (Aufladung 5–6): Der Koloss atmet eine Wolke voller Elementarenergie in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 40 (9W8) Schaden nach Wahl des Kolosses: Blitz, Feuer, Kälte oder Säure. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Wenn der Koloss seinen Odem freisetzt, erleiden Kreaturen in seiner Brusthöhle 40 (9W8) Energieschaden durch die mahelnde Elementarenergie.

BONUSAKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine höchstens große Kreatur, die vom Koloss gepackt wurde. **Treffer:** 20 (3W8+7) Wuchtschaden, und die Kreatur wird verschluckt. Eine verschluckte Kreatur ist festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Kolosses und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Kolosses 10 (3W6) Energieschaden.

In die Brusthöhle des Kolosses passen bis zu zwei Kreaturen auf einmal. In der Brusthöhle befindet sich auch der Kern des Kolosses. Dieser ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 16 und ist gegen Blitz-, Gift- und psychischen Schaden immun. Er hat 140 Trefferpunkte und verbreitet im Radius von drei Metern dämmriges Licht. Wenn der Kern zerstört wird, würgt der Koloss alle verschluckten Kreaturen wieder aus. Diese finden sich dann in einem Bereich von drei Metern um den Koloss herum wieder und sind liegend, und der Koloss kann keine Kreaturen mehr verschlucken. Wenn der Koloss stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus der Leiche entkommen. Sie verwenden dazu drei Meter ihrer Bewegungsrate und sind dann liegend.



FOMORIANER-
TIEFENKRIECHER.

FOMORIANER

Fomorianer stammen von Annams Sohn Karontor ab und nahmen im riesischen Ordning einst einen Platz zwischen Hügel- und Steinriesen ein. In uralten Zeiten waren sie Gelehrte der Magie und für ihren scharfen Intellekt berühmt – allerdings auch für ihre Einbildung und Arroganz. Karontor nutzte diese Eigenschaften aus, lockte die Fomorianer mit einem höheren Rang im Ordning und stiftete sie zu einem Angriff auf das Feywild an. Als dieser fehlschlug, wurden die Fomorianer ins Unterreich verbannt, und ihr Gott wurde in einen unterirdischen Kerker gesperrt. In der merkwürdigen Magie des Unterreichs veränderten sich die Fomorianer körperlich und seelisch, bis sie zu den Fomorianern wurden, die man heute kennt.

FOMORIANER-TIEFENKRIECHER

Riesiger Riese, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 184 (16W12+80)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Kontorsionist: Der Fomorianer kann sich in einen Bereich begeben, der genügend Platz für eine große Kreatur bietet, ohne sich quetschen zu müssen.

FOMORIANER-TIEFENKRIECHER

Tiefenkriecher sind Fomorianer, die sich körperlich an das Kriechen durch die Tunnel des Unterreichs angepasst haben, vielleicht zu Ehren oder in Nachahmung von Karontor, dem „kriechenden König“. Ihre Gliedmaßen sind lang und sehnig, und ihr Griff ist so stark, dass sie Wände und Decken erklimmen können.

Kriechende Haltung: Wenn der Fomorianer liegend ist, kostet Kriechen ihn keine zusätzliche Bewegung. Außerdem gewährt der Liegend-Zustand des Fomorianers bei Angriffswürfen gegen ihn keinen Vorteil.

Spinnenklettern: Der Fomorianer kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Fomorianer führt zwei Hiebangriffe aus und setzt sein Kriecherverwünschen ein, sofern verfügbar.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 22 (3W10+6) Wuchtschaden.

Kriecherverwünschen (Aufladung 4–6): Der Fomorianer zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 31 (7W8) psychischen Schaden, ist liegend und eine Stunde lang verflucht. Während das Ziel auf diese Art verflucht ist, kann es nicht aufstehen und seinen Liegend-Zustand beenden.

Die fomorianischen Adeligen, die ich getroffen habe, sind reuelos und dem Schicksal ihrer verfluchten Brüder gegenüber so gleichgültig, dass ich Mühe habe, sie als meine Vettern zu umarmen.

– Diancastra

FOMORIANISCHE ADELIGE.



FOMORIANISCHER ADELIGER

Vor ihrer Verbannung ins Unterreich legten die Fomorianer ihre Rangfolge nach erworbenem Wissen und magischen Kräften fest. Ehe Karontor seine Nachfahren zu jenem schicksalhaften Angriff auf das Feywild drängte, waren manche der ambitioniertesten, wissbegierigsten und machthungrigsten Fomorianer der Ansicht, dass sie auf der materiellen Ebene nichts mehr lernen konnten, und sie brachen auf zu den Inneren Ebenen, um dort ihre Suche nach Wissen ungehindert fortzusetzen.

In ihrer Arroganz entgingen diese fomorianischen Adeligen nichtsahnend dem grausigen Schicksal ihrer Brüder und blieben in den fernen Enklaven unverändert. Gelegentlich kehren sie auf die materielle Ebene zurück, um die Welt zu beobachten, die sie einst verlassen haben. Mit ihren spitzen Zügen und alterslosen Gesichtern sehen diese Fomorianer aus wie riesige Elfen.

FOMORIANISCHER ADELIGER

Riesiger Riese (Magier), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (17 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 253 (22W12+110)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +9, Wei +7, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +14, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +7

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Riesisch und drei beliebige weitere Sprachen

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Übungsbonus +5

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Fomorianer führt drei Rute-Angriffe aus.

Rute: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 16 (3W6+6) Wuchtschaden plus 11 (2W10) Energieschaden.

Zauberwirken: Der Fomorianer wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Magierhand*, *Magierrüstung* (nur auf sich selbst), *Taschenspieler*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst), *Feuerball* (Version des 6. Grades), *Fliegen*, *Kältekegel* (Version des 6. Grades), *Kettenblitz*

BONUSAKTIONEN

Betörende Präsenz: Der Fomorianer zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang bezaubert. Ein betroffenes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge sowie immer dann wiederholen, wenn es Schaden erleidet. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel 24 Stunden lang gegen die Betörende Präsenz aller Fomorianer immun.

FOMORIANER-HEXENMEISTER DER DUNKELHEIT

Manche Fomorianer suchen nach dem arkanen Ruhm, den ihresgleichen besaßen, ehe sie ins Unterreich verbannt wurden. Sie gehen magische Pakte mit Wesenheiten der Dunkelheit ein – vielleicht mächtigen Feenwesen vom Dämmerungshof oder uralten Wesen, die sich tief im Unterreich vergraben haben. Diese Pakte geben den Fomorianern Macht über die Schatten sowie die Fähigkeit, die Dunkelheit zu schmelzen und zu formen wie Lehm.

FOMORIANER-HEXENMEISTER DER DUNKELHEIT

Riesiger Riese, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 207 (18W12+90)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	9 (–1)	14 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +6, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Blutrune: Der Fomorianer besitzt eine Blutrune, die in ein Abbild oder einen anderen Gegenstand in seinem Besitz eingraviert wurde. Solange er den Gegenstand mit der Rune trägt oder hält, kann er seine Verderbtes-Verwünschen-Aktion und seine Giftiger-Tadel-Reaktion verwenden.

Der Gegenstand mit der Blutrune besitzt eine RK von 15, 30 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden, nekrotischen Schaden und psychischen Schaden immun. Er erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Fomorianer stirbt. Wenn die Rune zerstört wird, kann der Fomorianer nach einer kurzen oder langen Rast eine Blutrune auf einen anderen Gegenstand in seinem Besitz schreiben.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Fomorianer den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Teufelssicht: Magische Dunkelheit beeinträchtigt die Dunkelsicht des Fomorianers nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Fomorianer führt drei Zweihandknüppel-Angriffe aus. Wenn er seine Blutrune besitzt, kann er einen der Angriffe durch einen Einsatz von Verderbtes Verwünschen ersetzen.

Zweihandknüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8+6) Wuchtschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Verderbtes Verwünschen (erfordert Blutrune): Der Fomorianer zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Charismarettungswurf bestehen, oder es erleidet 27 (6W8) nekrotischen Schaden und ist 24 Stunden lang verflucht. Die Bewegungsrate eines auf diese Art verfluchten Ziels ist halbiert, und wenn das Ziel einen Zauber wirken will, muss es einen SG-16-Intelligenzwurf bestehen, oder der Zauber schlägt fehl und ist verschwendet.



Mystische Explosion: Magische Energie explodiert an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern des Fomorianers, den der Fomorianer sehen kann, in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 32 (5W12) Energieschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Zauberwirken: Der Fomorianer wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: *Magie entdecken, Magierhand, Schweben, Taschenspielerie*
Je 1-mal täglich: *Einflüsterung, Gedanken wahrnehmen, Telekinese*

BONUSAKTIONEN

Schleichende Düsternis (Aufladung 6): Der Fomorianer beschwört vorübergehend Greifende Dunkelheit an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den er sehen kann, in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 11 (2W10) nekrotischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind.

REAKTIONEN

Giftiger Tadel (erfordert Blutrune): Wird dem Fomorianer von einer Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich Schaden zugefügt, die der Fomorianer sehen kann, zwingt er sie zu einem SG-16-Konstitutionsrettungswurf. Scheitert der Wurf, so ist die Kreatur bis zum Ende ihres nächsten Zugs vergiftet.

FROSTKLAGE

Riesiger Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (17W12+85)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	11 (+0)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +9, Wei +4

Fertigkeiten Athletik +10, Wahrnehmung +4

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensimmunitäten Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt,

Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Frostklage führt einen Eisige-Axt- und einen Eisige-Berührung-Angriff aus. Sie kann einen dieser Angriffe durch einen Polarstrahl-Angriff ersetzen.

Eisige Axt: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W8+6) Hiebsschaden plus 7 (2W6) Kälteschaden.

Eisige Berührung: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 18 (4W8) Kälteschaden plus 18 (4W8) nekrotischer Schaden. Werden die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Schaden auf 0 verringert, so bleibt stattdessen 1 Trefferpunkt übrig, und das Ziel wird versteinert, weil es in eine Eisstatue verwandelt wird.

Erleidet die Statue Wuchtschaden, so zerbricht sie, und die gefrorene Kreatur stirbt. Würde die Statue Feuerschaden erleiden, so erleidet sie keinen Schaden und taut stattdessen auf, wodurch die Versteinierung aufgehoben wird.

Polarstrahl: Fernkampf-Zauberangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 31 (5W10+4) Kälteschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Ende seines nächsten Zugs um drei Meter verringert.

REAKTIONEN

Schneesturm-Entkommen: Wenn eine Kreatur die Frostklage mit einem Angriffswurf trifft und die Frostklage die Kreatur sehen kann, löst die Frostklage sich vorübergehend in einen Schneesturm auf und verringert so den Schaden durch den Angriffswurf um die Hälfte. Die Frostklage kann sich dann magisch an eine freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von sich teleportieren, die sie sehen kann.



FROSTKLAGE

Wenn ein Frostriese auf unehrenhafte Weise getötet – vielleicht vergiftet, von hinten erstochen oder im Schlaf ermordet – wird, erhebt er sich möglicherweise als Frostklage. Diese ist von Rachedurst getrieben und kann lebendige Wesen mit einer Berührung in gefrorene Statuen verwandeln oder Gegner mit eisigem Wind ausbremsen. Rache reicht nicht immer, um diesen Kreaturen Ruhe zu gewähren. Oft reicht ihr Hass auf die Lebenden so tief, dass sie noch Jahre, nachdem ihre Mörder getötet wurden, durch die Wildnis streifen.

Eine Frostklage sieht aus wie eine vertrocknete Leiche, die durch bittere Kälte mumifiziert wurde. Sie trägt die Zeichen ihres Todes am Körper: eine Wunde, die frostige Dämpfe freisetzt, oder strahlend rote Adern, die die Verheerungen durch das Gift zeigen. Außerdem kann sie ihren Körper vorübergehend in einen wirbelnden Schneesturm auflösen, um Schaden zu vermeiden, und sich dann in sicherer Entfernung wieder verfestigen, um ihre Angriffe fortzusetzen.



Ich habe bei meinen Studien mit Mordenkainen genug über den Tempel des elementaren Bösen erfahren, um Riesen, die mit ihm verbunden sind, einen gesunden Respekt zu zollen. Wenn man den Fanatismus eines Kultisten mit der schiereren Kraft eines Riesen kombiniert, kann das Ergebnis verheerend sein.

– Bigby



FROSTRIESE DES BÖSEN WASSERS

Obwohl auch urtümliche Kreaturen des Frosts und des Eises existieren (vor allem Cryonax, der den vier Prinzen des elementaren Bösen als beinahe ebenbürtig angesehen wird), sind Frostriesen, die sich von den Götter des Ordning ab- und dem elementaren Bösen zuwenden, eher geneigt, Olhydra zu dienen, der Prinzessin des Bösen Wassers. Solche Riesen betrachten Wasser als grausame und zerstörerische Macht, die ihren ultimativen Ausdruck im Eis findet. Diese Kultisten des Bösen Wassers verbergen ihre Loyalität oft so lange wie möglich, während sie ihre Gemeinschaften zu immer tieferen Abgründen der Grausamkeit und Gewalt anstiften, doch wenn ihre Abtrünnigkeit ans Licht kommt und sie verbannt werden, enden sie oft als Anführer von Olhydras Kulte in kälteren Regionen.

Olhydra gewährt diesen Frostriesen das Attribut der Wasseratmung, und sie tragen Rüstungen und Waffen, die ihre Treue zum Kult reflektieren. Ihre Rüstungen sind mit enormen Armbrüsten versehen, mit denen sich Harpunen mit Widerhaken verschießen lassen. Damit können die Riesen ihre Gegner ins oder unter Wasser zerren.

FROSTRIESE DES BÖSEN WASSERS

Riesiger Riese, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer)

Trefferpunkte 172 (15W12+75)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +9, Wei +6

Fertigkeiten Athletik +10, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

Amphibisch: Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Streitaxt-Angriffe und einen Harpune-Angriff aus.

Streitaxt: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 19 (3W8+6) Hiebschaden oder 22 (3W10+6) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 7 (2W6) Kälteschaden.

Harpune: Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 15/60 m, eine Kreatur. Treffer: 14 (2W10+3) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 16): Während das Ziel auf diese Art gepackt ist, ist seine Bewegungsrate nicht verringert, aber das Ziel kann sich nicht weiter vom Riesen wegbewegen. Das Ziel erleidet 5 (1W10) Hiebschaden, wenn es dem Haltegriff entkommt oder vergeblich zu entkommen versucht. Der Riese kann jeweils nur ein Ziel mit der Harpune gepackt halten.

BONUSAKTIONEN

Ranholen: Der Riese zieht das mit der Harpune gepackte Ziel bis zu sechs Meter weit auf sich zu.

FROSTRIESEN-EISFORMER

Frostriesen, die Runenmagie beherrschen, sind als Eisformer bekannt, und ihre schiere Macht trägt üblicherweise zu einem kometenhaften Aufstieg im riesischen Ordning bei. Viele führen bald als Jarls ihre Gemeinschaften an oder werden Ratgeber von Jarls – oft die wahre Macht hinter dem Thron. Sie sind normalerweise Thrym ergeben.

Wie ihr Name nahelegt, manipulieren diese Eisformer die Elementarenergie von Luft und Wasser, um Eis sowohl zum Angriff als auch zur Verteidigung einzusetzen. Sie beschwören Eiselementare in Wolfsgestalt und hüllen sich selbst in eisige Rüstungen, die sie in einen Hagel tödlicher Eissplitter verwandeln können.



FROSTRIESEN-EISFORMER

Riesiger Riese (Kleriker), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 310 (27W12+135)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Str +12, Kon +11, Wei +10, Cha +9

Fertigkeiten Athletik +12, Wahrnehmung +10

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Übungsbonus +6

Frostrune: Der Riese besitzt eine Frostrune, die in einen Eisbrocken oder einen anderen Gegenstand in seinem Besitz eingeschrieben ist. Solange er den Gegenstand mit der Rune trägt oder hält, kann er seine Eiswölfe-Aktion und seine Eisrüstung-Reaktion verwenden.

Der Gegenstand mit der Rune besitzt eine RK von 16, 40 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Er erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Riese stirbt. Wenn die Rune zerstört wird, kann der Riese nach einer kurzen oder langen Rast eine Frostrune in einen anderen Gegenstand in seinem Besitz gravieren.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf des Riesen, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt drei Zweihandaxt- und Froststrahl-Angriffe oder einer Kombination daraus aus.

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10+6) Hiebsschaden plus 9 (2W8) Kälteschaden.

Froststrahl: *Fernkampf-Zauberangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (3W8+4) Kälteschaden, und das Ziel muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so ist das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zugs festgesetzt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Bewegungsrate des Ziels bis zum Ende seines nächsten Zugs um drei Meter verringert.

Eiswölfe (erfordert Frostrune): Der Riese beschwört magisch 1W4 Wölfe aus Eis (verwende den Wertekasten des *Winterwolfs* im *Monsterhandbuch*, um sie zu repräsentieren – allerdings sind sie Elementare, keine Monstrositäten). Die Wölfe erscheinen an freien Stellen im Abstand von bis zu neun Metern vom Riesen, die er sehen kann. Die Züge der Wölfe finden sofort nach denen des Riesen und mit demselben Initiativwert statt, und die Wölfe gehorchen den Befehlen des Riesen. Die Wölfe erhalten einen Bonus von +6 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe, solange sie sich im Abstand von bis zu neun Metern vom Riesen befinden. Sie verschwinden nach einer Minute, wenn der Riese stirbt oder diese Aktion erneut einsetzt.

REAKTIONEN

Eisrüstung (erfordert Frostrune): Wenn eine Kreatur, die der Riese sehen kann, einen Angriffswurf gegen ihn ausführt, kann der Riese eine Eisschicht um sich herum bilden, die ihm gegen diesen Angriff einen Bonus von +6 auf seine RK gewährt. Wenn der Angriff getroffen hat oder gescheitert ist, zerbricht das Eis, und jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Riesen muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (3W8) Kälteschaden.

GARGANTUA

Von Zeit zu Zeit – vielleicht einmal pro Generation, unter einer bestimmten Sternkonstellation oder nach der Laune eines bösen Gottes – wird riesischen Eltern eine Gargantua geboren. Das Kind wirkt zunächst unauffällig. Die wahre Natur der Kreatur zeigt sich erst, wenn diese erwachsen wird: Sie nimmt einen violetten Farbton an, und Hörner wachsen ihr aus dem Schädel. Die Gargantua wächst rasch und überragt mit einer Größe von zwölf Metern schließlich andere Riesen.

Die meisten Gargantuas fühlen sich in riesischen Gemeinschaften nicht zu Hause und suchen sich Unterkünfte, die für ihre enorme Größe ausreichend sind. Sie könnten in uralten Wäldern, tiefen Schluchten oder enormen Höhlen im Unterreich unterkommen. Manche Gargantuas suchen nur Frieden und Abgeschiedenheit. Andere misshandeln die Welt, die sie fürchtet.

Riesen erzählen die verschiedensten Geschichten, um die Existenz von Gargantuas zu erklären. Eine davon verbindet deren Ursprung mit einem Pakt, den eine uralte Enklave mit einem Wesen aus dem Fernen Reich geschlossen hat. Nach einer anderen Variante hat Karontor, der „verbannte Sohn“ Annams, Gargantuas als Rache für seine Einkerkierung erschaffen. Eine dritte gibt Annam die Schuld und behauptet, der Allvater der Riesen sei von seinen Nachfahren so abgestoßen, dass er sie zerstören wolle.

GARGANTUA

Gigantische Aberration, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 388 (21W20+168)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	9 (-1)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Int +6, Wei +10

Schadensresistenzen Energie, Psychisch

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Übungsbonus +7

Unheimliche Aura: Zu Beginn jedes Zugs der Gargantua muss jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von der Gargantua nach deren Wahl einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, sieht das Ziel die Gargantua als Manifestation seiner schlimmsten Ängste. Es erleidet 17 (5W6) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die unheimliche Aura dieser Gargantua immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Gargantua führt zwei Hieb- oder Felsblockangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 27 (3W12+8) Wuchtschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (3W10+8) Wuchtschaden.



BONUSAKTIONEN

Böses Verwünschen: Die Gargantua verflucht eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, die sie sehen kann. Das Ziel muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig.

Teleportieren: Die Gargantua teleportiert sich und alle Ausrüstung, die sie trägt oder hält, bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.

REAKTIONEN

Schnipsen: Wenn die Gargantua Schaden durch eine höchstens große Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern von sich erleidet, die sie sehen kann, versucht sie, die Kreatur fortzuschneiden. Das Ziel muss einen SG-23-Stärkerrettungswurf bestehen, oder es erleidet 18 (3W6+8) Wuchtschaden und wird bis zu 30 Meter horizontal von der Gargantua weg- und umgestoßen.

