

5E-KOMPATIBEL



DER KULT DES EISENS

EIN GYM-KURZABENTEUER

IMPRESSUM

Text, Layout: Michael „Scorpio“ Mingers

Cover & Illustrationen: Bing Image Creator

Version 1.0 - 25.05.24

© 2024 DORP GbR

Monsterwerte können im deutschen SRD nachgeschlagen werden <https://openrpg.de/srd/5e/de/>
Eisenpriester <https://www.5esrd.com/gamemastering/monsters-foes/npc/spellcasters/war-priest/>
Swolbolde <https://www.5esrd.com/database/creature/kobold-swolbold/>

Vielen Dank an unsere Community auf Discord und unsere Patreons!

Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!
Schreibt uns unter scorpio@die-dorp.de
oder besucht uns online unter www.die-dorp.de



Rechtliche Informationen

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

VORWORT

Im Mai 2024 begab es sich, dass ein DORPCast-Termin kurzfristig ausfallen musste und wir schnell etwas für die Homepage benötigten, um einen Ausgleich für den verpassten Podcast-Termin zu erhalten. Und da an dem Tag auch noch mein privater PC starb, war klar: das war die Gelegenheit für mich, endlich einmal den Monster-Gym-Dungeon umzusetzen, der mir in Teilkonzepten schon lange im Kopf herumspukte. Der fantastische Swolbold von Kobold Press war damals der Anstoß gewesen und meine eigenen Erfahrungen in Fitnessstudios spielen sicher auch keine untergeordnete Rolle darin, gewisse Klischees des „Eisensports“ einmal in einen Dungeon zu verfrachten.

Um innerhalb einer Woche auch passendes Artwork für den Download zu erhalten, warf ich auch die Microsoft Bing KI an, deren wahnwitzige, fehlerhaften und explizit nicht angefragten Ergebnisse meine Kreativität weiter beflügelten. Zufälligerweise passten die Monster aus meinen Konzepten auch alle etwa ums fünfte Level an Gegnern, so dass der Dungeon dann auch nicht nur eine Ansammlung von Witzen, sondern sogar ein kohärentes Abenteuer werden konnte.

Dass die deutschen Monster des SRD inzwischen dank CC-Lizenz auch frei verfügbar sind, hat mir erheblich Zeit gespart und ermöglicht, dass der Download innerhalb einer Woche realisiert werden konnte. Und nun viel Freude mit diesem leicht albernem 5E Abenteuer!

– Michael „Scorpio“ Mingers,
im Mai 2024 in Idstein

ANMERKUNGEN ZU MONSTERPROFILIEN

Um Platz und Nerven zu sparen, wird bei jedem Gegnerblock der Begriff *Nahkampfangriff* durch dieses Schwertsymbol  ersetzt und jeder *Fernkampfangriff* durch dieses Bogensymbol . Die Zahl direkt dahinter ist der Bonus auf den Trefferwurf. Die Explosion  steht für Schaden, sofern ein Treffer erzielt wurde. Jeder Angriff trifft nur ein Ziel und hat eine Reichweite von 1,5 m, sofern nicht anders angegeben.

AUFHÄNGER

Ein mysteriöser Auftraggeber richtet ein Brief an die Heldengruppe, der von einem Boten übergeben wird, der nur mit den Achseln zuckt, wenn die Spielercharaktere ihn nach dem Auftraggeber fragen und verschwindet. Setzen ihn die „Helden“ unter Druck (Einschüchtern SG 10), so sagt er, dass das so ein kleiner Typ im Mantel war, aber weiß nicht mehr. Der Brief steckt in einem Umschlag ohne Siegel und lautet:

Geehrte Abenteurer von ansehnlichen Ruf, eure Taten mit Klinge, Magie und Köpfchen sind nicht unbeobachtet geblieben. Seid versichert, dass ich und meine Kollegen eure Schwertarbeit mit Interesse verfolgen und äußerst interessiert daran sind. Vielleicht habt ihr es noch nicht bemerkt, doch in eurer schönen Stadt hat sich ein gar grässlicher Kult ausgebreitet, der Monster aus den umliegenden Landen anlockt und vielleicht sogar bald die ehrlichen Bürger der Stadt bedrohen könnte! Im zwielfichtigen Teil der Stadt hat der Kult ein altes Haus bezogen und übt dort seine schändlichen Rituale aus, um mehr Macht zu erlangen und bald neue Rekruten zu beziehen. Wenn die unansehnlichen und vielleicht sogar tätowierten Elemente des niederen Standes der Stadt sich diesem Kult des Eisens anschließen sollten, wäre das ganz und gar unangenehm für uns alle!

