

Die Echsen Der kalten Schlucht

Anhang: Neue Monster

Flugechse

Mittelgroßes Tier

Trefferwürfel: 3W8+9 (22 TP)

Initiative: +2

Bewegungsrate: 1,5m; Fliegen 18m (Gut)

Rüstungsklasse: 17 (+4 GE, +3 natürlich),

Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13

G.-AB./R.-AB.: +2/+5

Angriff: Biß, Nahkampf +5 (1W8+4)

Angriffsfläche/Reichweite: 1,5/1,5

Besondere Eigenschaften: Dämmerlicht

Rettungswürfe: REF +5, WIL +2, ZÄH +8

Attribute: ST17, GE18, KO11, IN12, WE11, CH10

Fertigkeiten: Entdecken +4; Lauschen +7

Talente: Wachsamkeit, Große Zähigkeit

Umgebung: jede Gebirge

Organisation: Gruppe (4 bis 20)

Herausforderungsgrad: 2

Aufstieg: 4-5 TW (Mittelgroß)

Diese fliegenden Echsen sind Fleischfresser und ernähren sich hauptsächlich von Fischen. Sie haben keine Arme sondern lederne Flügel.

Anhang: Feinde

Greifen: Die Greifen sind die Standartgreifen aus dem Monster-Handbuch. Sie lassen die Charakter in Ruhe, es sei denn sie fliegen nicht mehr in der Schlucht. In der Regel greifen Sie in Gruppen von bis zu fünf Greifen an.

Kobold: Wird ein einfacher Kobold erwähnt werden die Werte des Kobolds im Monster-Handbuch verwendet.

Kobold – Speerkämpfer: KÄM2; HG2; Kleiner Humanoider (Reptil); TW 1W10+13; 17TP; INI+1; BR 9m; RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14; G.-AB. +2, R.-AB. -3; Angriff: Speer, Nahkampf +3 (1W6+0/x3) oder Schleuder +5 (1W3)

AGF/RCW 1,5/1,5; BE Dunkelsicht 18m, Lichtempfindlichkeit; GES RB;

REF +3, WILL +0, ZÄH+2; ST 11(+0), GE 16(+3), KO 11 (+0), IN 12 (+1), WE 11 (+0), CH 10 (+0)

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Bergmann) +6, Entdecken +4, Handwerker (Fallenmacher) +7, Verstecken +5; Waffenfokus Speer, Abhärtung

Sprachen: Drakonisch, Handelssprache

Ausrüstung: Speer, 20 Schleuderkugeln, Schleuder, Lederrüstung, 2 Tränke: Leichte Wunden Heilen; 2W10 SM

Kobold – Bogenschütze: KÄM2; HG2; Kleiner Humanoider (Reptil); TW 1W10+12; 15TP; INI+1; BR 9m; RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14; G.-AB. +2, R.-AB. -3; Angriff: Kurzbogen, Fernkampf +6 (1W6) oder Dolch, Nahkampf +2 (1W4; 19-20/*2) AGF/RCW 1,5/1,5; BE Dunkelsicht 18m, Lichtempfindlichkeit; GES RB;

REF +3, WILL +0, ZÄH+2; ST 10(+0), GE 16(+3), KO 12 (+1), IN 10 (+0), WE 10 (+0), CH 9 (-1)

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Bergmann) +5, Entdecken +3, Handwerker (Fallenmacher) +6, Verstecken +4; Waffenfokus Kurzbogen, Kernschuss

Sprachen: Drakonisch, Handelssprache

Ausrüstung: Kurzbogen, 20 Pfeile, Dolch, Lederrüstung, 2 Tränke: Leichte Wunden Heilen; 4W6 SM

Krenzfex: KLE4, Kurtulmak (Gott der Kobolde); HG4; Kleiner Humanoider (Reptil); 31TP; INI+0; BR 9m; RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14; G.-AB. +3, R.-AB. +3; Angriff: Streithammer, Nahkampf +3 (1W8/*3) AGF/RCW 1,5/1,5; BE Dunkelsicht 18m, Lichtempfindlichkeit, Untote Vertreiben; GES RB; REF +1, WILL +5, ZÄH+6; ST 11(+0), GE 10(+0), KO 14 (+2), IN 12 (+1), WE 13 (+1), CH 9 (-1) *Fertigkeiten und Talente:* Beruf (Bergmann) +5, Entdecken +3, Handwerker (Fallenmacher) +6, Verstecken +4; 2xAbhärtung; *Sprachen:* Drakonisch, Handelssprache *Ausrüstung:* Kriegshammer, Lederrüstung, 2 Tränke: Leichte Wunden Heilen; 23 GM *Domänen:* Böse und Tricks *Vorbereitete Zauberei:* Grad 0: Ausbessern, Gift entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Magie entdecken, Resistenz Grad 1: Schutz vor Gutem, Verhüllender Nebel, Elementen trotzen, Entropieschild Grad 2: Mittelschwere Wunden heilen, Bärenstärke