Zauber nachahmen (1-mal täglich): Wenn eine Kreatur einen Zauber des höchstens 5. Grades wirkt und die Gargantua sie sehen kann, versucht die Gargantua, den Zauber nachzuahmen. Die Kreatur muss einen SG-19-Charismarettungswurf bestehen, oder die Gargantua wirkt sofort denselben Zauber desselben Grades (+11 auf Treffer mit Zauberangriffen, Zauberrettungswurf-SG 19), braucht dazu keine Materialkomponenten und wählt die Ziele des Zaubers aus.



GEISTERWOLKE

Ein Wolkenriese, der durch einen Akt des Verrats oder eine unglückliche Wette stirbt, kehrt manchmal als Geisterwolke zurück. Dieser Untote scheint nur eine dicke Wolke oder Nebelbank zu sein, doch aufmerksame Beobachter entdecken bisweilen eine schattenhafte, zweibeinige Gestalt, die darin lauert. Im Herzen der Wolke wird das Aussehen der Gestalt dann erkennbar: der skeletthafte Leichnam eines Wolkenriesen.

Manche Geschichte erzählen davon, dass Wolkenriesen dieses Schicksal sogar ab und an suchen, anstatt das Ende ihres von Natur aus langen Lebens hinzunehmen. In solchen Geschichten durchläuft der Wolkenriese ein Ritual, bei dem sein Herz in eine Wolke verpflanzt wird, wodurch sich der Körper des Riesen auflöst und sein Geist die Wolke belebt.

GEISTERWOLKE

Riesiger Untoter, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 189 (18W12+72)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Cha +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Schall

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Übungsbonus +5

Körperlose Bewegung: Die Geisterwolke kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Sie erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn sie ihren Zug in einem Gegenstand beendet.

Verschwommene Gestalt: Angriffswürfe gegen die Geisterwolke sind im Nachteil, es sei denn, der Angreifer befindet sich im Abstand von bis zu 4,5 Metern von der Geisterwolke, oder diese ist kampfunfähig.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Geisterwolke führt zwei Geisterhafte-Berührung-Angriffe aus.

Geisterhafte Berührung: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8+7) Energieschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um die Höhe des erlittenen nekrotischen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Wird ein Humanoide durch diesen Angriff getötet, so erhebt er sich sofort als kleine Geisterwolke (siehe Wertekasten des **Schreckgespensts** im *Monsterhandbuch*). Die kleine Geisterwolke handelt als Verbündete der Geisterwolke, wird jedoch nicht von ihr kontrolliert.

Eisige Winde (Aufladung 5–6): Die Geisterwolke atmet sehr kalten Wind in einer 18 Meter langen und drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 38 (7W10) Kälteschaden und ist eine Minute lang kampfunfähig. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Eisigen Winde dieser Geisterwolke immun.



GIGANT

Ein Gigant ist eine hoch aufragende, insektenartige Kreatur, die als Vorbote des Untergangs, Verteidiger der Natur und göttlicher Bote mit rätselhaften Absichten angesehen wird. Riesen betrachten sie als Plage, denn Giganten verspeisen nichts lieber als Riesen. Einige Riesen behaupten, Giganten würden durch jene sonderbare magische Aura erschaffen, die eine Gargantua umgibt (siehe weiter oben in diesem Kapitel).

Ein Gigant ähnelt einem riesigen Käfer, dessen Beine in scharfen Krallen enden. Er benutzt seine Krallen, um Kreaturen zu seinen gewaltigen Kiefern zu befördern. Diese sind stark genug, um einen Riesen zu packen und ihn anschließend zum Nest des Giganten zu tragen, damit er dort verschlungen werden kann.

Die Flügel eines Giganten sind üblicherweise unter seinem Panzer gefaltet, doch der schnelle Flieger kann auch mit den Flügeln schlagen, um einen schrecklichen Ton zu erzeugen oder einen giftigen Staub zu verbreiten.

GIGANT

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 325 (21W20+105)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m, Graben 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	14 (+2)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +8, Wei +8

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen –

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Übungsbonus +6

Zauberresistenter Panzer: Der Gigant ist bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil, und Zauberangriffe gegen den Giganten sind beim Angriffswurf im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Gigant führt einen Kieferangriff und zwei Krallenangriffe aus.

Kiefer: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 21 (4W6+7) Hiebsschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 17). Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes Zugs des Giganten 21 (4W6+7) Hiebsschaden, bis das Packen endet. Solange der Gigant ein Ziel gepackt hat, kann er seinen Kieferangriff nicht gegen andere Ziele verwenden.

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (3W6+7) Hiebsschaden, und das Ziel wird drei Meter in gerader Linie zum Giganten hingezogen.

Schuppenstaub (Aufladung 5–6): Der Gigant gibt in einem Würfel von neun Metern Kantenlänge magischen Staub von seinen Flügeln ab. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 45 (10W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Unabhängig vom Ergebnis ist die Kreatur eine Stunde lang vergiftet. Solange sie auf diese Art vergiftet ist, kann die Kreatur keine Trefferpunkte zurückerhalten.

BONUSAKTIONEN

Dröhnen: Der Gigant erzeugt ein schreckliches Dröhnen, indem er schnell mit den Flügeln schlägt. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern um den Giganten muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig. Der Gigant kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.



GRAB-GRUL

Ein Hügelryse, der mit leerem Magen und voller Wut und Reue stirbt, kann mit Energie der negativen Ebene durchdrungen werden und sich als Grab-Grul erheben. Dieser sieht zwar aus wie eine belebte Leiche, ist jedoch mit nekrotischer Energie angefüllt und wird von Hass und Bosheit angetrieben. Sein Blut ist ein dickflüssiges giftiges Sekret, das den Grab-Grul übel stinken lässt.

Grab-Grule gieren nicht mehr nach physischer Nahrung, sondern beziehen ihre Lebensenergie aus lebendigen Kreaturen. Oft greifen sie auf die Lebensenergie ehemaliger Familienmitglieder und Verbündeter zurück, laben sich aber praktisch an allen Kreaturen, denen sie begegnen. Wenn Grab-Grule die Lebensenergie von Humanoiden komplett verzehren, erheben diese sich als Zombies.

GRAB-GRUL

Riesiger Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W12+60)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Gestank: Alle Kreaturen, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern vom Grab-Grul beginnen, müssen einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so ist die Kreatur eine Minute lang vergiftet. Solange sie auf diese Art vergiftet ist, kann die Kreatur keine Trefferpunkte zurückerhalten. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen den Gestank aller Grab-Grule immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Grab-Grul führt zwei Hiebangriffe aus. Er kann einen Hiebangriff durch einen Lebensentzug-Angriff ersetzen.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W12+5) Wuchtschaden.

Lebensentzug: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (1W8+5) nekrotischer Schaden, und das Ziel muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um einen Betrag in Höhe des erlittenen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Effekt auf 0 sinkt, stirbt das Ziel.

Wird ein Humanoide durch diesen Angriff getötet, so erhebt er sich sofort als **Zombie** (siehe *Monsterhandbuch*). Der Zombie handelt als Verbündeter des Grab-Gruls, wird jedoch nicht von ihm kontrolliert.

REAKTIONEN

Vergiftende Wunde: Unmittelbar nachdem der Grab-Grul Hieb- oder Stichschaden erlitten hat, spritzt giftiges Sekret aus der Wunde. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Grab-Grul muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 10 (3W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.



Meine einzige Begegnung mit einer Grinsekatze brachte mich dazu, diesen Vieh das Grinsen mit einer riesigen geballten Faust von Gesicht zu wischen, wenn Ihr versteht, was ich meine.

– Bigby



Vertraut mir, wenn ich Euch sage, dass die Katze nicht minder genervt war wie Ihr, mein Freund.

– Diancastra

GRINSEKATZE

Großes Feenwesen, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 45 (7W10+7)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Magieresistenz: Die Grinsekatze ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W10+2) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W6+2) Hiebsschaden. War die Grinsekatze vor dem Angriff unsichtbar, muss das Ziel einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegend ist, kann die Katze als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

Verblassen: Die Grinsekatze wird eine Stunde lang oder bis sie angreift auf magische Weise unsichtbar und verschwindet im Lauf ihres Zugs allmählich. Sie kann einen Teil ihres Körpers sichtbar lassen, etwa ihren Schwanz, ihren Kopf oder ihr grinsendes Maul. Ausrüstung, die die Katze trägt oder hält, ist ebenfalls unsichtbar.

BONUSAKTIONEN

Entblenden: Die Grinsekatze wird vollständig sichtbar oder macht einen Teil ihres Körpers sichtbar. Ausrüstung, die die Katze an einem sichtbaren Teil trägt oder hält, wird ebenfalls sichtbar.

Grinseschritt: Die Grinsekatze teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung, die sie trägt oder hält, bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.

GRINSEKATZE

Grinsekatzen sind schelmische Feenwesen, die es lieben, Reisende zu belästigen und in die Irre zu führen. Sie ähneln übergroßen Hauskatzen mit langen, nadelartigen Krallen, doch sie zeichnen sich durch das breite Lächeln voller Zähne aus, das ihnen ihren Namen verleiht.

Grinsekatzen leben oft in riesischen Enklaven oder in deren Nähe. Den Großteil ihrer Zeit verbringen sie unsichtbar und faulenzen auf Ästen, bis Beute oder ein möglicher Gesprächspartner vorbeikommt. Beim Austausch von Rätseln oder Witzen beschließen solche Katze oft, ihr Grinsen, ihren Schwanz oder manchmal auch den ganzen Kopf zu zeigen, um ihren Gesprächspartner zu verwirren oder einzuschüchtern.

Eine Grinsekatze lässt sich gelegentlich überreden, eines ihrer Schnurrhaare zu verschenken. Eine Kreatur, die ein Schnurrhaar hält, kann es verwenden, um einmal den Zauber *Nebelschritt* zu wirken. Danach löst sich das Schnurrhaar in Rauch auf und ist damit zerstört. Wird eine Grinsekatze erschlagen, finden sich 2W12 ihrer Schnurrhaare, die sich auf die genannte Weise verwenden lassen.

HÜGELRIESEN- LAWINENMACHER

Hügelriesen, die die Runenmagie meistern, entdecken eine enge Verbindung zu den Naturgewalten von Erde und Stein. In Verbindung mit ihrer Größe und Stärke hilft ihnen ihre Magie dabei, rasch Führungspositionen zu erlangen.

Diese Hügelriesen tragen Felsen, die an Ketten oder Seilen befestigt wurden, und nutzen ihre Magie, um ihre Feinde damit umzuwerfen und auf sie einzuschlagen. Aufgrund dieser Magie und ihrer Fähigkeit, Beute so schnell zu besiegen und zu verschlingen, wie eine Lawine aus Felsbrocken einen Berg hinunterstürzt, nennen andere Riesen sie Lawinenmacher.

HÜGELRIESEN-LAWINENMACHER

Riesiger Riese (Druide), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 220 (21W12+84)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	10 (+0)

Rettungswürfe Str +9, Kon +8, Wei +8

Fertigkeiten Naturkunde +7, Wahrnehmung +8

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Hügelrune: Der Riese besitzt einen Fels oder einen anderen Gegenstand, in den die Hügelrune eingraviert wurde. Solange der Riese den Gegenstand mit der Rune hält oder trägt, kann er seine Steinlawinen-Aktion und die Hügelabfuhr-Reaktion verwenden.

Der Gegenstand mit der Rune besitzt eine RK von 15, 20 Trefferpunkte und ist gegen Gift-, nekrotischen und psychischen Schaden immun. Er erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Riese stirbt. Wenn die Rune zerstört wird, kann der Riese nach einer kurzen oder langen Rast eine Hügelrune in einen anderen Gegenstand in seinem Besitz gravieren.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf des Riesen, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt einen Zweihandknüppel-Angriff aus und setzt Steinbolas ein.

Zweihandknüppel: Nahkampfwaffenangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (3W8+5) Wuchtschaden plus 9 (2W8) Schallschaden.

Steinbolas: Der Riese beschwört drei Steinkugeln, die durch Bänder aus magischer Energie miteinander verknüpft sind, und wirft sie auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zugs des Riesen festgesetzt und die Steine zerbersten mit einer donnernden Energie, die dem Ziel und jeder Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Ziel 14 (4W6) Schallschaden zufügt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf verschwinden die Steine, ohne zu zerbersten.



Steinlawine (erfordert Hügelrune): Der Riese beschwört einen Steinregen im Abstand von bis zu 36 Metern von sich an einem Punkt am Boden, den er sehen kann, der als Zylinder mit einem Radius von sechs Metern und einer Höhe von zwölf Metern niedergeht. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 28 (8W6) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Die Felsen verwandeln den Boden in diesem Bereich bis zum Beginn des nächsten Zugs des Riesen in schwieriges Gelände. Danach verschwinden sie.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: *Druidenkunst, Göttliche Führung*
Je 1-mal täglich: *Stein formen, Steinwand*

REAKTIONEN

Hügelabfuhr (erfordert Hügelrune): Unmittelbar nachdem der Riese Schaden durch eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von sich erlitten hat, die er sehen kann, muss diese Kreatur einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Energieschaden und wird waagrecht bis zu drei Meter vom Riesen weggestoßen.

NACHKOMMEN DER RIESISCHEN GÖTTER

Riesen stammen vom Allvater Annam und dessen Kindern ab. Doch Nachkommen der riesischen Götter protzen mit einem gewichtigeren Anspruch: Sie sind Annams Enkel und nehmen dadurch einen privilegierten Platz unter den Riesen ein. Auf einigen Welten herrschten diese Nachkommen über die ersten riesischen Reiche, bis sich Annam in die Abgeschiedenheit zurückzog. Auf anderen Welten bewachen die Nachkommen ihre Geburtsstätten, die reich an elementarer Magie sind, oder halten die Substanz der Welt zusammen. (Unter „Mythische Riesen“ in Kapitel 3 findest du weitere Inspirationen.)

Nachkommen der riesischen Götter sind ungeheuer mächtige Wesen, die die Welt um sich herum mit urchümlicher Magie erfüllen. Sie schlummern in vielen Welten und sind dort Teil der Landschaft geworden. In solch einem Fall liegt der Nachkomme in Stase und wird von einem mächtigen Elementar umhüllt, den man eine Wiege nennt. Die Wiege schützt den schlummernden Nachkommen und folgt seinen unterbewussten Wünschen, einschließlich der Vertreibung von Eindringlingen. Doch falls die Wiege stirbt, erwacht der Nachkomme darin ganz.

NACHKOMME VON GROLANTOR

Ein schlummernder Nachkomme von Grolantor wird oft mit einem Hügel verwechselt, und manchmal errichten Menschen Hinkelsteine, ein Dorf oder eine Stadt auf dem Rücken eines Nachkommen, ohne sich der großen Macht unter ihren Füßen bewusst zu sein. Solche Siedlungen erleben oft jahrhundertelange Blütezeiten, da die Magie des Nachkommen dafür sorgt, dass in der umliegenden Region Feldfrüchte und Vieh besonders gut gedeihen. Ein uralter Baum überragt die Hügelkuppe.

Wird die Wiege des Hügelnachkommen geweckt, erhebt sie sich als eine Masse aus Erde, Stein und Wurzeln mit zwei gewaltigen Armen. Die Wiege setzt Baumwurzeln und Erdwellen ein, um Feinde zu verstricken und zu begraben.

Wird die Wiege vernichtet, erwacht der Nachkomme von Grolantor in ihr. 15 Meter ragt der Nachkomme dann in die Höhe und verschlingt alles in Reichweite, um seinen Hunger zu stillen. Seine kräftigen Lungen können Nahrung direkt in seinen Magen saugen. Mit einem Baum schlägt der Nachkomme seine Feinde weit von sich weg.

REGIONALE EFFEKTE

Die Gegend um einen Nachkommen von Grolantor wird von riesischer Magie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Bauernwetter: Das Wetter im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen ist bestens für den Ackerbau geeignet: sonnig und warm, mit gelegentlichen Schauern.

Nahrungsüberfluss: Pflanzen und Nutztiere im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen wachsen und vermehren sich schneller.

Verstärkte Hügelriesen: Hügelriesen im Abstand von bis zu 300 Metern vom Nachkommen erhalten einen Bonus von +7 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Falls der Nachkomme stirbt, enden diese Effekte sofort.

WIEGE DES HÜGELNACHKOMMEN

Gigantischer Elementar, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 402 (23W20+161)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	24 (+7)	9 (-1)	16 (+3)	10 (+0)

Rettungswürfe Wei +10, Cha +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Gelähmt, Liegend, Vergiftet, Versteint

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Die Wiege fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Erwecken des Nachkommen: Die Wiege ist ein Gefäß für den Nachkommen Grolantors. Fallen die Trefferpunkte der Wiege auf 0, zerfällt ihr Körper zu Erde und Moos. Der Nachkomme erscheint sofort in dem Bereich, den die Wiege eingenommen hat, und verwendet den Initiativewert der Wiege.

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf der Wiege, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Die Wiege ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Wiege führt drei Hieb- oder Felsen-spucken-Angriffe in beliebiger Kombination und einen Umschlingende-Wurzel-Angriff aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 33 (4W12+7) Wuchtschaden.

Felsen spucken: Fernkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 25 (4W8+7) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-22-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Umschlingende Wurzel: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 9 m, eine Kreatur, die noch nicht von der Wiege gepackt wurde. **Treffer:** Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 17). Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 29 (4W10+7) Wuchtschaden. Die Wurzel besitzt eine RK von 19 und lässt sich durchtrennen, indem sie bei einem Angriff mindestens 15 Hieb-schaden erleidet. Das Abschlagen der Wurzel verletzt die Wiege nicht, beendet aber das Packen.

Hügelwelle (Aufladung 6): Die Wiege erzeugt magisch eine Erdwelle, die sich von einem Punkt am Boden, den sie sehen kann, in einem Abstand von bis zu 36 Metern von sich ausdehnt. Die Welle ist bis zu neun Meter lang, bis zu neun Meter hoch und bis zu neun Meter breit. Jede Kreatur in der Welle muss einen SG-22-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 58 (9W12) Wuchtschaden, wird umgestoßen und wird unter Erde begraben. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Eine begrabene Kreatur ist festgesetzt, hat vollständige Deckung und kann nicht atmen. Die derart begrabene Kreatur oder eine andere im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die nicht begraben wurde, kann als Aktion einen SG-17-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg ist die begrabene Kreatur nicht mehr liegend oder festgesetzt.



NACHKOMME VON GROLANTOR

Gigantischer Riese (Titan), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 402 (23W20+161)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	15 (+2)	21 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +12, Cha +11

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Der Nachkomme fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (6-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Nachkomme den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Nachkomme ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nachkomme führt zwei Hiebangriffe und einen Mammutbaumknüppelangriff aus, oder er führt drei Felswurf-Angriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 26 (4W8+10) Energieschaden.

Mammutbaumknüppel: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 30 (4W10+8) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-23-Stärkerettungswurf

bestehen, oder es wird 30 Meter in gerader Linie vom Nachkommen weg- und umgestoßen.

Felswurf: Fernkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (3W12+8) Wuchtschaden.

Einatmen (Aufladung 5–6): Der Nachkomme atmet einen Luftwirbel in einer 36 Meter langen, 4,5 Meter breiten Linie ein. Jede Kreatur in diesem Bereich, die höchstens riesig ist, muss einen SG-23-Stärkerettungswurf bestehen, oder wird sie 36 Meter in gerader Linie zum Nachkommen gezogen und verschluckt. Eine verschluckte Kreatur ist festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe sowie andere Effekte von außerhalb des Nachkommen und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Nachkommen 24 (7W6) Energieschaden.

In den Bauch des Nachkommen passen bis zu zwei Kreaturen auf einmal. Wenn der Nachkomme in einem einzigen Zug mindestens 60 Schaden durch eine verschluckte Kreatur erleidet, muss er am Ende des Zugs einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt alle verschluckten Kreaturen wieder hoch. Diese befinden sich dann im Bereich von bis zu drei Metern um den Nachkommen und sind liegend. Wenn der Nachkomme stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus der Leiche entkommen. Sie verwenden dazu 4,5 Meter ihrer Bewegungsrate und sind dann liegend.

BONUSAKTIONEN

Erderschütternde Bewegung: Der Nachkomme bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate und entfesselt dabei eine Schockwelle in einem auf sich zentrierten Kreis mit einem Radius von 18 Metern, die durch den Boden läuft. Jede Kreatur auf dem Boden, durch den die Schockwelle verläuft, und die Konzentration aufrechterhält, muss einen SG-23-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie verliert ihre Konzentration.

