

UNGEHEUERLICH DER ULTIMATIVE MONSTERGENERATOR

DSA 4.1 Werte

von Kai Lemberg • Natur ist langweilig und Überlandreisen gestalten sich oft unspektakulär? Das muss doch nicht sein! Mit Ungeheuerlich – dem ultimativen Monstergenerator bastelst du dir ganz schnell fantastische Untiere, abscheuliche Scheusale und gefährliche Bestien, die auch hartgesottene Heldengruppen vor große Herausforderungen stellen können.

Such die einfach ein gewöhnliches Tier (oder eine Pflanze) und statt sie mit einem oder zwei der Vorzügen aus, die nachfolgend ausgeführt werden. So wird eine harmlose Zufallsbegegnung zu einem denkwürdigen Aufeinandertreffen oder gar einem zentralen Bestandteil deines Abenteuers.

Natürlich ist diese Liste weder vollständig noch akkurat oder statisch. Jede Spielrunde kann und sollte sie nach eigenen Vorstellungen erweitern, ändern oder ignorieren.

INDEX & AUFBAU

In der folgenden Liste werden zu jeder Eigenschaft neben dem Namen und einer Beschreibung weitere Charakteristiken angegeben:

URSPRUNG

Dämonisch: Die Macht eines Erzdämons hat das Leben verändert, entweder durch eine willentliche Beschwörung oder durch Pervertierung des Landes, wie zum Beispiel im verheerten Tobrien oder der untergegangenen Blutigen See.

Elementar: Die Elemente sind natürliche Bestandteile Deres. Manchmal treten sie so gebündelt auf, dass man den Einfluss von Elementarwesen dahinter vermuten könnte. Doch auch das Leben auf dem Nodus einer Kraftlinie kann die Natur beeinflussen und zu außergewöhnlichen Ergebnissen führen.

Karmal: Legenden künden von Heiligen Tieren, die von Göttern und Alverianer gesegnet wurden. Aber auch die Tierkönige zeugen seit Äonen immer wieder Nachfahren, denen man besondere Fähigkeiten nachsagt.

Magisch: Jede Art von Verzauberung wird hier zusammengefasst, gleich ob durch Mensch, Elf oder Echse beziehungsweise durch Drache, Grolm, Schrat, Feenartige usw..

VERBREITUNG

Der Wert schwankt zwischen 1 bis 7, wobei eine 1 für Einzelwesen steht, eine 4 guter Durchschnitt ist und eine 7 für eine häufige Verbreitung steht. >Häufig< ist bei außergewöhnlichen Eigenschaften allerdings ohnehin relativ. Mehr als eine Ungeheuer sollte in einem Abenteuer nicht vorkommen.

BEISPIEL

Überall können den Interessierten Gerüchte und Geschichten über außergewöhnliche Begegnungen zu Ohren kommen. Diese Erzählungen sind kursiv geschrieben, um die als inneraventurisch zu kennzeichnen.

INHALT

Index & Aufbau	1
Eigenschaften	2
Aura der Macht	2
Aurapanzer (I bis V)	2
Besessenheit	2
Dschinnenblut (I bis III)	2
Elementargestalt	2
Empathie	3
Erster unter Gleichen	3
Feenfreund	3
Flinkheit (I bis V)	3
Giftig (I bis IV)	4
Gigantismus	4
Halbelementar	4
Kampferfahren	4
Kleinwüchsig	5
Körpergebundene Kraft	5
Ortsbindung	5
Parasit	6
Niederhöllisch	6
Riesenwuchs	6
Schadenssekret	6
Schicksalsgnade	7
Schwarmbewusstsein	7
Sirene	7
Sumublut	8
Tarnung	8
Übersinnlich	8
Mutation	8
Verstand	9
Zauberhaft (I bis III)	9
Anhang I:	
Größenkategorien von Ungeheuern	10
Anhang II:	
Sortierung nach Ursprung	10

EIGENSCHAFTEN

AURA DER MACHT

Das Ungeheuer ist von besonders ehrfurchtgebietender Art. Sein Fell-, Schuppen- oder Federnkleid ist von auffallender Pracht. Die Bewegungen zeugen von Grazie und Erhabenheit. Es erfordert Überwindung ein solches Wesen anzugreifen; nach Meisterentscheid ist eine MU-Probe erforderlich.

Ursprung: karmal, magisch

Verbreitung: 3

Beispiel: »Ich hatte schon von schneeweißen Hirschen und silbernen Schwänen gehört. Aber dieser Blaufuchs, ich schwöre, sein Fell war schön, wie die Abenddämmerung, und weiße Sprenkel leuchteten darauf, wie Sterne, und das Muster, ich schwöre, war gleich dem Firmament in dieser Nacht.«

–gehört von einer Waidfrau am Svelt im Jahr 1040 BF

AURAPANZER (I BIS V)

Jede Stufe dieses Vorzugs erhöht die Magieresistenz des Ungeheuers.

Darüber hinaus fungiert der Aurapanzer auch als zusätzlicher Rüstungsschutz gegen direkte magische Angriffe.