Kalindis: BAR2/KÄM3; HG5; Kleiner Humanoider (Reptil); 34 TP; INI+1; BR 9m; RK 13, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10; G.-AB. +4, R.-AB. -0; Angriff: Kurzbogen, Fernkampf +5 (1W6) oder Speer (Blitz), Nahkampf +7 (1W6+2+1W6 Elektrizitätsschaden/x3) AGF/RCW 1,5/1,5; BE Dunkelsicht 18m, Lichtempfindlichkeit, Bardenmusik, Bardenwissen; GES RB; REF +5, WILL +5, ZÄH+2; ST 14(+2), GE 12(+1), KO 12 (+1), IN 10 (+0), WE 12 (+1), CH 18 (+4) *Fertigkeiten und Talente:* Beruf (Bergmann) +5, Entdecken +4, Handwerker (Fallenmacher) +8, Verstecken +9, Suchen +4, Auftreten +9; Abhärtung, Waffenfokus Speer, Ausweichen *Sprachen:* Drakonisch, Handelssprache *Ausrüstung:* Speer (Blitz), Kurzbogen, 20 Pfeile, 2 Tränke: Leichte Wunden Heilen; 45 GM; Charismaumhang (+2) *Zauber:* Drei Bardenzauber des Grades 0 (Bekannt: Aufblitzen, Benommenheit, Resistenz, Magie Entdecken, Geisterhaftes Geräusch) und ein Bardenzauber des Grades 1 (Bekannt: Furcht auslösen, Leichte Wunden heilen).

Anhang: Freunde

Peter Keens: BÜR2, HG1/2; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); 10TP; INI+0; BR 9m; RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10; G.-AB. +1, R.-AB. +1; Angriff: Dolch, Nahkampf +2 (1W4+1/19-20*2) AGF/RCW 1,5/1,5; GES RG; REF +0, WILL +1, ZÄH+1; ST 12(+1), GE 11(+0), KO 12 (+1), IN 16 (+3), WE 13 (+1), CH13 (+1) *Fertigkeiten und Talente:* Beruf (Händler) +6, Entdecken +6, Klettern +6, Schwimmen +6, Springen +6; Lauchen +4; Abhärtung; *Sprachen:* Handelssprache, Halblingisch, Zwergisch, Gnomisch *Ausrüstung:* Dolch

Paul Keens: BÜR2, HG1/2; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); 11TP; INI+3; BR 9m; RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10; G.-AB. +1, R.-AB. +1; Angriff: Dolch, Nahkampf +4 (1W4+3/19-20*2) AGF/RCW 1,5/1,5; GES NG; REF +3, WILL +1, ZÄH+1; ST 17(+3), GE 16(+3), KO 12 (+1), IN 8 (-1), WE 12 (+1), CH12 (+1) *Fertigkeiten und Talente:* Beruf (Händler) +6, Entdecken +6, Klettern +6, Schwimmen +6, Springen +6; Lauchen +4; Abhärtung; *Sprachen:* Handelssprache *Ausrüstung:* Dolch

Anhang: Neue magische Gegenstände

Kristall der Harten Schuppen

Dieser faustgroße Kristall stärkt die jeden Humanoiden der Unterart Reptil der sich im Umkreis von 9 Metern befindet. Woher dieser Kristall stammt und wer ihn erschaffen hat ist unbekannt. (+2 RK und +4 ZÄH)

Schmelzstein

Ein Schmelzstein ist so groß wie ein kleiner Stein. Wirft man ihn mit etwas Kraft auf eine steinerne Oberfläche zerfließen 27 m³ Stein. Der Stein verwandelt sich einfach in Wasser. Der Aufprallpunkt des Steines markiert bei einem 3 m Kantenlängenwürfel der Mittelpunkt der äußeren Fläche.