Solltet ihr diesen Schandfleck und diese Gefahr für die Stadt abwehren können, so werdet ihr 500 Goldmünzen dafür durch einen weiteren Boten erhalten! Wir erwarten, dass ihr sogleich zur Tat schreitet und verbleiben in Hoffnung auf baldige Ergebnisse!

Ein Bewunderer

Der Brief stammt von einem besorgten Halblingbürger, dem es nicht nur zuwider ist, dass sich diese Kreaturen in seiner Stadt aufhalten und damit die Grundstückspreise senken, nein, sie haben auch eine schreckliche Esskultur und haben sich bereits öffentlich gegen die besten Leckereien ausgesprochen! Also hat er gehört. Er und die anderen Mitglieder eines Komitees für Stadtverschönerung haben zusammengelegt, um das Problem diskret durch „Helden“ aus der Welt schaffen zu lassen. Aber er wird nicht öffentlich in Erscheinung treten, da das unschicklich wäre. Und er nicht den Adel der Stadt blamieren möchte, da diese nichts unternehmen. Also, redet er sich ein. Wird aber auch in diesem Abenteuer keine Rolle mehr spielen.

Auf der Rückseite des Briefes ist eine Beschreibung des Gebäudes angegeben und wo man es finden kann. Zudem der Hinweis, dass man besser tagsüber vorbeischaun sollte, da die Monster dann schwächer seien.

Tatsächlich geht das Abenteuer davon aus, dass die Spielercharaktere tagsüber eindringen und den Dungeon in einem Rutsch erledigen. Sollten sie nachts eindringen oder lange Rasten müssen, muss die Spielleitung entsprechend improvisieren. Echte Monster trainieren Tag UND Nacht! Aber nachts könnten noch weitere Kreaturen dort abhängen, wie ein Vampir, der nur an der Servicetheke abhängt, das Personal belabert und nicht trainiert oder ein älteres, übergewichtiges Orkpaar, das sich mit allem SEHR schwer tut, aber jede Hilfe kategorisch ablehnt, bis sie sich verletzen und dann AGGRESSIV auf die Kobolde zugehen und sie beschimpfen, dass man ihnen Kram falsch erklärt hätte und "meine Frau / mein Mann braucht Hilfe, das siehst du doch, tu was!" brüllen.

ZUM GELEIT

Das ganze Gym ist hell erleuchtet, so dass nirgends Abzüge für Beleuchtung anfallen sollten. Zudem wird auf magische Weise zu laute, leicht unangenehme Musik gespielt, so dass die Kreaturen in den verschiedenen Räumen nicht mitbekommen, was in den anderen geschieht und sowieso nur mit sich selbst beschäftigt sind.

EINGANGSBEREICH

Hinter der Eingangstüre ist ein kleiner Wartebereich mit Kobold-Servicetheke. Wenn die Helden Gewalt anwenden wollen, fliehen die Kobolde und versuchen den Eisenpriester zu benachrichtigen und Fallen zu aktivieren. Aber tatsächlich kann man das Personal bestechen, einschüchtern oder überreden, die Helden reinzulassen (SG jeweils 12). Wenn die Helden fünf Erfolge erzielen, bevor drei Fehlschläge raus gingen, lassen die Kobolde sie ein, wenn nicht, fliehen sie und schlagen Alarm. Die Kobolde können auch eine Probemitgliedschaft für heute ausstellen, wenn diese den eskalierten Nährschleim im angrenzenden Vorratsraum verprügeln, damit die Kobolde ihn wieder abfüllen können. Das werden die Kobolde allerdings nicht verraten, sondern bitten sie, dort "einmal aufzuräumen".

