

DUNGEONS & DRAGONS

MONSTER & KREATUREN



LEITFADEN FÜR JUNGE ABENTEURER



**MONSTER &
KREATUREN**



DUNGEONS & DRAGONS®

MONSTER & KREATUREN

Ein Leitfaden für junge Abenteurer

GESCHRIEBEN VON JIM ZUB

ZUSAMMEN MIT STACY KING UND ANDREW WHEELER


TEN SPEED PRESS
California | New York





INHALT



Einführung..... 1

HÖHLEN & DUNKLE ORTE..... 3

Aaskriecher..... 4

Betrachter..... 6

Flumph..... 8

Gedankenschinder..... 10

Goblin..... 12

Grottenschräte..... 14

Myconid..... 16

BEGEGNUNG Myconid-Kolonie.. 19

LEGENDÄRES MONSTER
Demogorgon..... 20

WÄLDER, BERGE & ANDERES GELÄNDE..... 23

Baumhirte..... 24

Einhorn..... 26

BEGEGNUNG Einhorn..... 28

Eulenbär..... 30

Feengeist..... 32

Täuschungsbestie..... 34

Zentaur..... 36

RIESEN..... 39

Feuerriese..... 40

LEGENDÄRER RIESE
Herzog Zalto..... 42

Frostriese..... 44

BEGEGNUNG Frostriese..... 47

Hügelriese..... 48

Steinriese..... 50

Sturmriese..... 52

Wolkenriese..... 54





MOORE, SÜMPFE & FRIEDHÖFE

Skelett	57
Skelett	58
BEGEGNUNG Skelett.....	61
Todesfee	62
VAMPIRE	65
Vampirfürst	66
Vampirbrut.....	68
LEGENDÄRER VAMPIR Graf Strahd von Zarowitsch	70

OZEANE, SEEN & WASSERWEGE

Aboleth.....	74
Drachenschildkröte	76
Seooger	78

BERGSPITZEN & FREIER HIMMEL

Greif	82
Pegasus	84
DRACHEN	87
Weißer Drache	88
Grüner Drache	90
BEGEGNUNG Grüner Drache ...	93
Schwarzer Drache	94
Blauer Drache	96
Roter Drache.....	98

LEGENDÄRER DRACHE **Tiamat, die Königin** **der bösen Drachen**

Nutze Monster, um deine eigene Geschichte zu erzählen.....	103
--	-----





EINFÜHRUNG

Monster sind merkwürdig. Kreaturen können Spaß machen. Beide machen unsere Geschichten spannend und gefährlich.

Dieses Buch ist eine Reise durch einige der berühmtesten und gefährlichsten Bestien der Welt von **DUNGEONS & DRAGONS**. Es ist ein Leitfaden zu ihren Merkmalen, Horten und Kräften. Es wird dir sagen, wie du diese merkwürdigen Kreaturen bekämpfen musst oder wann du fliehen solltest, falls sie eine Nummer zu groß für dich sind.

Lies dieses Buch von vorn bis hinten durch oder öffne es an einer beliebigen Stelle, lass dich von den Bildern verzaubern und beginne deine Reise. Je mehr du liest, desto mehr wirst du entdecken. Je mehr du entdeckst, desto leichter wird es dir fallen, dir heldenhafte Geschichten auszudenken, in denen du seltsame Höhlen erforschst, über felsige Berge wanderst oder durch die Lüfte fliegst.

Wird dich dein Kampf gegen diese Monster zu Ruhm und Reichtum führen? Oder wird dein Skelett als Warnung für kommende Helden herhalten? Am Ende liegt es nur an dir. Bei **DUNGEONS & DRAGONS** geht es um einzigartige Abenteuer – und deins fängt gerade an.

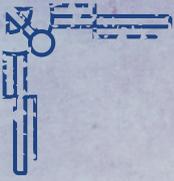
Viel Spaß!

GEFAHRENSTUFEN



Bei jedem Steckbrief eines Monsters steht eine Zahl, die die Gefahrenstufe einer Kreatur zeigt, wobei **0** harmlos ist, **1** eine angemessene Gefahr für einen neuen Abenteuerer darstellt und so weiter. Eine **5** ist unglaublich gefährlich, und es benötigt eine erfahrene Gruppe Abenteuerer, um solche Monster zu besiegen. Es gibt ein paar **epische** Kreaturen, die zu mächtig sind, um ihnen eine Nummer zuzuordnen. Solche Schrecken können nur von legendären Helden bekämpft werden, die mit den mächtigsten magischen Waffen und Zaubern bewaffnet sind, die man sich vorstellen kann.