REAKTIONEN

Nähren: Unmittelbar nachdem er Schaden erlitten und mindestens eine Kreatur verschluckt hat, fügt der Nachkomme jeder verschluckten Kreatur 10 (3W6) Energieschaden zu und erhält 10 Trefferpunkte zurück.

NACHKOMME VON MEMNOR

Ein schlummernder Nachkomme von Memnor erscheint als dichter, langsam dahintreibender Wolkenturm, der sich niemals auflöst. Oft verweilt diese Wolke über einem abgelegenen Tal und sorgt so für einen ständig bedeckten Himmel. Intelligente Kreaturen, die unter dieser Wolke leben, zeigen oft abergläubisches und doppelzüngiges Verhalten und hinterlassen beinahe unbewusst Gaben für die „Regengeister“, während sie einander schelmische Streiche spielen.

Wird die Wiege des Wolkennachkommen geweckt, manifestiert sie sich als ein titanischer Luftelementar, der aus heftigen Winden und Wolkenfetzen besteht. Er führt Luft und Donner als Waffen, um Feinde vom Himmel zu holen.

Wird die Wiege vernichtet, erscheint der Nachkomme von Memnor aus der sich auflösenden Wolke und lacht, als hätte er gerade einen tollen Witz gehört. Der Nachkomme ist unglaublich groß und schlaksig: Er ragt 22,5 Meter hoch auf und trägt einen Morgenstern aus magisch verdichteten Wolken. Er neigt dazu, andere Kreaturen als Spielzeug und nicht als ernsthafte Bedrohung zu betrachten. Am liebsten bringt er Kreaturen mit seiner Illusionsmagie dazu, einander gegenseitig zu bekämpfen. Wird er ernsthaft bedroht, setzt er Donner und Wind ein, um seine Feinde zu vernichten.

WIEGE DES WOLKENNACHKOMMEN

Gigantischer Elementar, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 624 (32W20+288)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 27 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	21 (+5)	28 (+9)	14 (+2)	22 (+6)	19 (+4)

Rettungswürfe Int +10, Cha +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Schall

Zustandsimmunitäten Betäubt, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Übungsbonus +8

Belagerungsmonster: Die Wiege fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Erwecken des Nachkommen: Die Wiege ist ein Gefäß für den Nachkommen von Memnor. Fallen die Trefferpunkte der Wiege auf 0, löst sich ihr Leib in kleine Wölkchen auf. Der Nachkomme erscheint sofort in dem Bereich, den die Wiege eingenommen hat, und verwendet den Initiativwert der Wiege.

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf der Wiege, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Die Wiege ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Vorbeifliegen: Die Wiege provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie die Reichweite eines Feinds verlässt.

REGIONALE EFFEKTE

Die Gegend um einen Nachkommen von Memnor wird von riesischer Magie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Schelmisches Flüstern: Im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern vom Nachkommen trägt der Wind ein Flüstern in sich. Die Worte sind unverständlich, doch Kreaturen mit einer Intelligenz von mindestens 5 deuten sie als Anleitungen für Streiche, die man anderen spielen kann.

Verstärkte Wolkengiganten: Wolkengiganten im Abstand von bis zu 300 Metern vom Nachkommen erhalten einen Bonus von +8 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Zwanghafte Opfergaben: Nähert sich eine intelligente Kreatur dem Nachkommen zum ersten Mal bis auf 9,6 Kilometer, muss sie einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder verspürt sie den alles überwältigenden Zwang, eine Opfergabe im Wert von mindestens 5 GM an einem abgelegenen Ort zurückzulassen. Wolkengiganten im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern von der Wiege oder vom Nachkommen spüren sofort, wo sich diese Gabe befindet. Eine Kreatur kann von diesem Zwang nur einmal betroffen werden.

Falls der Nachkomme stirbt, enden diese Effekte sofort.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Wiege führt drei Hieb- oder Windspeer-Angriffe in beliebiger Kombination aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. Treffer: 31 (4W10+9) Wuchtschaden plus 19 (3W12) Schallschaden.

Windspeer: Fernkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. Treffer: 27 (4W8+9) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Schallschaden, und das Ziel muss einen SG-25-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Windwirbel (Aufladung 5–6): Die Wiege beschwört einen Windwirbel auf einen Punkt im Abstand von bis zu 27 Metern von sich, den sie sehen kann. Der Windwirbel ist ein 30 Meter hoher Zylinder, der auf diesem Punkt zentriert ist und einen Radius von neun Metern aufweist. Jede Kreatur in diesem Bereich (außer der Wiege) muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 71 (11W12) Wuchtschaden und ist im Wirbel festgesetzt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die jeweilige Kreatur halb so viel Schaden und wird auf die nächste freie Stelle außerhalb des Zylinders geschoben. Der Wirbel bleibt bis zum Beginn des nächsten Zugs der Wiege erhalten. Eine festgesetzte Kreatur wird umgestoßen, wenn der Wirbel abflaut.

Eine festgesetzte Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um zu versuchen, dem Wirbel zu entkommen. Dazu führt die Kreatur einen SG-19-Stärkewurf (Athletik) oder -Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf entkommt die Kreatur und bewegt sich in eine zufällige Richtung 3W6 mal drei Meter vom Wirbel weg.

REAKTIONEN

Donnerschlag: Unmittelbar nachdem sie Schaden erlitten hat, entfesselt die Wiege einen Donnerschlag in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um sich. Jede andere Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 18 (4W8) Schallschaden und ist eine Minute lang taub.

NACHKOMME VON MEMNOR

Gigantischer Riese (Titan), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 656 (32W20+320)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 24 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	18 (+4)	30 (+10)	24 (+7)	22 (+6)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +12, Cha +16

Fertigkeiten Arkane Kunde +15, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Schall

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Gelähmt, Verängstigt, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 24, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Riesisch, Urtümlisch

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Übungsbonus +8

Belagerungsmonster: Der Nachkomme fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (6-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Nachkomme den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Nachkomme ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Vorbeifliegen: Der Nachkomme provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Reichweite eines Feinds verlässt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nachkomme führt einen Wolkenmorgenstern- oder Windspeer-Angriff sowie zwei Hiebangriffe aus.

Wolkenmorgenstern: Nahkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. Treffer: 32 (4W10+10) Energieschaden plus 22 (4W10) Schallschaden.

Windspeer: Fernkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. Treffer: 42 (5W12+10) Schallschaden, und das Ziel muss einen SG-26-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. Treffer: 28 (4W8+10) Energieschaden.

Donnerwirbel (Aufladung 5–6): Der Nachkomme beschwört einen Windwirbel auf einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den er sehen kann. Der Wirbel ist eine Kugel mit einem Radius von 18 Metern, die auf den ausgewählten Punkt zentriert ist. Jede Kreatur in der Kugel muss einen SG-24-Stärkerettungswurf bestehen, oder wird sie in gerader Linie in Richtung der Kugelmitte auf eine freie Stelle gezogen, die der Mitte möglichst nahe ist. Danach bricht in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern, die auf denselben Punkt zentriert ist, ein Donnerschlag los. Jede Kreatur in diesem Bereich erleidet 52 (8W12) Schallschaden und muss einen SG-24-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt.

BONUSAKTIONEN

Täuschungsnebel: Der Nachkomme beschwört eine magische Wolke auf einen Punkt im Abstand von bis zu 27 Metern von sich, den er sehen kann. Die Wolke füllt eine Kugel mit einem Radius von neun Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-24-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist die Kreatur bis zum Ende ihres nächsten Zugs bezaubert. Solange die Kreatur bezaubert ist, muss sie ihre Aktion verwenden, um einen Nahkampfangriff auf eine Kreatur nach Wahl des Nachkommen in Reichweite auszuführen, mit Ausnahme ihrer selbst. Befindet sich keine Kreatur in Reichweite, führt die betroffene Kreatur einen Fernkampfangriff gegen eine Kreatur nach Wahl des Nachkommen durch und wirft dazu ihre Waffe, wenn nötig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen den Täuschungsnebel des Nachkommen immun.

Einst waren Diancastra und ich auf einen
Erkundungsgang tief unter der Erde,
und plötzlich öffnete sich ein Auge in der
Höhlenuwand und eine grollende Stimme sagte:
„Tante D, bist du das?“ Ich hätte mir fast ...
Nun, sagen wir einfach, ich habe mich
erschrocken.

– Bigby



Vergiss nicht, wer ich bin, lieber Bigby.

– Diancastra

NACHKOMME VON SKORAEUS

Ein Nachkomme von Skoraeus schlummert in der Regel tief im Herzen eines hoch aufragenden Bergs, wo er fast schon eins mit der Erde ist. Während der Nachkomme träumt, verwandeln sich die Mineralien des Bergs in beschnitzbare Steine und strahlende Edelsteine.

Graben sich Bergleute zu dicht ans Herz des Bergs, erwacht die Wiege als zweibeinige Masse aus Stein und Kristallen. Sie lässt einen ganzen Berg auf die Köpfe der Eindringlinge herabregnen und entfesselt ein ohrenbetäubendes Gebrüll, das Stollen zum Einsturz bringt.

Wird die Wiege vernichtet, erwacht der Nachkomme von Skoraeus in ihr. Mit über 20 Metern Höhe überragt er die meisten anderen Kreaturen und schwingt einen Kristallklumpen als Knüppel. Einmal erwacht geht der Nachkomme weiter jenem Kunsthandwerk nach, das seine Träume zierte, und versucht, dem Stein eine schöne Eleganz zu verleihen. Braucht er mehr Rohmaterial, kann der Nachkomme ein Lebewesen in seiner Handfläche in Stein verwandeln.

REGIONALE EFFEKTE

Die Gegend um einen Nachkommen von Skoraeus wird von riesischer Magie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Essbares Moos: Teppiche aus goldenem Moos, das Steinriesen vortrefflich schmeckt, wachsen an Höhlenwänden im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen.

Überfluss an Stein und Mineralien: Im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen wachsen glatte Steine und Edelsteine.

Verstärkte Steinriesen: Steinriesen im Abstand von bis zu 300 Metern vom Nachkommen erhalten einen Bonus von +7 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Stirbt der Nachkomme, endet der Verstärkte-Steinriesen-Effekt sofort. Die anderen Effekte erzeugen kein neues Moos und keine Mineralien mehr, und vorhandenes Moos stirbt binnen 1W10 Tagen ab.

WIEGE DES STEINNACHKOMMEN

Gigantischer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 455 (26W20+182)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	15 (+2)	24 (+7)	11 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Rettungswürfe Wei +11, Cha +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Erschütterungssinn 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Die Wiege fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Erwecken des Nachkommen: Die Wiege ist ein Gefäß für den **Nachkommen von Skoraeus**. Fallen die Trefferpunkte der Wiege auf 0, zerfällt ihr Körper zu Staub. Der Nachkomme erscheint sofort in dem Bereich, den die Wiege eingenommen hat, und verwendet den Initiativwert der Wiege.

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf der Wiege, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Die Wiege ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Wiege führt zwei Hieb- oder Felsen-spucken-Angriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W10+8) Wuchtschaden.

Felsen spucken: *Fernkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (3W10+8) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-23-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Zerschmetterndes Gebrüll (Aufladung 5–6): Die Wiege stößt ein schmerzhaft lautes Gebrüll aus. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von der Wiege muss einen SG-23-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur 33 (6W10) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig.

BONUSAKTIONEN

Kristallflackern: Die Wiege lässt die Kristalle an ihrem Körper mit Licht aufflackern. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von der Wiege muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet sie 21 (6W6) gleißenden Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs der Wiege blind.

Steinstacheln: Die Wiege lässt auf dem Boden in einem Quadrat mit sechs Metern Kantenlänge im Abstand von bis zu 27 Metern von sich bis zum Beginn ihres nächsten Zugs Kristallstacheln wachsen. Der Bereich wird für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände. Jede Kreatur erleidet 10 (3W6) Stichschaden pro 1,5 Meter, die sie auf diesem Gelände zurücklegt.

NACHKOMME VON SKORAEUS

Gigantischer Riese (Titan), normalerweise neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 444 (24W20+192)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	20 (+5)	26 (+8)	19 (+4)	24 (+7)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +12, Wei +14

Fertigkeiten Akrobatik +12, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Gelähmt, Verängstigt, Versteint

Sinne Passive Wahrnehmung 24, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Der Nachkomme fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (6-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Nachkomme den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Nachkomme ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nachkomme führt zwei Hiebangriffe und einen Kristallknüppelangriff aus. Danach setzt er den Begräbnisgriff ein, sofern er verfügbar ist. Alternativ führt der Nachkomme zwei Runenfelsen-Angriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 31 (4W10+3) Energieschaden.

Kristallknüppel: Nahkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 35 (4W12+9) Wuchtschaden. **Treffer oder Fehlschlag:** Der Nachkomme kann den Knüppel dazu bringen, mit hellem Licht zu strahlen, und das Ziel muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 18 (4W8) gleißenden Schaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Nachkommen blind.

Runenfelsen: Fernkampfwaffenangriff: +16 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (4W8+9) Wuchtschaden. **Treffer oder Fehlschlag:** Der Felsen explodiert. Das Ziel und jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihm muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 19 (3W12) Energieschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Begräbnisgriff (Wiederaufladung 6): Der Nachkomme hüllt seine Hand in versteinende Magie und berührt eine Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-24-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 28 (8W6) Energieschaden und wird gepackt (Rettungswurf-SG 19). Wenn das Ziel zu Beginn des nächsten Zugs des Nachkommen immer noch gepackt ist, versteinert es.

BONUSAKTIONEN

Erderschütternde Bewegung: Der Nachkomme bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate und entfesselt dabei eine Schockwelle in einem auf sich zentrierten Kreis mit einem Radius von 18 Metern, die durch den Boden läuft. Jede Kreatur auf dem Boden, durch den die Schockwelle verläuft, und die Konzentration aufrechterhält, muss einen SG-24-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder verliert sie ihre Konzentration.





WIEGE DES STURMNACHKOMMEN

Gigantischer Elementar, normalerweise chaotisch gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 682 (35W20+315)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (Schweben), Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	16 (+3)	23 (+6)	18 (+4)

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Zustandsimmunitäten Betäubt, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 27 (105.000 EP)

Übungsbonus +8

Belagerungsmonster: Die Wiege fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Erwecken des Nachkommen: Die Wiege ist ein Gefäß für den **Nachkommen von Stronmaus**. Fallen die Trefferpunkte der Wiege auf 0, zerplatzt ihr Körper in einem Lichtblitz. Der Nachkomme erscheint sofort in dem Bereich, den die Wiege eingenommen hat, und verwendet den Initiativwert der Wiege.

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf der Wiege, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Die Wiege ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Wiege führt drei Hieb- oder Hagelkorn-spucken-Angriffe in beliebiger Kombination aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 36 (4W12+10) Wuchtschaden plus 19 (3W12) Blitzschaden.

Hagelkorn spucken: Fernkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 32 (4W10+10) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Kälteschaden, und das Ziel muss einen SG-26-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Blitzsalve (Aufladung 5–6): Die Wiege schleudert mehrere Blitze auf bis zu zwei Kreaturen im Abstand von bis zu 150 Metern von sich, die sie sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 71 (11W12) Blitzschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

REAKTIONEN

Donnerschritt: Unmittelbar nachdem die Wiege Schaden erlitten hat, entfesselt sie einen Donnerschlag und teleportiert sich dann magisch bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von der Stelle, die die Wiege verlassen hat, muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 14 (4W6) Schallschaden, anderenfalls die Hälfte.

NACHKOMME VON STRONMAUS

Ein Nachkomme von Stronmaus schlummert oft hoch am Himmel oder tief im Ozean, wo der Tumult, den der unruhige Schlaf des Nachkommen verursacht, wenig Einfluss auf die Welt hat. Kommt er dem Boden oder der Meeresoberfläche zu nahe, verursacht er gewaltige Stürme oder schwere Strudel. Der Schlaf eines Nachkommen ist voller Träume, in denen sich inspirierende Visionen von Annams Rückkehr mit melancholischen Prophezeiungen über einen unvermeidlichen Niedergang ablösen. Freudige Einblicke in eine idyllische Vergangenheit folgen auf schreckliche Albträume voller Qual und Verwüstung.

Die Wiege des Sturmnachkommen handelt nicht nur, wenn der Nachkomme bedroht wird, sondern auch dann, wenn Albträume seinen Schlaf stören. Wird die Wiege geweckt, nimmt sie eine vage riesenförmige Gestalt an, die aus Luft, Wasser und Eis besteht, die wütend umherwirbeln.

Wird die Wiege vernichtet, erwacht der Nachkomme von Stronmaus in ihr. Der Nachkomme zählt zu den mächtigsten Kreaturen unter allen Riesen und ist gewaltige 24 Meter groß. Oft empfindet er das Erwachen als Erleichterung und Befreiung von seinen verstörenden Träumen, weshalb er auch nicht sofort zur Gewalt greift, wenn er aus seiner Wiege auftaucht. Er hat allerdings auch kein besonderes Interesse an Humanoiden oder anderen kleinen Kreaturen – weder um sich mit ihnen zu unterhalten, noch um sie vor Schaden zu schützen, den er anrichten könnte.

Wird der Nachkomme bedroht, entfesselt er elementare Kräfte, wie kaum eine andere Macht im Multiversum sie aufbringen kann: zuckende Blitze, felsengroße Hagelkörner und einen Sturm brodelnder Elemente.

REGIONALE EFFEKTE

Die Gegend um einen Nachkommen von Stronmaus wird von riesischer Magie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Elementarportale: Im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von der Wiege oder vom Nachkommen bilden sich in beide Richtungen nutzbare Portale zur Elementarebene der Luft (falls sich der Nachkomme am Himmel befindet) oder zur Elementarebene des Wassers (falls sich der Nachkomme im Meer befindet) und ermöglichen elementaren Kreaturen den Eintritt in die Welt.

Extremes Wetter: Das Wetter im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern vom Nachkommen ändert sich von Tag zu Tag dramatisch und reicht von angenehm sonnig bis hin zu heftigsten Hagelstürmen.

Verstärkte Sturmriesen: Sturmriesen im Abstand von bis zu 300 Metern vom Nachkommen erhalten einen Bonus von +8 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Falls der Nachkomme stirbt, enden diese Effekte sofort.

NACHKOMME VON STRONMAUS

Gigantischer Riese (Titan), normalerweise chaotisch gut

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 656 (32W20+320)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 24 m (Schweben), Schwimmen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	20 (+5)	30 (+10)	26 (+8)	28 (+9)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +13, Int +16

Fertigkeiten Arkane Kunde +16, Geschichte +16, Wahrnehmung +17

Schadensresistenzen Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 27, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Riesisch, Urtümlisch

Herausforderungsgrad 27 (105.000 EP) **Übungsbonus** +8

Belagerungsmonster: Der Nachkomme fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (6-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Nachkomme den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Nachkomme ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Vorbeifliegen: Der Nachkomme provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Reichweite eines Feinds verlässt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nachkomme führt einen Blitzschwert- oder Hagelkorn-Angriff sowie zwei Hiebangriffe aus.

Blitzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 36 (4W12+10) Energieschaden plus 22 (4W10) Blitzschaden.

Hagelkorn: *Fernkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. *Treffer:* 32 (4W10+10) Wuchtschaden plus 18 (4W8) Kälteschaden, und das Ziel muss einen SG-26-Stärkeretungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 36 (4W12+10) Energieschaden.

BONUSAKTIONEN

Rachsüchtiger Sturm (Aufladung 6): Der Nachkomme beschwört eine brodelnde Sturmwolke an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, die einen Zylinder mit einem Radius von sechs Metern und einer Höhe von drei Metern bildet. Der Bereich der Wolke ist komplett verschleiert. Die Wolke hält eine Minute lang an, es sei denn, der Nachkomme stirbt oder verwendet diese Bonusaktion erneut.

Wenn die Wolke erscheint – und als Bonusaktion in späteren Runden –, kann der Nachkomme sie bis zu neun Meter weit bewegen und einen der folgenden Effekte in einem 36 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von neun Metern direkt unter der Wolke verursachen. Der Nachkomme kann nicht zwei Runden hintereinander denselben Effekt wählen:

Blitze: Blitze zucken herab. Jede Kreatur im Zylinder muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 18 (4W8) Blitzschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt.