Die Probemitgliedschaft ist gut am roten geflochtenem Armband zu erkennen, dass die Kobolde ihnen dann aushändigen. Gegenüber vom Vorratsraum befindet sich der Wirtschaftsraum für schmutzige Wäsche und Reinigungsmaterial.

VORRATSRaum

In dieser dunklen Kammer bewahrt der Kult Trinkflaschen, Nussriegel und einen besonderen Nährschleim, der für den Muskelaufbau geradezu magische Wirkungen haben soll. So magisch, dass er zusammen mit der besonderen Aura des Ortes belebt wurde und nun im Dunkeln an der Decke hängt. Mehrere leere Säcke auf

dem Boden geben den Helden vielleicht Rätsel auf, aber dann lässt sich der Nährschleim von der Decke fallen und attackiert die Spielercharaktere unter ihm! Er braucht mehr Eiweiß, um weiter zu wachsen und schneidet ihnen den Weg nach draußen ab. Sollte er sich teilen, rinnt er teilweise in die Regale, um den verfügbaren Raum bestmöglich auszunutzen.

NÄHRSCHEIM

Großer Schlick

Rüstungsklasse 7

Trefferpunkte 85 (10W10+30)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Schadensimmunitäten Blitz, Hieb, Kälte, Säure

Schadensresistenz Stichschaden

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsight 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 8

Sprachen -

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amorph: Der Nährschleim kann sich durch enge Bereiche mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Klebrige Form: Eine Kreatur, die den Nährschleim berührt oder mit einem ✂ trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet ✨ 4 (1W8) Gift. Jede nichtmagische Waffe aus Metall oder Holz, die den Nährschleim trifft, wird verklebt. Wenn die Waffe Schaden bewirkt hat, erhält sie einen permanenten und kumulativen Malus von -1 auf Schadenswürfe. Sinkt ihr Malus auf -5, wird die Waffe entgültig verklumpft und unbrauchbar.

Spinnenklettern: Der Nährschleim kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Scheinfuß: ✂ +5. ✨ 6 (1W6+3) Wucht plus ✨ 18 (4W8) Gift.

Reaktionen

Teilen: Wenn ein mindestens mittelgroßer Nährschleim Blitz- oder Hiebschaden erleidet, teilt er sich in zwei neue Nährschleim, sofern er mindestens 10 Trefferpunkte hat. Jeder neue Nährschleim hat halb so viele Trefferpunkte wie der ursprüngliche Blob (abgerundet). Neue Nährschleime sind eine Größenkategorie kleiner als der ursprüngliche Nährschleim.

WIRTSCHAFTSRAUM

Die Kobolde dienen dem Kult als Thekenpersonal, Hausmeister und Servicekräfte. Sie wischen die Geräte ab, räumen Gewichte wieder an den korrekten Platz und waschen die Handtücher. Der Wirtschaftsraum hat ein großes Fenster, das bisher nicht versperrt werden durfte, was die sonnenlichtempfindlichen Kobolde hier tagsüber noch griesgrämiger werden lässt, als sie es wegen der Waschtätigkeit für andere Monster eh schon sind. Wer die Kobolde hier versucht zu überzeugen, Informationen über den Kult, das Gebäude oder die anwesenden Monster zu entlocken, erhält Vorteil auf die Probe.

UMKLEIDE / BADEZIMMER

Es gibt nur einen Umkleideraum für alle. Monster interessieren sich nicht für eure prüden gesellschaftlichen Standards. Im Raum hält sich ein Wasserelementar auf. Auch wenn es kaum intelligent ist, hat es durch die Umgebung eine besondere Form angenommen, um die Körper und Manierismen des Kultes anzunehmen. Auch wenn einige der Monster nur bedingt wohl ist, vom Elementar nach dem Gebets ans Eisen gewaschen zu werden, so ist es per se keine unangenehme Erfahrung. Das Elementar kann mit einer Probe auf Charisma bzw. Täuschen gegen dessen Intelligenz davon überzeugt werden, dass die Spielercharaktere hier sein dürfen. Allerdings versteht es nur Aqual und wer diese Sprache nicht spricht, muss -5 auf seinen Wurf hinnehmen. Wenn die





vergleichende Probe scheitert, greift es die Charaktere an. Wer das geflochtene Armband der Probemitgliedschaft trägt, wird von ihm nicht attackiert.

