

Das Schwarze Auge



AVENTURISCHES BESTIARIUM II



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Alex Spohr, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Nikos Petridis

Autor

Rafael Knop, Carolina Möbis, Marie Mönkemeyer,
David Schmidt, Alex Spohr

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge Balzer, Sandra Braun, Tim Brothage, Tristan Denecke,
Fífa Finnsdottir, Christoph Grobelski, Matthias Kinnigkeit,
Annika Maar, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel,
Axel Sauerwald, Fabian Schempp, Florian Stitz, Sebastian Watzlawek,
Annalena Weber, Fabrice Weiss, Michael Witmann

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2017

Unser herzlichster Dank gilt Zoe Adamietz, Pauline Billert, Rui Alexandre Costa Fraga, Gina Flora, Johannes Kurzweil, Sonja Schmidt, Jan Unkrich Jonathan Werle und Ariane Willumeit.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	5
Komplexitätsgrade der Regeln	6
Aufbau der Kreaturenbeschreibung	7
Kampfsonderfertigkeiten	8

Kapitel 1: Ungeheuer

Achaz	12
Affenmensch	14
Azzitai	16
Dharai	18
Dunkel elf	20
Fischerspinne	22
Frostwurm	24
Grakvaloth	26
Greifkatze	28
Harpyie	30
Hippogriff	32
Holberker	34
Hundeblume	36
Kah-Thurak-Arfai	38
Lederschwinge	40
Leviatan	42
Moorwurm	44
Minotaurus	46
Nachtwind	48
Necker	50
Neunauge	52
Perldrache	54
Qasaar	56
Riesenaaffe	58
Riesenalk	60
Riesenamöbe	62
Riesenskorpion	64
Risso	66
Schlangenmensch	68
Seeschlange	70
Sordul	72
Sphinx	74
Taschendrache	76
Tiefenscherer	78
Thalon	80
Ulchuchu	82
Vampir (Kind der Finsternis)	84
Werkreatur (Werwolf)	86
Widderhyäne	88
Wühlschrat	90
Zilit	92
Zwergkrakenmolch	94

Kapitel 2: Tiere

Bergadler	97
Brabaker Waldelefant	98
Feuerskorpion	99
Flugechse	100
Halmar-Antilope	101
Höhlenbär	102
Kalekke	103
Khoramsbestie	104
Moosaffe	105
Pailoswaran	106
Palmvipser	107
Polarbär	108
Riesenlöf fler	109
Saguaraspinne	110
Sandlöwen	111
Schädeleule	112
Schattenlöwe	113
Sonnenluchs	114
Speikobra	115
Zitterrochen	116

Anhang

Neue Vorteile	117
Neue Sonderfertigkeiten	117
Neue Status	117
Vom Wesen der Vampire	118
Vampirtiere	123
Vom Wesen der Lykanthropen	124
Schwarm-Regeln	127
Körperkraft schwacher Wesen	128
Wesensregeln	128

VORWORT



Gefährliche Bestien, gigantische Ungeheuer und widerliche Scheusale – aventurische Helden begegnen im Laufe ihres Lebens fast unvermeidlich grauenhaften Wesen, die nach dem Leben der Abenteurer trachten.

Im zweiten **Aventurischen Bestiarium** bieten wir dir wieder eine Auswahl spannender Wesen für deine Abenteurer. Von beschwörbaren Dämonen, über kulturschaffende Völker, bis hin zu gewöhnlichen Tieren ist alles dabei, was du als Meister verwenden kannst, um die Helden deiner Spieler in arge Bedrängnis zu bringen. Neben Kampfbegegnungen bieten viele Kulturschaffende außerdem Gelegenheit, deren Geheimnisse zu lüften. Gleich ob deine Spieler den Ziliten der Echensümpfe, den Dunkelelfen der nördlichen Eiswüsten oder den Affenmenschen der Salamandersteine begegnen, wir haben alle Beschreibungen mit zahlreichen Legenden und Abenteueraufhängern versehen, die du für Szenarien verwenden kannst.

Im Anhang findest du einige Fokusregeln, die sich u. a. mit dem Kampf gegen Schwarmwesen beschäftigen. Den Großteil dieses Abschnitts bilden jedoch Regeln für den Umgang mit Vampiren und Werwesen. Hier erfährst du mehr über die Stärken der namenlosen Blut-sauger und ihre Schwächen, die sie durch den Fluch der Götter erhalten haben. Die Lykanthropie wiederum ist kein Fluch, sondern eine magische Krankheit, die ihren Ursprung in einer machtvollen Dämonin hat. Die Krankheit sorgt dafür, dass sich ein Kulturschaffender in Vollmondnächten in ein Werwesen, meist einen Wolf oder einen Panther, verwandelt.

*Alex Spohr (für die Redaktion),
an einem kalten Septembertag im Wüstemser Land, Anno Domini 2017*

Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Um-mengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrundeliegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von

Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.



Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt,

ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AK0156}. So kannst du

für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteurpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteurpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

Aufbau der Kreaturenbeschreibung

Größe: Wie groß wird das Tier? Wie ist die Spannweite der Flügel?

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen? Auch hier steht meist eine Spanne in Stein.

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft

LeP: Dies ist die Anzahl der Lebenspunkte des Wesens.

AsP: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.

KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, sind sie hier angegeben.

INI: Der Initiativwert wird meist um einen oder mehrere W6 modifiziert.

RS/BE: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Externe Rüstungen sind zusätzlich vermerkt.

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

GS: Geschwindigkeitswert

AT: Attackewert

PA: Paradowert

AW: Ausweichenwert

VW: Bei Nichthumanoiden ist statt PA und AW nur ein Verteidigungswert angegeben. Bei Verteidigungen zählt immer dieser Wert. Auch bei mehrfachem Einsatz in der gleichen Kampfunde wird dieser nicht gesenkt. Sonstige Erschwernisse, etwa durch einen Zustand oder

Status, senken den VW aber wie üblich. Gelingt die Probe auf VW, dann erleidet der Verteidiger keinen Schaden.

FK: Fernkampfwert

LZ: Ladezeit für Fernkampfangriffe, angegeben in Aktionen

TP: Trefferpunkte der benutzten Waffe bzw. des benutzten Angriffs

RW: Die Reichweiten der Angriffe des Wesens. Bei Nahkampfreichweiten gibt es die Einteilung kurz, mittel oder lang. Bei Fernkampfwaffen sind drei Entfernungen kurz, mittel oder weit jeweils in Schritt angegeben.

Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfunde. Hat ein Wesen mehreren Aktionen, müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden. Bei den Angriffsarten ist jeweils angegeben, wie oft sie in einer KR ausgeführt werden dürfen.

Vor- und Nachteile: Bei Kulturschaffenden und einigen anderen Wesenheiten sind hier typische Vor- und Nachteile angegeben.

Sonderfertigkeiten: Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten. Sollte ein Wesen über verschiedene Angriffsarten verfügen, so ist bei den Sonderfertigkeiten in Klammern aufgelistet, mit welcher Angriffsart diese SF ausgeführt werden kann. Ist keine Angabe vorhanden, so handelt es sich um eine passive SF. Zur Unterscheidung zwischen passiven SF, Basis-SF und Spezial-SF siehe **Regelwerk** Seite 246. SF wie Verbessertes

Ausweichen oder Kampfreflexe sind bereits mit den Werten des Wesens verrechnet.

Talente: Talente, insbesondere *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen*, *Einschüchtern*
Zauber/Liturgien: Falls das Wesen Zauber oder Liturgien beherrscht, sind sie hier aufgeführt.

Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Die Anzahl bei größeren Tiergruppen wird in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt, dies bedeutet, dass beide Varianten vorkommen können.

Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

Anrufungs-/Erschaffungsschwierigkeit: Bei beschwör- oder erschaffbaren Wesen ist dies der Modifikator für das Anrufen bzw. das Erschaffen. Geister, Dämonen und Elementare haben eine Anrufungsschwierigkeit, während Untote, Golems, Chimären und Daimonide eine Erschaffungsschwierigkeit aufweisen.

