

# Monsterhabitat

## 1. Höhlenbewohner







**Zwergenkrieger**

3

**Höhle — IQ, Organisiert**

Krieger: Plattenrüstung, stämmig, bärtig, kriegslüstern. Verdiene ihr Vertrauen und du hast dein Lebenlang verbündete. Ziehe ihren Groll auf dich und du lebst nicht mehr lange.

○Axt (W6)

○Kurz

Instinkt: Verteidigen

◆ Zurückdrängen

◆ Verstärkung rufen

Buch S. 340

123/154

7/2

# *Monsterhabitat*

## *2. Sumpfwesen*







**Sumpfschlurfer**

1G

**Sumpf — Groß, Magisch**

Elementar. Natürlicher Zusammenfluss von Ranken, Schlick & Pilzen. Sie denken nicht wie wir. Sie existieren einfach. Geister des Sumpfes.

OSchlag (W10+1)

OKurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Sumpfgestalt

Instinkt: Sümpfe erhalten &amp; erschaffen

Rufe den Sumpf selbst zur Hilfe

Verschmilz mit dem Sumpf

In neuer Form wieder zusammensetzen

23/1

Buch S. 355

108/154

**Troll**

1

**Sumpf — Groß**

Wirklich Groß. 2,5m wenn sie jung und schwach sind. Zähe, warzige Haut. Große Zähne, strähniges Haar, lange dicke Fingernägel. Grün, Blau, Schwarz. Hassen einander.

\*Anfällig für Feuer &amp; Säure

\*Aus abgeschlagenen Körperteilen wächst ein neuer Troll.

OKeule (W10+3)

OKurz, Lang, Wuchtig

Besonderheit: Regeneration

Instinkt: Zerschmettern

Hebe den Effekt eines Angriffs auf (!Schwäche)

Schleudere jemanden / etwas

20/1

Buch S. 356

109/154

# *Monsterhabitat*

## *3. Legionen der Untoten*







# Monsterhabitat

## 4. Die dunklen Wälder







# Monsterhabitat

## 5. Die gefräfsigen Horden



**Formianer-Aufseher**

2

**Horde — IQ, Organisiert**

Zwei zusätzliche Arme, mit denen sie eine Peitsche knallen. Beaufsichtigen den Arbeiter Schwarm. Auf 100 Arbeiter kommt 1 Aufseher. 1 m größer als ihre geistlosen Verwandten. Ignorieren die weichen Rassen (uns), so lange wir uns nicht einmischen.

∅ Stachelpfote (W8)

∅ Kurz, Lang

Besonderheit: Schwarmbewusstsein, Insektoide

Instinkt: Befehligen

∅ Schicke Arbeiter in den Kampf

∅ Setze eine große Zahl in Gang

Buch S. 391

6/3

**Formianer-Zenturion**

3/E

**Horde — IQ, Organisiert**

Dienen als Legionäre oder Garde der Königin. Dunkle Panzer mit zeremoniellen Markierungen. Streitmacht des Schwärms. Können fliegen und aus Sandhügeln hervorbrechen.

∅ Stachelspeer (high 2W6+2)

∅ Kurz, Lang

Besonderheit: Schwarmbewusstsein, Insektoide, Flügel

Instinkt: Kämpfen wie befohlen

∅ Rücke geschlossen vor

∅ Fordere Verstärkung an

∅ Gib ein Leben für den Schwarm

Buch S. 392

7/3

**Formianer-Arbeiter**

3

**Horde — Organisiert, Vorsichtig**

Insekten sind von der Macht des Gesetzes gesteuert. Die fleischgewordene Ordnung. Mischung aus Mensch & Ameise. Groß, starrer Panzer, starrer Wille. Arbeiten mit Freude. \*Unterste Klasse

∅ Biss (W6)

∅ Kurz

Besonderheit: Schwarmbewusstsein, Insektoide

Instinkt: Befehle befolgen

∅ Schläge Alarm

∅ Erschaffe Nützliches für den Schwarm

∅ Assimiliere

Buch S. 391

7/4

**Gnoll-Abgesandter**

1 ◇

**Horde — IQ, Göttlich, Organisiert**

Spricht direkt mit ihrem Dämonenfürsten. Hört die Stimme seines Meisters und gehorcht.