Wer die Schränke in der Umkleide aufbricht (Stärkeprobe SG 15) oder öffnet (Schlösser knacken SG 12), findet insgesamt 4W6 Silbermünzen. Auch dies führt dazu, dass das Elementar eingreift.

WASSERELEMENTAR

Großer Elementar

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Schadensresistenzen Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Einfrieren: Wenn der Elementar ✨ Kälte erleidet, gefriert er teilweise. Seine Bewegungsrate ist bis zum Ende seines nächsten Zugs um sechs Meter verringert.

Wassergestalt: Der Elementar 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.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: $\clubsuit +7$. $\star 13$ (2W8+4) Wucht.

Überschutt (Aufladung 4–6): Jede Kreatur im Bereich des Elementars muss einen SG-15-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel $\star 13$ (2W8+4) Wucht. Wenn es eine höchstens große Kreatur ist, wird es außerdem gepackt (Rettungswurf-SG 14): Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt und kann nicht atmen, es sei denn, es verfügt über Wasseratmung. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, wird das Ziel aus dem Bereich des Elementars gestoßen. Der Elementar kann eine große Kreatur oder bis zu zwei höchstens mittelgroße Kreaturen zugleich gepackt halten. Zu Beginn jedes Zugs des Elementars erleidet jedes von ihm gepackte Ziel $\star 13$ (2W8+4) Wucht. Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Elementar kann eine Kreatur oder ein Objekt aus ihm herausziehen. Dazu ist eine Aktion erforderlich, um einen SG-14-Stärkerwurf auszuführen, welcher erfolgreich sein muss.

FREIHANTELBEREICH

Zwei aufgepustete, große Kobolde grunzen sich gegenseitig an, noch mehr Wiederholungen zu stemmen. Sie stellen die Helden direkt zur Rede, dass solche Lauche im Tempel des Eisens keinen Platz hätten. Die Swolebolds sind Bullys und suchen sich die Spielercharaktere mit den niedrigsten Stärkewerten aus, um sie in den Schwitzkasten zu nehmen. Wenn sie im Vorfeld gewarnt

wurden, trinken sie jeweils ihren Trank der Hügelriesenstärke, der ihnen für eine Stunde Stärke 21 verleiht (+1 auf Nahkampf und Schaden). Wenn sie überrascht werden, können die Tränke bei ihnen als Beute gefunden werden.

SWOLEBOLD (x2)

Mittelgroßer Humanoider (Kobold)

Rüstungsklasse 12 (Natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 65 (10W8 + 20)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+2)	7 (-2)

Fertigkeiten Athletik +6

Schadensresistenz Wuchtschaden

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Swolebold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Gym-Bros: Der Swolebold ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn mindestens ein anderer Swolebold, der nicht kampfunfähig ist, eine Sichtlinie zu ihm und dem Ziel hat. Durch das stolze Gehabe erhalten Angreifer aber auch Vorteil bei Attacken auf den Swolebold.



Aktionen

Schwitzkasten: ✎ +6, ✨ 11 (2W6+4) Wucht. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, wird sie bei einem Treffer zusätzlich gepackt (Rettungswurf-SG 14). Solange das Ziel gepackt bleibt, gilt es als Festgesetzt und der Swolebold kann keine Schwitzkastenangriffe gegen andere Ziele einsetzen.

Wegflexen: Eine vom Swolebold gepackte Kreatur muss einen Stärkerettungswurf mit SG 14 bestehen oder erhält ✨ 21 (5W6+4) Wucht bei einem Fehlschlag bzw. die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

CROSSFITBEREICH

In diesem Bereich trainiert ein einzelner dicker Mann, der beeindruckende Gewichte bewegt, abgesehen von einem breiten Gürtel einen nackten Oberkörper hat und bei jeder Bewegung laut grunzt und stöhnt. Tatsächlich

handelt es sich um einen Hügelriesen, der aufgrund eines Artefaktes so groß wie ein Mensch wurde, aber alles von seiner Kraft behalten hat. Was er zuerst als Fluch empfand, stellte sich schnell als Gewinn für ihn heraus, das er den Kult mit seiner immensen Stärke beeindrucken konnte und dies nun mit allerlei freien Kraftübungen (die er falsch ausführt) noch weiter zu steigern versucht.

