

KREATURENERSCHAFFUNG

EINLEITUNG

Dieses Dokument enthält Regeln um Kreaturen für das Spiel zu erschaffen und deren Schwierigkeitsgrad (kurz: SG) zu ermitteln.

DER BAUKASTEN

Die Kreaturererschaffung folgt dabei einem „Baukastenprinzip“. Sie wählen verschiedene Bestandteile und konstruieren so eine Kreatur.

Jeder Bestandteil bedeutet Kreaturenpunkte. Diese Kreaturenpunkte (kurz: KP) aller Bestandteile werden zusammengerechnet und am Ende auf einer SG-Tabelle nachgeschlagen.

Anhand der Tabelle und der KP kann dort der SG der Kreatur ermittelt werden.

HINTERGRUND

Wenn Sie eine Kreatur erschaffen, dann überlegen Sie sich vorher die Grundeigenschaften des Wesens. Stellen Sie sich die Kreatur vor Ihrem geistigen Auge vor: Ist sie eher ein zäher Brocken, der aber langsam ist, mit großer Kraft - die aber einen langen Anlauf braucht? Oder eher wendig, schnell aber nicht so kraftvoll? Je mehr Gedanken Sie sich zum Hintergrund der Kreatur machen, desto interessanter wird sie. Wurde sie beispielsweise immer zäher, weil sie in einer rauen Umgebung lebt?

DIE GRUNDWERTE

Zunächst beginnen Sie mit den Grundwerten der Kreatur. Dazu gehören Initiative, Kampfbonus, weitere Angriffe, Rüstung, Schaden und Trefferpunkte.

TREFFERPUNKTE Die Trefferpunkte sind ein essentieller Bestandteil einer Kreatur. Jeder Trefferpunkt entspricht drei Kreaturenpunkten.

Trefferpunkte (TP)	Kreaturenpunkte (KP)
1	3
5	15
10	30
15	45
20	60
25	75
30	90
40	120
50	150
60	180
80	240
100	300
120	360

150+ pro TP 3 KP

Trefferpunkte alleine machen natürlich keine Kreatur. Sie symbolisieren aber Eigenschaften, wie die Zähigkeit. Je mehr Trefferpunkte eine Kreatur hat, desto widerstandsfähiger wird sie sein.

Tipp: Sie sollten keine Kreatur erschaffen, die sich nur über einen extremen Wert definiert. Achten Sie darauf mindestens drei starke Elemente einzusetzen, die dann den extremen Wert „flankieren“.

Hinweis: Es können nicht nur die Werte in der Tabelle gewählt werden, sondern auch abweichende. Beispielsweise kann eine Kreatur auch acht Trefferpunkte haben, obwohl in der Liste nur 1 und 5 stehen. Dann einfach die 8 Punkte mit 3 KP pro TP multiplizieren. 8 TP kosten dann 24 KP.

INITIATIVE Die Initiative kann die Gefährlichkeit einer Kreatur stärker beeinflussen als die Trefferpunkte. Daher entspricht jeder Punkt in der Initiative fünf Kreaturenpunkten.

Initiative (INI)	Kreaturenpunkte (KP)
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
5+	pro INI 5 KP

Die Initiative steht für Eigenschaften wie Reflexfähigkeit, Schnelligkeit und Wachsamkeit.

Tipp: Unterschätzen Sie den Effekt der Initiative nicht.

Hinweis: Es kann auch eine negative INI gewählt werden. Es werden dann entsprechende Kreaturenpunkte gutgeschrieben. Der niedrigste INI-Wert ist allerdings -3 (entsprechen -15KP).

KAMPFBONUS Der Kampfbonus (kurz: KB) ist vielseitiger einsetzbar als die Rüstung und kostet daher mehr Kreaturenpunkte. Wie bei einem Spielercharakter (SC) oder Nichtspielercharakter (NSC), kann auch eine Kreatur ihren KB frei in Offensiv- und Defensivbonus aufteilen. Jeder KB entspricht 20 Kreaturenpunkten.

Das gilt auch für Mehrfachangriffe. Beachten Sie aber, dass für jeden Mehrfachangriff auch der KB gekauft werden muss (siehe auch weiter unten).