HÖHLEN & DUNKLE ORTE

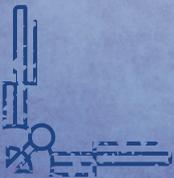


In der Erde unter deinen Füßen gibt es Dinge, die sich *bewegen*.

Kreaturen aller Art und Größe graben sich durch Erde und Stein, Dreck und Lehm. Riesige Tunnel verbinden sich windende Höhlen, durch die sich Flüsse einen Weg graben, die niemals das Licht der Sonne gesehen haben. An Orten wie dem Underdark lassen sich ganze Königreiche intelligenter Kreaturen finden.

Einige dieser unterirdischen Orte sind kühl und nass, und Kondenswasser tropft von oben hinab. Andere sind heiß und dunstig, und nur eine dünne Schicht Stein schützt dich vor den Strömen heißen Magmas, das aus dem geschmolzenen Kern hochblubbert.

Der Untergrund ist ein Ort der Dunkelheit und Gefahren, wo versteckte Schätze in einem Loch gefunden werden können und eine flackernde Fackel deine einzige Lichtquelle ist. Bist du bereit, solche Orte zu erkunden?



AASKRIECHER



BESONDERE FÄHIGKEITEN

SCHARFER GERUCHSSINN

Aaskriecher haben einen großartigen Geruchssinn, mit dem sie jedes Raubtier auf große Entfernung erschnuppern können. Dadurch wird es auch schwer, sich an sie heranzuschleichen.



KLETTERN

Ihre vielen Beinchen erlauben es ihnen, wie eine Spinne zu klettern, über schwieriges Gelände zu huschen und sogar kopfüber zu krabbeln.

GIFT

Ihre Tentakel tragen ein Gift in sich, das dich lähmen kann. Sobald du dich nicht mehr bewegen kannst, lässt dich der Aaskriecher liegen, um dich sterben und verrotten zu lassen, bis du matschig genug bist, um ihm als Mahlzeit zu dienen.



Aaskriecher sind große Kreaturen, ähnlich Raupen, von denen jede Dutzende Tentakel und ein knirschendes Maul voller messerscharfer Zähne hat. Diese ekelhaften Monster leben von verrottendem Fleisch und schleimigen Knochen und sind immer auf der Jagd nach ihrer nächsten Mahlzeit.

Aaskriecher werden von toten Dingen angezogen. Sie folgen dem Geruch von Tod und Verwesung wie unnachgiebige Jagdhunde. Diese geduldigen Jäger verlassen sich auf List, um ihre hungrigen Bäuche zu füllen. Unachtsame Abenteurer sind dem Risiko ausgesetzt, von einem ihrer vielen Tentakeln gefangen und vergiftet oder von ihren reißenden Zähnen gebissen zu werden.

HORT Aaskriecher findet man in Höhlen, Abwasserkanälen, Gewölben und Mooren – überall wo es dunkel und feucht ist. Ihr scharfer Geruchssinn kann sie manchmal auf Friedhöfe oder Schlachtfelder führen. In den dunklen Ecken ihrer Behausungen finden sich oft die gelähmten oder verrottenden Leichen ihrer Opfer, beiseitegeschafft für einen Mitternachtssnack.

GRÖSSE Ein voll ausgewachsener Aaskriecher ist dreimal so lang wie ein Mensch groß ist und beinahe 1,80 m hoch, wenn er herumkrabbelt. Sie können sich allerdings auf ihre hinteren Tentakel stellen, um sich im Kampf noch größer zu machen, also pass auf!



TU DAS

Sei darauf gefasst, vergiftete Wunden heilen zu müssen. Gruppenmitglieder, die Heilkräfte haben, wie Kleriker und Druiden, sollten sich bereithalten, falls jemand von den giftigen Tentakeln getroffen wird.

Säubere deine Waffen nach jedem Kampf. Aaskriecher können sogar einen kleinen Hauch Blut kilometerweit riechen.

TU DAS NICHT

Mach keinen Lärm, während du dich unterirdisch bewegst. Diese unnachgiebigen Jäger werden dich in der Hoffnung auf eine Mahlzeit stundenlang jagen.

Ignoriere nicht was über dir ist. Aaskriecher können sich genauso leicht an der Decke bewegen, wie auf dem Boden, und sie lieben es, ihre Opfer von oben zu überraschen.