Größenkategorie: die Größenkategorie des Wesens

Beute: Was kann man bei einem Tier verwerten und was erhält man im Schnitt dafür? Sollte die Angabe „zähes Fleisch“ enthalten sein, so ist das Fleisch essbar, aber nicht schmackhaft. Ungenießbares Fleisch ist überhaupt nicht essbar.

Bei Giften ist hier der Preis angegeben, den Helden üblicherweise erhalten, wenn sie das Gift verkaufen. Der Preis beträgt 25 % vom Kaufwert des Giftes bei einem Giftmischer.

Kampfverhalten: Hier sind Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten aufgeführt, ebenso wie besondere Taktiken und Vorgehensweisen des Wesens.

Flucht: Hier steht, wann das Wesen normalerweise einen Kampf abbricht. Gelegentlich kämpfen sie jedoch auch länger, z. B. wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

Schmerz +1 bei: Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe Schmerz erleidet.

Erfahren/Kompetent: Die Werte von Kulturschaffenden sind immer nach dem Vorbild des Erfahrungsgrades *Durchschnittlich* entworfen. Zusätzlich gibt es Modifikatoren für die Erfahrungsgrade *Erfahren* und *Kompetent*.

Tierkunde / Fischen & Angeln / Götter & Kulte / Pflanzenkunde / Magiekunde / Sphärenkunde:

Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde* / *Fischen & Angeln* / *Pflanzenkunde* / *Magiekunde* / *Sphärenkunde* (unterschiedliche Anwendungsgebiete) und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Bei Tieren und Ungeheuern wird üblicherweise auf *Tierkunde* gewürfelt (oder bei Wasserlebewesen auf *Fischen & Angeln*), bei Untoten oder Geistern auf *Magiekunde* und bei Wesen aus fremden Sphären wie Dämonen und Elementarwesen auf *Sphärenkunde*. Einige Wesen sind Pflanzen und deshalb kann auch eine Probe auf *Pflanzenkunde* notwendig sein, um etwas herauszufinden. Sehr selten kommt *Götter & Kulte* zum Tragen, dann meist bei Wesen mit karmalen Kräften wie etwa Greife.

Jagd: An dieser Stelle ist der Jagdmodifikator des Tiers angegeben, wenn du mit Fokusregeln zur Jagd spielst.

Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten werden hier erläutert.

Zusätzliche Dienste: Sollten beschwörbare Wesen wie Dämonen zusätzliche Dienste anbieten, so sind sie unter diesem Punkt aufgeführt und erklärt.

Kampfsonderfertigkeiten

Die meisten der hier vorgestellten Kampfsonderfertigkeiten sind für Tiere und Ungeheuer gedacht. Sie funktionieren zwar im Kampf genauso wie alle Kampfsonderfertigkeiten, aber wenn kein AP-Wert und keine Kampftechnik angegeben sind, bedeutet dies, dass ein Held die Sonderfertigkeit nicht erlernen kann. Sie ist vielmehr auf den Einsatz durch Kreaturen und Tiere beschränkt.

Die übrigen Sonderfertigkeiten findest du im **Regelwerk** ab Seite 246. Sollten Sonderfertigkeiten Spielwerte verändern (z. B. Verbessertes Ausweichen oder Kampfreflexe), so sind die Änderungen bei den Werten der Wesen bereits berücksichtigt.

Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der

durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschweren: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite

238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver Flugangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Mächtiger Schlag (passiv)

Manche Wesen verfügen über eine so hohe Körperkraft, dass ihre Angriffe den Gegner einfach zu Boden schmettern können.

Regel: Bei einer gelungenen Attacke müssen Gegner der Größenkategorien mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Punkte erschwert, die die Körperkraft des Wesens über 20 liegt (bei einer KK von 23 um 2, bei einer von 26 um 3 usw.). Dem Mächtigen Schlag kann man nur mittels Ausweichen komplett entgehen. Bei einer Parade, gleich ob gelungen oder nicht, muss die Probe auf *Kraftakt* gewürfelt werden.

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwanz- oder Tentakelschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakel können diese als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanz- oder Tentakelschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) bzw. vor (Tentakel) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Nur Wesen, die im Vergleich zum Gegner eine höhere Größenkategorie aufweisen, können einen Trampel-Angriff durchführen. Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe

Regelwerk Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

Verbeißen (Spezialmanöver) •○

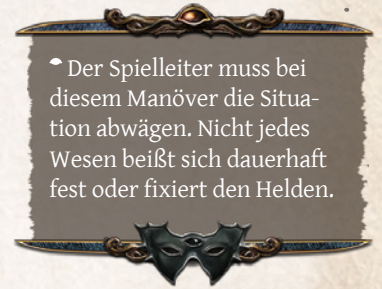
Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was eine freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

• Der Spielleiter muss bei diesem Manöver die Situation abwägen. Nicht jedes Wesen beißt sich dauerhaft fest oder fixiert den Helden.



KAPITEL 1: UNGEHEUER

»Ich bin immer noch verwundert über die Sitten der Affenmenschen. Obwohl sie selbstverständlich keine Menschen sind, weisen sie doch eine gewisse Form von Intelligenz auf. Sie können Werkzeuge benutzen, sie lachen und weinen, und ich glaube sogar eine Sprache zu erkennen, die nicht viel primitiver ist, als das Goblinsche (eventuell sogar höher entwickelt?). Trotz zahlreicher Versuche, herauszufinden woher sie stammen, kann ich es nicht mit Sicherheit sagen. Fest steht nur, dass sie offenbar aus der Gegend kommen, die wir Aventurier als das Riesland kennen. Doch warum sie ihre Täler im Gebirge verlassen haben, wissen sie offenbar auch nicht mehr. Die Sippen, die ich hier in den Salamandersteinen kennengelernt habe, sind ausgesprochen freundlich. Man könnte sogar sagen, traviagefällig. Und tatsächlich scheint ihnen die Göttin etwas zu sagen. Zumindest habe ich diesen Eindruck, wenn ich ihren Namen erwähne. Die Affenmenschen scheinen jedoch keine Götter zu verehren, nur Geister und machtvolle Kreaturen, so wie die Riesenaffen, die sich bisweilen in den Wäldern rund um die Salamandersteine finden lassen.«

—Eldias Borkenfreund, halbfelscher Gelehrter und Völkerkundler aus Gerasim, neuzeitlich

Dieses Kapitel enthält mehrere Dutzend Wesen unterschiedlichster Herkunft. Einige von ihnen sind nur Tiere, andere wiederum kulturschaffende Völker, manche entstammen nicht einmal der dritten Sphäre, sondern sind Kreaturen der Niederhöhlen, gemeinhin auch als Dämonen bekannt. Die meisten Aventurier würden sie als Bestien, Ungeheuer oder bestenfalls als Scheusale bezeichnen. Nicht jedes dieser Wesen ist auf den ersten Blick gefährlich oder eine tödliche Bedrohung für einen Helden. Mit einem Achaz kann man handeln und eine Greifkatze mag durchaus ein Freund der Abenteurer werden. Dennoch besitzen alle beschriebenen Wesenheiten dieses Kapitels ein Bedrohungspotenzial für Helden und eignen sich für spannende Begegnungen, sei es als Zufallsbegegnung oder als Hauptgegner eines Abenteurers. Die Auswahl der Kreaturen richtet sich nach einer möglichst großen Vielfalt von Typen und Regionen. Deshalb sind neben Wesen aus Fleisch und Blut auch einige übernatürliche Kreaturen aus anderen Sphären, Daimonide und Chimären beschrieben. Die Auswahl erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ganz im Gegenteil: Es ist nur einen Bruchteil aller aventurischen Ungeheuer enthalten und während der Zeit des Sternenfalls mag es geschehen, dass noch völlig unbekannte Monster aus den Tiefen des Meeres oder dem Dereinnen auftauchen werden.

Spezielle Regeln, die sich auf einen bestimmten Kreaturentyp beziehen, stehen im Anhang ab Seite 117.