Kampfbonus (KB)	Kreaturenpunkte (KP)
1	20
2	40
3	60
4	80
5	100
5+	pro KB 20 KP

Die Kampfbonus symbolisiert die Treffsicherheit, die Geschicklichkeit und die Stärke im Kampf, die Erfahrung in der Auseinandersetzung, Taktik und Wissen und vieles mehr.

Mehrfachangriffe: Wenn Ihre Kreatur mehr als einen Angriff haben soll, dann richten Sie entsprechende weitere Angriffe mit weiteren Kampfbonusen ein. Diese werden allen zusammengerechnet.

Beispiel: Ihre Kreatur soll drei Angriffe haben, die sie alle gleichzeitig in einer Runde nutzen kann. Sie kann mit einem stachelbewehrten Schwanz schlagen, mit messerscharfen Klauen schlagen und zugleich beißen. Der Stachelschwanz hat einen Kampfbonus von 3 (also 60 Kreaturenpunkte), die Klaue einen KB von 5 (100 KP) und der Biss einen KB von 4 (80KP). Ihre Kreatur hat dann für den Kampfbonus in Summe (60+100+80=240) 240 KP gebraucht.

RÜSTUNGSBONUS Der Rüstungsbonus sollte eng mit den Eigenschaften der Haut (oder der „zweiten Haut“, wenn die Kreatur etwas „anhat“) zusammenhängen. Sie schützt die Kreatur auch dann, wenn sie sich keines Angriffs bewusst ist. Es können harte Schuppen sein - im Extremfall Drachenschuppen -, eine magische Schutzhülle, ein Ringpanzer oder ähnliches.

Rüstungsbonus	Kreaturenpunkte (KP)
1	10
2	20
3	30
4	40
5	50
6	75
7	100
8+	pro weiteren Rüstungsbonus +25 KP

Die Rüstung symbolisiert den passiven Schutz. Je höher der Wert ist, desto schlechter kann man die Kreatur treffen. Achten Sie darauf, dass der Wert ungefähr mit dem der SC- und NSC-

Rüstungen übereinstimmt. Ein Rüstungsbonus von fünf sollte auch so undurchdringbar wie eine Ritterrüstung sein. Vergessen Sie nicht, dass der Rüstungsbonus zusätzlich zur Grundrüstung von fünf gezählt wird. So wie ein SC mit Ritterrüstung insgesamt 10 hat, so würde auch Ihre Kreatur mit einem Rüstungsbonus von 5 auf eine Rüstung von 10 kommen.

SCHADEN Auch der Schadenswert sollte vergleichbar mit den SC- und NSC- Waffen sein. Lange, klingenartige Klauen können auch einen Schadenswert wie eine vergleichbare Klingenwaffe haben. Jeder Schadenspunkt entspricht 10 Kreaturenpunkten.

Schaden	Kreaturenpunkte (KP)
1	10
2	20
3	30
4	40
5+	pro Schaden 10 KP

Der Schaden steht für die Gefährlichkeit des Angriffs. Der Wert ist sehr nah am Kampfbonus und man muss beide umso genauer voneinander trennen. Hier sollte wirklich nur die Bedrohung der Waffe oder des Kreaturenteils, wie Arm, Maul oder Schwanz, betrachtet werden. Es gibt aber auch einen überlappenden Bereich: So kann beispielsweise die Stärke der Kreatur in den Kampfbonus einfließen - muss aber nicht unbedingt. Ein schwerfälliges Monster trifft vielleicht nicht so gut, ist zu langsam und schwerfällig. Aber wenn es trifft, dann mit der Kraft von vielen Hundert Kilo - der Schaden ist also hoch, der Kampfbonus vergleichsweise gering. Um den Schaden zu ermitteln hilft manchmal ein Gedankenspiel: Wenn man von dem Angriff getroffen würde, was wäre der Mindestschaden?

Hinweis: Wie bei der INI kann auch der Schaden negativ sein. Bis zu -3 Schaden ist möglich. Entsprechend werden KP gutgeschrieben. Bei -2 beispielsweise wären es -20KP.

MAGIE

Kreaturen die Magie formen können, sind besonders gefährlich. Sie sind meistens auch schwieriger zu spielen.

Kreaturen können auf die normalen Spruchlisten zugreifen (entsprechend ihrer Ränge) oder nur einzelne Sprüche beherrschen. Spezielle Kreaturen können auch Magie formen, die nicht im Spieler- oder Spielleiterheft steht.

