



# WEITERE RIESEN GOLARIONS

Eine Web-Erweiterung zum *Almanach der Riesen*.



## IMPRESSUM

**Übersetzung** • Oliver von Spreckelsen  
**Lektorat** • Anne-Janine Naujoks-Sprengel  
**Layout** • Günther Kronenberg, Daniel Bruxmeier



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Weitere Riesen Golarions is published under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Chronicles, Pathfinder Module, and the Pathfinder Roleplaying Game are trademarks of Paizo Inc. © 2010, 2011, 2012, Paizo Inc. Deutsche Ausgabe © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA.

Alle Rechte vorbehalten.



## GIGAS, ABYSSGIGAS

Diese ebenholzhäutige Monstrosität besitzt ein klaffendes Maul mit Hauern wie ein Eber, sowie eine breite Nase unter einer zusammengezogenen Braue, die aber jegliche Art von Augen oder anderen erkennbaren Sehorganen vermissen lässt. Seine knotigen Muskeln winden und schlängeln sich unter seiner glatten haarlosen pechschwarzen Haut. Dabei geben sie dem Knochenbau eine knorrige Asymetrie. Der Gigant bewegt sich in weiten Schritten, wobei ihn seine Rüstung aus dicken verschweißten Platten kaum behindert.

## ABYSSGIGAS

HG 16

EP 76.800

CB Gigantischer Humanoider (Böse, Chaotisch, Extrplanar, Riese)  
INI +5; Sinne Blindsight 30 m; Wahrnehmung +27

## VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 30 (+1 GE, -4 Größe, +15 natürlich, +9 Rüstung)

TP 283 (21W8+189)

REF +8, WIL +10, ZÄH +21

**Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen; **Immunitäten** Elektrizität; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10, Schall 10; SR 3/—, 10/Rechtschaffen

## ANGRIFF

**Bewegungsrate** 18 m (15 m in Rüstung)

**Nahkampf** Adamantkriegshammer [Meisterarbeit] +25/+20/+15 (4W6+19/19-20/x3), Biss +19 (2W8+6 plus Qualvolle Krämpfe)

**Fernkampf** Felsen +13 (4W6+9)

**Angriffsfläche** 6 m; **Reichweite** 6 m

**Besondere Angriffe** Felsen werfen

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 16, Konzentration +18)

Beliebig oft – Furcht (SG 15), Spiegelbilder, Tiefere Dunkelheit 3/Tag – Magie bannen, Person beherrschen (SG 17), Telekinese (SG 17), Wahrer Blick

## SPIELWERTE

ST 37, GE 12, KO 28, IN 20, WE 17, CH 15

GAB +15; KMB +32 (+34 Ansturm, +36 Gegenstand zerschmettern);

KMV 43 (45 gegen Ansturm und Gegenstand zerschmettern)

**Talente** Heftiger Angriff, Improvisierter Fernkampf, Improvisierter Nahkampf, Kampfflexe, Kein Vorbeikommen, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Kriegshammer), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Wuchtiger Schlag

**Fertigkeiten** Einschüchtern +26, Heimlichkeit +5, Klettern +32, Motiv erkennen +24, Überlebenskunst +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Die Ebenen) +26

**Sprachen** Abyssisch, Gemeinsprache, Riesisch

**Besondere Eigenschaften** Planarer Machtgewinn

## LEBENSWEISE

**Umgebung** beliebige (Abyss)

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-7)

**Schätze** Standard (Adamantritterrüstung, Adamantkriegshammer, andere Schätze)

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Macht der Heimatebene (ÜF)** Während er sich auf der Ebene des Abyss befindet, erhält ein Abyssgigas Zugang zu den Zaubern Blasphemie (SG 24), Erdbeben (SG 25) und Schutzmantel des Chaos (SG 25). Wenn der Abyssgigas sich auf eine andere Ebene begibt,

kann er diese Fähigkeiten nicht einsetzen (allerdings stehen ihm seine anderen zauberähnlichen Fähigkeiten weiterhin zur Verfügung). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +5.