Ursprung: dämonisch, karmal, magisch

Verbreitung: 4

Beispiel: »Die Hunde sind angepflogt. Aber ich werde sie befreien und unter meine Kontrolle zwingen. Kein Problem!«

–letzte Worte der Adepta Heleonora Zwingstein, kurz vor einem Angriff auf ein Orkenlager

BESESSEPHET

In seltenen Fällen, wenn ein Mensch oder auch ein Tier vor seiner Zeit gewaltsam zu Tode kommt, findet die Seele keine Ruhe und klammert sich an ein lebendes Tier. Das daraus entstehende Ungeheuer ist entweder von derselben Art, wie die verlorene Seele, oder mit dem Verstorbenen persönlich verbunden.

Manche besessenen Ungeheuer werden von dem Gespenst in ihrem Inneren manipuliert, andere tatsächlich kontrolliert, damit sie das vollbringen, was der verlorenen Seele ihre ewige Ruhe ermöglicht. In jedem

Fall aber stellt das Gespenst den Ungeheuer aber seine geisterhaften Eigenschaften zur Verfügung.

Die aventurischen Arten von Gespenstern und ihre besonderen Eigenschaften werden in **Weg der Zauberei** Seite 203ff beschrieben.

Ursprung: dämonisch, magisch

Verbreitung: 2

Beispiel: »Nehmt Euch in Acht! Der junge Ritter Raynlaib hat noch keinen Lanzengang verloren, den er auf dem Ross seines Vaters antrat. Es heißt, der Geist des Alten reite stets mit, seit er auf dem Pferderücken ermordet wurde, und erschrecke die gegnerischen Pferde kurz vor dem Zusammenstoß.«

–Ritterin Arnemuth zu ihrem Schützling Rondralind Burga von Sturmweide, kurz bevor diese beim Tjost vom Pferd gestoßen wurde

DSCHIPPPEBLUT (I BIS III)

Nicht nur Menschen haben zuweilen Elementarwesen in ihrem Stammbaum. Tiere mit Dschinnenblut verfügen über eine magische Begabung passend zu ihrem Element. **Elementare Gewalten** Seite 146f liefert eine Liste passender Zauber. Die Auswahl der Zauber trifft der Spielleiter. Die Astralenergie wird je Stufe mit $w6+1$ ausgewürfelt, maximal also $3w6+3$. Der zfw wird für jeden Zauber separat erwürfelt mit $2w6+4$.

Ursprung: elementar

Verbreitung: 4

Beispiel: »Heut hab isch nen Schmettaling jesehen. War der schön! Wollt'n fangn, aber da hat er mit seine Flügel geschlagen und wum, hatta mich umgeweht, dass ich auf'n Hosenboden jefallen bin.«

–der fünfjährige Alrik zu seinem Kumpel

ELEMENTARGESTALT

Nachdem das Ungeheuer $2w6$ KR lang in >sein< Element eingetaucht ist, übernimmt es deren Eigenschaften fast vollständig. Die Auswirkungen entsprechen einem perfekten LEIB AUS [ELEMENT] (**Liber Cantiones** (HC) Seite 155ff).

Ursprung: elementar

Verbreitung: 2

Beispiel: »Wir hatten ein paar Seekühe gefangen, da schoss dieser fette Albino aus dem Wasser und griff uns an. Noch wie habe ich einen Seetiger so wüten gesehen. Der Kapitän meinte wir sollten die anderen laufen lassen und uns dieses Männchen schnappen. Aber kaum hatten wir unsere Netze ausgeworfen, zerfloss der Seetiger vor unseren Augen, wie geschmolzenes Eis. Er quoll regelrecht zwischen den Machen hindurch und verschwand wieder im Wasser, bevor wir recht wussten, wie uns geschah.«

–ein Robbenfänger in Frisov

EMPATHIE

Das Ungeheuer sieht, riecht oder spürt die Gefühle und Gedanken anderer Lebewesen. Über eine geistige Brücke kann das Ungeheuer sogar telepathische Botschaften austauschen. So kann das Ungeheuer andere Tiere um ihre Hilfe bitten oder Eindringlinge auffordern sich zurück zu ziehen.

Ursprung: karmal oder magisch (bei verwandelten Elfen)
Verbreitung: 3

Beispiel: »... sieben Jahre blieb Avescha und lauschte dem schrillen Lied des Pfauenfürsten, bis sie selbst gelernt hatte die Sprache der Vögel zu verstehen ...«

–aus den Legenden der Weitgereisten, einer Heiligen des Aves-Kirche

ERSTER UNTER GLEICHEN

Auf den Ruf des Ungeheuers rotten sich einige Tiere seiner Art zusammen und folgen dem Ungeheuer loyal bis in den Tod. Je kleiner die Artgenossen, desto mehr Exemplare folgen dem Ruf.

So rotten sich 6W6+6 winzige Tiere zusammen, 5W6+5 sehr kleine, 4W6+4 kleine, 3W6+3 mittlere, 2W6+2 große und W6+1 riesige Tiere.

Herkunft: karmal
Verbreitung: 3

Beispiel: »Wir hatten ihn in die Enge getrieben. Panisch trötete der weiße Kalifant. Da brachen plötzlich vier weitere Kalifanten aus dem Dschungel hervor und trampelten unsere Treiber einfach nieder.«

–Großwildjäger nahe El'Arrat im Jahr 1040 BF

FEENFREUND

Das Ungeheuer steht unter dem Schutz eines Feenwesens oder eines Boldes. Mit seiner Magie bewahrt der wundervolle Verbündete das Ungeheuer vor direktem und indirektem Schaden.