Froststurm: Eissplitter prasseln herab und eisiger Wind erfüllt den Bereich. Jede Kreatur im Zylinder muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 28 (8W6) Kälteschaden und wird eine Minute lang von Eisformationen festgesetzt – oder bis sie oder eine andere Kreatur in ihrer Reichweite eine Aktion zum Befreien verwendet. Die Bewegungsrate einer vom Eis festgesetzten Kreatur ist auf 0 verringert.

Säureregen: Aus der Wolke regnet Säure. Jede Kreatur im Zylinder muss einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang mit Säure bedeckt. Kreaturen können als Aktion die Säure von sich oder einer anderen Kreatur entfernen. Mit Säure bedeckte Kreaturen nehmen zu Beginn jedes ihrer Züge 26 (4W12) Säureschaden.

Wenn ein Vulkanausbruch in mir auslöst, dass ich mir nicht nur Sorgen um das Schicksal von Siedlungen und Tieren in der Nähe mache, sondern auch darüber, ob da vielleicht eine viel persönlichere Art von Gewalt auf mich zukommen könnte, frage ich mich schon, ob ich die richtigen Entscheidungen in Leben getroffen habe.

– Pigby



NACHKOMME VON SURTUR

Ein Nachkomme von Surtur schlummert auf dem Gipfel eines Vulkans und lässt endlose Rauchfahnen aufsteigen, ab und an durch feurige Lavastöße von unten beleuchtet. Während der Nachkomme von einer Schlacht träumt – vielleicht einer, um Annam aus der Abgeschiedenheit zu erwecken, indem er die Riesen vereint, oder auch von einem Krieg, um alles in Surturs Namen zu erobern –, grollt der Vulkan und speit geschmolzene Wut.

Stören Eindringlinge seine Ruhestätte, erhebt sich die Wiege des Feuernachkommen als zweibeiniger Moloch aus geschmolzenem Gestein. Manchmal riskieren Bergleute ihr Leben, um im Vulkan eines Nachkommen reiche Erzadern zu finden, oder fehlgeleitete Feuerkultisten bringen Opfer dar, um den Vulkan zu besänftigen oder zu erwecken – doch eine erwachte Wiege trotz allen Erwartungen. Wie ein lebender Vulkan schleudert die Wiege Magmakugeln auf Eindringlinge, atmet feurige Gase aus und lässt geschmolzenes Gestein aus dem Boden um sie herum hervorbrechen.

Wird die Wiege vernichtet, erwacht der Nachkomme von Surtur in ihr. Mit einer Höhe von 18 Metern ist die Gestalt des Nachkommen in eine beständige Wolke aus wogender Asche und Rauch gehüllt. Der erwachte Nachkomme erschafft eine Lavaklinge in seiner mächtigen Hand und plant, seine alten Eroberungsfeldzüge wieder aufzunehmen – vorzugsweise an der Spitze einer Armee von Feuerriesen.

REGIONALE EFFEKTE

Die Gegend um einen Nachkommen von Surtur wird von riesischer Magie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Erzüberfluss: Adern von Edelmetallen und Erz sind im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen häufiger zu finden.

Verstärkte Feuerriesen: Feuerriesen im Abstand von bis zu 300 Metern vom Nachkommen erhalten einen Bonus von +8 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Wüstenbildung: Im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen gibt es nahezu keine Niederschläge, wodurch das Land ausgedörrt und trocken ist. Die meisten Pflanzen verdorren und vertrocknen.

Stirbt der Nachkomme, bleibt vorhandenes Erz zwar zurück, doch es bilden sich keine neuen Erzadern mehr. Die anderen Effekte enden sofort.

WIEGE DES FEUERNACHKOMMEN

Gigantischer Elementar, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 555 (30W20+240)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	12 (+1)	27 (+8)	12 (+1)	20 (+5)	17 (+3)

Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 25 (75.000 EP)

Übungsbonus +8

Erwecken des Nachkommen: Die Wiege ist ein Gefäß für den **Nachkommen von Surtur**. Fallen die Trefferpunkte der Wiege auf 0, versteift sich ihr Leib und sie zerbröselt zu Asche. Der Nachkomme erscheint sofort in dem Bereich, den die Wiege eingenommen hat, und verwendet den Initiativwert der Wiege.

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf der Wiege, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Die Wiege ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Belagerungsmonster: Die Wiege fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Wiege führt drei Hieb- oder Lava-schleudern-Angriffe in beliebiger Kombination aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 31 (4W10+9) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Feuerschaden.

Lava schleudern: *Fernkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 27 (4W8+9) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbarer Gegenstand ist, fängt es Feuer. Es erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 10 (3W6) Feuerschaden, bis eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Feuer eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen.

Explosiver Odem (Aufladung 5–6): Die Wiege atmet Flammen und vulkanische Gase in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-24-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 55 (10W10) Feuerschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Eine auf diese Weise vergiftete Kreatur kann am Ende jedes ihrer Züge einen SG-24-Konstitutionsrettungswurf ausführen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

BONUSAKTIONEN

Lavageysir: Die Wiege wählt einen Punkt am Boden im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den sie sehen kann, und aus dem Lava hervorbricht. Jede Kreatur in einem 15 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von sechs Metern muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 14 (4W6) Feuerschaden.



NACHKOMME VON SURTUR

Gigantischer Riese (Titan), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 546 (28W20+252)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	17 (+3)	28 (+9)	21 (+5)	24 (+7)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +11, Cha +13

Fertigkeiten Athletik +18, Wahrnehmung +15

Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 25, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 25 (75.000 EP)

Übungsbonus +8

Belagerungsmonster: Der Nachkomme fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (6-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Nachkomme den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Nachkomme ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nachkomme führt einen Lavaklinge- oder Lavakugel-Angriff sowie zwei Hiebangriffe aus.

Lavaklinge: Nahkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 32 (4W10+10) Hiebschaden plus 18 (4W8) Feuerschaden.

Lavakugel: Fernkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** 29 (4W10+10) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden, und das Ziel muss einen SG-26-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +18 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 28 (4W8+10) Energieschaden.

Lavawelle (Aufladung 5–6): Der Nachkomme entfesselt eine Magma- woge in einem Kegel von 27 Metern aus seiner Klinge, seinen Händen oder seinem Mund. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 60 (11W10) Feuerschaden und wird festgesetzt, weil sie in ausgehärtetem Fels gefangen ist. Eine Kreatur kann als Aktion einen SG-25-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg kann sie sich oder eine Kreatur in Reichweite vom Fels befreien. Der Fels besitzt eine RK von 17, 40 Trefferpunkte und ist gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden immun. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

BONUSAKTIONEN

Erderschütternde Bewegung: Der Nachkomme bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate und entfesselt dabei eine Schockwelle in einem auf sich zentrierten Kreis mit einem Radius von 18 Metern, die durch den Boden läuft. Jede Kreatur auf dem Boden, durch den die Schockwelle verläuft, und die Konzentration aufrechterhält, muss einen SG-26-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder verliert sie ihre Konzentration.

Flammender Rauch: Der Nachkomme lässt Rauch und weiß glühende Funken aus seiner Haut aufsteigen, die eine Kugel mit einem Radius von neun Metern um ihn herum ausfüllen. Solange die Haut des Nachkommen Rauch abgibt, sind Fernkampfangriffe gegen ihn im Nachteil. Eine Kreatur, die in ihrem Zug erstmals in den Rauch gelangt oder ihren Zug darin beginnt, muss einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 14 (4W6) Feuerschaden. Die Haut des Nachkommen gibt nach einer Minute keinen Rauch mehr ab, oder wenn der Nachkomme stirbt oder diese Bonusaktion verwendet, um keinen Rauch mehr abzugeben.

NACHKOMME VON THRYM

Ein schlummernder Nachkomme von Thrym, der in seiner Wiege ruht, unterscheidet sich äußerlich nicht von einem Gletscher, der in einem Bergtal eingebettet ist, oder einem Eisberg, der in einem Polarmeer treibt. In seiner winterlichen Abgeschlossenheit träumt der Nachkomme von Kampf und Ruhm.

Wird die Wiege des Nachkommen geweckt, erhebt sie sich als zweibeinige Gestalt aus Eis und Schnee. Sie zerschmettert Eindringlinge mit eisigen Fäusten oder schleudert Splitter ihrer eigenen eisigen Substanz auf sie. Zudem kann sie einen Schwall eisiger Luft ausatmen, um Feinde an Ort und Stelle einzufrieren.

Wird die Wiege vernichtet, erwacht der Nachkomme von Thrym in ihr. Der 21 Meter große Nachkomme lässt eine doppelschneidige Axt in seiner Hand entstehen und stürzt sich auf jeden Feind, der es wagt, ihn herauszufordern. Ähnlich wie in den Sagen von Thrym ist der Nachkomme zu ungeheuren Kraftakten in der Lage: Er kann einen Gletscher am Boden erschaffen und ihn zusammen mit allen Kreaturen, die darauf stehen, in den Himmel schleudern.

WIEGE DES FROSTNACHKOMMEN

Gigantischer Elementar, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 499 (27W20+216)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	26 (+8)	11 (+0)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +11, Cha +10

Schadensresistenzen Blitz, Feuer; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Die Wiege fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Erwecken des Nachkommen: Die Wiege ist ein Gefäß für den Nachkomme von Thrym. Fallen die Trefferpunkte der Wiege auf 0, zerfällt ihr Leib in Eissplitter. Der Nachkomme erscheint sofort in dem Bereich, den die Wiege eingenommen hat, und verwendet den Initiativwert der Wiege.

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf der Wiege, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Die Wiege ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

REGIONALE EFFEKTE

Die Gegend um einen Nachkommen von Thrym wird von riesischer Magie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Beißende Kälte: Extreme Kälte hüllt das Land im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen ein (siehe *Spielleiterhandbuch* für Regeln zu extremer Kälte). Ist das Klima in der Umgebung bereits extrem kalt, wirkt die Kälte betäubend: Kreaturen in der Umgebung ohne Immunität oder Resistenz gegen Kälteschaden sind bei Stärke- und Geschicklichkeitswürfen im Nachteil.

Gedeihende Wildtiere: Tiere im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern vom Nachkommen vermehren sich schnell und gedeihen.

Verstärkte Frostriesen: Frostriesen im Abstand von bis zu 300 Metern vom Nachkommen erhalten einen Bonus von +7 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Falls der Nachkomme stirbt, enden diese Effekte sofort.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Wiege führt zwei Hieb- oder Eiszapfen-schleudern-Angriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W10+9) Wuchtschaden plus 11 (2W10) Kälteschaden.

Eiszapfen schleudern: *Fernkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (4W8+8) Stichschaden plus 9 (2W8) Kälteschaden, und das Ziel muss einen SG-23-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Eisiger Atem (Aufladung 5–6): Die Wiege atmet eisigen Wind in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-23-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 52 (8W12) Kälteschaden und ihre Bewegungsrate ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Werden die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Schaden auf 0 verringert, so bleibt stattdessen 1 Trefferpunkt übrig, und das Ziel wird versteinert, weil es in eine Eisstatue verwandelt wird.

Erleidet die Statue Wuchtschaden, so zerbricht sie, und die gefrorene Kreatur stirbt. Würde die Statue Feuerschaden erleiden, so erleidet sie keinen Schaden und taut stattdessen auf, wodurch die Versteinierung aufgehoben wird.

BONUSAKTIONEN

Eisiger Dunst: Die Wiege beschwört eine magische Wolke mit eisigem Dunst an einem Punkt im Abstand von bis zu neun Metern von sich, den sie sehen kann. Der Dunst füllt eine Kugel mit einem Radius von neun Metern. Die Wolke breitet sich um Ecken herum aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 28 (8W6) Kälteschaden und kann bis zum Beginn ihres nächsten Zugs keine Reaktionen verwenden. Der Nebel verschwindet am Ende des Zugs der Wiege.



NACHKOMME VON THRYM

Gigantischer Riese (Titan), normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 499 (27W20+216)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	16 (+3)	27 (+8)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)

Rettungswürfe Wei +12, Cha +12

Fertigkeiten Athletik +17, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Blitz, Feuer; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 22, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Übungsbonus +7

Belagerungsmonster: Der Nachkomme fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (6-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Nachkomme den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Der Nachkomme ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nachkomme führt einen Eisaxt-Angriff und zwei Hiebangriffe aus, oder er führt zwei Gletscherwurf-Angriffe aus.

Eisaxt: Nahkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. Treffer: 36 (4W12+10) Energieschaden plus 18 (4W8) Kälteschaden.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. Treffer: 32 (4W10+10) Energieschaden.

Gletscherwurf: Fernkampfwaffenangriff: +17 auf Treffer, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. Treffer: 36 (4W12+10) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Kälteschaden, und das Ziel muss einen SG-25-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Gletscherumbruch (Aufladung 5–6): Der Nachkomme vergräbt die Hände in einem Punkt im Abstand von bis zu neun Metern von sich in den Boden, den er sehen kann, und schleudert eine magisch beschworene Eismasse in die Luft. Jede Kreatur in einem 30 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von neun Metern um diesen Punkt muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 36 (8W8) Wuchtschaden plus 19 (3W12) Kälteschaden und wird senkrecht zur Oberseite des Zylinders geschoben, um im Anschluss von dort herabzufallen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die jeweilige Kreatur halb so viel Schaden und wird ohne weitere Effekte auf die nächste freie Stelle außerhalb des Zylinders geschoben.

Zu Beginn der nächsten Runde des Nachkommen stürzt eine Eismasse an einem Punkt auf den Boden, den er sehen kann und der sich im Abstand von bis zu 18 Metern von jenem Punkt befindet, in den der Nachkomme die Hände vergraben hat. Jede Kreatur in einem 30 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von neun Metern muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 18 (4W6) Wuchtschaden plus 18 (4W8) Kälteschaden.

BONUSAKTIONEN

Erdschütternde Bewegung: Der Nachkomme bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate und entfesselt dabei eine Schockwelle in einem auf sich selbst zentrierten Kreis mit einem Radius von 18 Metern durch den Boden. Jede Kreatur auf dem Boden, durch den die Schockwelle verläuft, und die Konzentration aufrechterhält, muss einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder verliert sie ihre Konzentration.



Nun, während ihr die Kolosse betrauert,
hat dieses Ding versucht, mich in Schlamm
einzuhüllen! Verzeiht mir, während ich eine Hand
eingreifen lasse, um es von mir fernzuhalten.

– Digby



Die Stimmung eines Nebelkolosses ist stets düster, und wenn er bedroht wird, heult er oft in ansteckendem Elend auf. Wer dieses Heulen hört, wird auf magische Weise an etwas aus der Vergangenheit erinnert, was er bereut, ob nun berechtigterweise oder nur der eigenen Wahrnehmung wegen.

NEBELKOLOSS

Großer Elementar, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 94 (9W10+45)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	21 (+5)	20 (+5)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +4, Cha +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Schall

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Aural, Riesisch

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

Luftgestalt: Der Nebelkoloss kann in den Bereich einer anderen Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Todesexplosion: Stirbt der Nebelkoloss, zerplatzt er in einer Wasserwelle. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 11 (2W10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Nebelkoloss führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfaffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (2W10+5) Kälteschaden.

Schreckliches Geheul (Aufladung 5–6): Der Nebelkoloss entfesselt ein Heulen, das von magischer Qual durchdrungen ist. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen. Eine Kreatur im Bereich des Nebelkolosses ist bei diesem Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 14 (4W6) psychischen Schaden und ist eine Minute lang kampfunfähig. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Ich trauere um die Kolosse. Um jeden einzelnen. Insbesondere der Anblick eines Nebelkolosses erfüllt mich mit einer Schwermut, die sich kaum abschütteln lässt.

– Diancastra

NEBELKOLOSS

Nebelkolosse stammen von uralten Wolkenriesen ab und sind Elementare, die die vermischte elementare Natur aus Luft und Wasser ihrer Vorfahren verkörpern. Nach zahllosen Jahrhunderten der Isolation – oft auf einer der Elementarebenen oder einer versteckten Halbebene – haben sie bis auf den allerfeinsten Hauch die körperliche Gestalt ihrer Ahnen abgestreift und sich dabei sogar noch weniger von der riesischen Kultur bewahrt.

Ein Nebelkoloss ähnelt einer zweibeinigen Gestalt aus dunklen Regenwolken. Teile seines Körpers scheinen fester zu sein als andere, doch selbst diese sind derart durchscheinend, dass man die aufgewühlten Dämpfe sehen kann, aus denen das Innere des Kolosses besteht. Ständig entweichen Wolkenfetzen aus der Kreatur, als könnte sie sich jederzeit vollständig auflösen. Wird sie getötet, kondensiert ihre neblige Gestalt zu einem Wasserstrom.



PIRSCHER VON BAPHOMET

Dämonenanbetung ist unter Steinriesen selten. Die zerstörerischen Neigungen der Dämonen sind das Gegenteil jener Kunstfertigkeit, die das Ordnung der Steinriesen antreibt. Doch Baphomet, der Gehörnte König, bildet eine Ausnahme. Obwohl er ein gnadenloser Jäger ist, erschafft der Herr der Bestien auch komplizierte Labyrinth als seine Jagdreviere. Steinriesen können von den Labyrinthen des Dämonenfürsten in ihren Bann geschlagen werden und in seine Dienste treten. Solche Riesen gehen weiterhin ihrer Kunstfertigkeit nach, indem sie eigene Labyrinth errichten, um anschließend ihren Blutdurst damit zu stillen, dass sie in diesen Bauwerken jagen.

Baphomet belohnt seine treuesten Kultisten mit der Verwandlung in dämonische Pirscher. Einem solchen Riesen wächst eine kunstvolle Krone aus sechs Hörnern, und Baphomet verleiht dem Steinriesen eine magische Glefe sowie die Fähigkeit, steinerne Hörner aus der Erde heraufzubeschwören.

PIRSCHER VON BAPHOMET

Riesiger Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W12+96)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	17 (+3)	22 (+6)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +7, Wei +7

Fertigkeiten Athletik +15, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +11

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Erinnerung des Labyrinths: Der Pirscher kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, den er zurückgelegt hat.

Magieresistenz: Der Pirscher ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Pirscher führt zwei Glefe- oder zwei Felsblockangriffe aus.

Glefe: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (2W10+7) Hiebschaden plus 9 (2W8) Energieschaden.

Felsblock: Fernkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** 23 (3W10+7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-19-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Würfle mit einem W6, nachdem der Pirscher den Felsblock geworfen hat. Bei einem Ergebnis von höchstens 3 hat der Riese keine weiteren Felsblöcke, die er werfen könnte.

Hervorbrechende Hörner (Aufladung 5–6): Der Pirscher lässt an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den er sehen kann, den Boden aufbrechen. In einem neun Meter hohen Zylinder mit einem Radius von neun Metern, der auf diesem Punkt zentriert ist, schießen sechs hornförmige Steine empor und zerfallen danach zu Staub. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG 15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 33 (6W10) Stichschaden und wird bis zu neun Meter weit nach oben gerissen, um dann wieder herunterzufallen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Zauberwirken: Der Pirscher wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 15):

Je 1-mal täglich: *Mit Stein verschmelzen, Stein formen, Steinwand*



RAUREIFKOLOSS

Raureifkolosse sind ein verwelkter Zweig des Stammbaums der Frostriesen. Sie stammen von alten Riesen ab, die sich aus der Welt zurückgezogen haben und ihrer elementaren Natur erlagen. Die meisten Raureifkolosse leben im Frostsäum – jener „Eisebene“, die die Grenze zwischen den Elementarebenen der Luft und des Wassers bildet. Andere lauern in entlegenen Spalten in gewaltigen Polargletschern.

Kleiner und schwächer als ihre Vorfahren sind Raureifkolosse grob geformte Massen aus Reif und Eis. Ihre vage riesenförmige körperliche Gestalt ist instabil: Sie bricht ständig auseinander und bildet sich neu, während Wolken aus frostigem Nebel von ihr aufsteigen. Bewegt sich ein Raureifkoloss, hinterlässt er eine Spur aus Eis, die Feinde an Ort und Stelle einfrieren kann. Stirbt er, explodiert der Raureifkoloss in einer Frostwolke.

RAUREIFKOLOSS

Großer Elementar, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (9W10+36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Aqual, Riesisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Todesexplosion: Wenn der Raureifkoloss stirbt, vergeht er an gleicher Stelle in einer Kugel aus kalter Luft und Frost mit einem Radius von drei Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Kälteschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Raureifkoloss führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 9 (1W10+4) Wuchtschaden plus 9 (2W8) Kälteschaden.