**Qualvolle Krämpfe (ÜF)** Wenn ein Abyssgigas einen Gegner mit seinem Bissangriff trifft, dann muss der getroffene Gegner einen Zähigkeitswurf (SG 29) schaffen, um nicht von qualvollen Krämpfen überwältigt zu werden, die seinen Körper befallen. Diese Krämpfe lassen das Opfer Übelkeit erleiden und fügen ihm jeweils 1W6 Punkte Stärke- und Geschicklichkeitsschaden zu, da sich seine Knochen, Muskeln und Gliedmaßen dermaßen schmerzhaft verzerren. Die Krämpfe dauern für 1W6 Stunden an, falls sie nicht vorher mit Hilfe von *Heilung*, *Regeneration* oder *Vollständige Genesung* gestoppt wurden. Die Effekte dieser Fähigkeit wirken nicht kumulativ, aber sobald eine Kreatur sich von den Krämpfen erholt oder vorher davon geheilt wurde, kann sie wieder davon betroffen werden. Sobald die Kreatur einen erfolgreichen Rettungswurf gegen diesen Effekt abgelegt hat, kann sie für die nächsten 24 Stunden nicht mehr von den qualvollen Krämpfen dieses Abyssgigas betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Als Brut der Titanen, die Zuflucht in den Klüften des Abyss gesucht haben, ziehen die Abyssgigas durch das Ödland zwischen den ehemals mächtigen Titanenfestungen. Diese mächtigen Wesen leben normalerweise nicht unter ihrer eigenen Art, sondern bevorzugen es niedrigere Wesen – Dämonen oder gefangene planare Reisende – zu versklaven und über sie als despotische Tyrannen zu herrschen. Viele Abyssgigas dienen außerdem mächtigeren Dämonenherrschern.

Abyssgigas sind glücklicherweise sehr selten. Wenn mehr als ein Abyssgigas in der Nähe voneinander leben, besteht zwischen ihnen ein immerwährender Krieg. Horden von Unterebenen werden in die Auseinandersetzungen geschickt. In solchen Situationen stehen die Gigasherrscher sich nur selten von Angesicht zu Angesicht gegenüber und beginnen sich zu prügeln. Und selbst wenn so etwas geschieht, wird ein solcher Kampf niemals bis zum Tod geführt, da sich die Abyssgigas der unsicheren Existenz ihrer beinahe ausgelöschten Art bewusst sind.



## GIGAS, HÖLLENGIGAS

Ein Riese wie ein Berg aus Leichen kommt mit donnernden Schritten ins Blickfeld. Die Rüstung schaut aus, als wäre sie aus den verdrehten Knochen hunderter gigantsicher Opfer hergestellt worden. Sie umschließt einen verzerrten humanoiden Körper, der mit zornigen roten Verbrennungsmalen und den gezackten Narben vieler verkrüppelter Schlachten bedeckt ist. Trotz seiner Wunden stellt die überlebende Gestalt eine furchteinflößende Stärke zur Schau, wie sie die grausame Rüstung mit Leichtigkeit trägt.



**HÖLLENGIGAS**

HG 15

EP 51,200

RB Gigantischer Humanoide (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Riese)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +29

**VERTEIDIGUNG**

RK 29, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 26 (+3 GE, -4 Größe, +14 natürlich, +6 Rüstung)

TP 237 (19W8+152)

REF +11, WIL +12, ZÄH +19

**Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen; **Immunitäten** Feuer; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10, Säure 10, Schall 10; **SR** 10/ Chaotisches

**ANGRIFF**

**Bewegungsrate** 18 m

**Nahkampf** Ranseur [Meisterarbeit] +24/+19/+14 (4W6+19)

**Fernkampf** Felsen +14 (2W6+19 plus 6W6 Feuer)

**Angriffsfläche** 6 m; **Reichweite** 6 m

**Besondere Angriffe** Felsen werfen (42 m), Feuerball schleudern

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 15; Konzentration +17)