Ursprung: magisch (Feenzauber)
Verbreitung: 4

Beispiel: »Dreimal gab der Graf Befehl die alte Eich zu fällen, dreimal trieben die beauftragten Holzfäller sich durch Unglück die Axt ins eigene Bein. Da ging der Graf selbst hin und legte Feuer an den Stamm. Die Blätter und Zweige zitterten vor Angst, da kam ein Wind kam auf und blies die Flammen aus. Und eine Stimme erklang: »Halte ein, Welkender. Ich bin Farindel Wipfelwind. Dies ist mein Land und alle Bäume hier sind mein Volk. Scher dich fort, Unwürdiger.«

Da geriet der Graf erst recht in Rage, wählte er sich doch als Herr dieses Landes. Als er aber sein Schwert zog und auf den Baum eigens Umschlagen wollte, da schwebte ein holder Winzling aus der Krone herab, kaum größer als meine Hand, mit zarten, kleinen Flügelchen. Der Winzling führte einen kleinen Bogen und schoss einen Eispfel dem Grafen mitten ins Herz ...«

–aus einem albernischen Märchen vom Wintergrafen

FLINKHEIT (I BIS V)

Wendig und schnell ist ein Ungeheuer mit diesem Vorzug. Seine Geschwindigkeit, Initiative und Verteidigung steigen um die Stufe.

Ursprung: dämonisch, elementar oder karmal
Verbreitung: 6

Beispiel: »Fragt der Elf den Zwerg. »Was machst Du denn da am Boden?« – »Ich fange Rennschnecken!« sagt der Zwerg. »Und, ist das lustig?« fragt der Elf. »Ich weiß nicht,« meint der Zwerg, »immer wenn ich mich bücke – huuusch – weg sind sie!««

–Ein Witz¹ des Elfenbarden Arikarion Ohnezahn. Seinen Zweitnamen führt er übrigens, seit ein Angroscho mitbekommen hat, wie er den Witz erzählt.

¹ Dieser Witz stand tatsächlich fast genauso im DSA3 Buch Dunkle Städte, Lichte Wälder - Geheimnisse der Elfen auf Seite 78

GIFŦIG (I BIS IV)

Wer schnell mal den Giftcocktail eines Tieres oder einer Pflanze zusammen mischen will, findet in **Zoo Botanica Aventurica** Seite 217 eine kleine, feine Übersicht.

Ursprung: dämonisch, elementar

Verbreitung: 4

Beispiel: »Vom Greifenklaue²: Wohl Praios wohlgefällig ist das Gesträuch der Greifenklaue. Der mehr als daumendicke Stamm ist stark behaart und reckt sich bis zu drei Schritt gen Sonne. Die Blätter sind gezackt und wachsen über einen Schritt hinaus. Auch der Blütenteller kann einen Durchmesser erreichen, von einem Schritt, und hat weiß blühende Dolde.

Eine Berührung der Blätter in Verbindung mit Sonnenlicht führt zu schmerzhaften Quaddeln und Blasen, die schwer heilen und wie Verbrennungen zweiten Grades wirken. An heißen Tagen können die Auswirkungen auch in der nähren Umgebung auftreten und die Atemwege angreifen.

Des Nachts kann man sich der Pflanze gefahrlos nähern. Nach einem Kontakt ist es allerdings ratsam die Haut mit Spritus zu reinigen, da eine Reaktion auch zu einem späteren Zeitpunkt bei Sonneneinstrahlung ausgelöst werden kann.«

–Almanach Floranis, Lowangen in Jahr 880 BF

GIGANTISMUS

Die Größenkategorie einer Kreatur (siehe Anhang) steigt um mindestens zwei Stufen. Bei dem daraus erwachsende Ungeheuer verdoppeln sich LEF & KO alle zwei Stufen und natürlich gelten die besonderen Kampfbedingungen der neuen Größenkategorie. Oft sind gigantische Kreaturen auch kampferfahren (siehe dort).

Ursprung: dämonisch oder karmal

Verbreitung: 2

Beispiel: »Die Mutter meinen Vaters hat mir erzählt, im Nebelmeer haust der tückische Paguritta, der König der Krebse. Ein ganzes Schiff hat er bezogen, wie ein Einsiedlerkrebs. Und damit nähert er sich an andere Schiffe an, um sie dann mit seinen riesigen Scheren zu packen

und auseinander zu reißen und die ganze Mannschaft zu verschlingen.«

–gehört in einer Piratenkaschemme in der Charyptik

HALBELEMENTAR

Eine Affinität zu einem Element lässt sich bei einem Ungeheuer mit diesem Vorzug nicht leugnen: die Mähne eines Lohelöwen brennt, die gehärtete Suppen einer Eisenschlage glänzen metallisch und die Federn eines Reifadlers sind mit Eiskristallen überzogen.

Solche Ungeheuer sind immun gegen die Auswirkungen ihres Elements und ihre Angriffe verursachen elementaren Sekundärschaden. Außerdem verändern sich je nach Element bestimmte Spielwerte:

- Erz erhöht den RS +2
- Feuer hebt die AT +4
- Wasser lässt die PA +4 ansteigen
- Luft lässt GS +2 und INI +4 steigen
- Eis steigert die Wundschwelle +4
- Humus sorgt für +50% LEF

Ursprung: elementar

Verbreitung: 3

Beispiel: »Als largra (Isdira: böser Wolf) seine Fänge in mein Bein grub hörte ich Zerzal singen. Reif überzog mein Fleisch und mein Blut erstarrte zu Eis ... «

–Leidensbericht einer einbeinigen Firnelte

KAMPFERFAHREN

Das Ungeheuer musste sich schon oft wehren gegen Jäger, Rivalen oder Fressfeinde. Seine AT & PA Werte sind um 2 Punkte erhöht.