∅ Zeremoniendolch (W10+2)

∅ Waffe

Besonderheit: Geruchssinn

Instinkt: Göttliche Eingabe teilen

∅ Gib dämonischen Einfluss weiter

∅ Wiegle die Meute auf

Buch S. 395

18/1

**Ork-Berserker**

1 ◇

**Horde — Groß, IQ, Göttlich, Organisiert**

Manche Krieger steigen zu einer Art pervertierten Ritterschaft auf. Sie tauschen ihre geistige Gesundheit für diese Ehre und beschreiten den Weg des Wahnsinns. Die wenigen Berserker, die länger als wenige Jahre leben sind grauenhaft entstellt. Ihnen wachsen Hörner oder ein dritter Arm.

∅ Hackbeil (W10+5)

∅ Kurz, Lang

Besonderheit: Mutationen

Instinkt: Wüten

∅ Steigere dich in Raserei

∅ Entfessle Chaos

Buch S. 396

20/0

**Gnoll-Alpha**

1

**Horde — IQ, Organisiert**

Der Leithund. Doch bei diesen hageren und dreckigen Kötern geht es nicht um Größe, sondern um Grausamkeit. Die Bereitschaft, seine Brüder zu töten und zu fressen, währen das Rudel zusieht. Sie zu quälen, bis sie kuschen.

∅ Schwert (high 2W10)

∅ Durchdringt 1, Kurz

Besonderheit: Geruchssinn

Instinkt: Das Rudel antreiben

∅ Verlange Gehorsam

∅ Schicke das Rudel auf die Jagd

Buch S. 395

12/2

**Ork-Blutkrieger**

3

**Horde — IQ, Organisiert**

Die Orkhorde ist eine Wilde, blutrünstige und hasserfüllte Ansammlung von Stämmen. Alle Orks schwören dem Kriegshäuptling und dem Stamm gefolgschaft. Tragen gezackte Klingen eines Blutkriegers. Zum Töten geboren.

∅ Gezackte Klinge (W6+2)

∅ Durchdringt 1, Kurz, Brutal

Instinkt: Kämpfen

∅ Kämpfe mit Hingabe

∅ Schwelge in Zerstörung

Buch S. 396

3/0

**Ork-Brecher** ①

**Horde — Groß**

Riesiger Hammer. Gebaut wie ein Oger oder ein Troll.

- Hammer (W10+3 !Rüstung)
- Kurz, Lang, Wuchtig
- Instinkt: Zerschmettern
- Zerstöre Rüstung oder Schutz
- Strecke die Mächtigen nieder

Buch S. 397  
86/154

**16/0**

**Ork-Einauge** ② ⚡

**Horde — IQ, Göttlich, Magisch, Organisiert**

Nutzen die dunkle Magie der Nacht.  
“Gor-sha-thak! Nimm dieses sterbliche Organ, iss vom Fleisch unserer Feinde und gib mir, was mir zusteht!”

- Wunden verursachen (W8+2)
- !Rüstung, Kurz, Lang, Nah, Fern
- Besonderheit: Einäugig
- Instinkt: Hassen
- Zerreißt Fleisch mit göttlicher Magie
- Nimm ein Auge
- Bring ein Opfer dar und gewinne an Macht

Buch S. 398  
87/154

**6/0**

**Ork-Schamane** ①

**Horde — IQ, Organisiert**

Sie rufen die Mächte der Welt an, um ihre Arbeit zu tun, zu kämpfen und um ihr Volk zu beschützen, wie sie es seit der ersten Nacht getan haben.

- Elementarstrahl (W10 !Rüstung)
- Kurz, Lang, Nah, Fern
- Besonderheit: Elementare Macht
- Instinkt: Das Orkvolk stärken
- Verleihe: den Schutz der Erde
- die Macht des Feuers
- die Klarheit der Luft
- die Schnelligkeit des Wassers

Buch S. 398  
88/154

**12/0**

**Ork-Sklaventreiber** ③

**Horde — IQ, Heimlich, Organisiert**

Rote Segel, Schiffe aus Knochen, altem Holz und Eisen: Die Kriegsflotte der Horde. Es scheint wie ihnen wie eine heilige Pflicht, zu überfallen und rauben. Es ist schwer sich was schlimmeres Vorzustellen, wie das Leben unter der Peitsche auf einer Orkgaleere.