Beliebig oft – *Feuerwerk, Mächtiges Trugbild* (SG 15), *Schweben, Selbstverkleidung*

3/Tag – *Feuerwand, Magie bannen, Tote beleben, Unheilige Plage* (SG 16)

**SPIELWERTE**

ST 37, GE 16, KO 26, IN 20, WE 22, CH 15

GAB +14; KMB +31; KMV 44

**Talente** Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Improvisierter Fernkampf, Improvisierter Nahkampf, Kampfreflexe, Meister der Waffenimprovisation, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Wachsamkeit, Wuchtiger Schlag

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +0, Klettern +35, Motiv erkennen +0, Überlebenskunst +28, Wahrnehmung +29, Wissen (Die Ebenen) +21

**Sprachen** Gemeinsprache, Infernalisches, Riesisch

**Besondere Eigenschaft** Macht der Heimatebene

**LEBENSWEISE**

**Umgebung** Beliebige (Hölle)

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Bande (3-7)

**Schätze** Standard (Brustplatte [Meisterarbeit], Ranseur [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

**Feuerball schleudern (ÜF)** Höllengigas laden alle Felsen, die sie werfen, mit einer explosiven Energie auf. Wenn ein Felsen auf dem Boden landet, der von einem Höllengigas geworfen wurde, gibt es eine Explosion mit einem Radius von 9 m, die 1W6 Punkte Feuerschaden für alle 3 Trefferwürfel des Höllengigas verursacht (Reflex SG 27, halbbiert). Dieser Schaden ist zusätzlich zu dem normalen Schaden des geworfenen Felsens. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

**Macht der Heimatebene (ÜF)** Während er sich auf der Ebene der Hölle befindet, erhält ein Höllengigas Zugang zu den Zaubern *Erdbeben* (SG 25), *Feuersturm* (SG 25) und *Unheilige Aura* (SG 25) als zauberähnliche Fähigkeiten, die einmal am Tag einsetzbar sind. Wenn der Höllengigas sich auf eine andere Ebene begibt, kann er diese Fähigkeiten nicht einsetzen (allerdings stehen ihm seine anderen zauberähnlichen Fähigkeiten weiterhin zur Verfügung). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +5.

**ONI, ATAMAHUTA**

Diese große humanoide Kreatur besitzt zwei Köpfe. Der eine sieht brutal aus, während der andere drei Augen hat und mit Juwelen und Tätowierungen geschmückt ist.

**ATAMAHUTA**

HG 11

EP 12.800

RB Großer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Oni, Riese)

INI +5; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

**VERTEIDIGUNG**

RK 25, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 24 (+1 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +7 Rüstung)

TP 147 (14W10+70); Regeneration 5 (Säure oder Feuer)

REF +5, WIL +12, ZÄH +14

ZR 22

**ANGRIFF**

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** Orkische Doppelakt +2, +22/+22/+17/+17/+12/+12 (2W6+12/19-20)

**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m

**Besondere Angriffe** Doppelwaffenmeisterschaft, Zauberschlag

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 11, Konzentration +14)

Immer – *Unsichtbares sehen*

3/Tag – *Dimensionstür, Feuerball* (SG 16), *Hast, Kalte Hand* (SG 14), *Schockgriff, Wut*

1/Tag – *Feuerwand, Schwarze Tentakel, Steinhaut*

**SPIELWERTE**

ST 15, GE 12, KO 20, IN 13, WE 16, CH 17

GAB +14; KMB +22; KMV 33

**Talente** Doppelschlag, Durchschlagende Zauber, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

**Fertigkeiten** Bluffen +20, Einschüchtern +20, Motiv erkennen +20, Verkleiden +20, Wahrnehmung +24, Wissen (Die Ebenen) +18, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

**Sprachen** Gemeinsprache, Orkisch, Riesisch, Tien

**Besondere Eigenschaften** Gestalt wechseln (Großer Humanoide, *Gestalt verändern*), Konzentrierter Zauber

**Sonstige Ausrüstung** Bänderpanzer

**LEBENSWEISE**

**Umgebung** Gemäßigte Gebirge

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Gefolge (1-2 plus 3-5 Ettins)

**Schätze** Doppelt (Bänderpanzer, *Orkische Doppelaxt* +2, sonstige Schätze)

**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

**Doppelwaffenmeisterschaft (AF)** Ein Atamahuta kämpft mit einer orkischen Doppelaxt. Im Rahmen eines Vollen Angriffs steuert der Atamahuta seine Arme mit beiden Köpfen und erleidet dadurch keinen Malus auf den Angriffswurf oder den Schaden mit einer Doppelwaffe.