Achaz

»Vom Achaz oder Echsenmenschen: In den Sümpfen Südaventuriens und auf der Insel Maraskan findet man die aufrecht gehenden, menschengroßen Echsen mit glatter Schuppenhaut und langem Schwanz. Ihr Schuppenkleid ist von grüner Farbe und wird von einem Kamm aus Schuppen geziert, der mal grün, mal rot ist. Sie haben einen schmalen Kopf mit spitzer Schnauze. Achaz sind in der Lage, zu denken und zu sprechen. Ihr Gezischel ist für den Menschen aber kaum zu verstehen. Sie leben in Stämmen zusammen, die sich um alte Stufenpyramiden im Dschungel scharen, wo sie Götzen längst vergangener Zeit huldigen. Unter den Echsenmenschen gibt es viele, die der Zauberei kundig sind, und einige wenige verstehen gar die Sprache der Menschen. Vor vielen tausend Jahren sollen die Achaz über Südaventurien geherrscht haben, ehe sie von den Tulamiden besiegt und in die Sümpfe vertrieben wurden.«
—aus dem Bestiarium von Belhanka, Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung, Punin 1000 BF

Das Volk der Achaz (Bezeichnung für Einzahl wie Mehrzahl) ist eine Spezies, die im Zehnten Zeitalter mit anderen Echsenrassen über Aventurien herrschte und seither im Niedergang ist. Die aufrecht gehenden Echsenwesen werden beinahe zwei Schritt groß, ihr Körper ist von einer Vielzahl kleiner (meist grüner) Schuppen bedeckt. Sie haben einen bis zu anderthalb Schritt langen Schwanz, den sie sowohl zum Erhalt des Gleichgewichts einsetzen, wie auch als Waffe gegen Angreifer. Auffällig ist ihr Kamm aus vielen gezackten Schuppen, der vom schmalen Kopf bis etwa zur Mitte des Schwanzes ragt. Der Kamm ist in der Regel bei männlichen Achaz grün, bei weiblichen rot. Achaz haben an ihren klauenartigen Händen und Füßen jeweils fünf Finger bzw. Zehen, zwischen denen sich Schwimmhäute spannen. Echsenmenschen benötigen ein warmes, feuchtes Klima. Sie fallen in eine Kältestarre, wenn ihnen zu kalt wird. Bekannt sind Achaz-Krieger im Umgang mit Speer und Rimkur, der echsischen Axt. Diese setzen sie nicht nur zur Jagd ein, sondern auch, um sich unliebsamer Eindringlinge zu erwehren.

Verbreitung

Achaz kommen bis auf eine Ausnahme nur in Südaventurien vor. Dabei sind die Echsenmenschen je nach Herkunft leicht unterschiedlich:

- Achaz der Echsen Sümpfe sind verhältnismäßig kräftig und groß, haben aber einen eher kleinen Schuppenkamm, der kaum größer als drei Finger ist. Ihr Schuppenkleid ist quer gestreift, in grünen bis braunen Farbtönen.
- Regenwald-Achaz, die zwischen Loch Harodröl und Brabak leben, sind etwas kleiner als ihre Verwandten. Einige dieser Achaz dressieren Flugechsen, um sie als Reittiere zu verwenden – für die Jagd oder den Angriff auf Feinde.
- Im Süden Maraskans und den vorgelagerten Inseln leben die Maraskan-Achaz, deren Schuppenkleid

zum Bauch in ein kräftiges Gelb bei Männchen bzw. tiefes Rot bei Weibchen übergeht.

- Waldinsel-Achaz sind noch größer als ihre Verwandten der Echsen Sümpfe, zeichnen sich aber durch einen besonders schlanken Wuchs aus. Anders als alle anderen Echsenmenschen, haben sie nur drei Finger an ihren Krallen Händen und weisen keinerlei Schwimmhäute auf. Diese Achaz färben häufig ihre Schuppen.
- Eine Besonderheit sind die Achaz des Orklands, die kleiner sind als alle anderen Achaz und deren giftgrüne Schuppenhaut sie vor der Kälte der Region schützt. Sie verfallen daher nicht in eine Kältestarre, sondern ziehen sich in den Wintermonaten in einen Winterschlaf zurück.

In den Städten Selem und H'Rabaa, welche von Stufenpyramiden aus dem Zehnten Zeitalter dominiert wird, leben Achaz Seite an Seite mit Menschen. In Aventurien gibt es hingegen keine größeren Städte, die allein von Echsenmenschen bewohnt werden. Die sagenumwobene Echsenstadt Akraabaal soll in den Dschungeln Maraskans liegen, aber weder ihre genaue Lage noch ihre Größe sind bekannt.

Im Regenwald gibt es mehrere Siedlungen der Echsen, wozu auch die als Tal der Echsen götter bezeichnete Kultstätte der archaischen Achaz am Berg Chap Mata Tapam zählt.

In den Kernlanden Mhanadistans, die einst zahlreich von Echsenmenschen bevölkert wurden, gibt es heute praktisch keine Achaz mehr. Grund dafür soll Bastrabuns Bann sein, ein mächtiger Zauber aus uralter Zeit, der gewirkt wurde, nachdem die Tulamiden die Echsen nach Maraskan vertrieben haben.



Achaz

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 12

LeP 33 **AsP** – * **KaP** – * **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Rimkur: AT 9 PA 3 TP 1W6+5 RW lang

Speer: AT 9 PA 5 TP 1W6+4 RW lang

Wurfspeer: FK 10 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Beidhändig, Dunkelsicht I, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn / Angst vor Dunkelheit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Unfähig (Singen und Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Einschüchtern 4, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp) oder 3W6+6 (Sippe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Achaz kämpfen nur, wenn sie dazu gezwungen werden, ziehen sich aber bei der ersten Gelegenheit zurück, es sei denn, sie sehen keinen anderen Ausweg. Dann sind sie durchaus bereit, länger zu kämpfen und ihre Wurfspeere aus dem Hinterhalt einzusetzen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Kältestarre: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper eines Achaz automatisch in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe *Paralyse* und bei der IV Stufe zusätzlich den Status *Bewusstlos*. In der Kältestarre kann er 1W20 Jahre überleben. Gelangt er wieder in eine wärmere Gegend, so bauen sich die Stufen *Paralyse* alle volle 30 Minuten um 1 Stufe ab. Ab Stufe III verliert er den Status *Bewusstlos*.

Erfahren: IN 15 statt 14, KK 13 statt 12; LeP 36 statt 33; Waffenlos AT 11 / PA 6, Speer AT 11 / PA 6, Wurfspeer FK 12; zusätzlich SF Finte I (Waffenlos, Rimkur, Speer), Zu Fall bringen (Rimkur, Speer); Einschüchtern 6 statt 4, Kraftakt 6 statt 4, Schwimmen 10 statt 8, Selbstbeherrschung 9 statt 7, Sinnesschärfe 8 statt 6, Verbergen 6 statt 4, Willenskraft 8 statt 6

Kompetent: IN 16 statt 14, KO 15 statt 14, KK 13 statt 12; LeP 40 statt 33; Waffenlos AT 13 / PA 7, Speer AT 13 / PA 7, Wurfspeer FK 14; zusätzlich SF Finte I (Waffenlos, Rimkur, Speer), Zu Fall bringen (Rimkur, Speer); Einschüchtern 8 statt 4, Kraftakt 8 statt 4, Schwimmen 14 statt 8, Selbstbeherrschung 11 statt 7, Sinnesschärfe 10 statt 6, Verbergen 8 statt 4, Willenskraft 10 statt 6

*) Achaz sind oft zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil *Zauberer* und haben üblicherweise die Tradition (*Kristallomanten*). Geweihte sind bei Achaz in der Regel Schamanen oder Priester der H'Ranga.



Lebensweise

Achaz werden bis zu 250 Jahre alt. Sie gelten als gefühllos und sind nicht empathisch, da sie einem festen Denkmuster folgen und viele Dinge oder Entscheidungen schlicht nicht in Frage stellen.

