

BESTIARIUM DER KATAKOMBEN & RUINEN



Im folgenden Bestiarium haben wir einige Tiere und Ungeheuer zusammengestellt, denen Helden in dunklen

Katakomben und zerfallenen Ruinen besonders häufig begegnen können.

Ergänzungen zu den Kreaturen

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben

ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinem Vergleich mit größeren Wesen standhalten. Die FW in *Kraftakt* ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwarmwesen sein. Es gibt Kleine und Große Schwarmwesen.
- Schwarmwesen verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion.
- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.

- Der AT-Malus von 4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe **Regelwerk** Seite 239).
- Wird ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.
- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-) Schwarms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-)

• Ja, das bedeutet, dass durch die Schwarm-Regeln Schwarmwesen nicht übermäßig gefährlich sind, da ein Schwarm nur eine AT besitzt und nicht jedes einzelne Wesen eine. Wir haben dies in Kauf genommen, um zu verhindern, dass beim Angriff eines Moskitoschwarms der Meister 300 bis 1.000 AT pro KR würfeln muss.

Schwarm getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwarms töten.

- Die Reichweite von Nahkampfwaffen spielt für Schwärme keine Rolle, sie befinden sich immer in einer optimalen Reichweite, ohne dass sie Abzüge erhalten.

Die Grundgröße eines Schwarms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.
- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.
- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), -1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z. B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistanzen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten Kleine Schwarmwesen und Große Schwarmwesen genannt.

Kleine Schwarmwesen können nur mittels der Kampftechnik *Raufen* attackiert werden.

Große Schwarmwesen lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur ein großes Schwarmwesen pro Treffer töten.

Zauber gegen Schwärme

Ein Flächenzauber, der Schaden verursacht (z. B. ein IGNISPHAERO), kann ebenfalls genutzt werden, um mehrere Wesen des Schwarms zu töten. Ein normaler Zauber, der Schaden verursacht und gegen ein einzelnes Wesen des Schwarms gerichtet ist (z. B. ein IGNIFAXIUS), kann nur maximal dieses eine Wesen töten. Der Meister hat bei bestimmten elementaren Effekten die Möglichkeit, dem Zauber weiteren Schaden am Schwarm zuzugestehen.

Kreaturen

Ratten

Gewöhnliche Feld- oder Hausratten sind in Aventurien ein häufig auftretendes Übel. Überall dort, wo es Menschen gibt, leben auch diese Plagegeister. Sie leben in der Kanalisation, in Kellern oder auf den Feldern. Ratten gelten als Tiere des Namenlosen und sind damit nicht

gut bei Zwölfgöttergläubigen gelitten (wobei nicht jedes Tier böse ist). Sie übertragen gefährliche Krankheiten, weswegen man ihnen nicht zu nahe kommen sollte, denn obwohl sie Menschen eher scheuen, wehrt sich eine in die Enge getriebene Ratte heftig und Rattenschwärme wagen es sogar, größere Wesen anzugreifen.

Ratte

Größe: 0,20 bis 0,40 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,50 bis 0,70 lang (mit Schwanz); 0,10 bis 0,15 Schritt hoch

Gewicht: 0,25 bis 1 Stein

MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 11 **GE** 13 **KO** 5 **KK** 9 (k) (siehe Seite 12)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 6

Biss: AT 8 TP 1W2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II/Angst vor Feuer II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Spezialmanöver)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Ratten greifen Menschen eigentlich nur an, wenn sie in die Enge getrieben wurden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP (nicht bei Schwärmen)

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP (nicht bei Schwärmen)

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1: Es sind Tiere des Namenlosen.
- QS 2: Sie ziehen sich bei Feuer meistens zurück.
- QS 3+: Ratten übertragen Krankheiten.

Sonderregeln:

Schwarm: Ratten sind Große Schwarmwesen (Grundgröße 5).

*) **Krankheit:** Ratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ein Held kann durch Bisse nicht an mehreren Krankheiten gleichzeitig erkranken. Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Panik vor Feuer: Wenn Ratten mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert werden (etwa Fackelgröße), fliehen sie bei 1-3 auf dem W6.