- Peitsche (W6)
- Kurz, Lang
- Instinkt: Ergreifen
- Nimm einen Gefangenen
- Fange jemanden mit einem Netz
- Setze sie unter Drogen

Buch S. 399  
91/154

**3/0**

**Ork-Schattenjäger** ① ⚡

**Horde — IQ, Heimlich, Magisch**

Gift und Meuchelmord. Die Magie der Nacht hüllt diese Orks, die sich in Lager, Städte und Tempel schleichen. Lass dich vom Gescrei der Berserker besser nicht zu sehr ablenken..

- Vergifteter Dolch (W10)
- Durchdringt 1, Kurz, Lang
- Besonderheit: Schattenmantel
- Instinkt: Im Dunklen töten
- Vergifte sie
- Verschmilzt mit dem Schatten
- Hülle sie in Finsternis

Buch S. 400  
90/154

**10/0**

**Ork-Kriegshäuptling** ①

**Horde — IQ, Organisiert**

Es gibt nur einen Kriegshäuptling. Ein Ork der über allen anderen steht und soothl den Segen des Einauge, als auch des Schamanen trägt. Trägt das Eisenschwert der Zeitalter. Ehre dem Kriegshäuptling.

- Eisenschwert der Zeitalter
- (high 2W10+2) Kurz, Lang
- Besonderheit: Einauges Segen, Segen des Schamanen, Göttlicher Schutz vor weltlicher Gefahr
- Instinkt: Anführen
- Beginne einen Krieg
- Zeige eine Machtdemonstration
- Versetze die Stämme in Raserei

Buch S. 400  
88/154

**16/0**

**Triton-Spion** ① ⚫

**Horde — IQ, Heimlich, Organisiert**

Halb Mensch, halb schuppiges Seewesen. Kann gebrochene Gemeinsprache sprechen. Kann nur im Wasser atmen.

- Dreizack (low 2W10)
- Kurz, Nah
- Besonderheit: Aquatisch
- Instinkt: Oberfläche ausspionieren
- Decke ihre Geheimnisse auf
- Nutze Schwachstellen aus

Buch S. 401  
131/154

**12/2**

**Triton-Kampfschwimmer** ② ⚫

**Horde — IQ, Organisiert**

Tritonen scheuen eigentlich den Kampf und wenn verteidigen sie sich nur. Doch langsam ändert sich diese Einstellung. Tragen Rüstung aus Muscheln und Glas. Schwimmen in Formation. Führen Piken & Harpunen.

- Harpune (high 2W8)
- Kurz, Nah, Fern
- Besonderheit: Aquatisch
- Instinkt: Krieg führen
- Führe Tritonen in die Schlacht
- Ziehe sie unter Wasser

Buch S. 402  
130/154

**6/3**

**Triton-Adliger** ② ⚫

**Horde — IQ, Organisiert**

Es heißt, die Herrscherhäuser wurden am Anbeginn der Zeit gewählt. Eine vergessene Gottheit gewährte ihnen die Herrschaft über alle Lebewesen der See. Heutzutage wird von Adligen Stärke verlangt, nicht mehr Klugheit.

- Dreizack (W8)
- Kurz, Nah, Fern
- Besonderheit: Aquatisch
- Instinkt: Anführen
- Tritonen zum Krieg aufwiegeln
- Rufe Verstärkung

Buch S. 404  
129/154

**6/2**

# Monsterhabitat

## 6. Verdrehte Experimente







# *Monsterhabitat*

## *7. In der Tiefe*





**Magmin**

3

**Tiefe — IQ, Organisiert, Sammler**

Ähneln stark den Zwergen. Leben in Städten aus Messing & Obsidian, möglichst nah am flüssigen Erdkern. Mürrisch & Eigenbröderisch. Respektieren nichts so sehr wie einen kunstfertig hergestellten Gegenstand.