Bei den Echsenmenschen Südaventuriens unterscheidet man zwischen *Archaischen Achaz* und *Stammes-Achaz*. Die Archaischen Achaz leben in Städten, die sich um Stufenpyramiden scharen und haben ein ausgeprägtes Kastensystem. An ihrer Spitze stehen Zauberer und Priester, die bisweilen keine Echsenmenschen sind, sondern aus anderen, mächtigeren Echsenrassen stammen. Unter ihnen stehen die Krieger der Achaz, und darunter Bauern, die sich um den Anbau von Reis und anderem Getreide kümmern. Die Stammes-Achaz leben in kleineren Sippen, deren Siedlungen aus einfachen Pfahlbauten bestehen und die sich

von Jagd und Fischfang ernähren. Der Häuptling – bei besonders großen Gemeinschaften auch König – der Sippe wird von erfahrenen Jägern und Kriegern beraten, und bei wichtigen Entscheidungen werden die ältesten Sippenmitglieder vorher angehört.

Achaz beten zum Pantheon der Echsen-götter, den sogenannten H'Ranga. Ihrem Glauben nach handelt es sich bei den H'Ranga um mächtige Wesen, deren Aufmerksamkeit man besser entgeht. Sie fürchten, dass die H'Ranga sie ansonsten strafen und bringen ihnen Opfer dar, damit der erzürnte Blick ihrer Götter nicht auf die Achaz fällt.

Die Gabe der Magie ist unter den Achaz erstaunlich weit verbreitet. Etwa jeder fünfte Achaz verfügt über astrale Kräfte. Die meisten magisch begabten Achaz sind *Kristallomanten*, die mit Einsatz von Edelsteinen beim Zaubern erstaunliche magische Effekte hervorrufen können.

Affenmensch

»Um die Klassifizierung des Neandertalers vornehmen zu können, so heißt es in den Schriften des Magisters Timeus Salzacker, sei vordergründig die Frage zu klären, ob es sich bei diesem Volke primär um Affen handle, deren Äußeres dem des Menschen nahekomme, oder um Menschen, deren Erscheinung sich dem Affen genähert habe. Ich muss dem geschätzten Magister in diesem entscheidenden Punkte widersprechen, ist doch die äußere Erscheinung ein höchst subjektives Kriterium. Vielmehr entscheidend sei, ob die kulturelle Aktivität der fraglichen Stämme dem Menschen ähnlich genug ist, auf dass man von einem Menschenvolke sprechen könne. Sie scheinen eine Religion zu besitzen, wenn auch in der Gestalt primitiver Knochenkulte. Ebenso verfügen sie über Hierarchien, wiewohl dies im Tierreiche allerdings auch vorkommt. Sie haben die Benutzung simpler Werkzeuge gemeistert und verstehen sich auf die Jagd. All dies sind interessante, wenn auch keine eindeutigen, Faktoren. Aus diesem Grunde postuliere ich eine nähere Untersuchung ihrer Sprache, denn allein an der Sprache lässt sich die Komplexität des Gedanklichen messen. Allerdings ist der Fachwelt zu diesem Thema kaum mehr als jene Überlieferung bekannt, als eine Kollega, die den Affenmenschen Karten vorlegte und auf verschiedene Täler deutete. Dabei erwiderte das Gegenüber stets „Nee, ander Tal“. Das geneigte Gremium wird daher verstehen, dass weitere Forschungsgelder zur Ausrüstung einer neuen Expedition in die Schwarze Sichel dringend bereitzustellen sind.«

—aus den Briefen des Völkerkundlers und Linguisten Elwin von Schwarzborn

Die Gestalt der Affenmenschen, der auch als Neandertaler bekannt ist, entspricht ebenso wie ihre Körpergröße, von 1,60 bis 1,80 Schritt der Statur kräftiger Menschen. Ihre Gesichter weisen jedoch deutlich kantigere Züge auf. Überaugenwülste, ein breiter Unterkiefer, und starke, bei einigen Stämmen sogar fellähnliche, Körperbehaarung rücken diese Spezies in den Augen der meisten Aventurier in die Nähe zum Affen. Neandertaler verfügen über ein starkes Knochengestüt und bauen schnell und stärker Muskeln auf als Menschen, was ihnen nicht nur eine breite Gestalt, sondern auch Robustheit im Kampf und gegenüber Kälte verleiht. Ihr flaumartiges Körperhaar ist von Stamm zu Stamm unterschiedlich stark ausgeprägt, hilft ihnen aber in jedem Fall dabei, die kalten Gebirgswinter zu überstehen. Ihre Zähne sind wie die Kieferknochen stark ausgebildet. Die Schneidezähne werden nicht nur zur Nahrungsaufnahme, sondern auch im Kampf als Waffe oder bei der Arbeit als Werkzeug und „dritte Hand“ genutzt. Die Beißkraft der Neandertaler übersteigt die der Menschen bei weitem.

Sie beherrschen den Umgang mit Speer und Keule, können Schleichen und stundenlang auch bei Kälte reglos in Lauerstellung verbringen. Sie sind durch ihre Lebensweise trainierte und ausdauernde Läufer.

Wenn Affenmenschen provoziert oder gereizt werden, sollte man sie besser schnell besänftigen oder sich für einen Kampf bereitmachen, den sie vorzugsweise mit Speeren, Keulen, Steinen oder Fäusten führen.

Verbreitung
Um einem Affenmenschen zu begegnen, muss man sich tief in die Wildnis begeben. Die wenigen Stämme haben sich in abgeschiedene Gebirgstäler der Schwarzen Sichel, des Ehernen Schwertes, der Salamandersteine, der Walberge, Eiszinnen, Ogerzähne oder der Grimmfrostöde zurückgezogen. Ein durchschnittlicher Handelsreisender dürfte kaum jemals in Kontakt mit den Affenmenschen kommen. Selbst bei einer Reise durchs Gebirge ist eine zufällige Begegnung mit den scheuen Bergbewohnern unwahrscheinlich.



Lebensweise

Obwohl die Affenmenschen nicht über ausgeprägte Geistesgaben verfügen, sind sie als Gegner nicht zu unterschätzen. So sind sie durchaus zu gewissen Formen des taktischen Jagens fähig. Darüber hinaus ernähren sie sich von wilden Wurzeln, Früchten und Beeren. Sie stellen einfache Werkzeuge wie Faustkeile, Keulen und Speere und Lederbänder her, gerben Felle und bauen Angeln oder Tierfallen. Wunden heilen sie durch einfache Kräuterumschläge und schamanische Rituale. Ihre Sprache ist einfach, sie verständigen sich mit gutturalen Worten, die für Fremde oft wie Grunzlaute klingen. An sich handelt es sich bei den Neandertalern um friedfertige Gesellen, deren im restlichen Aventurien weitgehend unbekannte Stammesregeln jedoch leicht zu Schwierigkeiten führen. Gegenüber Fremden und unbekannten Kulturgegenständen agieren sie naiv. So kann es sein, dass die Affenmenschen einen Fremden als Gott ansehen, vor dem sie sich voller Verehrung in den Staub werfen, oder als bösen Geist, den es auszutreiben gilt. Die Stammesgesetze können von Stamm zu Stamm sehr stark variieren, was einheitliche Regeln im Umgang mit den Stämmen erschwert. Jeder Stamm verfügt über mindestens einen Schamanen. Diese zeichnen einfache Götterbilder in Kulthöhlen und auch das Weissagen aus Knochen und die Verehrung von Naturgeistern spielen in ihrer Kultur eine große Rolle. Opferungen sind Standard, Menschenopfer jedoch nicht. Es sei denn, der Stamm kommt zu der Überzeugung, dass Stammesgesetze aufs Schwerste verletzt worden sind.