Der Crossfit-Scheinriese besitzt einen breiten "verfluchten" Ledergürtel, der seine Größe auf Mittelgroß ändert, aber nicht seine Werte verändert. Der Gürtel kann nicht ohne einen Fluchbrecher-Zauber abgenommen werden und fällt erst ab, wenn der Charakter stirbt. Wonach der Riese wieder zu seiner normalen Größe heranwächst. Er kann nur die Größe von Riesen beeinflussen, aber vielleicht können die Charaktere den Gürtel ja einem Feind unterschieben?



CROSSFIT-SCHEINRIESE

Mittelgroßer Riese

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 105 (10W12+40)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit der Hantelstange aus.

Hantelstange: 🗡️ +8, Reichweite 3 m. ✨ 18 (3W8+5) Wucht.

Kugelhantel: 🌀 +8, Reichweite 18/72 m. ✨ 21 (3W10+5) Wucht.

CARDIORAUM

Der Cardioraum wird von den anderen Monstern gemieden und stellt eine gute Option zum Ausruhen dar. Es ist neben dem Wirtschaftsraum das einzige Zimmer des Gyms mit Fenstern nach draußen, so dass sich die lichtempfindlichen Monster davon fernhalten. Tatsächlich hat man den Raum in der Vergangenheit sogar einmal komplett vergessen und drei Oger darin eingeschlossen, die dann dort verhungerten, aber von der Aura des Kultes weiterhin dazu animiert werden zu trainieren. Und da Untote über unendliche Ausdauer verfügen, dauert ihr Aerobic-Kurs bereits sehr lange an.

OGERZOMBIE (x3)

Großer Untoter

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 85 (9W10+36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rettungswürfe Wei +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Gemeinsprache und Riesisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Zombies durch Schaden auf 0 sinken, muss der Zombie einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem Erfolg behält der Zombie 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Schinkengroße Fäuste: 🗡️ +6. ✨ 13 (2W8+4) Wucht.

SPIEGELRAUM

Eigentlich dazu gedacht, die eigenen Bewegungen genau zu sehen und zu optimieren, nutzt eine einflussreiche Succubus diesen Ort, um mittels eines Artefaktes auf sich aufmerksam zu machen. Sie wird dabei von vier Duergar-Fans begleitet, die ihr jeden Wunsch von den Lippen ablesen. Die vier wurden nicht von der Succubus beeinflusst, sie hoffen einfach nur auf ihre Aufmerksamkeit und ihre Gunst.

Ihre Frauen wissen nicht, dass sie hier sind.

Der Kult ist sehr unsicher, was die Anwesenheit der Sukkubus im Gym angeht, da sie nur dünne Ärmchen aufweist und nicht energisch zu trainieren scheint, aber ihre Rekrutierungswirkung ist nicht von der Hand zu weisen.

Die Sukkubus wird zunächst genervt von ihrem magischen Orb aufblicken und die Duergar vorschicken, um die Eindringlinge rauszuwerfen und erst den Effekt des Spiegelraums nutzen, wenn es zum Kampf kommt.

Das Artefakt der Sukkubus ist eine schwebende Kugel, die ähnlich wie der Zauber *Verständigung* ermöglicht, Mitteilungen aufzunehmen. Die Kugel kann aber bis zu vier Mal am Tag eine Minute an "Video" und Ton aufzeichnen und dann auch senden. Dabei muss der Empfänger nicht genau definiert werden. Vielmehr können mehrere Empfangsartefakte von einem Magier hergestellt werden, die für den Empfang eine Subskription bezahlen müssen. Diese uCult-Magietechnologie hat den Magier bereits reich gemacht und er hätte großes Interesse, das Artefakt zurückzuerhalten, wenn es in die Hände der Spielercharaktere gelangt und hegt keinen großen Groll gegen sie. Alternativ wäre auch dafür offen, wenn die Helden gegen eine Beteiligung am Gewinn Szenen aus ihren Abenteuern senden würden, denn auch dafür gäbe es sicher einen Markt!