**Konzentrierter Zauber (AF)** Ein Atamahuta setzt einen seiner beiden Köpfe für die Verteidigung ein, während der andere eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt. Dies gibt ihm einen Bonus von +4 auf die RK gegen Gelegenheitsangriffe, während er einen Zauber wirkt.

**Zauberschlag (ÜF)** Ein Atamahuta kann seiner Waffe magische Fähigkeiten verleihen, während er seine zauberähnlichen Fähig-



keiten einsetzt. Sobald eine Atamahuta einen Zauber mit der Reichweite Berührung als zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, kann er diesen Zauber im Rahmen eines freien Nahkampfangriffs mit seinem höchsten Angriffsbonus über eine Waffe, die er hält, übertragen. Bei einem Erfolg des Angriffswurfes, wird der Wafenschaden wie sonst ausgeteilt und zusätzlich der Zauber auf das gleiche Ziel ausgelöst. Dieser Angriff verwendet den Multiplikator für kritische Treffer der Waffe, die eingesetzt wird (normalerweise x3), während der Zaubereffekt bei einem erfolgreichen kritischen Treffer x2 als Multiplikator verwendet. Ein Atamahuta kann keinen Vollen Angriff in der gleichen Runde ausführen, in der er eine zauberähnliche Fähigkeit eingesetzt hat, außer ein anderer Effekt erlaubt ihm dies.

Atamahuta sind unglaublich starke Onis, welche die physische Gestalt von Ettins angenommen haben. Atamahuta kombinieren die bekanntliche Hinterlist der Onis mit der unaufhaltbaren Kraft der Ettins. Dabei setzen sie ihre zweiköpfige Gestalt ein, um so viel Schaden wie möglich zu verursachen, indem sie ihre arkanen Kräfte mit ihrem charakteristischem Nahkampfstil verschmelzen lassen. Wegen der rohen Kraft, die sie in ihre gewählte Form einfließen lassen, sind Atamahuta etwas größer als Ettins. Ein Atamahuta ist ca. 4,20 m groß und wiegt 5,500 Pfund.

## Oni, ERDGIGANT

*Gezackte Risse und Kieselauswüchse verunstalten die steinige Haut dieses dreiäugigen Riesen. Dies verleiht ihm ein Aussehen, als ob er gerade aus dem Gwestein herausgebrochen wäre.*

<b>ERDGIGANT</b>	<b>HG 13</b>
<b>EP 25.600</b>	
NB Großer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Oni, Riese)	
<b>INI +6; Sinne</b> Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17	
<b>VERTEIDIGUNG</b>	
<b>RK</b> 29, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 23 (+6 GE, -1 Größe, +14 Natürlich)	
<b>TP</b> 184 (16W10+96); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)	
<b>SR</b> 24	
<b>ANGRIFF</b>	
<b>Bewegungsrate</b> 15 m ; Fliegen 15 m (gut)	
<b>Nahkampf</b> Zweihändige Keule +23/+18/+13/+8 (2W8+12) oder 2 Hiebe +23 (1W10+8)	
<b>Fernkampf</b> Steiniges Geschoss +21 (3W6 plus Wuchtiger Schlag)	
<b>Angriffsfläche</b> 3 m; <b>Reichweite</b> 3 m	
<b>Besondere Angriffe</b> Stachelhaut	
<b>Zauberähnliche Fähigkeiten</b> (ZS 16; Konzentration +18)	
Immer – Fliegen	
Beliebig oft – Dunkelheit, Unsichtbarkeit (nur sich selbst), Wände passieren (nur Stein)	
3/Tag – Erzählende Steine, Stein formen, Steindornen (SG 16)	
1/Tag – Erdbeben, Fels zu Schlamm verwandeln (SG 17), Metall zurücktreiben, Schlamm zu Fels verwandeln (SG 17)	
<b>SPIELWERTE</b>	
<b>ST</b> 27, <b>GE</b> 22, <b>KO</b> 23, <b>IN</b> 12, <b>WE</b> 14, <b>CH</b> 15	
<b>GAB</b> +16; <b>KMB</b> +25; <b>KMV</b> 41	