Außerdem hat das Ungeheuer neben seinen typischen Angriffsarten ein weiteres Kampfmanöver aus der folgenden Liste gelernt: Gezielter Biss/Stich, Doppelangriff, Niederwerfen, Umreißen, Überrennen, Trampeln, Anspringen, Verbeißen oder Flugangriff.

Natürlich müssen die körperlichen Voraussetzungen gewahrt bleiben. Nur flugfähige Kreaturen können einen Flugangriff ausführen und eine Maus ist besser geeignet für einen Gezielten Biss, als Trampeln.

Ursprung: dämonisch, elementar, karmal, magisch

Verbreitung: 7

2 siehe Riesen-Bärenklau

Beispiel: »Glaubt mir, es ist kein gewöhnliches Karnickel. Es ist das böartigste und jähzornigste Nagetier, das Euch je unter die Augen gekommen ist!«
–ängstlicher Druide zu einer Schar Ritter

KLEINWÜCHSIG

Die Größenkategorie einer Kreatur (siehe Anhang) sinkt um eine Stufe. Bei dem daraus erwachsende Ungeheuer gelten die besonderen Kampfbedingungen der neuen Größenkategorie. LEF & KO mindern sich allerdings nicht und auch andere Vorzüge, wie Giftstufen, bleiben unverändert.

Ursprung: dämonisch

Verbreitung: 2

Beispiel: »Gerade einmal armlang war die Schlange, aber am schwarze Schuppenkleid konnte ich sie sofort als Boronsotter erkenne. Von oben herab hat sie sich in die Säufte meines armen Gatten fallen lassen und sofort zugebissen. Mehrfach!

Es war grässlich. Das schwache Herz meines Gatten hatte aufgehört zu schlagen, kaum dass ich um Hilfe rufen konnte.

Und die Schlange? Die hat sich fortgestohlen, durch einen schmalen Spalt im Mauerwerk. Möge Boron sie strafen!«

–die trauernde Witwe des al'anfanischen Granden Vaitos Bonareth

KÖRPERGEBUPDEPE KRAFT

Manche Ungeheuer scheinen unbesiegbar. Doch die Gesetze der Dramatik wollen es, dass große Macht oft konzentriert ist auf ein winziges Körperteil.

Das kann das Horn eines *Monocorns* sein oder der Karfunkel eine *Drachen*.

Wer diese Schwachstelle findet und nutzt, dem ist der Sieg über das Ungeheuer beinahe gewiss.

Ursprung: elementar, dämonisch, karmal oder magisch

Verbreitung: 5

Beispiel: »Es war zum Verzweifeln: immer, wenn wir glaubten einen Durchbruch erstritten zu haben, wedelte die Nagha mit der Geisterrassel an ihrem Schwanz und sofort schossen neue Schlangen auf uns zu.

Erst als es Ssirissa gelang, mit ihrem Hornpfeil den Schwanz zu durchbohren und am Untergrund festzunageln, konnte unser Schwertmagier das

Schlangegezücht niederstrecken und die Schuppenhexe erschlagen.

–Geschichte einer riesländischen Barbarin in einer Kaschemme der Stadt aus der Tiefe

ORTSBINDUNG

Ob vom Schicksal gebunden, durch Zauber gebannt, durch heilige Eide verpflichtet oder einfach durch derologische Grenzen beschränkt, manche Ungeheuer können ein bestimmten Areal nicht verlassen.

Für die Helden bedeutet das, dass sie recht genau lokalisieren können, wo das Ungeheuer zu finden ist oder, nach dem Auffinden, wider aus seinem Einflussbereich fliehen können.

Leider lässt sich nur selten feststellen, dass ein Ungeheuer an einen Ort gebunden ist oder wie weit sein Einfluss reicht. Eine Ortsbindung ist daher kein Garant für die Helden, sondern eher eine Brücke für die Authentizität der Spielwelt.

Ursprung: dämonisch, elementar, karmal, magisch

Verbreitung: 6

Beispiel: »Ich sah eine gewaltige Schlacht, am Fuße eines feuerspeienden Vulkans.

Ich sah eine Armee von großen Echenwesen, mal mit Knochenkeule am Schwanz, mal mit Hornplatten auf dem Rücken, mal Gehörnt und mit mächtigem Nackenschild, aber immer beritten von bewaffneten Kriegerinnen und Kriegerern.

Ich sah Riesenechsen, die bestimmt ein Dutzend Schritt in die Höhe reichten und auf ihrem Rücken waren Schützenstände und Belagerungsgeräte befestigt.

Ich sah Tyrannenechsen, geritten von Männern und Frauen mit Schwert und Speer und Bogen.

Ich sah einen Kriegsherrn auf einem Streitwagen, gezogen von mannshohen Tyrannenechsen mit Sichelklauen an den Füßen.