Frostspur (Aufladung 5–6): Der Raureifkoloss nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und kann sich durch den Bereich mittelgroßer oder kleinerer Kreaturen bewegen. Jedes Mal, wenn der Raureifkoloss während dieser Bewegung zum ersten Mal den Bereich einer anderen Kreatur betritt, muss diese Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (4W10) Kälteschaden und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Raureifkolosses um drei Meter verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Ganz ehrlich gesagt ist es am besten, gar nicht groß darüber nachzudenken, was diese Kolosse waren oder hätten werden können, wenn nur alles anders gekonnt wäre. Sie sind gefährlich, und die meisten von ihnen wollen uns nichts Gutes. Dementsprechend sollte man sich verhalten.

– Bigby



RIESENGANS

Riesen halten Gänse zum Eierlegen und als vorzügliche Wächter, die die riesischen Besitztümer mit ihren scharfen Sinnen und lauten Stimmen beschützen. Riesengänse aus Beständen von Feenwesen sind nicht nur erheblich größer als gewöhnliche Gänse, sondern haben auch zwei magische Eigenschaften, die sie sogar noch wertvoller machen: Ihr Geschnatter ist eine mächtige Verteidigung gegen Eindringlinge, und sie können Eier mit Schalen aus reinem Gold legen.

Wenn ihr Besitzer es befiehlt, legt eine Riesengans ein goldenes Ei – eine hohle Schale aus Gold, 30 Zentimeter lang und ein Kilo schwer. Die Schale ist 100 GM wert. Manchmal enthält das Ei unerklärlicherweise einen kleinen Gegenstand oder einen niederen magischen Gegenstand. Wenn eine Riesengans ein goldenes Ei gelegt hat, kann sie dies erst nach einem Jahr und einem Tag wieder tun.

Verwende die Tabelle „Gänseei-Requisiten“, um den Inhalt eines goldenen Eis zu bestimmen. Das Ei einer Riesengans ist eine gute Möglichkeit, den Charakteren einen Gegenstand zukommen zu lassen, der für die Geschichte eines Abenteurers oder einer Kampagne wichtig ist.

GÄNSEEI-REQUISITEN

W12 Inhalt des Eis

- 1 Das Ei ist leer, doch der Innenseite der Schale ist ein Gedicht oder ein kunstvolles Bildnis eingraviert.
- 2 Die goldene Eierschale enthält ein Schokoladenei.
- 3 Das Ei enthält eine kleine Spielzeuggans, die laut schnattert, wenn sie gedrückt wird.
- 4 Das Ei enthält einen *Trank der Riesenstärke* (Hügelriese) ohne Behälter.
- 5 Das Ei enthält eine *Perle der Macht*.
- 6 Das Ei enthält eine *Brosche des Abschirmens*.
- 7 Das Ei enthält eine *Figur der wundersamen Kraft* (Silberner Rabe), die automatisch aktiviert wird, wenn das Ei geöffnet wird, und etwas freisetzt, das wie ein lebendiger Vogel aussieht.
- 8–12 Das Ei ist leer.



RIESENGANS

Großes Feenwesen, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 60 (8W10+16)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht Riesisch und Sylvanisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Gans führt zwei Flügelangriffe und einen Schnabelangriff aus.

Flügel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6+2) Wuchtschaden.

Donnerndes Schnattern (Aufladung 5–6): Die Gans schnattert mit ohrenbetäubender Lautstärke. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von der Gans muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 16 (3W10) Schallschaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs der Gans taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Das Geschnatter ist im Umkreis von 90 Metern zu hören.

Kurz vor unserer Begegnung mit jenen Frostriesen, der meiner menschlichen Existenz mit einem wohlplatzierten Felsbrocken ein Ende setzte, sahen Mordenkainen und ich einen Riesenluchs. Er starrte auf diese unverwechselbare katzenhafte Art vor sich hin. Mordenkainen wollte ihn ansprechen, um zu erfahren, was er anstarrte, aber ich brachte ihn erfolgreich davon ab.

– Bigby



Wenn man einen Riesenluchs sieht, der ins Leere starrt, kann man sicher sein, dass er etwas anschaut, was nicht da ist. Oder einen Geist.

– Diancastra

RIESENLUCHS

Riesenluchse werden zwar oft für normale Katzen gehalten, doch sie sind magische Kreaturen und stammen aus den verschneiten Wäldern des Feywild. Ihr Fell wird im Winter heller, sodass sie sich in ihrer Lieblingsumgebung auch dann verstecken können, wenn diese verschneit ist.

Sie sind fähige Jäger, die bisweilen in kleinen Gruppen kooperieren, um Beute in die Falle zu locken, und gelegentlich eine magische Gabe verwenden, um vielversprechende Beuteplätze auszukundschaften. Außerdem sind sie klug genug, um die Jäger zu überlisten, die ihnen nach dem Fell trachten. Besonders gerne entschärfen sie Fallen, die sie in ihren Territorien finden.

Frost- und Wolkenriesen freunden sich manchmal mit Riesenluchsen an und behandeln sie als geschätzte Haustiere. Die Luchse teilen gerne ihre Erkenntnismagie mit den riesischen Gefährten, solange diese ihre Intelligenz und ihre Unabhängigkeit respektieren.



RIESENLUCHS

Mittelgroßes Feenwesen, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Kälte

Sinne Wahrer Blick 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

Luchs-Sicht (1-mal täglich): Der Luchs kann *Hellsehen* wirken. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken.

Waldtarnung: Der Luchs ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die er ausführt, um sich in Unterholz oder verschneitem Gelände zu verstecken, im Vorteil.

AKTIONEN

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebsschaden. Hat der Luchs sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt, muss dieses einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegend ist, kann der Luchs als Bonusaktion einen weiteren Klauenangriff gegen es ausführen.



RIESENOCHESE.

RIESENOCHESE

Riesenochsen dienen Riesen aller Art als Lasttiere: Sie ziehen Pflüge sowie übergroße Karren und verrichten ähnliche Aufgaben, für die es ihre gewaltige Kraft braucht. Diese Rinder verfügen über ein dickes, struppiges Fell, oft in auffälligen Farben wie Himmelblau oder Dunkelviolett.

RIESENOCHESE

Riesiges Feenwesen, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 105 (10W12+40)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	10 (+0)	19 (+4)	4 (-3)	11 (+0)	9 (-1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Riesisch und Sylvanisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Lasttier: Der Ochse gilt hinsichtlich seiner Traglast als eine Größe größer.

AKTIONEN

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Stichschaden. Wenn der Ochse sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden und muss einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.



RIESENSIPPEN-GOLIATH.

RIESENSIPPEN-GOLIATH

Goliaths sind Humanoide, die entfernt mit Riesen verwandt sind. Durchdrungen von der übernatürlichen Essenz der gebirgigen Heimat ihrer Vorfahren verfügen Goliaths über die Kraft und die Standhaftigkeit, sich den Respekt eines Riesen zu verdienen. Gemeinschaften von Goliaths, die in enger Beziehung zu Riesen leben, eifern diesen nach und werden von den Riesen als Verwandte anerkannt. Diese Riesensippen-Goliaths fungieren oft als Verbindungsleute zwischen Riesenclans und anderen Humanoiden.

Obwohl sie selten größer als 2,4 Meter werden, halten Goliaths in Sachen Stärke mit Ogern mit. Riesensippen-Goliaths bündeln überdies die Magie ihrer riesischen Verwandten zu mächtigen Nahkampfangriffe.

Obwohl sie nicht Teil des Ordnings sind, verehren Riesensippen-Goliaths oft die göttlichen Vorfahren der Riesen, mit einer besonderen Vorliebe für Annams Töchter: Diancastra, Hiatea und Iallanis. Sie neigen auch dazu, dieselben Tugenden zu preisen wie die Riesen, an deren Seite sie leben, sodass Riesensippen-Goliaths, die in der Nähe von Frostriesen leben, sich ihrer Macht rühmen, während diejenigen, die mit Steinriesen leben, Kunstfertigkeit schätzen.

Wenige Dinge bereiten mir so viel Freude
wie Goliaths, die danach streben, ihre
Verbindung zur großen Geschichte der
Riesen zu feiern. Wenn sie mir Hymnen
singen, sind ihre Stimmen am süßesten.
– Diancastra

RIESENSIPPEN-GOLIATH

Mittelgroßer Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Plattenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Athletik +6, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Goliath führt zwei Speerangriffe aus.

Speer: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6+4) Stichschaden oder 8 (1W8+4) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

BONUSAKTIONEN

Riesenschläge (Aufladung 5–6): Bis zum Ende seines Zugs verursachen die Nahkampfangriffe des Goliaths jeweils zusätzlich 7 (2W6) Schaden, der durch die Riesengemeinschaft des Goliaths bestimmt wird: Blitz (Sturmriese), Energie (Steinriese), Feuer (Feuerriese), Kälte (Frostriese), Schall (Wolkenriese) oder Stich (Hügelriese).

Allzu leicht können die Wunder der riesigen
Fauna einen in ihren Bahn schlagen, wenn
man sich an ein Fleckchen einer uralten
Welt verirrt, das in einen fernen Tal oder
irgendwo auf einer Halbebene die Zeiten
überdauert hat. „Seht nur: Diese Gans hat
ein goldenes Ei gelegt!“ – „Schaut Euch den
blauen Ochsen an!“ – „Fühlt nur, wie weich
das magische Vlies dieses Widders ist!“ Und
dann versucht eine Zecke, die größer ist als
man selbst, einen den letzten Tropfen Blut
aus den Leib zu saugen. Nein, nein, nein.
Dann wird es Zeit, nach Hause zu gehen.
– Bigby



RIESENWIDDER

Riesenwidder sind sehr beliebte Nutztiere bei den Riesen. Das Vlies der Widder speichert magische Energie, indem es sie aus der Umgebung aufnimmt und Kraft aus Zaubersprüchen zieht. Solange ein Widder am Leben und ungeschoren ist, nutzt er die Magie seines Vlieses zur Selbstverteidigung. Er bündelt die Energie, die er damit absorbiert, zu einer magischen Explosion, um so Raubtiere zu vertreiben.

Wird das Vlies des Widders geschoren, ohne der Kreatur zu schaden, kann es zu einem schützenden magischen Kleidungsstück verarbeitet werden. Als gewebter Stoff dient das Vlies als *Umhang des Schutzes*. In das Futter von Rüstungen eingewebt erschafft es eine *Rüstung des Widerstands*, die vor Blitz-, Feuer oder Kälteschaden schützt.



RIESENWIDDER

Riesiges Feenwesen, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 28 (3W10+12)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (-0)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

Magieresistenz: Der Widder ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Rammen: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W4+4) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Energieschaden. Wenn der Widder sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, muss dieses einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Energiegeschoss: Fernkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W6) Energieschaden.

REAKTIONEN

Absorbierendes Vlies (Aufladung 6): Wenn der Widder einen Rettungswurf gegen einen Zauber bestanden oder der Angriff eines Zaubers ihn verfehlt hat, kann der Widder unmittelbar danach einen Energiegeschoss-Angriff ausführen.



RIESENZECKE

Wildschweingroße Zecken ernähren sich seit unzähligen Jahren von riesischem Blut. Obwohl diese Parasiten für Riesen nur schmerzhaftige Plagegeister sind, können sie für kleinere Leute eine schreckliche Bedrohung darstellen: Eine hungrige Zecke trinkt das Blut aller Kreaturen, die sie fangen kann.

RIESENZECKE

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

AKTIONEN

Saugrüssel: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 10 (2W6+3) Stichschaden, und die Zecke heftet sich an das Ziel an. Während sie angeheftet ist, kann die Zecke keine Saugrüsselangriffe ausführen. Die Zecke kann sich lösen, indem sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Eine Kreatur in Reichweite der Zecke kann als Aktion versuchen, die Zecke mit einem SG-13-Stärkewurf zu lösen.

Blut aussaugen: Die Zecke fügt einer Kreatur, an der sie angeheftet ist, 10 (2W6+3) nekrotischen Schaden zu (sofern diese Kreatur kein Konstrukt oder Untoter ist). Ist die Kreatur ein Riese, fügt sie ihm 17 (4W6+3) nekrotischen Schaden zu. Die Zecke erhält Trefferpunkte in der Höhe des zugefügten Schadens zurück.

RUNENKOLOSS

Gigantisches Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 315 (18W20+126)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Riesisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP) **Übungsbonus** +7

Belagerungsmonster: Der Koloss fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Magieresistenz: Der Koloss ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unveränderliche Gestalt: Der Koloss ist gegen alle Zauber und Effekte immun, die seine Gestalt verändern würden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Koloss führt zwei Hiebangriffe aus, gefolgt von einem Stampfangriff.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (3W12+7) Wuchtschaden.

Stampfen: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 29 (4W10+7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, muss es einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Bis der Koloss sein Stampfen erneut einsetzt oder sich bewegt, ist die Kreatur festgesetzt. Die festgesetzte Kreatur oder eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr kann ihre Aktion verwenden, um einen SG-22-Stärkewurf auszuführen. Bei einem Erfolg wird die Kreatur an eine freie Stelle ihrer Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern zum Koloss bewegt und ist nicht mehr festgesetzt.

Arkanstrahl (Aufladung 5–6): Der Koloss feuert einen Strahl aus magischer Energie aus Brust, Händen oder Kopf in einer 45 Meter langen und drei Meter breiten Linie ab. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 58 (9W12) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

REAKTIONEN

Zauberreflexion (2-mal täglich): *Fernkampf-Zauberangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur, die einen Zauber des höchstens 5. Grades wirkt. *Treffer:* 26 (4W12) Energieschaden, und das Ziel muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder der Zauber scheitert und hat keine Effekte.



RUNENKOLOSS

Laut der *Sage des Drachenfluchs*, wie sie von Riesen in einigen Welten erzählt wird, bündelte eine Gruppe unterschiedlichster Riesen ihre Anstrengungen, um ihr Reich in uralten Zeiten vor einem besonders bösartigen Drachen zu schützen. Stein- und Hügelriesen hauten aus lebendigem Stein eine mächtige Gestalt. Wolken- und Frostriesen sammelten seltene Metalle, und Feuerriesen formten sie zu biegsamen Gelenken und Panzerplatten. Sturmriesen gravierten Runen in die leblose Gestalt, um ihr den Anschein von Leben zu verleihen. Die Frucht dieser Arbeit war ein immerwährender Wächter: der erste Runenkoloss.

Ein Runenkoloss ist neun Meter groß. Er betrachtet alle Nicht-Riesen als Bedrohung und wird sie, sofern er keine anderen Befehle hat, auf der Stelle angreifen, sobald er sie erblickt.

Die Kunst, einen Runenkoloss zu erschaffen, ist den modernen Riesen verloren gegangen, doch viele Geschichten deuten darauf hin, dass die Anweisungen tief in den Ruinen eines der Reiche der alten Riesen vergraben sein könnten.

SCHLAMMKOLOSS

Die Vorfahren der Schlammkolosse waren Hügelryesen, die abgeschieden lebten und so lange alles in Reichweite fraßen, bis sie nur noch Erde zum Verspeisen hatten.

Die elementare Natur der Riesen setzte sich durch und verwandelte sie in Kreaturen aus lebendem Schlamm.

Ein Schlammkoloss ähnelt vage seinen Vorfahren, aber sein Körper besteht aus nassem Schlamm, der sich ständig um ihn herum ablöst und überall, wo die Kreatur hingeht, dicke Pfützen hinterlässt. Er bewahrt sich allerdings den Hunger eines Hügelryesen, umhüllt alles auch nur vage Essbare und nimmt es direkt in seinen Körper auf. Wird er bedroht, schleudert er Schlammmassen auf seine Feinde, sodass diese lange genug an Ort und Stelle bleiben, damit der Schlammkoloss sie verzehren kann.

SCHLAMMKOLOSS

Großer Elementar, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Säure

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Gelähmt

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Riesisch, Terral

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

Amorph: Der Schlammkoloss kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Klebriger Schlamm: Der Boden im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Schlammkoloss ist für andere Kreaturen schwieriges Gelände.

AKTIONEN

Umschlingender Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W12+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird in den Bereich des Schlammkolosses gezogen und von ihm eingehüllt. Ein eingehülltes Ziel kann nicht atmen, ist festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 6 (1W12) Säureschaden. Bewegt sich der Schlammkoloss, so bewegt das eingehüllte Ziel sich mit ihm. Der Schlammkoloss kann jeweils nur ein Ziel einhüllen. Solange eine Kreatur eingehüllt ist, kann der Schlammkoloss sein Merkmal Amorph nicht verwenden.

Das eingehüllte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf entkommt das Ziel und landet auf der nächsten freien Stelle.

Schlammgespritzer: Der Schlammkoloss wirft einen Schlammklumpen, der in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu neun Metern von ihm zerplatzt. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 10 (2W6+3) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. Der betroffene Bereich ist bis zum Beginn der nächsten Runde des Schlammkolosses schwieriges Gelände.





SCHLUND VON YEENOGHU

Hügelriesen sind für ihren unersättlichen Hunger bekannt, der die Aufmerksamkeit eines Dämonenfürsten erregen kann: Yeenoghu, der auch als die Schlächterbestie bekannt ist. Grausame Hügelriesen wenden sich manchmal hilfeschend an Yeenoghu, um die eigene Bosheit weiterzubreiten. Gelegentlich verschlingt ein Hügelriese auch ein böses Artefakt, das den Riesen in einen Unhold verwandelt. Hin und wieder flüstert Yeenoghu Machtversprechen in die Träume eines Riesen, dessen Hunger den anderer Riesen übertrifft. Das Ergebnis ist in all diesen Fällen ein gefräßiges Monster, das sich ganz dem Dämonenfürsten verschrieben hat und den Namen „Schlund von Yeenoghu“ trägt.

Einem Schlund von Yeenoghu wächst eine Haarmähne und er geht gebeugt wie ein Gnoll. Sein Kiefer wächst und wird breiter, und sein Mund füllt sich mit mehreren Reihen scharfer Zähne. Diese Zähne wachsen ständig nach und treiben den Schlund dazu, alles in Reichweite zu beißen und zu zerkauen. Einige Schlunde reißen sich verzweifelt die Zähne aus dem Mund, um ihre Schmerzen zu lindern, doch die Zähne wachsen rasch wieder nach. Schlaue Schlunde nutzen dieses Phänomen als Waffenvorrat, um ihre Feinde mit ausgerissenen Zähnen zu bewerfen.

Ein Schlund von Yeenoghu stürmt auf allen vieren mit weit geöffnetem Maul auf seine Beute zu und reißt dabei wie ein Pflug den Boden auf.

SCHLUND VON YEENOGHU

Riesiger Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 161 (14W12+70)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +9, Cha +4

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Abyssisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Magieresistenz: Der Schlund ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schlund führt zwei Biss- oder Reißzahn-schleudern-Angriffe aus.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (2W12+6) Stichschaden.

GREIßZAHNSCHLEUDERN: Fernkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 9/27 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W10+6) Stichschaden.

Schlingender Ansturm (Aufladung 5–6): Der Schlund nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und kann sich durch den Bereich größer oder kleinerer Kreaturen bewegen. Jedes Mal, wenn der Schlund während seiner Bewegung zum ersten Mal den Bereich einer Kreatur betritt, muss die betroffene Kreatur einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie erleidet 25 (3W12+6) Stichschaden und wird gepackt (Rettungswurf-SG 16). Wenn der Schlund bereits eine Kreatur auf diese Weise gepackt hat, wird die nächste Kreatur umgestoßen. Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Schlund kann so nur jeweils eine Kreatur packen.

REAKTIONEN

Reißzahnadel: Wenn der Schlund Schaden erleidet, führt er einen Bissangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von sich aus. Ist keine Kreatur in Reichweite, kann der Schlund zwei Reißzahn-schleudern-Angriffe ausführen.



STAUBKOLOSS

Staubkolosse stammen von isolierten Steinriesen-Enklaven mit extremen Umgebungsbedingungen ab. Die Elementar-energie der Ebene der Luft hat ihre physische Gestalt erodiert und die Kolosse allmählich in Elementare verwandelt. Nun sind sie Wolken aus Staub und Steinchen, die kaum mehr einen physischen Zusammenhalt aufweisen. Wenn ein Staubkoloss stirbt, löst er sich zu einer Staubwolke auf.

Staubkolosse haben die künstlerische Ader ihrer Ahnen beibehalten, behauen jedoch keinen Stein, sondern betrachten ihre Leiber als lebendige Kunstwerke. Wenn sie fliegen, sich in Windströmen wiegen oder wie lebendige Sandstürme durch unterirdische Tunnel fegen, erzeugt ihre wechselhafte Gestalt faszinierende Tänze.

Es ist naheliegend, die vielfältigen Kolosse als Symbole des langen, stetigen Niedergangs der Riesen als Volk zu sehen. Aber das würde den Riesen nicht gerecht, die überlebt haben und in der Welt als Erben enormen Ruhms gedeihen.