**Talente** Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Punktgenaues Zielen, Verbesserter Kernschuss

**Fertigkeiten** Bluffen +21, Einschüchtern +29, Fliegen +27, Heimlichkeit +21 (+29 in felsigem Gelände), Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +20; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8 (in felsigem Gelände)

**Sprachen** Gemeinsprache, Riesisch

**Besondere Eigenschaften** Gestalt wechseln (Mittelgroßer oder großer Humanoider, Gestalt verändern oder Riesengestalt I)

### LEBENSWEISE

**Umgebung** Gemäßigte Berge

**Organisation** Einzelgänger, Bande (1 plus 4-8 Steinriesen) oder Stamm (1 plus 2-3 Steinriesenälteste und 10-20 Steinriesen)

**Schätze** Standard

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Stachelhaut (AF)** Ein Erdgigant kann beliebig oft im Rahmen einer Freien Aktion Stacheln aus seiner steinigen Haut wachsen lassen. Diese Stacheln werden wie Rüstungsstacheln behandelt und verursachen 1W10 Punkte Schaden.

**Steiniges Geschoss (ÜF)** Mit einer Schnellen Aktion kann ein Erdgigant einen unglaublich harten Stein aus seinem dritten Auge verschießen. Dieser Angriff hat eine Reichweite von 60 m (ohne Grundreichweite) und verursacht 3W6 Punkte Wuchtschaden. Wenn der Stein sein Ziel trifft, führt das Geschoss automatisch den Versuch eines Wuchtigen Schlages gegen sein Ziel aus. Dabei verwendet der Stein den KMB des Erdgiganten.



## Oni, WINDGIGANT

*Ein drittes Auge befindet sich auf der Stirn dieser Riesin, die mit einer schmuckvollen Robe bekleidet ist. Ihre Figur ist halb verhüllt von der Dunkelheit einer sternklaren Nacht, welche fortwährend um sie herum schwebt.*

<b>WINDGIGANT</b>	<b>HG 16</b>
<b>XP 76.800</b>	
RB Riesiger Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Luft, Oni, Riese)	
<b>INI +3; Sinne</b> Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28	
<b>VERTEIDIGUNG</b>	
<b>RK</b> 31, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 28 (+3 GE, -2 Größe, +16 natürlich, +4 Rüstung)	
<b>TP</b> 230 (20W10+120); Regeneration 5 (Feuer oder Säure)	
<b>REF</b> +9, <b>WIL</b> +17, <b>ZÄH</b> +20	
<b>Resistenzen</b> Schall 5; <b>ZR</b> 27	
<b>ANGRIFF</b>	
<b>Bewegungsrate</b> 12 m, Fliegen 18 m (gut)	
<b>Nahkampf</b> Morgenstern [Meisterarbeit] +32/+27/+22/+17 (3W6+12) oder 2 Hiebe +30 (2W6+12)	
<b>Fernkampf</b> Schockgeschoss +21 Berührung (4W6 Elektrizität plus Taub)	



**Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

**Besondere Angriffe** Tosender Sturm

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 16; Konzentration +21)

Immer – Fliegen, Windumhang<sup>EXP</sup>

Beliebig oft – Dunkelheit, Gasförmige Gestalt, Schweben, Unsichtbarkeit (nur sich selbst)