Doch fürchtet euch nicht! Die Schlacht tobte jenseits der Götterberge und die Ungeheuer haben keine Möglichkeit uns zu erreichen.«

–der Achaz-Schamane Zzahxel im Sommer 1016 BF

PARASIT

Das Ungeheuer kann anderen Lebewesen Energie entziehen. Wahlweise verliert das Opfer Lebenskraft, wie beim Schwarzen Wein, oder Astralkraft, wie der Hexenebel. Ein anderes prominentes Beispiel sind die Borbarad Moskitos, die Erinnerungen saugen.

Bei anderen Ungeheuern erleiden die Opfer durch den Verlust Erschöpfungen, wie beim Avastada-Zeck, oder sammelt Verfall-Punkte an, wie durch den Alpschleicher.

Ursprung: dämonisch oder magische

Verbreitung: 4

Beispiel: »Vom Alpschleicher: Eyn gar gräußlich Tyer is der Alpschleicher. Von Größe und Geslat gleich der Hauskatz, aber mit ohne Vell und gaisterhaft blaicher Haut.

Des Nachts, wenn rechtschaffendes Volk schlafen tut, schaycht sich das Getyer an die Bettstatt und sätzt sich auf die Brust des Schläyfers. Dann saugt es dessen Atem auf, wie ein Kynd die Milch der mütterlichen Brust. Und mit dem Atem saugt Alpschleicher die Lebenskraft aus, wie ein gräußlich Vampyr.

–aus Dye Draizähn gottloseysten Arten des Gezychts, Fasar, um 800 VBF

PIEDERHÖLLISCH

Eine dämonische Kraft hat von dem Ungeheuer Besitz ergriffen. Neben Verschlagenheit und hoher Aggressivität verfügt es über eine dämonische Eigenschaft aus der folgenden Liste:

- Folgeschaden (Gift, Verbrennen/Säure, Krankheit, Mutation)
- Formlosigkeit
- Immunität gegen [Merkmal]
- Immunität gegen profane Angriffe
- Langer Arm
- Raserei
- Regeneration I oder II
- Resistenz gegen magische Angriffe
- Schreckgestalt I

Ursprung: dämonisch

Verbreitung: 6

Beispiel: »Einst herrschte Krieg zwischen den garstigen Grolmen und den stolzen Angroscho, um die Schätze der Erde.

Natürlich hatten die zaubermächtigen Grolme keine Chance gegen den scharfen Stahl unserer Vorfahren.

Der König der Grolme, Mog'Waii, aber war geblendet von Gier und Bosheit und verbündete sich mit dem verdammten Angrimosch, den finsternen Widerpart unseres guten Väterchen Angrosch. Und dieser Fürst des Weltenbrandes vergiftete den Stamm von Mog'Waii mit dämmnischer Höllenschlacke.

Rotrot wurde die Haut der verdammten Grolme, mit großen, spitzen Ohren und riesigen Klauenhänden. Gefaucht haben sie, wie in die Enge getriebene Ratten, und jeden angegriffen, der sich ihren Schätzen genähert hat. Grimlens nannten wir die kleinen Monster. Und wir haben sie eingesperrt, tief in der Erde, in ihrer goldenen Stadt, wo sie bis heute lauern.<

–Darosch Sohn des Dalrik im Jahr 1040 BF

RIESEPWUCHS

Die Größenkategorie einer Kreatur (siehe Anhang) steigt um eine Stufe. Bei dem daraus erwachsende Ungeheuer steigen LEP & KO um das Anderthalbfache und natürlich gelten die besonderen Kampfbedingungen der neuen Größenkategorie. Oft sind riesenhafte Kreaturen auch **kampferfahren** (siehe dort).

Ursprung: dämonisch, elementar, karmal, magisch

Verbreitung: 5

Beispiel: »Als täte irgendsoeine Sau meine Bälger abpieken – das mag gewisslich ein wahrhaftiger Schweinedämon gewesen sein.<

–Zitat von Jarlak der Waidmann, nachdem er den riesenhaften Mendenischen Eber erschlagen hat

SCHADENISSEKRET

Die Auswürfe eines Ungeheuers sind nicht nur unangenehm, sondern schädlich. Dabei bleibt der Fantasie des Spielleiter überlassen, ob es sich um giftigen Speichel, ätzenden Urin oder brennende Ausdünstungen handelt. An dieser Stelle geht es eher um die Auswirkung des Sekrets:

- **Nachbrennen:** Wer von dem Ungeheuer verwundet wurde erleidet neben dem eigentlichen Schaden für W3 KR zusätzlich jeweils W6 SP(A).
- **Dunstkreis:** Wer sich dem Ungeheuer soweit annähert, dass er es im Nahkampf angreifen kann, muss jede KR eine KO-Probe bestehen. Misslingt die Probe verliert der Angreifer seine Aktion für diese Runde und erleidet W6 SP(A).

- **Giftige Welle:** Alle drei KR stoßt das Ungeheuer eine Dunstwolke oder einen Schwall aus, mit einer Reichweite von 3 Schritt. Der Schaden beträgt w6 SP und trifft alle Gegner, die in einem 45° Grad Winkel zur absondernden Körperöffnung stehen (also in der Regel genau vor oder genau hinter dem Ungeheuer).
- **Gezielter Strahl:** Das Ungeheuer führt einen FK Angriff aus, mit einer Reichweite von maximal 12 Schritt. Der FK-Wert liegt bei 12, wenn kein gesonderter Wert beim Ungeheuer festgelegt wurde. Das Opfer kann ausweichen oder eine Schild-PA durchführen. Wer getroffen wird erleidet 2W+2 TP.