Affenmensch

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 12 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 11

FF 14 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 38 **AsP** -* **KaP** -* **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** -1 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: AT 9 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 9 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Holzspeer: AT 9 PA 6 TP 1W6+2 RW lang

Wurfspeer: FK 12 LZ 4 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss/Wurf I (Wurfspeer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule, Holzspeer)

Talente: Einschüchtern 5, Handel 3, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp) oder 3W6+6 (Sippe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Affenmenschen gehen Kämpfen mit anderen Kulturschaffenden aus dem Weg. Müssen sie jedoch ihr Revier verteidigen, greifen sie zunächst aus dem Hinterhalt präzise mit Wurfspeeren an und stürzen sich dann in den Nahkampf. Dort verlassen sie sich gerne auf Speer und Keule, greifen aber eher brachial mit Wuchtschlägen an und verlassen sich weniger auf ausgefeilte Technik.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 18 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: KO 15 statt 14, KK 15 statt 14; LeP 42 statt 38; Waffenlos AT 11 / PA 7, Keule AT 11 / PA 6, Holzspeer AT 11 / PA 7, Wurfspeer FK 14; zusätzliche SF Wuchtschlag II (Waffenlos, Keule, Holzspeer); Einschüchtern 7 statt 5, Klettern 8 statt 6, Körperbeherrschung 10 statt 7, Kraftakt 8 statt 6, Sinnesschärfe 8 statt 6, Verbergen 7 statt 5; Waffenlos +1 TP, Keule +1 TP

Kompetent: KO 16 statt 14, KK 16 statt 14; LeP 48 statt 38; Waffenlos AT 13 / PA 8, Keule AT 13 / PA 7, Holzspeer AT 15 / PA 9, Wurfspeer FK 1; zusätzliche SF Finte I (Waffenlos, Keule, Holzspeer), Wuchtschlag II (Waffenlos, Keule, Holzspeer), Zu Fall bringen (Holzspeer); Einschüchtern 10 statt 5, Klettern 10 statt 6, Körperbeherrschung 12 statt 7, Kraftakt 11 statt 6, Sinnesschärfe 10 statt 6, Verbergen 9 statt 5; Waffenlos +2 TP, Keule +2 TP, Holzspeer +1 TP

*) Affenmenschen sind nur selten zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil Zauberer und haben üblicherweise mangels anderer Ausbildung eine magiedilettantische Tradition. Geweihte sind bei Affenmenschen in der Regel Schamanen.



Azzitai

»Mit einem Mal roch ich den Schwefel, der rauchig, geradezu verbrannt stank. Die Luft um die Ritter flimmerte, und dann glühte es um uns herum. Es kam mir so vor, als würde die Luft brennen. In Rauch und Feuer gehüllt stand ein dämonisches Abbild der Elementare vor mir, die die Druiden zuvor zu unserer Hilfe gerufen hatten. Der Dämon brannte heißer als jedes Feuer, und selbst die Elementare zauderten. Todesmutig gab ein Ritter Weidens den Befehl zum Angriff, und mit der Lanze voran donnerte er auf seinem Pferd dem molchartigen Flammendämon entgegen. Ich hörte nur das schrille Wiehern seines treuen Gauls, dann benebelte mich der beißende Gestank nach verbranntem Fleisch. Doch auch ohne zu sehen, was genau geschah, spürte ich die ungebändigte Präsenz des Wesens, die dem Ritter einen schnellen Tod bereitet hatte und nun von mir Besitz ergreifen wollte. Er verschwendete nur einen Gedanken an mich: Wie ich am heißesten verbrennen und als menschliche Fackel seine Hitze verstärken könnte! Als die ihn umzüngelnden Flammen einer Peitsche gleich nach mir griffen und meine Haare ansengten, erwartete ich bereits mein Ende. Genauso schnell, wie er mich verbrennen wollte, ließ er jedoch wieder von mir ab und wandte sich, mit seinen weißglühenden Hörnern voran, einer Gruppe Ritter um einen Priester der Rondra zu, der ihn mit donnernder Stimme forderte. Ich nutzte dies, um mich der gewaltigen dämonischen Flammenmacht zu entziehen.«

—Bericht der Hexe Javanna aus dem Blautann-Zirkel nach der Schlacht um den Wolfenstein, 1039 BF

Azzitai (Mehrzahl: Azzitayim), genannt der *Brandstifter* oder die *Allesverzehrende Blutrote Flamme*, ist ein dreigehörnter Dämon aus der Domäne Agrimoths. Der Flammendämon ist die pure Manifestation dämonischen Feuers. In seiner derischen Gestalt sieht er zumeist wie ein überdimensionierter Feuermolch aus, der sowohl auf allen Vieren, wie auch aufrecht laufen kann. Doch auch in anderen Formen kann Azzitai beschworen werden, zum Beispiel als Feuerschlange oder schlicht als eine Flammenwolke, aus der vier schlanke Beine hervorragen und die an immer neuen Stellen einen halslosen Kopf ausbildet.

Er ist ständig von züngelnden Flammen umgeben, und in seiner Nähe ist der typisch dämonische Schwefelgeruch geradezu erdrückend. Zu diesem Geruch kommt oft eine rauchige, beißende Note von verbrannter Luft, die nur von Personen mit großer Willenskraft auszuhalten ist. Bisweilen wird der Geruch überlagert durch den Gestank von verbranntem Fleisch, woran sich Azzitai zu ergötzen scheint. Um den Flammendämon ist es so heiß, dass es selbst der Beschwörer oft nicht lange aushält.

In all seinen Formen trägt Azzitai auf dem Kopf drei gewundene, Hörner, und wenn er seine dumpfe Stimme erhebt, breitet sich ein lautes Prasseln und Knistern aus.

Auch wenn Azzitai kein Kampfdämon ist, wird er von Anhängern Agrimoths oft in Kämpfen zur Hilfe gerufen, denn sein allesverzehrendes Feuer lässt auch schwere Ritterrüstungen verbrennen und sät Furcht in den Reihen der Feinde.

Verbreitung

Wie die meisten Kampfdämonen wurde Azzitai seit der Invasion Borbarads von vielen Schwarzmagiern, aber auch von finsternen Druiden, in Tobrien und anderen umkämpften Gebieten gerufen. Azzitai steht für Zerstörung und Vernichtung, weswegen er im chaotischen Yol-Ghurmak, in dem der Dämonenkaiser Galotta und später der wahnsinnige Konstrukteur Leonardo ihrem Schöpferwahn nachgingen, eher selten beschworen wurde.

Azzitai lässt sich leichter in Umgebungen rufen, die seinem feurigen Naturell entsprechen, wie an erloschenen Vulkanen. Auch zu großen Signal- oder Lagerfeuern zieht es Azzitai hin, obwohl bislang noch keine Beschwörung des Feurdämons auf einem Hexenfest überliefert ist. In der Nähe der Meere oder an großen Seen kommt es selten zum Auftreten Azzitais.

In den Tulamidenlanden, wo die Beschwörung von Dämonen auch heute noch als respektable Kunst der Magie gilt, gibt es zahlreiche Beschwörer, die den Wahren Namen von Azzitai kennen und ihn anrufen. Der seit gut zwanzig Jahre geschlossene dämonische Zweig der Rashduler Magierakademie hat einige Spezialisten für die Anrufung Azzitais hervorgebracht und noch heute



Azzitai

Größe: 2,00 bis 2,50 Schritt

Gewicht: keines

MU 18 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 18

LeP 100 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 16+1W6

AW 7 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 8

Pranken: AT 12 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Hörner: AT 8 TP 1W6+7 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Hörner)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Pranken), Wuchtschlag I-II (Pranken)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Zauber: Ignifaxius 17, Ignisphaero 17^{AMA1 132} (in dämonischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), humanoid oder nicht humanoid, je nach Erscheinungsform

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Azzitai liebt es, alles zu verbrennen, inklusive Fleisch. Er versucht möglichst nahe an seine Gegner heranzukommen, da alleine seine Anwesenheit sie langsam versengt. Ansonsten benutzt er gerne seine Pranken, um Gegner schneller anzuzünden. Alternativ schickt er gegen weiter entfernte Gegner einen IGNIFAXIUS oder einen IGNISPHAERO. Eine ausführlichere Taktik benutzt Azzitai aber nicht.

Flucht: Azzitai flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Der Azzitai ist ein Feuerdämon, der sogar Steine zum Brennen bringt.

☞ **QS 2:** Die Hitze, die der Azzitai ausstrahlt, ist so immens, dass man allein schon durch seine Nähe zu brennen beginnt.

☞ **QS 3+:** Wer sich in feuchte Tücher einwickelt, kann der Hitze einen kurzen Moment lang widerstehen (Sonderregel *Immense Hitze* ist für 2 KR ausgesetzt).