Ⓐ Brennender Hammer ( $W6+2$ )

Ⓑ Kurz, Lang

Besonderheit: Feuriges Blut  
Instinkt: Herstellen

❖ Handel oder Tausch anbieten  
❖ Mit Feuer oder Magie angreifen  
❖ Biete den genau richtigen Gegenstand an - zu einem Preis

— Buch S. 425

7/4

72/154

**Minotaurus**

1

**Tiefe — Groß**

Der Kopf eines Stiers und der Körper eines Menschen. Manchmal auch mit Hufen. Bewachen Labyrinte.

Ⓐ Axt ( $W10+1$ )

Ⓑ Kurz, Lang

Besonderheit: Untrüglicher Orientierungssinn  
Instinkt: Einsperren

❖ Verwirre sie  
❖ Führe sie in die Irre

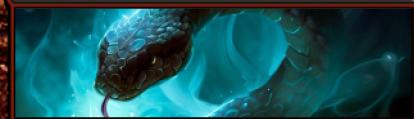
— Buch S. 426

16/1

76/154

**Naga**

16

**Tiefe — IQ, Organisiert, Sammler, Magisch**

Ehrgeizig & Territorial.  
Schlangenartig, verschiedene Arten.  
Meister in Manipulation, mit magischen Kräften. Haben oft einen heimtückischen Kult von Anhängern.

Ⓐ Biss ( $W10$ )

Ⓑ Kurz, Lang

Instinkt: Führen

❖ Schicke einen Anhänger in den Tod  
❖ Benutze alte Magie  
❖ Handel oder Abkommen anbieten

— Buch S. 427

12/2

**Salamander**

3

**Tiefe — Groß, IQ, Organisiert, Externar**

Wie Menschen mit roter & organger Haut, groß wie Oger aber mit einem Schlangenschwanz, wo die Füße hätten sein müssen. Rüstung aus schwarzem Glas. Sprechen eine zischende Sprache. Kommen aus einem vergrabenen Tor.

Ⓐ Flammenspeer (high  $2W6+3$ )

Ⓑ Kurz, Lang, Nah

Besonderheit: Graben  
Instinkt: Mit Flammen verzehren

❖ Rufe elementares Feuer herbei  
❖ Schmilz die Wahrheit frei

— Buch S. 427

7/3

139/154

# *Monsterhabitat*

## *8. Mächte der Ebenen*



**Unvermeidbare** 2G

Ebene — Groß, Magisch, Vorsichtig, Amorph, Externar

Alles geht zu Ende, und am Rande der Zeit stehen die Unvermeidbaren. Gewaltig, mächtig, scheinbar aus den Sternen selbst gemeißelt. Greifen nur ein, wenn Magie oder Katastrophen die Schicksalsstränge gelöst haben. Wächter der Ordnung.

- Hammer (W10+1)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Aus Ordnung gemacht  
Instinkt: Ordnung bewahren

- Beende einen Zauber oder Effekt
- Vollstrecke ein Gesetz (menschlich oder natürlich)
- Zeige einen flüchtigen Einblick ins Schicksal

Buch S. 438  
110/154

21/5

**Dschinn** 2G

Ebene — Groß, Magisch

Mächtig, verschlagen & Stolz. Kommt aus der Messingstadt Majilis.

- Flamme (W8+1, !Rüstung)
- Kurz, Lang

Besonderheit: Besteht aus Flammen  
Instinkt: Ewiglich brennen

- Verleihe Macht, zu einem Preis
- Beschwöre die Mächte der Messingstadt

Buch S. 431  
20/154

14/4

**Engel** 1E

Ebene — Furchterregend, Göttlich, IQ, Organisiert

Kann in Gestalt von geliebten Menschen erscheinen.

- Flammenschwert (2W10+4)
- !Rüstung, Kurz, Wuchtig

Besonderheit: Flügel  
Instinkt: Göttlichen Willen mitteilen

- Bringe Visionen und Prophezeiungen
- Bringe Sterbliche dazu, etwas zu tun
- Lege Sünde und Ungerechtigkeit frei

Buch S. 432  
29/154

18/4

**Höllenhund** 2

Ebene — Externar, Organisiert

Gesandte um einzufordern was geschuldet wird. Heulendes Rudel aus Schatten, Flammen und schartigen Knochen. Getrieben vom Klang des Jagdhorns.