3/Tag – Schnelles Brüllen (SG 19), Wetterkontrolle, Windwall

1/Tag – Kugelblitz (SG 21), Wirbelwind (SG 23)

#### SPIELWERTE

ST 35, GE 16, KO 22, IN 15, WE 20, CH 21

GAB +20; KMB +34; KMV 47

**Talente** Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Mächtiger Doppelschlag, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Brüllen), Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (Morgenstern), Wuchtiger Schlag

**Fertigkeiten** Auftreten (Saiteninstrumente) +28, Bluffen +28, Einschüchtern +28, Fliegen +25, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +28, Verkleiden +28, Wahrnehmung +28

**Sprachen** Gemeinsprache, Riesisch

**Besondere Eigenschaften** Gestalt wechseln (mittelgroßer, großer oder riesiger Humanoider, Gestalt wechseln oder Riesengestalt II)

#### LEBENSWEISE

**Umgebung** Gemäßigte Berge

**Organisation** Einzelgänger, Bande (2-4) oder Sturm (5-8)

**Schätze** Standard (Kettenhemd [Meisterarbeit], Morgenstern [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

#### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Schockgeschoss** (ÜF) Drei Mal am Tag kann ein Windgigant im Rahmen einer Schnellen Aktion als Berührungsangriff im Fernkampf ein Geschoss aus Elektrizität von seinem dritten Auge aus verschießen. Dieser Angriff hat eine Reichweite von 54 Metern (ohne Reichweitenabstufung) und verursacht 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Wenn die getroffene Kreatur eine Metallrüstung trägt oder aus Metall besteht, fügt das Geschoss stattdessen 4W8 Punkte Schaden zu. Das Opfer muss einen Zähigkeitswurf (SG 25) bestehen, um nicht für 1W4 Runden taub zu sein. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

**Tosender Sturm** (ÜF) Dreimal am Tag kann ein Windgigant im Rahmen einer Standardaktion einen Punkt in Sichtweite auswählen und dort einen gewaltigen Aufwind heraufbeschwören, der seine Gegner weit in die Luft schleudert. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, führt er einen Kampfmanöverwurf für Ansturm (KMB entspricht der Zauberstufe des Windgiganten + sein CH-Bonus, +21 für die meisten Windgiganten) gegen alle Kreaturen in einem Radius von 3 Metern durch. Jede Kreatur mit einer KMV kleiner als der Kampfmanöverwurf wird 1W6 x 3 m hoch in die Luft geschleudert und landet am Boden liegend 1W4 x 1,50 m Meter von seinem Ausgangsort entfernt. Der Windgigant bestimmt die Richtung, in die das Opfer geschleudert wird, und kann für jedes Ziel eine andere Richtung wählen. Dabei muss das Opfer in einer geraden Linie geworfen werden. Kreaturen erleiden Fallschaden bei jedem Auftreffen auf diesem Weg nach oben und unten. Sollte eine Kreatur mit einem Objekt in seiner Seitwärtsbewegung zusammentreffen, erleiden sowohl die Kreatur, wie das Objekt 1W6 Punkte Schaden und die Kreatur geht im Feld neben dem Objekt zu Boden und gilt als liegend.

## TROLL, BERGTROLL

Diese gebeugte Kreatur von enormen Ausmaßen besitzt kraftvolle Gliedmaßen, eine Mähne aus schmutzigem braunen Fell und einen wild aussehenden Unterbiss mit gewaltigen Hauern.