– Bigby



STAUBKOLOSS

Großer Elementar, normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (–1)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Riesisch, Terral

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Luftgestalt: Der Staubkoloss kann in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Todesexplosion: Wenn der Staubkoloss stirbt, vergeht er in einer Staubwolke, die eine Kugel mit einem Radius von drei Metern um ihn ausfüllt. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Staubkoloss führt drei Hiebangriffe aus. Er kann einen dieser Angriffe durch einen Stechender-Staub-Angriff ersetzen.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Stechender Staub: Eine Kreatur nach Wahl des Staubkolosses innerhalb seiner Reichweite muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10 (3W6) Wuchtschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

STEINHÜGELSCHRECKEN

Steinriesen glauben, dass der Gott Skoraeus Steinknochen Künstler zu ihren feinsten Steinmetzarbeiten inspiriert. Manche Riesen gehen dieser göttlichen Inspiration so radikal nach, dass sie alle anderen Aufgaben vernachlässigen, sich in geräumige Höhlen zurückziehen und alle Ablenkungen von sich fernhalten. Das Schaffen eines Meisterwerks kann eine solche Obsession werden, dass noch nicht mal der Tod das Ende bedeutet: Ein Riese, der beim künstlerischen Schaffen stirbt, kann sich als Steinhügelschrecken erheben und seine Arbeit fortsetzen. Ist das Werk vollbracht, so bleibt der Steinhügelschrecken als unsterblicher Wächter bei ihm.

Ein Steinhügelschrecken sieht aus wie ein ausgezehrer Steinriese. Seine Gestalt ist von Flechten und Mineralablagerungen übersät, was ihn optisch mit seinem Höhlengrab verschmelzen lässt. Wenn eine Kreatur versucht, die Vollendung des Werks des Steinhügelschrecken zu stören, dem Kunstwerk Schaden zuzufügen oder den Steinhügelschrecken zu bestehlen, lässt dieser die Kreatur versteinern, platziert sie draußen als Warnung und versiegelt dann sein Höhlengrab.

STEINHÜGELSCHRECKEN

Riesiger Untoter, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W12+60)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Rettungswürfe Kon +9, Wei +5

Fertigkeiten Athletik +10, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +8

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Steinhügelschrecken führt zwei Hieb- oder zwei Felsblockangriffe aus, und er setzt seine Versteinemde Berührung ein, sofern verfügbar.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 22 (3W10+6) Wuchtschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8+6) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-17-Stärkerrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Versteinemde Berührung (Aufladung 5–6): Der Steinhügelschrecken berührt eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von sich, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 26 (4W12) Energieschaden und ist festgesetzt, da es zu versteinern beginnt. Das betroffene Ziel muss den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt auf das Ziel. Scheitert der Wurf, so ist das Ziel nicht mehr festgesetzt, sondern versteinert.





STEINRIESE DER BÖSEN ERDE

Steinriesen mit einem Hang zu Grausamkeit und Zerstörung könnten die Götter des Ordnings ablehnen und sich der Anbetung von Ogrémoch, dem Fürsten der Bösen Erde, zuwenden. Diese Riesen sehen die Oberflächenwelt nicht als Reich der Träume, sondern als einen Albtraum, der nur Vernichtung verdient. Daher stecken sie ihre Kraft in Kulte, die die Welt in Schutt und Asche legen wollen.

Ausgestattet mit schwerer Rüstung, die dem Schutzherrn des Kults nachempfunden ist, schwingen Steinriesen der Bösen Erde Waffen, die vor donnernder Energie pulsieren. Diese Riesen dienen dem Kult als Schläger und setzen ihre Macht ein, um die Oberflächenwelt im Namen von Ogrémoch zu verwüsten.

STEINRIESE DER BÖSEN ERDE

Riesiger Riese, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 137 (11W12+66)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	13 (+1)	22 (+6)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Rettungswürfe Str +10, Kon +10

Fertigkeiten Athletik +14, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Terral

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Donnersteinkeule- oder Felswurfangriffe in beliebiger Kombination aus.

Donnersteinkeule: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (3W6+6) Wuchtschaden. Der Riese kann die Keule Donnerenergie entfesseln lassen, die jeder Kreatur außer dem Riesen im Abstand von bis zu neun Metern vom Ziel 10 (3W6) Schallschaden zufügt. Die Keule kann nur einmal pro Zug eine solche Explosion erzeugen.

Felswurf: Fernkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W8+6) Wuchtschaden, und das Ziel muss einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Würfle mit einem W6, nachdem der Riese den Fels geworfen hat. Bei einem Ergebnis von höchstens 3 hat der Riese keine weiteren Felsen, die er werfen könnte.

REAKTIONEN

Unnachgiebig: Besteht der Riese einen Rettungswurf nicht (um nicht bewegt oder umgestoßen zu werden, oder beides), verwandelt sich der Wurf stattdessen in einen Erfolg.



STEINRIESEN- STEINSPRECHER

Steinriesen praktizieren mehr Runenmagie als andere Riesen, was vielleicht auf ihr Interesse an Stein und ihr Geschick bei dessen Bearbeitung zurückgeht. Steinriesen, die diese Magie mit herausragendem künstlerischen Geschick vereinen, werden Steinsprecher genannt. Innerhalb ihrer Gemeinschaften fungieren sie als Anführer und Orakel.

Steinsprecher integrieren Kristalle und Steine in ihre Kleidung und betten sie in ihre Haut ein. Indem sie die Macht ihrer Steinrunen anrufen, können solche Riesen diese Kristalle in funkelnde Kunstwerke verwandeln. Im Kampf setzen Felssprecher dieselbe Magie ein, um ihre Kristalle dazu zu bringen, leuchtend bunte und durchdringende Lichtstrahlen zu verströmen, die Fleisch versengen und Feinde behindern.

STEINRIESEN-STEINSPRECHER

Riesiger Riese (Magier), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 276 (24W12+120)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +10, Int +9, Wei +7

Fertigkeiten Athletik +16, Geschichte +9, Wahrnehmung +7

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Terral

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Übungsbonus +5

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf des Riesen, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Steinrune: Der Riese besitzt eine Steinrune, die in einen mineralischen Gegenstand in seinem Besitz eingraviert wurde. Solange der Riese den Gegenstand mit der Rune hält oder trägt, kann er seine Regenbogenstrahlen-Aktion verwenden.

Der Gegenstand, in den die Rune graviert wurde, besitzt eine RK von 18, 30 Trefferpunkte und ist gegen Gift-, nekrotischen und psychischen Schaden immun. Er erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Riese stirbt. Wenn die Rune zerstört wird, kann der Riese nach einer kurzen oder langen Rast eine Steinrune in einen anderen Gegenstand in seinem Besitz gravieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt drei Prismastab-Angriffe aus.

Prismastab: Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (3W6+6) Wuchtschaden plus 13 (3W8) gleißender Schaden.

Explodierende Geode: Der Riese wirft eine Geode auf einen Punkt im Abstand von bis zu 18 Metern von sich. Die Geode explodiert daraufhin in einem blendenden Blitz. Jede Kreatur im Radius von sechs Metern um diesen Punkt muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 13 (3W8) Stichschaden plus 13 (3W8) gleißenden Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Würfle mit einem W6, nachdem der Riese die Geode geworfen hat. Bei einem Ergebnis von höchstens 4 hat der Riese keine weiteren Geoden, die er werfen könnte.

Regenbogenstrahlen (erfordert Steinrune): Die Steinrune des Riesen gibt Lichtstrahlen ab, die einen Kegel von 18 Metern bilden. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Würfle für jede Kreatur in diesem Bereich mit einem W6, um zu bestimmen, welcher Strahl sie beeinflusst:

- 1–2: Loderndes Rot:** Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 35 (10W6) gleißenden Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Riesen blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.
- 3–4: Grässliches Blau:** Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 35 (10W6) nekrotischen Schaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Riesen verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.
- 5–6: Zehrendes Grün:** Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 35 (10W6) Energieschaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

STURMGEIST

Riesiger Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 195 (17W12+85)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 18 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	19 (+4)

Rettungswürfe Kon +10, Int +8, Wei +9, Cha +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Gift, Kälte, Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Übungsbonus +5

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

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Scheitert ein Rettungswurf des Geists, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Geist führt zwei Blitzfaust- oder Hagelkorn-Angriffe in beliebiger Kombination aus.

Blitzfaust: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 25 (4W8+7) Blitzschaden.

Hagelkorn: Fernkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 27/54 m, ein Ziel. Treffer: 17 (3W6+7) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Kälteschaden.

Todesblitz (Aufladung 5–6): Der Geist schleudert einen magischen Blitz in einer 36 Meter langen, drei Meter breiten Linie. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 27 (6W8) Blitzschaden plus 16 (3W10) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Unabhängig vom Ergebnis ist das Trefferpunktemaximum der betroffenen Kreatur um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis die Kreatur eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt die Kreatur.

BONUSAKTIONEN

Hagelsturm (Aufladung 4–6): Der Geist ruft an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den er sehen kann, einen Hagelsturm herab, der in einem Zylinder mit einem Radius von sechs Metern und einer Höhe von zwölf Metern niedergeht. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10 (3W6) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.



STURMGEIST

Ein Sturmriese kann dem Tod durch ein mystisches Ritual entkommen, das ihn in einen Sturm mit einem gewissen Grad an Bewusstsein verwandelt. Führt der Riese das Ritual jedoch an einem Ort durch, an dem die Barriere zwischen der materiellen Ebene und dem Schattenfell dünn ist, wirkt sich die durchsickernde negative Energie drastisch auf das Ergebnis des Rituals aus. Die Seele des Riesen wird von negativer Energie durchdrungen und löst sich nicht in den Elementen auf. Vielmehr absorbiert sie die elementare Energie um sich herum und sein Unterkörper wird zu einer Sturmwolke. Der so entstehende Sturmgeist sieht ähnlich aus wie ein Dschinni und wird von Abenteurern manchmal mit einem solchen verwechselt.

Manche Sturmgeister wollen ihre neue Gestalt nicht hinnehmen und versuchen abgeschieden von der Welt, die Verwandlung rückgängig zu machen. Andere werden von Zorn überwältigt und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung. Sturmgeister lassen auf die, die ihnen zu nahe kommen, gewaltige Hagelkörner und mit nekrotischer Energie durchdrungene Blitze herabregnen.



STURMHEROLD

Uralte und fremdartige Wesen leben oder schlummern in den Tiefen des Ozeans. Dort warten sie auf kosmische Ereignisse, die ihnen aufzeigen, dass es Zeit wird, von dort aufzutauchen. Wenn sie sich aus der Welt zurückziehen, geraten Sturmriesen bisweilen in die Einflussphäre solcher Kreaturen, vielleicht auf der Suche nach einem Omen, einer Vision oder einer Prophezeiung. Kraken, Abolethen und die Großen Alten lieben es, Sturmriesen zu verderben und sie so in ihren Dienst zu bringen, wo sie dann eine Verwandlung in Sturmherolde durchlaufen.

Einem Sturmherold wachsen Flossen und Tentakel, was ihm ein monströses Aussehen verleiht. Sein Verstand steht vollständig unter der Herrschaft seines Meisters, und der Herold erlangt furchterregende psychische Kräfte, die er verwenden kann, um dessen Pläne voranzutreiben. Stirbt der Herold, nimmt er wieder sein vorheriges Aussehen an.

Manche Sturmherolde könnten versuchen, andere Sturmriesen in den Dienst ihres Meisters zu bringen, wohingegen wieder andere womöglich einen treuen Kult niederer Kreaturen um sich scharen, um den Monstern der Tiefe zu dienen.

STURMHEROLD

Riesige Aberration, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 287 (23W12+138)

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 30 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	22 (+6)	24 (+7)	18 (+4)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +10, Cha +10

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Täuschen +10, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Kälte, Psychisch

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Übungsbonus +6

Amphibisch: Der Herold kann Luft und Wasser atmen.

Magieresistenz: Der Herold ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Herold führt einen Dreizack-, einen Klauen- und einen Tentakelangriff aus.

Dreizack: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (3W6+8) Stichschaden oder 21 (3W8+8) Stichschaden bei zweihändiger Führung, plus 13 (3W8) Blitzschaden.

Klauen: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (3W6+8) Hiebschaden.

Tentakel: Nahkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W8+8) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 18). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 16 (3W10) psychischen Schaden, bis es nicht mehr gepackt ist. Der Herold kann nur jeweils eine Kreatur packen.

Psychische Welle (Aufladung 6): Der Herold entfesselt eine Explosion aus psionischer Energie im Verstand von bis zu drei Kreaturen in einem Abstand von bis zu 27 Metern von sich, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-21-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 23 (3W10+7) psychischen Schaden und ist eine Minute lang betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Werden die Trefferpunkte einer Kreatur durch diesen psychischen Schaden auf 0 verringert, stirbt sie und ihr Kopf explodiert – sofern sie einen besitzt.

Zauberwirken (Psionik): Der Herold wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 21):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Magie entdecken*, *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

1-mal täglich: *Verständigung*, *Wasser kontrollieren*, *Wetterkontrolle* (als Aktion)

STURMKRABBE

Sturmkrabben sind kolossale Krebstiere mit vier monströsen Scheren und einem giftigen Stachel. Sie fühlen sich unter Wasser ebenso wohl wie an Land und können einen unter hohem Druck stehenden Wasserstrahl abgeben, der Feinde einfach zermalmt.

Die Riesen mancher Welten behaupten, Stronmaus oder eines seiner Kinder habe Sturmkrabben in den Anfangsjahren eines Reichs aus alten Zeiten erschaffen. So wie Behire erschaffen wurden, um Drachen an Land zu bekämpfen, und Roche, um die Drachen am Himmel herauszufordern, sollten Sturmkrabben gegen Drachenschildkröten, Bronzedrachen und andere Feinde im Wasser antreten. Auf vielen Welten hüten diese Kreaturen eifersüchtig die Unterseefestungen der Sturmriesen sowie jene verwüsteten Bastionen, die schon lange von den Riesen aufgegeben worden sind.

STURMKRABBE

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 155 (10W20+50)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	5 (-3)	14 (+2)	9 (-1)

Rettungswürfe Str +10, Kon +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Sinne Blindsight 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht Riesisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus** +4

Amphibisch: Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Krabbe führt zwei Scherenangriffe und einen Stachelangriff aus.

Schere: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W8+6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 16). Die Krabbe hat vier Scheren, von denen jede jeweils ein Ziel packen kann.

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. **Treffer:** 22 (3W10+6) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet und gelähmt. Die betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und die beide Effekte bei einem Erfolg beenden.

Wasserstrahl (Aufladung 5–6). Die Krabbe atmet einen Wasserstrahl in einer 45 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 27 (6W8) Wuchtschaden und wird bis zu neun Meter weit von der Krabbe weg- und umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.



Wenn man all jene seltsamen Dinge bedenkt, die tief in Ozean unerschwinnen, kann ich mich wohl kaum über kolossale Krabben mit einem Giftstachel beschweren, die einen mit einem Hochdruckwasserstrahl wegspritzen, oder?

– Bigby





STURMRIESEN-STURMRUFER

Während die meisten Sturmriesen sich wenig um die komplizierten Einzelheiten der Rangabfolge innerhalb des Ordningsscheren, beanspruchen Sturmrufer stolz eine Position an der Spitze dieser Rangliste – und nur wenige wagen es, sie herauszufordern. Diese Sturmriesen gebieten neben der angeborenen, sie durchströmenden Magie über die Macht der Runenmagie, was ihnen großen Respekt einbringt. Wenn ein Riese Annams Aufmerksamkeit je wieder auf die Welt lenken kann, wird es wahrscheinlich ein Sturmrufer sein.

Sturmrufer pflanzen sich *Kristallkugeln* mit eingravierten Sturmrunen in die Stirn oder in die Augenhöhlen ein, um magische Täuschungen durchschauen zu können. Sie können auch einen zeitweiligen Strudel aus eisigen Winden und Sturmwolken um sich herum erzeugen, die ihre Feinde in elementare Wut einhüllen.

STURMRIESEN-STURMRUFER

Riesiger Riese (Zauberer), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 310 (27W12+135)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (Schweben), Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	21 (+5)	18 (+4)	25 (+7)

Rettungswürfe Str +15, Kon +11, Wei +10, Cha +13

Fertigkeiten Arkane Kunde +17, Athletik +15, Wahrnehmung +10

Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Passive Wahrnehmung 20, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Übungsbonus +6

Amphibisch: Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

Ausspähung (erfordert Sturmrunen): Der Riese kann seine *Kristallkugel* verwenden, um den Zauber *Ausspähung* zu wirken (Rettungswurf-SG 17).

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Riese den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Sturmrunen: Der Riese besitzt eine Sturmrunen, die in eine *Kristallkugel* eingraviert wurde. Solange der Riese den Gegenstand mit der Runen in seinem Körper trägt, kann er dessen Sturmrufer-Aktion und dessen Merkmal *Ausspähung* verwenden.

Der Gegenstand mit der Sturmrunen besitzt eine RK von 17, 50 Trefferpunkte und ist gegen Gift-, nekrotischen und psychischen Schaden immun. Er erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Riese stirbt. Wenn die Runen zerstört wird, kann der Riese nach einer kurzen oder langen Rast eine Sturmrunen in eine andere *Kristallkugel* in seinem Besitz gravieren.

Wachsam: Der Riese kann nicht überrascht werden und ist bei Initiativwürfen im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt drei Blitzklinge- oder Blitzlanze-Angriffe aus.

Blitzklinge: Nahkampfwaffenangriff: +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (3W8+9) Hiebsschaden plus 16 (3W10) Blitzschaden.

Blitzlanze: Fernkampf-Zauberangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 150 m, ein Ziel. **Treffer:** 39 (5W12+7) Blitzschaden.

Sturmrufer (erfordert Sturmrunen): Der Riese erzeugt einen elementaren Wirbel, der eine Kugel mit einem Radius von 18 Metern füllt und auf ihn selbst zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Bereich (außer dem Riesen) muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 43 (8W8+7) Schaden nach Wahl des Riesen: Blitz, Kälte oder Schall. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber, benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 21, +13 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Magie entdecken*

1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Magie bannen*, *Verständigung*, *Wasser kontrollieren*, *Wetterkontrolle* (als Aktion), *Zeitstopp*



BRIAN VALEZA

Ich erinnere mich gern daran, wie ich auf dem Rücken eines treuen Titanotheriums mit dickem Fell, das ich Wolli getauft hatte, über eine geschlossene Eisdecke ritt. Doch das war vor Tausenden von Jahren und viele Welten weit weg ...
– Diancastra

TITANOTHERIUM

Titanotherien sind eine Familie riesiger Säugetiere, die mit Nashörnern verwandt sind. Manche von ihnen tragen keine Hörner, wohingegen andere ein, zwei oder mehr Hörner in verschiedenen Formen und Größen aufweisen. Einige besitzen eine raue, fast steinerne Haut, andere haben hornige Platten und wieder andere dickes, struppiges Fell. All diesen Kreaturen gemein sind ihre enorme Statur, ihr Herdenverhalten und ihre Reizbarkeit.

TITANOTHERIUM

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (13W12+52)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Lasttier: Das Titanotherium gilt hinsichtlich seiner Traglast als eine Größe größer.

AKTIONEN

Stampfen: Nahkampfwaffenangriff: +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 20 (3W8+7) Wuchtschaden. Wenn ein Titanotherium sich vor dem Treffer mindestens sechs Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet dieses zusätzlich 13 (3W8) Wuchtschaden und muss einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen, sofern es eine Kreatur ist.

TODESRIESEN

Vor langer Zeit reiste eine große Bande von Wolkenriesen ins Schattenfell – auf der Suche nach einer Möglichkeit, ihr zusammenbrechendes Imperium zu retten. In ihrer verzweifelten Bemühung, sich selbst und ihre Lebensweise zu retten, schlossen sie eine Wette mit der Rabenkönigin ab, jener mysteriösen Göttin des Todes und der Erinnerung, die auf der Ebene existiert. Es gibt verschiedene Geschichten der Wette und ihres Ergebnisses: Manchen zufolge löste die Rabenkönigin jedes Rätsel, das die Riesen ihr stellten, bis die Riesen irgendwann erschöpft zusammenbrachen. Andere beschreiben eine Reihe von zunehmend unwahrscheinlichen Ereignissen, die der Rabenkönigin bei jeder Wette in die Hände spielten. Sicher ist, dass die Riesen die Rabenkönigin ernstlich unterschätzt hatten. Als sie endgültig verloren hatten, wurde das Schattenfell ihre Heimat, und seither dienen sie zähneknirschend der Rabenkönigin.