EINFLUSSREICHE SUKKUBUS

Mittelgroßer Unhold (Gestaltwandler)

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 66 (12W8+12)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +5, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Gift, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler: Die Sukkubus kann ihre Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden oder zurück in ihre wahre Gestalt zu verwandeln. Ohne Flügel verliert sie ihre Flugbewegungsrate. Ihre Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe und Bewegungsrate in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, nimmt sie ihre wahre Gestalt an.

Telepathische Bindung: Die Sukkubus ignoriert die Reichweiteneinschränkung ihrer Telepathie, wenn sie mit einer Kreatur kommuniziert, die sie bezaubert hat. Die beiden müssen sich dazu nicht einmal auf derselben Existenzebene befinden.

Aktionen

Klauen (nur Unhold-Gestalt): ✂ +5. ✨ 6 (1W6+3) Hieb.

Ätherische Gestalten: Die Sukkubus begibt sich von der materiellen Ebene aus magisch auf die Ätherebene oder umgekehrt.

Bezaubern: Ein Humanoide im Abstand von bis zu neun Metern von der Sukkubus, den sie sehen kann, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder er ist einen Tag lang magisch bezaubert. Das bezauberte Ziel gehorcht den verbal oder telepathisch übermittelten Befehlen der Sukkubus. Wenn das Ziel Schaden erleidet oder einen selbstmörderischen Befehl erhält, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf des Ziels gegen den Effekt erfolgreich ist oder der Effekt auf es endet, ist das Ziel 24 Stunden lang gegen die Bezauberung der Sukkubus immun. Die Sukkubus kann nur jeweils ein Ziel bezaubern. Bezaubert er ein anderes Ziel, so endet der Effekt auf das vorige Ziel.

Schwächender Kuss: Die Sukkubus küsst eine Kreatur, die bereitwillig ist oder von ihr bezaubert wurde.

Das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf gegen diese Magie ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es ✨ 32 (5W10+5) Psychisch, anderenfalls die Hälfte. Das Trefferpunktemaximum des Ziels ist um den Betrag 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.

DUERGA (x4)

Mittelgroßer Humanoide (Zwerg)

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Duergar-Widerstandskraft Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Vergiftet, gegen Zauber und Illusionen sowie beim Widerstehen gegen die Zustände Bezaubert und Gelähmt im Vorteil. Empfindlich gegenüber Sonnenlicht Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffs-, und Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Nachteil.

Aktionen

Vergrößern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar wächst auf magische Art und bleibt eine Minute lang groß, ebenso alles, was er trägt oder hält. Vergrößert ist der Duergar groß, sein Schadenswürfel bei stärkebasierten Waffenangriffen wird verdoppelt (in Angriffe eingeschlossen), und er ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil. Wenn der Duergar nicht genügend Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximal mögliche Größe an.

Kriegspicke: ✂ +4. ✨ 6 (1W8+2) Stich oder ✨ 11 (2W8+2) Stich, wenn vergrößert.

Wurfspeer: ✂ oder ✂ +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m. ✨ 5 (1W6+2) Stich oder ✨ 9 (2W6+2) Stich, wenn vergrößert.

Unsichtbarkeit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar ist bis zu eine Stunde lang auf magische Art unsichtbar, bis er angreift, einen Zauber wirkt, Vergrößern einsetzt, oder bis seine Konzentration unterbrochen wird (wie bei einem Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder hält, ist ebenfalls unsichtbar.

SPIEGELRAUM

Die Sukkubus kann durch den Raumeffekt einmal pro Tag den Zauber Spiegelbilder auf sich wirken.

SPIEGELBILDER

Illusionszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Drei illusionäre Duplikate der Sukkubus erscheinen im Spiegelraum. Bis der Zauber endet, bewegen sich die Duplikate mit der Sukkubus, ahmen ihre Aktionen nach und verändern ihre Position, so dass es unmöglich ist, zu erkennen, was real ist.