Ursprung: dämonisch, elementar

Verbreitung: 3

Beispiel: Vom Rotzeigel: *Kennen wir den gemeinen Igel als possierliches Tier, ist der Rotzeigel aus dem Orkenland von gänzlich anderer Natur. Zwei Spann groß ist die Kreatur und auf dem Rücken trägt es den typischen Stachelpelz.*

Wird er bedroht rollt der Rotzeigel sich zusammen, wie eine Kugel. Dabei schwitzt er ein gelbliches, säurehaltiges Sekret aus, das die Stacheln überzieht und einen widerlichen Gestank verströmt. Wird diese Warnung des Tiers ignoriert und der Rotzeigel weiter bedrängt, schüttelt sich das Tier, wie ein nasser Hund, und das ätzende Sekret wird in alle Richtungen bis zu drei Schritt weit verspritzt. Wo die Flüssigkeit die Haut trifft, bilden sich näselnde Bläschen, die unangenehm jucken.

–aus dem Reisebericht der Aves-Geweihten Sela Jamilâm aus dem Jahr 1038 BF

SCHICKSALSGBADE

Als würde eine höhere Macht seine schützende Hand über das Ungeheuer halten, kann es einmal am Tag einen beliebigen Wurf wiederholen und das für ihn günstigere Ergebnis wählen.

Ursprung: karmal

Verbreitung: 3

Beispiel: »Verdammt, es ist doch zum Mäuse melken. Das Vieh ist mir schon wieder entkommen. Wie kann das Biest nur soviel Glück haben? Na warte, morgen versuche ich es nochmal.«

–der Ferkina Wilee Coyote beim Versuch einen Wegekuckuck zu fangen.

SCHWARMBEWUSSTSEIN

Die Königin eines Insektenvolkes koordiniert ihre Myriaden von Kriegerinnen und Drohnen telepathisch, wie eine riesige Armee. Der Schwarm ist zu planvollem Handeln fähig und jedes Mitglied opfert sich bereitwillig für die Gemeinschaft.

Meist endet der Spuk, wenn die Königin stirbt.

Ursprung: dämonisch, karmal, magisch

Verbreitung: 3

Beispiel: »Wir dachten, sie wären nur lästig. Eine Plage, die es auszumerzen gilt. Aber sie waren schlau. Sie haben uns unterminiert. Und dann haben Sie uns in ihre Falle gelockt und einen nach dem anderen getötet. Meinen Bruder haben sie sich geholt. Meinen Bruder!«

–Fieberfantasien eines Angroscho. Er wurde gefunden in einem Stollen, übersät mit winzigen Stichen, wie tausende Armeisenbisse.

SIREPE

Bekannt sind der *Ikanariaschmetterling*, dessen Anblick den Verstand benebelt, der *Purpurnohn*, dessen Duft die Sinne berauscht, und das *Irrlicht*, dessen Tanz den Wanderer vom rechten Pfad abbringt.

Zu den Lebewesen, deren Klang den Zuhörer beeinflusst, gehören dagegen der *Visarsittich*, dessen Getriller den Zuhörer wohligh einschlafen lässt, die *Kreischeule*, deren Laute einem einen Schauer über den Rücken fahren lassen, sowie die *Schreischabe*, die gerne zur Abwehr von Einbrechern gehalten wird und deren Zirpen kaum zu ertragen ist.

Ursprung: elementar, magisch

Verbreitung: 4

Beispiel: »Was sind das für liebliche Töne? Ich werde nachsehen!«

–die letzten Wort des Bukanier Nestario Velero beim Gesang eines Bann-Aals

SUMBLUT

Nur wenige Lebewesen sind noch übrig, in denen das Erbe der Urmutter heute noch stark ist. Reich ist ihr Blut an Sikaryan, der Essenz des Lebens.

Ungeheuer mit diesem Vorzug haben automatisch die Eigenschaften *Alterslos* sowie *Regeneration I* oder *II*. Sie können ihre Lebensenergie eins zu eins in Astralkraft umwandeln und wer ihr Blut kostet gewinnt so viele Lebenspunkte zurück, wie das Ungeheuer an Schaden erleidet.

Ursprung: *karmal (Tierkönige oder ihre direkten Nachfahren)*

Verbreitung: 2

Beispiel: »Es gibt einen Weg: die Rose der Unsterblichkeit enthält das Elixier des Lebens, dass jedem, der davon kostet seine Jugend und Schönheit zurück zu bringen vermag.«

–zugeflüstert der Schwarzen Witwe Alara Paligan von Gareth

TARNUNG

Viele Tiere haben sich an ihren Lebensraum angepasst. Doch einige Ungeheuer besitzen das Talent mit ihrer Umgebung so vollständig zu verschmelzen, dass sie mit gewöhnlichen Sinnen kaum noch wahrgenommen werden können. Entsprechende Proben auf Sinneschärfe sind um 2W6+6 Punkte erschwert.

Die Tarnung endet, wenn das Ungeheuer sich schnell bewegt, entweder weil es flieht oder angreift.