Im Laufe der Zeit verwandelte das Schattenfell diese Riesen. Ihre Leiber schrumpften, und ihre Gesichter nahmen ein tiefes Lila an. Sie wurden zu den ersten Todesriesen, und ihre Nachfahren spuken noch heute im Schattenfell und suchen sowohl dort als auch auf der materiellen Ebene nach Seelen, die ihrer göttlichen Königin gefallen könnten.

TODESRIESEN-SCHNITTER

Todesriesen-Schnitter führen massive Sensen und tragen Rüstungen, die dem Panzer von Rieseninsekten ähneln. Sie gebieten über die Magie der Schatten, die sie grausig aussehen lässt und mit der Fähigkeit zu verschwinden ausstattet. Außerdem können sie Schatten in grauenhaften Energieschlägen bündeln, die ihren Opfern die Lebensenergie rauben.



TODESRIESEN-SCHNITTER

Riesiger Riese, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 172 (15W12+75)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +9, Int +8, Wei +7, Cha +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8, Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Sense- oder Seelenblitz-Angriffe aus.

Sense: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W8+8) Hiebschaden plus 11 (2W10) nekrotischer Schaden.

Seelenblitz: Fernkampf-Zauberangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. **Treffer:** 26 (4W10+4) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel verängstigt ist, erhält der Riese temporäre Trefferpunkte in Höhe des bewirkten Schadens.

BONUSAKTIONEN

Grausige Teleportation (Aufladung 4–6): Der Riese teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder hält, magisch bis zu 12 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Riesen muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs verängstigt.

Die meisten Riesen sind zu klug, um die Todesrune allzu häufig zu benutzen.

– Diancastra

„Zu klug? Vielleicht, aber es lässt sich nicht leugnen, dass Todesriesen vorzüglichen Gebrauch von ihr machen.“

– Digby



TODESRIESEN-VERHÜLLTER

Ein Todesriesen-Verhüllter kennt die Geheimnisse der Todesmagie – manche sagen sogar, die der Rabenkönigin selbst. Er sammelt die Schädel seiner toten Verwandten ein und schreibt den besonderen Stücken seiner Sammlung die Todesrune ein. Statt einer Rüstung trägt der Todesriesen-Verhüllte düstere Roben und setzt Runenmagie ein, um das Ende eines Stabs mit einem Schattensensenblatt zu versehen. Zu seinem Schutz beschwört er eine Aura aus gemarterten Seelen.

TODESRIESEN-VERHÜLLTER

Riesiger Riese (Magier), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 195 (17W12+85)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	20 (+5)	23 (+6)	16 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +10, Int +11, Wei +8, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +11, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +8

Schadensimmunitäten Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Übungsbonus +5

Todesrune: Der Riese besitzt eine Todesrune, die in den Totenschädel eines Riesen in seinem Besitz eingraviert wurde. Solange er den Schädel mit der Rune trägt oder hält, kann er seine Sense-schwingen-Aktion und die Seelenhülle-Bonusaktion verwenden.

Der Schädel mit der Todesrune besitzt eine RK von 18, 35 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden, nekrotischen Schaden und psychischen Schaden immun. Er erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Riese stirbt. Wenn die Rune zerstört wird, kann der Riese nach einer kurzen oder langen Rast eine Todesrune in einen anderen Schädel in seinem Besitz gravieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt drei Seelenexplosion-Angriffe aus. Alternativ kann er drei Sense-schwingen-Angriffe ausführen, sofern er über seine Todesrune verfügt.

Seelenexplosion: Nah- oder Fernkampf-Zauberangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m oder Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 28 (4W10+6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel verängstigt ist, erhält der Riese temporäre Trefferpunkte in Höhe des bewirkten Schadens.

Sense schwingen (erfordert Todesrune): Nahkampf-Zauberangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 38 (7W10) nekrotischer Schaden, und das Ziel kann bis zum Ende seines nächsten Zugs keine Trefferpunkte zurückerhalten. Werden die Trefferpunkte durch den Angriff auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken:

Beliebig oft: *Magierrüstung*, *Magie entdecken*

3-mal täglich: *Mit Toten sprechen*, *Tensors Schwebende Scheibe*

BONUSAKTIONEN

Grausige Teleportation (Aufladung 4–6): Der Riese teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder hält, magisch bis zu 12 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Riesen muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs verängstigt.

Seelenhülle (erfordert Todesrune): Der Riese hüllt sich in einen Seelenstrom. Solange er verhüllt ist, muss jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Riesen beginnt, einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs bei Rettungswürfen im Nachteil. Die Hülle verschwindet nach einer Minute, wenn der Riese stirbt, diese Bonusaktion erneut einsetzt oder seine Todesrune zerstört wird.

TROLLE

In der zwergischen Geschichte *Die Sage von Gnarldan Stahlschild* wird behauptet, der Gott Vaprak der Zerstörer sei entstanden, als Annam verletzt wurde und sein Blut auf den Boden strömte. Die Sage behauptet weiter, auch die Trolle seien auf ähnliche Weise in die Welt gekommen – als Vapraks Blut vergossen wurde. Was auch immer die Wahrheit über ihren Ursprung sein mag: Trolle verkörpern die unerschütterliche Entschlossenheit des Lebens, trotz aller Hindernisse zu wachsen und zu gedeihen.

Die rasend schnelle Heilung von Trollen macht sie anfällig für bizarre Mutationen, insbesondere dann, wenn sie sich in ungewöhnlichen Umgebungen regenerieren oder außergewöhnliche magische Wunden heilen. Troll-Amalgame und Trollmutanten sind zwei Beispiele für solche sonderbar mutierten Formen.

TROLL-AMALGAM

Ein Troll-Amalgam entsteht, wenn mehrere Trolle während der Regeneration miteinander verschmelzen. Dies geschieht manchmal, wenn viele Trolle in einem einzigen Kampf ihr Leben lassen, wenn Trollteile in Leichengruben oder Massengräbern landen oder wenn böse Zauberkundige besonders verderbte Rituale wirken. Bisweilen hören Troll-Anbeter von Vaprak den Ruf, sich im Unterreich zu versammeln und einen grässlichen Ritus durchzuführen. Dabei werden sie zu einem Amalgam verschmolzen, das als Avatar ihres furchterregenden Gotts betrachtet wird.

Troll-Amalgame sind unförmige Massen aus gummiartigem Fleisch, Klauen und Gesichtern. Versucht eine Kreatur, das Troll-Amalgam von außerhalb seiner Reichweite anzugreifen oder durch einen kleinen Tunnel zu entkommen, reißt es sich ein Stück des eigenen Körpers ab und schleudert es auf die Kreatur. Solche Körperteile regenerieren sich schließlich zu vollständigen Trollen, doch



TROLL-AMALGAM

Gigantischer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 217 (14W20+70)

Bewegungsrate 18 m, Klettern 13 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	14 (+2)	21 (+5)	9 (–1)	16 (+3)	5 (–3)

Rettungswürfe Kon +11, Wei +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Riesisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Übungsbonus +6

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann das Amalgam den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Das Amalgam ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Regeneration: Das Amalgam erhält zu Beginn seines Zugs 15 Trefferpunkte zurück. Wenn das Amalgam Feuer- oder

Säureschaden erleidet, erhält es zu Beginn seines Zugs nur 5 Trefferpunkte zurück. Das Amalgam stirbt nur, während es 0 Trefferpunkte hat und dann mindestens 20 Feuer- oder Säureschaden erleidet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Amalgam führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 25 (4W8+7) Hiebschaden.

BONUSAKTIONEN

Gliedmaße schleudern (3-mal täglich): Fernkampfwaffenangriff: +13 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W8+7) Wuchtschaden. Trifft die Gliedmaße eine höchstens mittelgroße Kreatur, wird diese gepackt (Rettungswurf-SG 17). Die Gliedmaße hat die Spielwerte eines Troll-Amalgams mit folgenden Ausnahmen: Sie ist mittelgroß, hat 45 Trefferpunkte, ihre Bewegungsrate beträgt neun Meter, sie hat keinen Herausforderungsgrad oder legendären Widerstand und kann nur Angriffsaktionen ausführen, um damit zu packen.

Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 25 (4W8+7) Hiebschaden, bis es nicht mehr gepackt ist. Wird die Gliedmaße nicht binnen 24 Stunden nach dem Schleudern vernichtet, würfle mit einem W12. Bei einem Ergebnis von 12 regeneriert sich die Gliedmaße zu einem Troll (siehe *Monsterhandbuch*). Anderenfalls verdorrt die Gliedmaße.

Ich werde mir einfach inner wieder ins
Gedächtnis rufen, dass die Götter sich an der
Vielfalt ihrer Schöpfung erfreuen, dass jeden
Tag neue Wunder offenbart werden und dass
das Multiversum viel größer ist, als ich es mir
vorzustellen vermag. Und das ist gut so!

– Digby



Hervorragend. Aber diese Trolle sind widerlich.

– Diancastra

gelegentlich finden sie auch wieder zusammen, um sich
einem neuen Troll-Amalgam zu verbinden.

TROLLMUTANT

Wird ein sich regenerierender Troll verderbender fremd-
weltlicher Energie ausgesetzt, wie sie in der Nähe von
Toren zum Fernen Reich oder jener seltsamen Magie
zu finden ist, die das Unterreich durchdringt, durchläuft
er seltsame Mutationen. Zu den häufigsten Mutationen ge-
hören Flügel, dehnbare Körper, Magieresistenz und eine
sonderbare reflektive psychische Eigenschaft. Viele Troll-
mutanten haben auch kleine zusätzliche Gliedmaßen und
Augen, externe Organe und andere Veränderungen.



TROLLMUTANT

Großer Riese, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 95 (10W10+40)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (nur bei Flügelgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	17 (+3)	9 (–1)	12 (+1)

Rettungswürfe Kon +7, Int +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Blindsight 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Amorph (nur bei Elastischer Körper): Der Mutant kann sich durch
einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern
bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Magieresistenz (nur bei Zaubernarben): Der Mutant ist bei
Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte
im Vorteil.

Mutation: Bei seiner Erschaffung erhält der Trollmutant zufällig
eine von vier möglichen Körpermuationen. 1: Elastischer Körper,
2: Psionischer Spiegel, 3: Zaubernarben oder 4: Flügelgestalt.
Diese Mutation bestimmt über gewisse Merkmale im Wertekasten.

Psychischer Tadel (nur bei Psionischer Spiegel): Wenn der Mutant
psychischen Schaden erleidet, erleidet jede Kreatur im Abstand
von bis zu sechs Metern von ihm ebenfalls diesen Schaden.

Regeneration: Der Mutant erhält zu Beginn seines Zugs 10 Treffer-
punkte zurück. Erleidet der Mutant Feuer- oder Säureschaden,
wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht.

Der Mutant stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten
beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert. Beginnt der Mutant
seinen Zug mit 0 Trefferpunkten und regeneriert sich, erhält er
zufällig eine Mutation, die er noch nicht hat (bis zu maximal vier
Mutationen).

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Mutant führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m
(oder 4,5 m, wenn der Mutant die Elastischer-Körper-Mutation
besitzt), ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W10+4) Hiebsschaden plus 9 (2W8)
Energieschaden.

Psychische Explosion (Aufladung 5–6): Der Mutant entfesselt
eine Welle psychischen Schmerzes. Jede Kreatur im Abstand
von bis zu neun Metern vom Mutanten muss einen SG-14-Intel-
ligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie
28 (8W6) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

WOLKENRIESE DER BÖSEN LUFT

Angesichts ihrer inneren Verbindung zum Element Luft treten Wolkenriesen, die den Göttern des Ordnings den Rücken kehren, oft in den Dienst von Yan-C-Bin, dem Prinzen der Bösen Luft. Durch ihre Gerissenheit, ihr Charisma und ihre schiere physische und magische Macht sind diese Riesen in den Kulturen des elementaren Bösen gut für Führungspositionen geeignet. Ein Kult mit einem Wolkenriese an der Spitze kann zu einer enormen Macht der Korruption und Zerstörung in der Welt werden. Zu allem Überfluss bringen Wolkenriesen oft noch erhebliche Reichtümer in die Schatzkammern des Kults, was dessen Möglichkeiten deutlich erhöht.

Ein Wolkenriese, der sich der Bösen Luft verschworen hat, trägt eine magische Weste mit Flügeln aus Roch-Federn und verzaubert mit dem Element Luft, sodass der Riese fliegen kann. Die Weste funktioniert nur bei dem Riesen, der sie trägt.

WOLKENRIESE DER BÖSEN LUFT

Riesiger Riese, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W12+96)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Kon +10, Wei +7, Cha +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Aural, Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Übungsbonus +4

Vorbeifliegen: Der Riese provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Reichweite eines Feindes verlässt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Krummsäbelangriffe und einen Sturmbumerang-Angriff aus.

Krummsäbel: Nahkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 18 (3W6+8) Hiebsschaden.

Sturmbumerang: Fernkampfwaffenangriff: +12 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. Treffer: 15 (3W4+8) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Schallschaden, und das Ziel muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt. Treffer oder Fehlschlag: Nach dem Angriff kehrt der Bumerang sofort auf magische Art in die Hand des Riesen zurück.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber, benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 20):

Beliebig oft: *Licht*, *Magie entdecken*, *Nebelwolke*

2-mal täglich: *Telekinese*

1-mal täglich: *Gasförmige Gestalt*



ZAUBERGEWINNE DES SCHICKSALSSPIELERS

Schicksalsspieler geben sich nicht damit zufrieden, einfach nur Schätze zu gewinnen. Sie spielen lieber um Macht und die Gunst von Kreaturen, die über gewaltige magische Möglichkeiten verfügen. Generationen von Wolkenriesen erzählen sich von einem Riesen, der ein celestisches Wesen überlistete und so eine Feder gewann, die das Licht einer erloschenen Sonne in sich trug. Ein anderer Riese gewann angeblich einen Teil der Macht des Dämonenfürsten Orkus. Um einen Schicksalsspieler darzustellen, der eine solche Wette gewonnen hat, kannst du seiner Zauberwirken-Aktion einen oder mehrere der folgenden Zauber hinzufügen, die jeweils einmal täglich gewirkt werden können: *Leid*, *Otilukes Frostsphäre*, *Sonnenstrahl*, *Todeskreis*.

WOLKENRIESEN- SCHICKSALSSPIELER

Wolkenriesen steigen im Ordning auf, indem sie kostbare und wertvolle Schätze anhäufen – oft durch Glücksspiel. Viele Wolkenriesen sind damit zufrieden, ihren Besitz bei Glücksspielen gegeneinander zu riskieren, aber wer an die Spitze des Ordnings aufsteigen will, fordert alle Arten von Wesenheiten zu Glücks- und Rätselspielen heraus. Ein Schicksalsspieler ist ein Wolkenriese, der gegen andere Riesen, kleinere Leute oder sogar Wesenheiten der äußeren Ebenen bei immer höheren Einsätzen gewonnen hat.

Schicksalsspieler tragen Halbmasken, die ihre Augen bedecken. Die Runenmagie der Masken erlaubt den Riesen, nicht nur normal zu sehen, sondern auch Illusionen, Unsichtbarkeit, Dunkelheit und andere Formen magischer Tricks zu durchschauen.

Jahre des Erfolgs beim Glücksspiel lassen Schicksalsspieler so sehr auf ihre Fähigkeit vertrauen, jede Wette zu gewinnen, dass sie ihre Rivalen einladen, die Bedingungen der Wette auszuwählen. Wer dumm genug ist, einen Schicksalsspieler herauszufordern, merkt schnell, dass das magische Können dieser Riesen seinesgleichen sucht.



WOLKENRIESEN- SCHICKSALSSPIELER

Riesiger Riese (Barde), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 337 (27W12+162)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	12 (+1)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)	22 (+6)

Rettungswürfe Kon +12, Int +10, Wei +9, Cha +12

Fertigkeiten Motiv erkennen +9, Täuschen +18, Wahrnehmung +9

Schadensimmunitäten Schall

Sinne Wahrer Blick 9 m (erfordert Wolkenrune), Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Übungsbonus +6

Wolkenrune: Der Riese besitzt eine Wolkenrune, die in eine Maske in seinem Besitz eingraviert wurde. Solange er die Maske mit der Rune trägt oder hält, hat er Wahrer Blick mit einer Reichweite von neun Metern und kann seine Donnerschlag-Aktion und seine Zauber-negieren-Reaktion ausführen.

Die Maske mit der Rune besitzt eine RK von 15, 45 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden, nekrotischen Schaden und psychischen Schaden immun. Sie erhält am Ende jedes Zugs alle Trefferpunkte zurück, zerfällt jedoch zu Staub, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Riese stirbt. Wenn die Rune zerstört wird, kann der Riese nach einer kurzen oder langen Rast eine Wolkenrune in eine andere Maske in seinem Besitz gravieren.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Riese führt drei Fliegender-Stab-Angriffe aus.

Fliegender Stab: Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +14 auf Treffer, Reichweite 3 m oder Reichweite 9/27 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (3W6+8) Wuchtschaden plus 16 (3W10) Schallschaden. **Treffer oder Fehlschlag:** Nach einem Fernkampfangriff kehrt der Stab sofort auf magische Art in die Hand des Riesen zurück.

Donnerschlag (erfordert Wolkenrune): Der Riese beschwört magisch eine Gewitterwolke, die eine Kugel mit einem Radius von neun Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 18 Metern von sich bildet, den er sehen kann. Die Wolke breitet sich um Ecken aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf ausführen, da die Wolke ein mächtiges Donnern ausstößt. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 52 (8W12) Schallschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Der Donnerschlag ist im Abstand von bis zu 90 Metern um den Mittelpunkt der Wolke hörbar.

Der Bereich der Wolke ist komplett verschleiert. Die Wolke bleibt bis zum Beginn des nächsten Zugs des Riesen bestehen, oder bis ein starker Wind sie verteilt.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber, benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 20):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Licht, Magie entdecken, Nebelwolke* Je 1-mal täglich: *Gasförmige Gestalt, Mächtiges Trugbild, Traum* (als Aktion)

REAKTIONEN

Zauber negieren (erfordert Wolkenrune): Wenn der Riese sieht, wie eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm einen Zauber wirkt, versucht er, das Wirken zu unterbrechen. Wirkt die Kreatur einen Zauber mit einem Zauberplatz des höchstens 3. Grades, so scheitert der Zauber und hat keine Effekte. Wirkt die Kreatur einen Zauber des mindestens 4. Grades, muss sie einen SG-18-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder der Zauber scheitert und hat keine Effekte.



WUT VON KOTSCHTSCHIE

Frostriesen, die um einen höheren Rang im Ordning kämpfen oder sich von Annam und seinen Kindern abgewendet haben, verschreiben sich manchmal der Verehrung des Dämonenfürsten Kotschtschie. In den Mythen dieser Riesen war Kotschtschie einst ein Frostriese und so mächtig, dass er einen Dämonenfürsten im Duell besiegen und dessen Reich im Abyss für sich reklamieren konnte. Nun wartet er auf andere Frostriesen, um ihm beim Erobern des restlichen Abyss zu helfen.

Wenn Kotschtschie die Bitten von Riesen erhört, gewährt er ihnen übernatürliche Stärke und wilde Blutlust. Ihre Muskeln wachsen, die Arme reichen bis unter die Knie, und sie sind von bitterer Kälte umgeben. Doch die Gaben des Dämonenfürsten haben ihren Preis, denn die neu gewonnenen Kräfte speisen sich aus den Seelen der Frostriesen und verbrennen sie innerlich. Im Lauf der Zeit wird das brennende Gefühl in der Brust immer stärker und treibt die Riesen in Raserei. Die neu verwandelten Unholde stellen fest, dass nur Kampf das Brennen lindern kann.

WUT VON KOTSCHTSCHIE

Riesiger Unhold (Dämon), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 216 (16W12+112)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Kon +12, Wei +6

Fertigkeiten Athletik +13, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Gift

Schadensimmunitäten Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Abyssisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Übungsbonus +5

Eisige Aura: Eine Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern von der Wut beginnt, muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 11 (2W10) Kälteschaden.

Magieresistenz: Die Wut ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Wut führt zwei Faust- oder Felsblockangriffe aus.

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden, oder +17 (5W6) Kälteschaden, wenn das Ziel seit dem Ende des letzten Zugs der Wut Schaden durch ihre Eisige Aura erlitten hat.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W10+8) Wuchtschaden.

BONUSAKTIONEN

Sturmangriff: Die Wut kann ihre Bewegungsrate in Richtung eines Gegners nutzen, den sie sehen kann.