Magische Effekte ohne Magiepunkte (-verbrauch) finden sich weiter unten im Abschnitt „Besondere Eigenschaften“.

MAGIEPUNKTE Die Magiepunkte sind eine Ressource der Kreaturen, die sich verbraucht und nach den Regeln der Wiederherstellung aus dem Spielerheft wieder herstellen. Ein

schnelleres „Nachladen“ finden Sie weiter unten im Abschnitt „Besondere Eigenschaften“.

Jeder Magiepunkt entspricht 5 Kreaturenpunkten.

Magiepunkte (MP)	Kreaturenpunkte (KP)
1	5
5	25
10	50
20	100
30	150
30+	pro weiteren Magiepunkt 5 KP

Hinweis: Wie bei den Trefferpunkten (weiter oben), können auch bei den Magiepunkten alle Werte (auch die „dazwischen“) gewählt werden. Es ist also auch möglich 8 MP auszusuchen. Multiplizieren Sie dann den Wert mit 5KP, um die Kosten zu ermitteln. In dem Fall wären es (8x5) 40KP.

SPRUCHLISTEN Eine Kreatur kann eine oder mehrere Listen beherrschen. Auch wenn die Kreatur zum Beispiel nur die Formung aus Schwarze Magie Rang 7 können soll müssen Sie die Liste bis Rang 7 „lernen“. Natürlich können spezielle Kreaturen auch Listen haben, die nicht im Spieler- oder Spielleiterheft stehen - oder einzelne besondere Sprüche, die sonst nirgendwo verzeichnet sind. Sollten Sie so etwas einsetzen, dann vergleichen Sie die „Kraft“ des Spruchs mit den Ihnen bekannten. Der Spruch, der dem am nächsten kommt, gibt den „Vergleichsrank“ vor. Nehmen Sie für die Kreaturenpunkte-Berechnung dann den „Vergleichsrank“.

Verfügt eine Kreatur über mehr als eine Liste, dann müssen alle Kreaturenpunkte aus den Listenrängen zusammenaddiert werden. Jede weitere Liste kosten mehr Kreaturenpunkte - siehe die folgende Tabelle.

Rang	Liste 1 - KP	2	3	4
1	10	20	25	30
2	20	40	50	60
3	30	60	75	120
4	40	80	100	180
5	50	100	125	240
6	70	125	155	280
7	90	150	185	320
8	110	175	215	360
9	130	200	245	400
10	150	225	275	440
10+	Jeder Rang über 10 kostet 60 KP	+120	+180	+240

Beispiel: Die Kreatur soll die Spruchlisten Wilde

Magie und Schwarze Magie beherrschen - und zwar die Liste Wilde Magie bis Rang 4 und Schwarze Magie bis Rang 7. Die Liste mit dem höheren Rang ist die erste Liste, die mit dem niedrigeren Rang die zweite Liste. Die erste Liste mit dem Rang 7 kostet 90 Kreaturenpunkte. Die zweite Liste mit dem Rang 4 bereits 80 KP. Zusammen sind das dann 170 KP für die Spruchlisten.

GEZIELTE SPRÜCHE Auch die Kreaturen brauchen für Gezielte Sprüche ein Manöver - analog zum Kampf. Entsprechend dem Kampfbonus beim Kampf wird hier der Rang in Gezielte Sprüche beim Zaubern wichtig. Jeder Rang kostet - wie auch beim Kampfbonus - 20 Kreaturenpunkte.

Ränge (Gezielte Sprüche)	KP
1	20
2	40
3	60
4	80
5	100
5+	pro weiteren Rang 20 KP

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Kreaturen können über ganz bestimmte besondere Eigenschaften verfügen - sie können angst-einflößend wirken, Gift versprühen, Feuer speien, sich regenerieren und vieles mehr. Einiges ist sicherlich mystisch oder magisch, göttlich oder schlicht wundersam. Aber eben diese besonderen Eigenschaften erschaffen erst die „Besondere Kreatur“. Der nachfolgende Katalog ist nicht abschließend.

Tipp: Nutzen Sie die Besonderen Eigenschaften - erst der Einsatz dieser wird Ihre Kreatur zu einer spannenden Herausforderung machen. Setzen Sie auch Schwächen ein. Aber seien Sie gewarnt: Zu viele Besondere Eigenschaften in einer Kreatur können nicht mehr in Kreaturenpunkten gemessen werden. Es gibt tödliche Kombinationen. Sie sollten hier mit Feingefühl an die Schöpfung gehen.