Wirf jedes Mal 1W20, wenn die Sukkubus während der Wirkungsdauer angegriffen wird, um zu bestimmen, ob der Angriff stattdessen eines ihrer Duplikate zum Ziel hat.

Wenn sie drei Duplikate hast, musst du eine 6 oder höher würfeln, damit ein Duplikat das Ziel des Angriffs wird. Bei zwei Duplikaten musst du eine 8 oder höher würfeln. Bei einem Duplikat musst du eine 11 oder höher würfeln.

Die RK eines Duplikats beträgt 13. Wenn ein Angriff ein Duplikat trifft, wird dieses zerstört. Ein Duplikat kann nur von einem Angriff zerstört werden, der es trifft. Es ignoriert alle anderen Schadensquellen und Effekte. Der Zauber endet, wenn alle drei Duplikate zerstört wurden.

Eine Kreatur ist von diesem Zauber nicht betroffen, wenn sie nicht sehen kann, wenn sie sich auf andere Sinne als Sicht verlässt (wie Blindsight) oder wenn sie Illusionen als solche erkennen kann (wie mit Wahrer Blick).

VERWALTUNG

Der halbelfische Prediger des Eisens schreibt vom Verwaltungsraum aus die Pläne für die Anhänger des Kultes, um noch krasser zu werden. Der Prediger selbst ist so krass, dass er in Plattenrüstung trainiert, um noch stärker zu werden mit dem Zusatzgewicht. Der Plattenpanzer hat vorne quer OVERARMOR eingeätzt und wird auf nackter Haut getragen. Da es das Ziel des Kultes ist, sich selbst zu verbessern, wird er keinem der Kultmitglieder helfen, sondern erst vor sein Büro treten, wenn die Spielercharaktere ihn fordern. Sollte er vorgewarnt worden sein, wird er so viele Stärkungszauber auf sich gesprochen haben wie möglich.

PREDIGER DES EISENS

Mittelgroßer Humanoider (Halbelf)

Rüstungsklasse 18 (Platte)

Trefferpunkte 91 (14W8+28)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (0)	16 (+3)	12 (+1)

Rettungswürfe Konstitution +5, Weisheit +6

Fertigkeiten Heilkunde +6, Religion +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Ich bin der Boss!: Sollte er weniger als die Hälfte seiner Trefferpunkte haben (<46), flexiert er als freie Reaktion heftig und sprengt seine Rüstung ab. Alle in 6 m Umkreis müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 bestehen, oder werden von herumfliegenden Rüstungsteilen für ✨ 2W6 Wucht getroffen. Danach verdoppelt der Prediger seine Angriffe mit dem Curling-Szepter von zwei auf vier und erhöht seine Bewegungsrate auf 9 m, hat aber nur noch eine Rüstungsklasse von 10.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Prediger des Eisens führt zwei Angriffe mit seinem Curling-Szepter aus.

Toxisches Curling-Szepter: ✨ +6, ✨ 8 (1W10+3) Wucht, plus ✨ 13 (3W8) Nekrotisch.

Kleriker: Der Prediger des Eisens ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Seine Fähigkeiten basieren auf Weisheit (SG zum Widerstehen 14, +6 auf Angriffe mit Angriffszubern). Der Prediger des Eisens hat die folgenden Klerikergebete vorbereitet.

Zaubertricks (jederzeit): *Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie, Verschonung der Toten*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl, Segnen, Schild des Glaubens, Wunden heilen*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Beistand, Person festhalten, Waffe des Glaubens*

3. Grad (3 Zauberplätze): *Leuchtfener der Hoffnung, Massen-Heilendes Wort*

4. Grad (1 Zauberplatz): *Todesschutz*

Reaktionen

Toxischer Bizeptssegen: Wenn ein Verbündeter, denn der Prediger sehen kann innerhalb von 9 Metern mit einer Nahkampf-Attacke trifft, kann der Prediger seinen ✨ um 9 (2W8) Nekrotisch erhöhen.