ZUNDERKOLOSS

Zunderkolosse sind entfernte Nachfahren von Feuerriesen, die sich von der Welt isoliert haben und von der Energie der Elementarebenen durchdrungen sind. Im Verlaufe von Jahrhunderten haben diese Riesen sich in Elementare aus Rauch und Zunder verwandelt. Sie sind nur noch halb so groß wie ihre riesischen Ahnen. Die ungefähre Gestalt von Feuerriesen behalten sie bei, sie sind aber nicht mehr so massiv und werden von Asche und Funken umweht.

Zunderkolosse leben in abgeschiedenen an feurigen Orten auf der materiellen Ebene oder auf den Elementarebenen von Luft oder Feuer, vor allem im Großen Feuersturm, der Grenzregion zwischen den beiden Elementarebenen. Sie haben keinerlei Fertigkeiten oder Motivationen ihrer riesischen Ahnen mehr, sondern wollen einfach so viel wie möglich einäschern, bis ihre eigenen Flammen erlöschen. Wenn ein Zunderkoloss stirbt, verwandelt er sich in eine sengende Rauchschwade.

ZUNDERKOLOSS

Großer Elementar, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 84 (8W10+40)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +8, Wei +5

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Ignal, Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Todesexplosion: Wenn der Zunderkoloss stirbt, hinterlässt er eine Wolke aus Zunder und Rauch, die eine Kugel im Radius von drei Metern um ihn ausfüllt. Der Bereich in der Kugel ist komplett verschleiert. Kreaturen, die in ihrem Zug erstmals in die Kugel gelangen oder ihren Zug darin beginnen, müssen einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 10 (3W6) Feuerschaden. Die Wolke bleibt eine Minute lang bestehen, oder bis ein starker Wind sie verweht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Zunderkoloss führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden.

Zunderwoge (Aufladung 5–6): Der Zunderkoloss stößt aus seinem Gesicht, seinen Händen oder seiner Brust eine Woge aus schwelender Asche in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 31 (7W8) Feuerschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.



KREATURENLISTEN

Dieser Abschnitt enthält drei Leitfäden, die dir helfen sollen, den richtigen Riesen oder eine Kreatur mit Riesenbezug für eine Begegnung zu finden. Als Erstes findest du unter „Riesen nach Art“ sieben Tabellen, die die Kreaturen in diesem Kapitel sowie Kreaturen des Typs „Riese“ aus anderen Quellen auflisten. Unter „Herausforderungsgrade“ findest du eine Tabelle, in der die Kreaturen in diesem Kapitel nach ihrem jeweiligen Herausforderungsgrad geordnet sind, wohingegen „Kreaturentypen“ die Kreaturen in diesem Kapitel nach Typ auflisten.

RIESEN NACH ART

Für die Tabellen dieses Abschnitts gilt Folgendes: Monster, auf deren Namen ein Sternchen (*) folgt, findest du in diesem Buch, Monster, auf die ein Dolch (†) folgt, findest du in *Mordenkainen präsentiert: Monster des Multiversums*, und alle anderen Monster findest du im *Monsterhandbuch*.

FEUERRIESEN

Riese	HG
Feuerknochen*	11
Feuerriese	9
Feuerriese des Bösen Feuers*	10
Feuerriesen-Schlächter†	14
Feuerriesen-Schmiedenrufer*	18
Feuerteufelsbraten*	11
Nachkomme von Surtur*	25
Zunderkoloss*	7

FROSTRIESEN

Riese	HG
Raureifkoloss*	5
Frostriese	8
Frostklage*	10
Frostriese des Bösen Wassers*	11
Ewiger Frostriese†	12
Wut von Kotschtschie*	14
Frostriesen-Eisformer*	17
Nachkomme von Thrym*	24

HÜGELRIESEN

Riese	HG
Grab-Grul*	7
Hügelriese	5

Riese	HG
Hügelriesen-Lawinenmacher*	12
Mund von Grolantor†	6
Nachkomme von Grolantor*	22
Schlammkoloss*	3
Schlund von Yeenoghu*	10

STEINRIESEN

Riese	HG
Nachkomme von Skoraeus*	23
Pirscher von Baphomet*	12
Staubkoloss*	5
Steinhügelschrecken*	9
Steinriese	7
Steinriese der Bösen Erde*	9
Steinriesen-Steinsprecher*	16
Steinriesen-Traumwandler†	10

STURMRIESEN

Riese	HG
Blitzkoloss*	9
Nachkomme von Stronmaus*	27
Quintessenz der Sturmriesen†	16
Sturmgeist*	15
Sturmherold*	17
Sturmriese	13
Sturmriesen-Sturmrufer*	20

WOLKENRIESEN

Riese	HG
Geisterwolke*	13
Lächelnder Wolkenriese†	11
Nachkomme von Memnor*	26
Nebelkoloss*	6
Wolkenriese	9
Wolkenriese der Bösen Luft*	12
Wolkenriesen-Schicksals-spieler*	19

ANDERE RIESEN

Riese	HG
Echo von Demogorgon*	6
Ettin	4
Ettin-Zeremorph*	8
Fäulnistroll†	9
Fensir-Scharmützler*	6
Fensir-Verschlinger*	8
Fomorianer	8

Riese	HG
Fomorianer-Hexenmeister der Dunkelheit*	12
Fomorianer-Tiefenkriecher*	10
Fomorianischer Adelige*	15
Gargantua*	21
Geistertroll†	11
Gifftroll†	7
Oger	2
Oger-Bolzenwerfer†	2
Oger-Houdah†	2
Oger-Kettenbestie†	3
Oger-Rammbock†	4
Schreckenstroll†	13
Todesriesen-Schnitter*	12
Todesriesen-Verhüllter*	15
Troll	5
Troll-Amalgam*	17
Trollmutant*	7
Zyklop	6

HERAUSFORDERUNGS- GRADE

KREATUREN NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

HG	Kreatur
1/2	Riesenluchs
1	Beutegallerte
1	Grinsekatze
1	Riesenwider
2	Riesenzecke
3	Fleckenlöwe
3	Riesengans
3	Riesenochse
3	Riesensippen-Goliath
3	Schlammkoloss
4	Firbolg-Urwächter
5	Firbolg-Wanderer
5	Raureifkoloss
5	Staubkoloss
5	Titanotherium
6	Echo von Demogorgon
6	Fensir-Scharmützler
6	Nebelkoloss
7	Grab-Grul
7	Trollmutant
7	Zunderkoloss

HC Kreatur

- 8 Ettin-Zeremorph
- 8 Fensir-Verschlinger
- 9 Blitzkoloss
- 9 Ceratops (Dinosaurier)
- 9 Steinhügelschrecken
- 9 Steinriese der Bösen Erde
- 10 Aerosaurus (Dinosaurier)
- 10 Feuerriese des Bösen Feuers
- 10 Fomorianer-Tiefenkriecher
- 10 Frostklage
- 10 Schlund von Yeenoghu
- 11 Feuerknochen
- 11 Feuerteufelsbraten
- 11 Frostriese des Bösen Wassers*
- 11 Sturmkrabbe
- 12 Fomorianer-Hexenmeister der Dunkelheit
- 12 Hügelriesen-Lawinenmacher
- 12 Pirscher von Baphomet
- 12 Todesriesen-Schnitter
- 12 Wolkenriese der Bösen Luft
- 13 Altisaurus (Dinosaurier)
- 13 Geisterwolke
- 14 Regisaurus (Dinosaurier)
- 14 Wut von Kotschtschie
- 15 Fomorianischer Adelige
- 15 Sturmgeist
- 15 Todesriesen-Verhüllter
- 16 Steinriesen-Steinsprecher
- 17 Frostriesen-Eisformer
- 17 Sturmherold
- 17 Troll-Amalgam
- 18 Feuerriesen-Schmiedenrufer
- 19 Wolkenriesen-Schicksalsspieler
- 20 Fleischkoloss
- 20 Gigant
- 20 Sturmriesen-Sturmrufer
- 21 Gargantua
- 21 Runenkoloss
- 22 Nachkomme von Grolantor
- 23 Nachkomme von Skoraeus
- 24 Nachkomme von Thrym
- 25 Nachkomme von Surtur
- 26 Nachkomme von Memnor
- 27 Nachkomme von Stronmaus

KREATURENTYPEN**ABERRATIONEN**

- Ettin-Zeremorph
- Gargantua
- Sturmherold

CELESTISCHE

- Fensir-Verschlinger

ELEMENTARE

- Blitzkoloss
- Nebelkoloss
- Raureifkoloss
- Schlammkoloss
- Staubkoloss
- Wiege des Feuernachkommen
- Wiege des Frostnachkommen
- Wiege des Hügelnachkommen
- Wiege des Steinnachkommen
- Wiege des Sturmnachkommen
- Wiege des Wolkennachkommen
- Zunderkoloss

FEENWESEN

- Grinsekatz
- Riesengans
- Riesenluchs
- Riesenochse
- Riesenwidder

HUMANOIDE

- Firbolg-Urwächter
- Firbolg-Wanderer
- Riesensippen-Goliath

KONSTRUKTE

- Fleischkoloss
- Runenkoloss

MONSTROSITÄTEN

- Aerosaurus (Dinosaurier)
- Altisaurus (Dinosaurier)
- Ceratops (Dinosaurier)
- Gigant
- Regisaurus (Dinosaurier)
- Riesenzecke
- Sturmkrabbe

RIESEN

- Fensir-Scharmützer
- Feuerriese des Bösen Feuers
- Feuerriesen-Schmiedenrufer

Fomorianer-Hexenmeister der Dunkelheit

- Fomorianer-Tiefenkriecher
- Fomorianischer Adelige
- Frostriese des Bösen Wassers*
- Frostriesen-Eisformer
- Hügelriesen-Lawinenmacher
- Nachkomme von Grolantor
- Nachkomme von Memnor
- Nachkomme von Skoraeus
- Nachkomme von Stronmaus
- Nachkomme von Surtur
- Nachkomme von Thrym
- Steinriese der Bösen Erde
- Steinriesen-Steinsprecher
- Sturmriesen-Sturmrufer
- Todesriesen-Schnitter
- Todesriesen-Verhüllter
- Troll-Amalgam
- Trollmutant
- Wolkenriese der Bösen Luft
- Wolkenriesen-Schicksalsspieler

SCHLICHE

- Beutegallerte

TIERE

- Fleckenlöwe
- Titanotherium

UNHOLDE

- Echo von Demogorgon
- Feuerteufelsbraten
- Pirscher von Baphomet
- Schlund von Yeenoghu
- Wut von Kotschtschie

UNTOTE

- Feuerknochen
- Frostklage
- Geisterwolke
- Grab-Grul
- Steinhügelschrecken
- Sturmgeist

KONZEPT- GRAFIKEN

Die Konzeptgrafiken auf diesen Seiten sollen all jene inspirieren und erfreuen, die dem Ruhm der Riesen nachspüren.

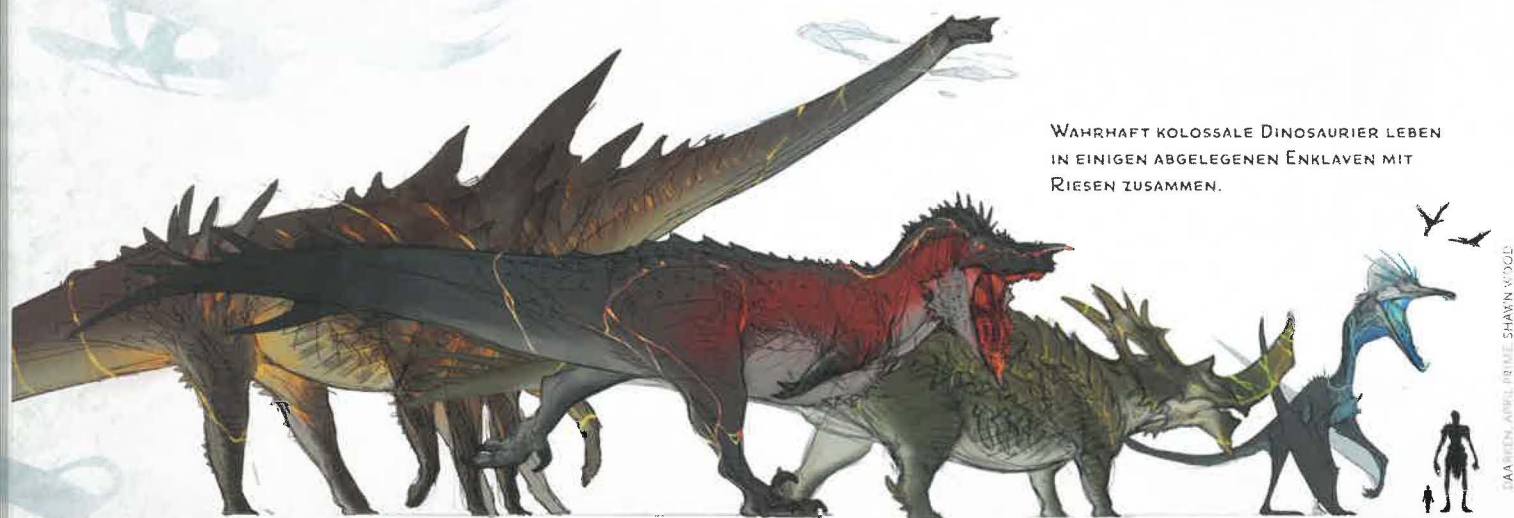


TODESRIESEN SIND SO GROSS WIE IHRE WOLKENRIESEN-VORFAHREN UND Sogar NOCH HAGERER.



FENSIR HABEN NUR WENIG ÄHNLICHKEIT MIT IHREN TROLLAHNEN.

GARGANTUAS BESITZEN EINE VIELZAHL BEEINDRUCKENDER HÖRNER.



WAHRHAFT KOLOSSALE DINOSAURIER LEBEN IN EINIGEN ABGELEGENEN ENKLAVEN MIT RIESEN ZUSAMMEN.



GOLIATHS ÜBERNEHMEN
HÄUFIG DIE GEWOHNHEITEN
DER RIESEN UND ERLERNEN
AUCH DEREN MAGIE.

DIE ZWEI KÖPFE EINES ECHOS
VON DEMOGORGON HEULEN
EINANDER OFT AN UND
SCHNAPPEN NACH EINANDER.



Mordenkainen drängt mich oft dazu, den
Inhalt meines Zauberbuchs in einen Band
zu übertragen, der meiner neuen Gestalt
angemessener ist. Ich weigere mich, ihm diesen
Gefallen zu tun.

– Bigby



ABENTEUERIDEEN

DIESES BUCH STECKT VOLLER ANSÄTZE, AUS denen du eigene Abenteuer mit Riesen und den von ihnen bewohnten Reichen entwickeln kannst. Texte und Tabellen in den Kapiteln 2, 3 und 4 präsentieren Riesen als Gönner, Rivalen oder Gegner – oder schlagen Gründe vor, warum Charaktere sich an Orte wagen könnten, die von Riesen errichtet oder besetzt wurden. Die Abenteuerideen sind über diese drei Kapitel verteilt, da sie die dort jeweils präsentierten Informationen ergänzen sollen. Wenn dir beispielsweise das riesische Pantheon besonders gut gefällt und du dich entscheidest, diese Götter zur Grundlage eines Abenteuers zu machen, gibt es gleich dort eine Tabelle, um deine Fantasie zu befeuern.

Falls du dir unsicher bist, wo du anfangen sollst, kannst du die Tabelle „Abenteuerideen“ hier als Entscheidungshilfe verwenden.

ABENTEUERIDEEN

W100 Abenteuerideen-Tabelle oder -Text

- 1–2 Feuerriesenfertigkeit (Kapitel 2, „Das Ordning“)
- 3–4 Frostriesenmacht (Kapitel 2, „Das Ordning“)
- 5–6 Steinriesenkunst (Kapitel 2, „Das Ordning“)
- 7–8 Wolkenriesenreichtum (Kapitel 2, „Das Ordning“)
- 9–11 Das Ordning ablehnen (Kapitel 2, „Das Ordning“)
- 12–14 Abenteuer mit Annams Kindern (Kapitel 2, „Götter und Religion“)
- 15–17 Abenteuer mit eingedrungenen Göttern (Kapitel 2, „Götter und Religion“)
- 18–20 Einsiedler (Kapitel 2, „Soziale Strukturen“)
- 21–23 Exil (Kapitel 2, „Soziale Strukturen“)
- 24–25 Banden (Kapitel 2, „Soziale Strukturen“)
- 26–27 Familien (Kapitel 2, „Soziale Strukturen“)
- 28–29 Gehöfte (Kapitel 2, „Soziale Strukturen“)
- 30–31 Ansiedlungen (Kapitel 2, „Soziale Strukturen“)
- 32–33 Abenteuer mit der Verborgenen Rune (Kapitel 2, „Organisationen“)
- 34–35 Abenteuer mit den Wächtern des Ewigen Throns (Kapitel 2, „Organisationen“)
- 36–37 Abenteuer mit dem Zirkel der Weltenwurzel (Kapitel 2, „Organisationen“)

W100 Abenteuerideen-Tabelle oder -Text

- 38–40 In die riesischen Reiche (Kapitel 3, „Abenteuermodelle“)
- 41–43 In die Vergangenheit eintauchen (Kapitel 3, „Abenteuermodelle“)
- 44–46 Kampf der Titanen (Kapitel 3, „Abenteuermodelle“)
- 47–49 Riesengroße Ränke (Kapitel 3, „Abenteuermodelle“)
- 50–52 Wider die Riesen (Kapitel 3, „Abenteuermodelle“)
- 53–54 Boss-Aufgaben (Kapitel 3, „Riesische Schutzherren“)
- 55–56 Finanzier-Aufgaben (Kapitel 3, „Riesische Schutzherren“)
- 57–58 Kriegsherr-Aufgaben (Kapitel 3, „Riesische Schutzherren“)
- 59–60 Seher-Aufgaben (Kapitel 3, „Riesische Schutzherren“)
- 61–62 Souverän-Aufgaben (Kapitel 3, „Riesische Schutzherren“)
- 63–64 Tutor-Aufgaben (Kapitel 3, „Riesische Schutzherren“)
- 65–66 Abenteuer in Annams Wiege (Kapitel 4)
- 67–68 Abenteuer in der Aschegrotte (Kapitel 4)
- 69–70 Abenteuer in der Donnerwarte (Kapitel 4)
- 71–72 Abenteuer am Endlosen Felsrutsch (Kapitel 4)
- 73–74 Abenteuer in Grolantors Speisekammer (Kapitel 4)
- 75–76 Abenteuer auf dem Heulenden Eisberg (Kapitel 4)
- 77–78 Abenteuer in Hiateas Herd (Kapitel 4)
- 79–80 Abenteuer ins Karontors Feste (Kapitel 4)
- 81–82 Abenteuer im Nebeltal (Kapitel 4)
- 83–84 Abenteuer am Rand des Horizonts (Kapitel 4)
- 85–86 Abenteuer am Runenkreis (Kapitel 4)
- 87–88 Abenteuer an den Singenden Sanden (Kapitel 4)
- 89–90 Abenteuer in der Sternenschmiede (Kapitel 4)
- 91–92 Abenteuer im Sturmaugenturm (Kapitel 4)
- 93–94 Abenteuer am Träumergriff (Kapitel 4)
- 95–96 Abenteuer in der Verlassenen Tiefe (Kapitel 4)
- 97–98 Abenteuer am Waldkristall (Kapitel 4)
- 99–100 Abenteuer am Weltenwurzel-Schössling (Kapitel 4)

EIN KOMPENDIUM GEWALTIGER WUNDER!

Der berühmte Magier Bigby enthüllt die Geheimnisse der Riesen, präsentiert ihre Geschichte, ihre Mythen, Gesellschaften und Reiche in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS.

Jeder Spieler findet in diesem Band eine Fülle von Charakteroptionen, die auf Riesen basieren: eine Unterklasse für Barbaren, zwei Hintergründe im Zusammenhang mit Riesen und ihrer Runenmagie, dazu Talentooptionen, die an die Stärke und die urtümliche Magie der Riesen erinnern. Auf Spielleiter warten Inspirationen, mit denen sie Riesen zum Leben erwecken können: von Karten riesischer Orte bis zu enormen Schätzen und faszinierendem Tand aus den Beuteln der Riesen - und Dutzende riesiger neuer Monster!

Lass dir von Bigby alles über die ikonischen Riesen von D&D beibringen!

Zur Verwendung mit dem *Spielerhandbuch*, dem *Monsterhandbuch* und dem *Spielleiterhandbuch* der fünften Edition von D&D.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



€ 49,99
Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium
D24311000 DE