Ursprung: *elementar, magisch*

Verbreitung: *unbekannt (keiner kann zählen, was nicht zu sehen ist)*

Beispiel: »Hier ist gar nichts!«

–letzte Worte eines Questadores, kurz bevor ihm eine Tyrannenechse den Kopf abbiss

ÜBERSIPPLICH

Adleraug und Luchsenohr sind ohnehin viel besser ausgeprägt, als unsere menschlichen Sinne. Aber einige Ungeheuer haben eine so starke Wahrnehmung, dass sie uns Normalsterblichen übernatürlich erscheinen muss.

Solche Ungeheuer könnten über einen der folgenden Sinne verfügen.

- Das **Astralauge** ermöglicht die Wahrnehmung von arkanen Mustern, ähnlich dem ODEM oder dem OCULUS.
- Auch Tiere können über einen **Gefahreninstinkt** verfügen, der sie vor Überraschungen warnt.
- Mit dem **Lebenssinn** kann das Ungeheuer die Aura anderer Lebewesen erkennen und sie so beinahe überall aufspüren.
- Die **Wärmesicht** lässt ein Ungeheuer unterschiedliche Temperaturen erkennen.
- **Hypersensibilität** funktioniert meist über die olfaktorischen Sinne. Das Ungeheuer riecht Details, die uns verborgen bleiben, und kann daraus Rückschlüsse ziehen. Die Wirkung ist grob angelehnt an einen BLICK AUFS WESEN.

Ursprung: *dämonisch, elementar, karmal, magisch*

Verbreitung: 6

Beispiel: »Die haben erst unsere Magierin ausgeschaltet und dann den Bogenschützen angefallen. Es ist fast als wüssten die, wer ihnen am gefährlichsten werden kann.«
–letzter Tagebucheintrag eines Draconiters, während einer Belagerung durch ein Wolfsrudel

MUTATION

Angeblich gibt es Bildergeschichten von Mutanten, die durch veränderte Erbanlagen das Wetter beherrschen, sich teleportieren oder Magnetismus manipulieren. Typischer sind Mutationen, durch die Missbildungen auftreten, Glieder verkümmern oder Organe versagen.

An diese Stelle interessieren uns aber Ungeheuer, die eine körperliche Veränderung durchgemacht haben und dadurch über zusätzliche Glieder, Organe oder Körperfunktionen verfügen.

- **Dornen, Hörner, Klauen, Stacheln** oder **Reißzähne** sind Auswüchse am Kopf, an den Gelenken, den Gliedern oder am gesamten Körper. Sie ermöglichen dem Ungeheuer eine zusätzliche Angriffsart.
- **Krötenzunge, Keulenschwanz** oder **Tentakel** zeichnen sich oft durch eine hohe Reichweite aus. Manchmal kann ein Opfer sogar gepackt und umschlungen werden.
- Ein **Panzer** erhöht ganz ordinär den RS um 1 bis 3 Punkte, ganz egal ob er aus dicken Hautplatten, Horn oder Schuppen besteht. Eine erhöhte Behinderung ist damit in der Regel nicht verbunden.

- **Flügel** gibt es gefiedert, aus Leder oder Chitin³. Sie ermöglichen oft das Fliegen, aber manchem dienen sie aber »nur« dazu die Sprungeigenschaften zu verbessern oder Balance zu halten.
- **Extrem Organik** steigern die Lebenserwartung, zum Beispiel weil das Ungeheuer mit einem *Eisenmagen* fast alles verdauen kann, ohne sich zu vergiften, oder mit einer erweiterten Lunge länger die Luft anhält oder ein zweites Herz weiter pumpt, nachdem das erste durchbohrt wurde.

Ursprung: dämonisch oder magisch

Verbreitung: 6

Beispiel: »Gar wunderbarlich anzuschauen war die Kreatur. Im Sumpflauernd auf Beute hat sie einen Mann umwunden, mit ihren vielen Fangarmen, und hinabgezogen unter Wasser, um ihn zu ertränken und sich an seinem Fleisch zu laben.

Aufgeschreckt aber und gezwungen in die Flucht, hat es sich durchs Gesträuch gehangelt, wie ein Aff, von Ast zu Ast schwingend an seinen Tentakeln.

Und dann, aus der Nähe, erinnerte mich die Kreatur an einen vielarmigen Tintenfisch, mit etlichen Gliedern und Fühlern.

Myriapode werde ich es nennen und so soll es heißen werden fortan und für Immerdar.«

–aus den Aufzeichnungen der Uthuria-Forscherin Ariodra Capense

VERSTAND

Alle Tiere besitzen Instinkte, aber nur eine Handvoll sind wirklich geschickt. Diese Wenigen können planvoll handeln, Werkzeuge benutzen oder Fallen stellen. Und sie wissen um die Konsequenzen ihrer Taten.

Einige Tiere mit Verstand können tatsächlich sprechen, die meisten aber teilen sich auf ihre natürliche Art mit, über Laute, Körpersprache oder Duftstoffe.

Ursprung: dämonisch, elementar, karmal, magisch

Verbreitung: 5

Beispiel: »Oh, ich wollte euch nicht beleidigen! Es gibt viele Beispiele für sprechende Tiere. Ich habe von einer Eule gehört, die etliche akademischen Grade gesammelt hat. Im Albernischen munkelt man von Katzen, die reden, und im Überwalschen hausen sprechende Ottermenschen. Von

³ Ich weiß, Chitin ist nicht korrekt, aber bitte, liebe Biologen, verzeiht mir diese Vereinfachung.

den Tierkönigen heißt es gar, dass sie dereinst Könige und Fürsten beraten hätten und zu den weisesten Wesen Deres gehören.