Sonderregeln:

Anzünden: Immer, wenn ein Gegner einer AT des Azzitai nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche brennender Gegner noch einmal angezündet werden, brennt er auf großer Fläche. Beim dritten Mal ist der ganze Körper betroffen, beim vierten Mal entsteht zudem noch große Hitze, die die SP verdoppelt (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Feuer entfachen: Ein Azzitai kann ein mit dem Dienst *Fähigkeit einsetzen* Feuer im Radius von 13 Schritt entfachen (sogar Stein).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Azzitai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Ingerimm. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit dem Aspekt Feuer ein.

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: Elementarer Wasserschaden richtet die doppelte Menge TP an. Ein voller Eimer Wasser als WurfWaffe 2W6 SP (RW 2/4/6). Regen wirkt wie der Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Immense Hitze: Wer sich in Angriffsdistanz eines Azzitai befindet, erleidet 1 SP am Ende der KR. Dies bedeutet also, dass, immer wenn ein Held von einem Azzitai angegriffen wird oder ihn im Nahkampf angreift, diese Sonderregel zum Einsatz kommt.

Immunität gegen Feuer: Ein Azzitai ist gegen Hitze und Flammen immun, z. B. richtet ein IGNIFAXIUS bei ihm keinen Schaden an.

Dämonen-Regeln: Für den Azzitai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



sollen in versiegelten Archiven der Akademie Hinweise für die Beschwörung des Dämons liegen, inklusive ausführlicher Beschreibungen, in welchen Formen der Brandstifter gerufen werden kann.

Lebensweise

Azzitai kennt nur ein Ziel: Alles um ihn herum soll brennen! Durch seine Berührung flammen selbst Stein und Wasser kurzfristig auf und zu seinen typischen Diensten zählt das Schmelzen von Metall und Gestein. Ganze Wälder oder gar Siedlungen sollen von Azzitayim verbrannt worden sein.

Sein gesamtes Streben ist darauf ausgerichtet, dämonisches Feuer zu schüren, sodass Azzitai sich oft das Ziel aussucht, bei dem er den größten Brandherd legen kann – und sich so schon manches Mal von im Kampf

unterlegenen Feinden abgewandt hat, weil deren Tod seine Feuergier weniger befriedigt als das Entzünden einer nahegelegenen Scheune.

Der dämonische Brandstifter ist nicht sonderlich intelligent. Als einer der gehörnten Dämonen aus Agrimoths Gefolge, die direkt einem dämonisch pervertierten Element zuzuordnen sind, steht Azzitai in tiefer Feindschaft zu allen Dienern der reinen Elemente, insbesondere zu Feuerschinnen oder anderen Elementaren des Feuers. Dieser starke Hass auf das reine Element lässt Azzitai bisweilen kurzzeitig gegen seinen Auftrag aufbegehren, wenn er eine Quelle rein elementaren Feuers ausgemacht hat – wozu neben Dschinnen und Elementargeistern auch durchaus Elementaristen zählen können.

Dharai

»Dharai, Plural Dharayim: zweigehörnter Dämon aus der Domäne des Säers der Zwietracht.

Die Encyclopaedia Magica ist zwar zutreffend an dieser Stelle, aber wie so oft sehr knapp. Deswegen werde ich etwas weiter ausholen, damit ihr wisst, in welcher Situation ihr euch einem solchen dämonischen Schleimklumpen gegenübersehen könnt, was euch erwartet und wie ihr ihn wieder in die Niederhöhlen zurückschickt. Die Unförmigen werden gern auf Baustellen eingesetzt, sie arbeiten immer, solange sie in der dritten Sphäre sind. Stillstand ist mit der Domäne, aus der sie stammen, bekanntlich unvereinbar. Sie wurden gesehen, wie sie in Yol-Ghurmak die Wände hochkriechen und dabei Steine tragen. Hesinde hilf, angeblich soll die halbe Stadt von ihnen gebaut worden sein, ich glaub es gern.«

—die weitgereiste Magistra Lindenfels in der Vorlesung „Praktischer Exorzismus für Fortgeschrittene“ an der Schule der Austreibung zu Perricum, 1029 BF

Der Dharai (Mehrzahl: Dharayim), auch Unförmiger Vielformbarer genannt, ist ein zweigehörnter Dämon aus dem Gefolge Lolgramoths, des Rastlosen, und wird üblicherweise für den Schwertransport und Bauvorhaben eingesetzt, kann er doch ein Gewicht von mehreren Quadern bewegen.

Der Dharai sieht aus wie ein überdimensionaler Schleimklumpen, aus dem zwei dämonische Hörner ragen. Seine Farbe schwankt zwischen tiefschwarz und verschiedenen Grautönen, bei manchen Dharayim verändert sie sich sogar permanent. Die Gestalt des Dharai wandelt sich dauerhaft, immer wieder bildet die gallertartige Masse Tentakel aus und bewegt sich auf kleinen Scheinfüßen, die im nächsten Moment wieder verschwinden. Lediglich die Anzahl der Hörner verändert sich nie, wobei auch diese ihre Position auf dem Dharai wechseln können. Immer wieder öffnen sich kleine Blasen in der Haut, aus denen eine schleimige Flüssigkeit tropft, die wieder vom Dharai aufgenommen wird. Dennoch hinterlässt der Dämon keine feuchte oder gar schleimige Spur, wenn er sich fortbewegt, er walzt lediglich den Untergrund flach.

Obwohl es optisch eine nicht von der Hand zu weisende Ähnlichkeit mit der Riesenamöbe gibt, ist diese nicht mit dem Dharai verwandt.

Ein Gegenstand, den ein Dharai transportiert hat, wird dadurch nicht dämonisch, doch allen Gebäuden, die mit Hilfe eines Dharai errichtet wurden, haftet eine düstere Aura an. Besonders Sensible meinen auch eine Veränderung der Umgebung wahrnehmen zu können. Einige Magiebegabte, besonders Elfen, sprechen auch von Änderungen und dämonischen Verunreinigungen der astralen Flüsse. Ob dies an der längerfristigen Anwesenheit des Dharai liegt oder an all den Blutopfern, die notwendig waren, um ihn für längere Zeit auf Dere zu binden, ist dabei jedoch ein Streitpunkt.

Verbreitung

Der Dharai ist überall dort anzutreffen, wo Magier mit einer mehr oder weniger finsternen Gesinnung Bauprojekte realisieren wollen. Besonders häufig sind sie derzeit in den Schattenlanden zu beobachten, wo sie schwere Steine langsam aber beharrlich über weite Strecken und sogar Wände hinaufschieben, wenn Herrscher die Zerstörungen der letzten Jahrzehnte ausbessern oder



überbauen lassen wollen und einen Beschwörer finden konnten, der ihnen einen Dharai ruft.

Schon seit langer Zeit wird der Dharai für Bauten verwendet, der Dämonenmeister Borbarad ließ seine Schwarze Festung in der Wüste Gor von Dharayim errichten und auch Teile der verfluchten Stadt Elem sollen mit Hilfe von Dharayim erbaut worden sein.

Lebensweise

Der Dharai ist weder besonders schnell noch besonders klug, aber dafür stark und ausdauernd. Er wird üblicherweise gerufen, um körperliche Arbeiten durchzuführen, die kein sonderlich großes Fingerspitzengefühl erfordern. Schon auf so mancher Baustelle eines Schwarzmagiers oder in den Schattenlanden wurde ein Dharai gesichtet, der unermüdlich Steine, Balken und andere schwere Materialien transportiert. Einige Stadtviertel der dämonischen Stadt Yol-Ghurmak sollen vollständig von Dharayim erbaut worden sein. Auch in Minen wird er gern eingesetzt, benötigt er doch weder Licht noch Luft zum Arbeiten und braucht als Dämon weder Nahrung noch Pausen, was ihn menschlichen Arbeitskräften gegenüber für manche Arbeiten deutlich überlegen macht, vorausgesetzt, er passt in den Stollen.

Als Dämon aus dem Gefolge Lolgramoths steht der Dharai niemals still, sondern ist permanent in Bewegung. Er mag zwar nicht schnell sein, doch er bildet ständig kleine Scheinfüße und Greifarme aus, die sich wieder in den Schleim zurückziehen. Mit diesen kann er sich auch Wände hoch und an der Decke entlang bewegen, zwar langsam, aber problemlos, auch mit einer schweren Last.