ZAUBERRESISTENZ Die Zauberesistenz ist eine sehr gefährliche Eigenschaft, da häufig gerade gegen stärkere Kreaturen Magie eingesetzt wird. Wie alle Besonderen Eigenschaften, sollte auch die Zauberesistenz einen Grund haben.

Zauberesistenz	Kreaturenpunkte (KP)
1	15
2	30
3	45

4	60
5	75
6	95
7	115
8	135
9	155
10	175
10+	+ 20

REGENERATION Die Fähigkeit Regeneration heilt pro Runde die entsprechende Anzahl von Trefferpunkten.

Regeneration	Kreaturenpunkte (KP)
1	15
2	30
3	45
4	60
5	75
6	95
7	115
8	135
9	155
10	175
10+	+ 20

NACHLADEN Diese Besondere Eigenschaft regeneriert Magiepunkte pro Runde!

Nachladen	Kreaturenpunkte (KP)
1	30
2	60
3	90
4	120
5	150
6	200
7	250
8	300
9	350
10	400
10+	+ 100

ELEMENTARE ANGRIFFE Eine Kreatur, die über diese Besondere Eigenschaft verfügt, richtet zusätzlich zum normalen Schaden - der ebenfalls dem Element schon entspringt, noch einen Schaden in Höhe des hier angegebenen Wertes an. Elementarangriffe können Sekundärschäden verursachen. Ein Feuerschaden kann beispielsweise auch Entzünden.

Elementare Angriffe	Kreaturenpunkte (KP)
1	15
2	30

3	45
4	60
5	75
6	95
7	115
8	135
9	155
10	175
10+	+ 20

ANGST

Siehe auch Spielleiterheft, Seite 43.

Angst (SG)	Kreaturenpunkte (KP)
8	20
9	40
10	60
10+	+20

GIFT

Siehe auch Spielleiterheft, Seite 17.

Gift (Stufe)	Kreaturenpunkte (KP)
1	30
2	60
3	90
4	120
5	150
6	210
7	270
8	330
9	390
10	450
10+	+200

Im Anhang finden Sie viele weitere Besondere Fähigkeiten. Die Liste dort ist ebenfalls nicht abschließend.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Kern dieses Dokuments ist die Bestimmung des Schwierigkeitsgrades. Eine Kreatur hätten Sie sicherlich auch ohne diese Anleitung schöpfen können.

Nehmen Sie alle Kreaturenpunkte zusammen und gleichen Sie das Ergebnis mit der nachfolgenden Tabelle ab. Dort finden Sie den Schwierigkeitsgrad für Ihre Kreatur.

Kreaturenpunkte (KP)	Schwierigkeitsgrad (SG)
bis 119	1
120 - 179	2
180 - 239	3
240 - 299	4

300 - 359	5
360 - 419	6
420 - 479	7
480 - 539	8
540 - 599	9
600 - 799	10
800 - 999	11
1000 - 1199	12
1200 - 1399	13
1400 - 1599	14
1600 - 1999	15
2000 - 2399	16
2400 - 2799	17
2800 - 3199	18
3200 - 3599	19
3600 - 4199	20
+600	20+

BEGEGNUNGEN MIT MEHREREN KREATUREN

Der SG einer Begegnung weicht ab, wenn Sie Ihre Spieler mit mehreren Kreaturen gleicher oder verschiedener Art zusammentreffen lassen. Man kann darüber streiten, ob die Summe aller SG dann zu viel oder zu wenig ist: Ist der Angriff von zehn Goblins wirklich zehnmal schwerer als der eines Goblins? Oder leichter oder schwerer? Es gibt für beide Sichten gute Argumente. In der Regel hängen diese aber oft mit der Umgebung bzw. der Situation ab. Daher empfehlen wir den SG einer Begegnung mit mehreren Kreaturen über einen Situationsmodifikator anzupassen. Ist die Situation für die Gruppe günstiger, dann passen Sie den SG nach unten an: Empfehlung ist hier bis zu 30% der Summe aller Einzel-SGs. Trifft die Gruppe also auf eine Horde Goblins (ein Goblin ist SG 1, 10 Goblins SG 10) und ist die Situation für die Gruppe günstiger, dann ist der SG um 3 verringert - also SG 7. Umgekehrt kann der SG aber auch um bis zu 30% höher werden. Sie können auf die Modifikation auch verzichten und einfach alle SGs aufsummieren.