Oh, bitte schlagt mich nicht wieder! Gewalt ist die Sprache der Dummen!«

–der Narr Honighand, nachdem er in einem unbedachten Moment über seinen Dienstherrn sagte, es gäbe Tiere, die wären verständiger als er.

VERSCHMELZUNG

Wir alle kennen die Geschichten von finsternen Chimärologen, die zwei oder mehr Tiere zu einem grotesken Ungeheuern zusammenfügen.

Mit etwas Fantasie können aber auch auf natürliche Art zwei unterschiedliche Gattungen miteinander gekreuzt werden, um fantastische neue Geschöpfe zu kreieren.

Einige haben vielleicht von den Löwenschildkröten aus einem anderen Kosmos gehört. Aber auch Rattendrachen, Wolfsaffen oder Katzenfrösche sind vorstellbar.

Ursprung: dämonisch, elementar oder magisch

Verbreitung: 4

Beispiel: »Wo zwei oder drei in SEINEM Namen zusammen kommen, da ist ER mitten unter ihnen.«

–Credo der Bruderschaft des Tausendwandlers Ash'Faludh

ZAUBERHAFT (i BIS iii)

Das Ungeheuer verfügt über eine bis fünf *Übernatürliche Begabungen (Wege der Helden 257)*. Die Auswahl der Zauber trifft der Spielleiter. Die Astralenergie wird je Stufe mit w6+1 ausgewürfelt, maximal also 3w6+3. Der zfw wird für jeden Zauber separat erwürfelt mit 2w6+4.

Ursprung: elementar oder magisch

Verbreitung: 4

Beispiel: »Und wenn ich es euch doch sage, der Esel ist die Wand entlang gelaufen, wie eine Spinne. Ehrlich! Ihr müsst mir glauben,«

–der ehemalige Straßenwächter Elgor Welzelin, bei seiner Einlieferung ins Noioniten-Kloster

ΑΠΗΛΑΓΓ Ι: ΓΡΟΣΣΕΚΑΤΕΓΟΡΙΕΝ ΒΟΠ ΥΠΓΕΗΕΥΕΡΠ

Nicht nur, wenn der Held auf ein Ungeheuer zielt, kommt es auf dessen Größe an. Auch im Nahkampf hat die Größe möglicherweise Auswirkungen auf den Kampfverlauf. Die folgende Tabelle fasst die Aussagen aus der **Zoo Botanica Aventuria** Seite 10 stichpunktartig zusammen.

Größe	Beispiel	Besonderheiten	Fernkampf
Winzig	Maus, Kröte, Drossel	Ohne Schild ist nur ein Ausweichen möglich, allerdings ohne INI Einbußen	+8
Sehr klein	Katze, Schlange, Rabe	Waffenparaden sind um 4 bis 8 Punkte erschwert. Schildparaden werden nicht erschwert	+6
Klein	Wolf, Reh, Schaf	Keine	+4
Mittel	Mensch, Elf, Zwerg, Ork	Keine	+2
Groß	Oger, Pferd, Rind	Angriffe können nur mit dem Schild oder Ausweichen gekontert werden.	±0
Riesig	Elefant, Drache, Riese	Nur Ausweichen hilft gegen Angriffe	-2

ΑΠΗΛΑΓΓ ΙΙ: ΣΟΡΤΙΕΡΥΠΓ ΠΑΧΥ ΥΡΣΠΡΥΠΓ

ΕΙΓΕΠΣΧΑΦΤΕΠ ΔΑΜΟΠΙΣΧΕΡ ΥΠΓΕΗΕΥΕΡ

Aurapanzer, Besessenheit, Flinkheit, Giftig, Gigantismus, Kampferfahren, Kleinwüchsig, Körpergebundene Kraft, Niederhöllisch, Ortsbindung, Parasit, Riesenwuchs, Schadenssekret, Übersinnlich, Verschmelzung, Verstand

ΕΙΓΕΠΣΧΑΦΤΕΠ ΕΛΕΜΕΠΤΑΡΕΡ ΥΠΓΕΗΕΥΕΡ

Dschinnenblut, Elementargestalt, Feenfreund, Flinkheit, Giftig, Gigantismus, Halbelementar, Kampferfahren, Kleinwüchsig, Körpergebundene Kraft, Ortsbindung, Riesenwuchs, Schadenssekret, Sirene, Tarnung, Übersinnlich, Verschmelzung, Verstand

ΕΙΓΕΠΣΧΑΦΤΕΠ ΚΑΡΜΑΛΕΡ ΥΠΓΕΗΕΥΕΡ

Aura der Macht, Aurapanzer, Empathie, Erster unter Gleichen, Kampferfahren, Körpergebundene Kraft, Ortsbindung, Riesenwuchs, Schicksalsnade, Sumublut, Übersinnlich, Verstand

ΕΙΓΕΠΣΧΑΦΤΕΠ ΜΑΓΙΣΧΕΡ ΥΠΓΕΗΕΥΕΡ

Aura der Macht, Aurapanzer, Besessenheit, Empathie, Feenfreund, Flinkheit, Kampferfahren, Körpergebundene Kraft, Ortsbindung, Parasit, Riesenwuchs, Sirene, Tarnung, Übersinnlich, Verschmelzung, Verstand, Zauberhaft