Der Dharai ist kein Dämon, der zum Kampf gerufen wird. Wird er angegriffen, setzt er sich jedoch zur Wehr. Oft bildet er dafür einen Schleimtentakel aus, mit dem er nach dem Gegner zu schlagen versucht, deutlich häufiger versucht jedoch, diesen komplett zu verschlingen, um ihn dann zu zerreißen. Sollte ein Gefährte oder eine Mitreisende in einem Dharai eingeschlossen sein, sollten seine oder ihre Freunde sich beeilen, ihn oder sie aus der Gallertmasse herauszuschneiden, da der Dharai nicht lange wartet, bis er zerreißt, wen auch immer er gerade umschlungen hat. Die wirkliche Gefahr, die im Kampf von einem Dharai ausgeht, ist dabei seine pure Kraft. Als Dämon, der quaderschwere Steine mühelos bewegt, ist es für ihn eine Kleinigkeit, einen Menschen oder Zwerg in Stücke zu zerfetzen, besonders, wenn dieser im Dämon eingeschlossen ist.

Dharai

Größe: unterschiedlich

Gewicht: keines

MU 20 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 30 **KK** 36

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 4+1W6

VW 1 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 4

Tentakel: **AT** 8 **TP** 1W6+4 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 11, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Dharai kämpft nur, wenn er angegriffen wird oder sein Beschwörer dies durch einen Dienst wünscht. Dann versucht Dharai seinen Gegner in den *Klammergriff* zu nehmen und ihn dann zu *zerreißen*.

Flucht: Dharai flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Der Dharai ist ein Dämon, ein Schleimklumpen, der an eine Riesenamöbe erinnert.
- **QS 2:** Der Dharai wird für Lastaufgaben gerufen, denn er ist unglaublich stark und kann, wenn auch langsam, fast jedes Gewicht bewegen.
- **QS 3+:** Der Dharai ist kein guter Kämpfer, dafür ist er zu langsam und unbeweglich, aber wenn er dich ergriffen hat, gibt es kaum ein Entkommen. Wenn du dich mit Riesenamöbenschleim eingeschmiert hast, kannst du aber vielleicht noch entkommen (Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen* und *Zerren*) beim *Klammergriff* ist um 1 erleichtert).

Sonderregeln:

Formlos: Der Körper des Dharai ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Dharai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Travia. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit dem Aspekt Heim ein.

Traghilfe: Ein Dharai kann ein Gewicht bis zu 5.000 Stein mit dem Dienst *Arbeit* bewegen.

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im *Klammergriff* des Dharai, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 3W6+12 TP).

Dämonen-Regeln: Für den Dharai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Dunkelelf

»Man sagt, sie seien so etwas wie ein Mythos. Eine Legende. So hatte man es mir erzählt. Aber ich machte mich auf die Suche und ich fand ihre Spur. Und dann fanden sie mich. Im Nachhinein wünschte ich mir, ich hätte niemals von ihnen gehört. Denn es gibt sie wirklich und all die Gerüchte und Schauermärchen über sie geben bestenfalls einen kleinen Teil der Wahrheit wieder. Wir tun gut daran, sie zu fürchten. Sie und den Tag an dem sie beschließen, ihr eisiges Refugium zu verlassen und in südlichere Regionen vorzudringen.

Luna sagte mir, die Firnelfen kennen sie unter den Namen Shakagra, was so viel wie Widersacher des Lichts bedeutet. Und dunkel sind sie von ihren schwarzen Augen bis tief in ihre finsternen Seelen. Selbst wenn es gelingt, ihnen zu entkommen, wird mich der eindringliche, mitleidlose Blick aus diesen pupillenlosen Augen noch bis in meine Träume verfolgen.«

—aus dem Diarium des Magiers Scalio Espadanaz-Paligan, im Jahr 1039 BF von den Mitgliedern einer Nordlandexpedition entdeckt

Die Dunkelelfen sind in vielen Sagen auch als Nachtalben bekannt. Sie selbst verwenden die Eigenbezeichnung Shakagra. Im Ursprung sind sie eine Schöpfung der Hochelfe Pardona, die sie vor mehr als 5.000 Jahren erschaffen hat. Äußerlich ähneln sie stark den Firnelfen. Sie besitzen einen schlanken, fast zierlichen Körperbau, ein makellooses Antlitz, blasse Haut und weißes oder silbernes Haar sowie spitze Ohren. Auch bewegen sie sich mit der instinktiven Geschmeidigkeit von Raubkatzen. Auffällig ist jedoch das Fehlen von Pupille und Iris in ihren Augen, die in einer einzigen Farbe, meist nachtschwarz oder tiefblau, seltener einmal violett, gehalten sind.

Ihre größte Schwäche ist ihre Verletzlichkeit gegenüber Metall und Sonnenlicht. Auch Hitze macht ihnen zu schaffen. Davon abgesehen besitzen sie jedoch kaum bekannte Schwachstellen. Sie sind ausdauernd, geduldig und geschickt. Ihre mächtige Magie und die oft über Jahrzehnte trainierten Kampffertigkeiten machen die Dunkelelfen zu gefährlichen Feinden.

Außerhalb ihrer unterseeischen Städte sind die Dunkelelfen gewöhnlich in körperbetonte Vollrüstungen aus

Schwarzstahl gekleidet, deren Visierhelme als Sichtschlitze geschliffene Linsen aus dunklem Kristall aufweisen, um den ganzen Körper des Trägers vor dem schädlichen Sonnenlicht zu schützen. Die Rüstungen werden ebenso wie die Klingen der Nachtalben aus legiertem Endurium hergestellt, das sie ohne schmerzhaft Nebenwirkungen tragen können, und bieten eine hervorragende Schutzwirkung. Neben schweren Säbeln und Dolchen sind auch Kriegshämmer, die in ihrer Form dem Rabenschnabel ähneln, beliebte Waffen.

Die Shakagra verständigen sich in einer Mischsprache, die hauptsächlich auf dem hochelfischen Asdharia basiert, aber auch Begriffe aus dem echsischen Rssaahh und der Magiersprache Zhayad enthält. Das Nachtalbische besitzt einen harten, dissonanten Klang und erscheint wie eine seltsam verzerrte Variante des harmonischen elfischen Sprachklangs. Ebenso enthält ihre

Schrift neben den klassischen Asdharia-Zeichen auch Elemente aus den echsischen Chuchas-Symbolen und Zhayad-Zeichen.

Verbreitung

Die Dunkelelfen wurden vor Jahrhunderten in der unterseeischen Tiefe unter dem Himmelsturm erschaffen.

Sie haben sich über den Himmelsturm, das uralte Rhyl'Arc und die erst in jüngerer

Zeit vollendete Stadt

Tieaha Mhagra hinaus jedoch kaum

weiter ausgebreitet. Eine

dritte Stadt

in einem

schwarzen

Korallen-

riff befindet

sich seit zwei

Jahrzehnten im

Bau. Den meisten

Nachtalben ist durch

ihre hohe Lichtempfindlichkeit so-

wie ihre Empfindlichkeit gegenüber

Hitze und Metall der Weg an die Oberfläche ver-

sperrt. Sie leben in traditionellen Clans und

meiden die Oberfläche und ihre Be-

wohner. Eine Ausnahme bilden die

Gwenzanur („Kinder des Kessels“),

die jüngste Generation der Nacht-

alben. Die Angehörigen des vierten

Clans wurden nicht gezeugt, sondern

von Pardona mit Hilfe des mysteriö-

sen Kessels der Urkräfte geschaffen. Sie

bevorzugen zwar ebenfalls das Dunkel,

doch werden sie durch Sonnenlicht weit



Dunkelelf

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 14 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 10

FF 12 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 13

LeP 22 **AsP** 34* **KaP** -* **INI** 16+1W6

AW 8 **SK** 3 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **RW** mittel

Shakagra-Schwert: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

Elfenbogen: **FK** 13 **LZ** 1 **TP** 1W6+5 **RW** 50/100/200

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang / Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Shakagra-Schwert), Kampfreflexe I, Tradition (Nachtalben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Shakagra-Schwert)