- Feuriger Biss (W8)
- Kurz

Besonderheit: Fell aus Schatten  
Instinkt: Verfolgen

- Folge der Spur trotz aller Hindernisse
- Speie Feuer
- Beschwöre die Mächte der Hölle gegen das Ziel

Buch S. 433  
57/154

10/1

**Imp** 3

Ebene — IQ, Externar, Organisiert

kleine Beobachterdämonen. Die ersten Beschwörungssubjekte für angehende Hexenmeister. Haben kleine Dreizacke. Karikaturen wahrer Dämonen. Weder schwer zu beschwören noch auszulöschen.

- Stichflamme (W6, !Rüstung)
- Kurz, Nah, Fern

Instinkt: Belästigen

- Schicke Nachrichten in die Hölle
- Stiftet Unheil

Buch S. 433  
60/154

7/1

**Kettenteufel** 1

Ebene — Externar

"Hol Dich der Teufel". Jedes Opfer sieht ihn in einer anderen Gestalt. Seine Beschwörung hat nur einen Zweck: Sein Opfer in Ketten zu schlagen und es zu einem Ort der Qual zu schleifen.

- Zerquetschen (W10, !Rüstung)
- Kurz, Lang

Instinkt: Ergreifen

- Mache einen Gefangenen
- Kehre dorthin zurück, wo du herkamst
- Foltere mit Freude

Buch S. 434  
63/154

12/3

**Klingenteufel** 1

Ebene — Groß, Externar, Furchterregend

Es gibt tausende Arten von Teufeln. Der Klingenteufel ist schon lange bekannt. Erscheint nur an Orten großer Gewalt oder wenn er gerufen wird. Liebt das Blutvergießen und Leute aufspießen. Grausam, aber nicht effektiv.

- Stacheln (W10+3, Durchdringt 1)
- Kurz, Lang, Brutal

Besonderheit: Stacheln  
Instinkt: Fleisch zerreißen und Blut vergießen

- Spieße jemanden auf
- Töte wahllos

Buch S. 434  
65/154

16/4

**Konzeptelementar** 1

Ebene — Verschlagen, Externar, Amorph

Unendlich unvorhersehbares und seltsames Wesen.

- Angriff (WX+Y)
- Waffe

Besonderheit: Ideale Gestalt  
Instinkt: Das Konzept perfektionieren

- Das Konzept in seiner reinsten Form demonstrieren

Buch S. 435  
68/154

★/★

**Larven** 3

Ebene — IQ, Verschlagen, Externar

Windende Kreaturen. Maden mit den Gesichtern von Männern und Frauen, die in einem Flammenkreis nach Erlösung schreien. Manchmal gelangen sie durch einen Riss in der Ebenenkuppel in unsere Welt, zappelnd und gequält.

- Schleim (low 2W4)
- Kurz

Instinkt: Leiden

- Verbreite Verzweiflung
- Flehe um Gnade
- Lenke die Aufmerksamkeit des Bösen

Buch S. 436  
70/154

10/0



# *Monsterhabitat*

## *9. Bewohner des Reiches*



**Wachmann** 2



**Reich – IQ, Organisiert**

Ob tapferer Beschützer oder Trunkenbold, macht für diese Leute oft keinen Unterschied. Stolzer Beruf. In den Farben ihres Fürtes gekleidet. Zuverlässige Waffe und gute Rüstung. Jemand muss die Tore ja verteidigen. Viele von uns verdanken Ihnen dass wir noch Leben.

- Speer (W8)
- Kurz, Lang

Instinkt: Tun wie befohlen

- ◆Halte das Gesetz aufrecht
- ◆Mache einen Gewinn

Buch S. 452  
10/18

**6/1**

**Abenteurer** 3



**Reich – IQ**

Gerüstet mit weltlicher und magischer Macht. Bringen Säcke über Säcke voll Schätze ran. Nicht immer beliebt beim Volk.

- Schwert (W6)
- Kurz

Besonderheit: Endloser Enthusiasmus

Instinkt: Abenteuer bestehen oder dabei sterben

- ◆Mache dir vergebliche Mühe
- ◆Handle impulsiv
- ◆Erzähle von alten Heldenataten

Buch S. 443  
1/18

**3/1**

**Adliger**



**Reich –**

Haben vielleicht die Götter ihnen ihren Rang verliehen? Manche tragen eine Bürde aus Stein, manch andere tragen ihr Gewicht in Gold. Ein hartes Leben.