#### BERGTROLL

HG 14

EP 38.400

CN Riesiger Humanoider (Riese)

INI +1; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +15

#### VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 28 (+1 GE, -1 Größe, +20 natürlich)

TP 207 (18W8+126): Regeneration 10 (Feuer oder Säure)

REF +7, WIL +15, ZÄH +18

**Verteidigungsfähigkeiten** Felsen fangen, Stur

**Schwächen** Empfindlichkeit gegen Schall

#### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 12 m, Graben 3 m, Klettern 12 m

**Nahkampf** Biss +24 (2W10+13), 2 Klauen +24 (2W6+13)

**Fernkampf** Felsen +13/+8/+3 (2W8+19)

**Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

**Besondere Angriffe** Felsen werfen (36 m), Zerreißen (2 Klauen, 2W6+13)

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 14; Konzentration +13)

Beliebig oft – Stein formen

3/Tag – Erzählende Steine, Steindornen (SG 13)

1/Tag – Erdbeben (SG 17), Fleisch zu Stein (SG 15), Monster herbeizaubern VIII (nur Erdelementar)

#### SPIELWERTE

ST 36, GE 13, KO 25, IN 7, WE 16, CH 8

GAB +13; KMB +28; KMV 39

**Talente** Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Schnelle Waffenbereitschaft, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wuchtiger Schlag

**Fertigkeiten** Klettern +33, Wahrnehmung +15

**Sprachen** Riesisch

#### LEBENSWEISE

**Umgebung** Kalte Berge

**Organisation** Einzelgänger oder Paar

**Schätze** Standard

#### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Stur** (AF) Ein Bergtroll erhält einen Volksbonus von +4 auf Willenswürfe. Wenn ein Bergtroll einen Rettungswurf gegen eine Bezauberung oder einen Zwangeffekt nicht schafft, darf ein Bergtroll außerdem in der nächsten Runde einen zweiten Rettungswurf gegen den gleichen Effekt durchführen, um die Dauer des Effektes frühzeitig zu beenden.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are

copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document.** © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

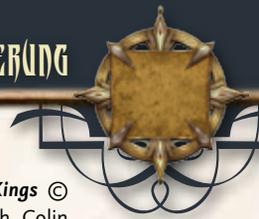
**Advanced Bestiary** © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

**Jade Dragons and Hungry Ghosts** © 2001, Green Ronin Publishing; Authors: Wolfgang Baur, David "Zeb" Cook, Erik Mona, Leon Phillips, Chris Pramas, and Steven E. Schend.

**Bunyip from the Tome of Horrors, Revised** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

**Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.



**Dark Creeper from the *Tome of Horrors Revised***, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

**Golem, Furnace from the *Tome of Horrors Complete*** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

**Ice Golem from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

**Iron Cobra from the *Tome of Horrors Revised***, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

**Korred from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Mite from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

**Necrophidius from the *Tome of Horrors Revised***, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

**Shadow Demon from the *Tome of Horrors Complete*** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

**Skull Spider from the *Tome of Horrors Revised***, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Erica Balsley.

**Tenebrous Worm from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Troll, Ice from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

**Troll, Rock from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

**Vegepygmy from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**White Pudding from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Wood Golem from the *Tome of Horrors Complete*** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Patrick Lawinger.

**Yeti from the *Tome of Horrors, Revised*** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

***Tome of Horrors II*** © Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene; Additional Authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

***Pathfinder Adventure Path volume #30: The Twice-Damned Prince***. © 2010, Paizo Inc.; Author: Brian Cortijo and James Jacobs.

***Pathfinder Adventure Path #51: The Hungry Storm*** © 2011, Paizo Inc.; Author: Jason Nelson.

***Pathfinder Adventure Path #53: Tide of Honor*** © 2011, Paizo Inc.; Author: Tito Leati.

***Pathfinder Adventure Path #54: The Empty Throne*** © 2012, Paizo Inc.; Author: Neil Spicer.

***Pathfinder Campaign Setting: Lands of the Linnorm Kings*** © 2011, Paizo Inc.; Authors: Matthew Goodall, Jonathan Keith, Colin McComb, and Rob McCreary.

***Pathfinder Module: The Godsmouth Heresy***. © 2010, Paizo Inc.; Author: Rob McCreary.

***Weitere Riesen Golarions***. © 2010, 2011, 2012, Paizo Inc. Authors: Jesse Benner, Adam Daigle, Matthew Goodall, Jonathan Keith, Tito Leati, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Patrick Rennie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork Shaw, Neil Spicer, Owen K.C. Stephens, Mike Welham, and Hank Woon. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.