GESCHWÄCHTE KREATUREN

Wenn Sie einmal eine Kreatur erschaffen haben, dann entspricht diese natürlich dem durchschnittlichen Zustand dieser Spezies. Sie können aber auch geschwächte Kreaturen im Spiel einsetzen: Ein bereits verletzter Ork ist natürlich einfacher zu besiegen, als ein Durchschnitts-Ork. Mit diesen Regeln können Sie auch „Geschwächte“ Gegner erstellen. Nehmen Sie einfach die veränderten Spielwerte und errechnen Sie den SG neu. Gleiches gilt natürlich auch für „Stärkere“ Exemplare. Der Ork-Hauptmann hat vielleicht bessere Spielwerte und damit auch einen höheren SG.

FERTIGSTELLEN

Sie haben jetzt die Spielwerte Ihrer Kreatur bestimmt. Nun liegt es an Ihnen sie zu

beschreiben: Was für einen Wesenszug kennzeichnet Ihre Kreatur? Ist sie gierig, hungrig, scheu, ängstlich, dominant, intelligent? Formulieren Sie auch den Lebensraum der Kreatur. Lebt es in Gruppen oder ist es ein Einzelgänger? Wie viele gibt es? Wird die Kreatur vielleicht gejagt, weil man aus ihren Innereien

einen besonderen Zaubertrank brauen kann? Ist ihr Fell wertvoll? Trägt es Schuppen und kann man daraus eine besondere Rüstung fertigen? Schreiben Sie auch ein paar Sätze zum Äußeren. Hauchen Sie Ihrer Kreatur Leben ein! Am Ende sollte Sie noch den Schatztyp festlegen.

Sie haben es vollbracht! Sie haben eine Kreatur geschaffen!

Anhang: Liste mit Besonderen Eigenschaften

ANHANG

Tabelle mit weiteren Besonderen Eigenschaften von Kreaturen

Besondere Eigenschaft	Beschreibung	KP
Fliegend	Siehe Spielleiterheft, Seite 43	40
Körperlos	Siehe Spielleiterheft, Seite 43	60
Schrei	Siehe Spielleiterheft, Seite 44 (Harpyie)	40
Jagdrudel	Siehe Spielleiterheft, Seite 46 (Wolf)	60
Wiederauferstehung	Die Kreatur wird beliebig oft wieder innerhalb eines Tages auferstehen, sofern sie nicht tatsächlich „zerstört“ wird. Die tatsächliche Zerstörung kann eine spezielle Handlung erfordern, wie beispielsweise das (restlose) Verbrennen des leblosen Körpers.	120
Stirbt nicht	Die Kreatur wird beliebig oft wieder innerhalb 1w10 Runden auferstehen, sofern sie nicht tatsächlich „zerstört“ wird. Die tatsächliche Zerstörung kann eine spezielle Handlung erfordern, wie beispielsweise das (restlose) Verbrennen des leblosen Körpers.	240
Nachgiebig	Stumpfe Waffen und Einwirkungen verursachen nur halben Schaden.	30
Ausbreitung	Die Kreatur wird, wenn sie die Hälfte ihrer Trefferpunkte verloren hat, ihre Brut abwerfen. Diese besteht aus sechs kleineren Kreaturen der Spezies: TP 6, INI +1, KB +2, Schaden -1, Rüstung 1. Die Kreatur wird erneut acht kleinere Kreaturen abwerfen, wenn sie kurz vor dem Tod ist.	360
Verletzlich	Die Kreatur ist gegenüber einer bestimmten Sache verletzlich und erhält bei Einwirkungen mit der bestimmten Sache doppelten Schaden. (Beispielsweise Wasser bei einem Feuerwesen.)	-60
Verwundbar	Die Kreatur ist gegenüber einer bestimmten Sache extrem empfindlich und erhält bei Einwirkungen mit der bestimmten Sache vierfachen Schaden. (Beispielsweise Wasser bei einem Feuerwesen.)	-180

Diese Tabelle wird in der finalen Version viele weitere Besondere Eigenschaften enthalten. Die Liste kann beliebig erweitert werden.