Instinkt: Herrschen

- ◆Gib einen Befehl
- ◆Biete eine Belohnung

Buch S. 444  
11/18

**-/-**

**Akolyth**



**Reich –**

“Können ja nicht alle der Hohepriester sein, sagten sie. Schrubbe den Boden, sagten sie. Der Cthonische Allvater möchte keinen schmutzigen Boden, nicht wahr? Sie sagten es wäre Magie und erleuchtung. Pah. Es sind aufgescheuerte Knie und Abwaschhände. Wäre ich doch nur ein Kleriker geworden.”

Instinkt: Pflichtbewusst dienen

- ◆Folge dem Dogma
- ◆Biete ewigen Lohn für weltliche Taten

Buch S. 445  
12/18

**-/-**

**Bandit** 3



**Reich – IQ, Organisiert**

Verzweiflung ist die Lösung des Bandientums. Was bleibt in harten Zeiten anderes übrig? Wegelagerei, Wilderei, Betrügereien, Schwendeleien und schändlicher Mord - aber wir müssen alle essen. Andererseits wer kann sagen ob die Verzweiflung nur ein Vorwand ist, für niedere Gelüste?

- Dolch (W6)
- Kurz

Instinkt: Rauben

- ◆Stiehl etwas
- ◆Fordere Tribut

Buch S. xxx  
2/18

**3/1**

**Banditenkönig** 1



**Reich – IQ, Organisiert**

Lieber in der Hölle herrschen, als im Himmel dienen.

- Treues Messer (high 2W10)
- Kurz

Instinkt: Führen

- ◆Stelle eine Forderung
- ◆Erpresso
- ◆Stürze Macht

Buch S. xxx  
3/18

**12/1**

**Bauer**



**Reich –**

schmutzig, unterdrückt und am Boden der Nahrungskette. Manchen geht es besser als anderen, aber keiner wird je eine Goldmünze sehen.

Instinkt: Über die Runden kommen

- ◆Bitte um Hilfe
- ◆Biete einfache Belohnung und Dankbarkeit

Buch S. 446  
13/18

**-/-**

**Narr**



**Reich –**

Nur einer Person am ganzen Königshof ist es erlaubt, die Wahrheit zu sprechen. Der Narr verpackt sie in Glocken, Tändeleien und kalkweißer Schminke, aber wer sonst sagt dem König, wie es wirklich steht? Du kannst einem Narren vertrauen, so sagt man. Vor allem wenn er dich zur Weißglut bringt.

Instinkt: Verspotten

- ◆Entlarve Ungerechtigkeit
- ◆Spiele einen Streich

Buch S. xxx  
16/18

**-/-**

**Halblingsdieb** 1



**Reich – Klein, IQ, Heimlich, Verschlagen**

Vielleicht wollen sie deinen Geldbeutel nur deshalb stehlen weil du sie “Halbling” genannt hast. Oder sie spielen ein Spiel, bei dem sie sich als Kinder ausgeben und um Almosen betteln. Wie auch immer, es ist egal, sie sind mit deinen Münzen abgehauen.

- Dolch (low 2W8)
- Kurz

Instinkt: Vom gestohlenen Luxus leben

- ◆Stiehl
- ◆Gib dich nach außen freundlich

Buch S. 447  
14/18

**12/1**

**Händler**

Reich —

“10 Fuß lange Stäbe! Das sind ganze 3 Meter, Leute! Fackeln, hell und heiß! Auch Esel - stur, aber makelloser Stammbaum! Kommt her! Kommt und holt euch eure 10 Fuß langen Stäbe!”

Instinkt: Gewinn erzielen

- ❖ Schlage eine Geschäftsidee vor
- ❖ Biete einen “Handel” an

Buch S. 448  
14/18

-/-

**Heckenmagier**

Reich — Magisch

Einfache alte Männer und Frauen, die schlau genug sind ein zwei Tricks entdeckt zu haben. Wenn du einen Fluch aufheben möchtest oder Ähnliches, dann werden sie dir helfen. Vorausgesetzt du findest sie und zahlst ihren Preis.

Instinkt: Lernen

- ❖ Sprich den fast richtigen Zauber - zu einem Preis
- ❖ Schließe Abmachungen, die deinen Horizont übersteien

Buch S. 448  
5/18

G

-/-

**Hohepriester**

Reich —

Wird besondere Ehrfurcht entgegengebracht. Sie sind in Geheimnisse eingeweiht, von denen du niemals wissen wirst. Die Götter sprechen zu ihnen, wie Straßenhändler auf dem Marktplatz zu uns. Schimmernde Roben, denen wir immer Platz machen.

Instinkt: Führen

- ❖ Schreibe göttliche Gesetze nieder
- ❖ Enthülle göttliche Geheimnisse
- ❖ Beauftrage göttliche Unterfangen

Buch S. 448  
15/18

-/-

**Jäger**

②



Reich — IQ

Riechen das Blut im Wind und tragen die Haut ihrer Beute. Egal ob mit einem Langbogen oder einem Messer aus Knochen und Sehnen. Diese Leute haben mehr mit Bestien gemein, als mit ihrem eigenen Volk. Einsam, düster und Still in der Wildnis.

○ Abgenutzter Bogen (W6)

○ Nah, Fern

Instinkt: Überleben

- ❖ Bringe Nachrichten aus der Wildnis
- ❖ Erlege eine Bestie

Buch S. 449  
6/18

6/1

**Rebell**

③



Reich — IQ, Organisiert

Gesetzlose, vom Land verjagt. Die Städte hingegen sind voller Orte an denen man sich verstecken kann. Wie Ratten nagen sie an der Ordnung. Ihr Werkzeug: Tarnung, ein Messer und eine im richtigen Moment geworfene Fackel. Das Glühende Brandzeichen der Anarchie

○ Axt (W6), Kurz

Instinkt: Ordnung umstürzen

- ❖ Stirb für eine Sache
- ❖ Inspiriere andere

Buch S. 449  
7/18

3/1

**Soldat**

③



Reich — IQ, Organisiert

Soldat oder Bandit, was willst du sein? Man marschiert in schlecht sitzender Rüstung mit tausend anderen ängstlichen Männern & Frauen ins Unbekannte.

○ Speer (W6)

○ Kurz, Lang

Instinkt: Kämpfen

- ❖ Marschiere in die Schlacht
- ❖ Kämpfe als Einheit

Buch S. 451  
9/18

3/1

**Ritter**

①



Reich — IQ, Organisiert, Vorsichtig

Im Sonnenlicht schimmernde Rüstung. Heiliger Krieger, treuer Kämpfer, .. und manchmal ein Bösewicht. Aber ein Ritter kann sich nicht dagegen wehren, ein Symbol zu sein. Ein Ritter bedeutet etwas.

○ Schwert (high 2W10)

○ Kurz

Instinkt: Nach einem Kodex leben

- ❖ Vertritt einen moralischen Standpunkt
- ❖ Führe Soldaten in die Schlacht

Buch S. 450  
8/18

12/4

**Spion**

Reich —

Könige lieben sie, aber vertrauen ihnen niemals gänzlich. Mysteriös, geheimnisvoll und verführerisch. Voller Romantik und Intrigen. Ein Messer in der Finsternis und ein wachsames Auge. Jeder kann es sein, man kann nie wissen.

Instinkt: Infiltrieren

- ❖ Berichte die Wahrheit
- ❖ Hintergehe

Buch S. 451  
17/18

-/-

**Tüftler**

③



Reich —

Es heißt man soll Tüftlern und reisenden Kesselflickern einen ordentlichen Schluck Bier oder was zu essen geben um nicht verflucht zu werden. Sie sind komische Käuze. Reisen mit Eselkarren von Stadt zu Stadt. Zur Seite einem räudigen Hund. Wenn du nett bist verkaufen sie vielleicht eine Rose die niemals Welkt.

Instinkt: Erschaffen

- ❖ Biete eine Kuriosität an

- ❖ Erzähle eine Geschichte über große aber lohnende Gefahren ferner Länder

Buch S. 452  
18/18

-/-