Talente: Einschüchtern 6, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 8

Zauber: Attributo (Körperkraft) 9^{AMA1 119}, Axxeleratus 8, Chamaelioni 12^{AMA1 112}, Corpofrigo 10^{AMA1 123}, Dunkelheit 10^{AMA1 125} (in der Tradition Nachtalben)

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Dunkelelfen hassen üblicherweise andere Kulturschaffende und setzen im Kampf jedes Mittel ein, das sie nutzen können.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: **MU** 15 statt 14, **GE** 16 statt 15; **LeP** 25 statt 22, **AsP** 40 statt 34; **Waffenlos** **AT** 16 / **PA** 9, **Shakagra-Schwert** **AT** 16 / **PA** 9, **Elfenbogen** **FK** 15; zusätzliche **SF** **Finte II** (Waffenlos, Shakagra-Schwert), **Präziser Schuss/Wurf I** (Elfenbogen); **Einschüchtern** 8 statt 6, **Körperbeherrschung** 11 statt 8, **Kraftakt** 5 statt 4, **Schwimmen** 5 statt 3, **Selbstbeherrschung** 12 statt 9, **Sinnesschärfe** 11 statt 8, **Verbergen** 6 statt 4, **Willenskraft** 10 statt 8; **Attributo** (Körperkraft) 11 statt 9, **Axxeleratus** 10 statt 8, **Chamaelioni** 14 statt 2, **Corpofrigo** 12 statt 10, **Dunkelheit** 12 statt 10 (in der Tradition Nachtalben); **Waffenlos** +1 **TP**, **Shakagra-Schwert** +1 **TP**

Kompetent: **MU** 16 statt 14, **GE** 17 statt 15; **LeP** 28 statt 22, **AsP** 45 statt 34; **Waffenlos** **AT** 18 / **PA** 11, **Shakagra-Schwert** **AT** 18 / **PA** 11, **Elfenbogen** **FK** 17; zusätzliche **SF** **Finte II+III** (Waffenlos, Shakagra-Schwert), **Präziser Schuss/Wurf I+II** (Elfenbogen); **Einschüchtern** 11 statt 6, **Körperbeherrschung** 13 statt 8, **Kraftakt** 6 statt 4, **Schwimmen** 7 statt 3, **Selbstbeherrschung** 14 statt 9, **Sinnesschärfe** 14 statt 8, **Verbergen** 8 statt 4, **Willenskraft** 12 statt 8; **Attributo** (Körperkraft) 13 statt 9, **Axxeleratus** 13 statt 8, **Chamaelioni** 16 statt 2, **Corpofrigo** 14 statt 10, **Dunkelheit** 14 statt 10 (in der Tradition Nachtalben); **Waffenlos** +2 **TP**, **Shakagra-Schwert** +2 **TP**

*) Dunkelelfen sind immer zaubermächtig. Sie besitzen den Vorteil Zauberer und haben die Tradition (Nachtalben). Geweihte werden bei Dunkelelfen Zeloten genannt und sind Geweihte des Namenlosen.



weniger behindert, als ihre älteren Brüder und Schwestern. Dadurch konnten sie sich erfolgreich an ein dauerhaftes Leben an der Oberfläche anpassen und haben begonnen, sich von der Klirrfrostöde aus in Richtung Süden, bis in die von Elfen und Menschen bewohnten Gebiete, auszubreiten.

Lebensweise

In ihren tiefen Städten auf dem Meeresgrund leben die Shakagra in miteinander konkurrierenden Familienverbänden. Gewaltige Kuppeln aus Glas schützen die ölig glänzenden Basalttürme, in denen die Clans aus dunklem Kristallglas und schwarzem Stahl ihre Paläste errichtet haben, vor den eisigen Fluten. Macht wird dort nicht über formalrechtliche Ansprüche oder Gebiets-herrschaft, sondern in erster Linie über Anhängerschaft und Bedrohungspotential definiert.

Dunkelelfen können mehrere tausend Jahre alt werden, doch erreichen meist nur mächtige Clansobere tatsächlich ein so hohes Lebensalter. Ähnlich wie Elfen durchleben auch die Nachtalben nach Jahrhunderten der Jugend eine plötzlich einsetzende, rasche Alterung. Dieses Dahinwelken und Sterben ist jedoch nicht die Folge des Erreichens eines zentralen Lebensziels, sondern erteilt die Dunkelelfen zufällig, einzelne sogar noch ehe sie das erste Jahrhundert vollendet haben. Möglicherweise ist dies eine Folge ihres Ursprungs als daimonide Wesen, fließt doch das Blut von Elfen und Dämonen in ihren Adern. Andererseits sind sie, ungeachtet ihrer chaotischen Natur, in der Lage sich durch natürliche Fortpflanzung zu vermehren.

Ihre Schöpferin Pardona wird von vielen Dunkelelfen als Göttin verehrt und sie sind ihr bis in den Tod treu ergeben.

Fischerspinne

»Von der Fischerspinne: Ein gar schreckliches Geschöpf ist die Fischerspinne, die bisweilen auch Netzwerfer geheißen wird. Ihr Leib ist groß und feist, wie ein dicker Kürbis, und acht lange eklige Beine ragen daraus hervor, sodass sie aufs Ganze eine Größe von bis zu zwei Schritt erreicht. Sie lauert in Höhlen, Kavernen und unwegsamen Wäldern auf ihre Beute, insbesondere aber auf ahnungsloses Jungvolk, das den gut gemeinten Rat seiner Eltern in den Wind schlägt und, von der Neugier getrieben, leichtfertig in Grotten und Felsspalten vordringt. Hat die Fischerspinne aber ihr argloses Opfer erst einmal erspäht, so wirft sie aus der Höhe herab ihr kleberiges Netz über es, auf dass es in Gefangenschaft gerät und gänzlich hilflos wird. Dann krabbelt sie sogleich flugs herbei, auf ihren haarigen Stelzenbeinen, um ihrer unglücklichen Beute das ganze Blut auszusaugen. Dazu vertilgt sie auch noch Herz und Hirn und nagt alles aus, was im Leib darinnen ist. Die ganze Zeit über schmatzt und schlürft sie dabei, dass es ein rechter Graus ist. Den toten Körper des Opfers aber, der hernach nur mehr eine leere Hülle ist, füllt sie mit garstig stinkendem Schleim und ihren Eiern auf, gerade so als wäre es ein heimeliges Nest. Wenn du also einmal in Wald oder Höhle einen verwesenden Leichnam findest, grau vor Schleim und aufgebläht wie eine pralle Wurst, so sei gewarnt, dass jederzeit dutzende kleine Fischerspinnen daraus hervorzukriechen vermögen – und dass ihre Mutter sicher nicht weit ist.«

—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens, Honingen, 921 BF

Die Fischerspinne zählt zu den größten Spinnen Aventuriens. Sie erreicht bei nur zwanzig Stein Gewicht eine Größe von etwa zwei Schritt, einzelne Exemplare werden sogar bis zu zweieinhalb Schritt groß. Dabei ist der Leib etwa kürbisgroß, während ihre acht dünnen aber kräftigen Laufbeine fast einen Schritt Länge messen. Sie besitzt sechs Einzelaugen, die ihr durch ihre Anordnung in zwei Reihen ein weites Sichtfeld bieten, sodass sie bei Tage, wie auch bei Dämmerung und im Dunkeln recht gut sehen kann. Sehr helles Sonnenlicht, wie auch der direkte Schein einer brennenden Fackel, blendet sie jedoch und lässt sie zurückweichen. Die Kiefer der Spinne

ähneln dicken, leicht gebogenen Dolchklingen. Sie sind innen hohl, da sie sie sowohl als Beiß- als auch als Saugwerkzeuge dienen. Im Gegensatz zu vielen anderen Spinnenarten ist die Fischerspinne nicht giftig, gleichzeitig jedoch selbst gegen viele Gifte immun. Männchen und Weibchen unterscheiden sich äußerlich kaum, doch erreichen die Weibchen häufig einen etwas größeren Körperwuchs.

Ihren Namen verdankt die Fischerspinne ihrer bevorzugten Jagdmethode. Sie wirft ein klebriges, fast unzerreißbares Beutenetz über ihre Opfer, um diese einzufangen. Ist dies gelungen, nähert sie sich rasch und stürzt sich auf ihre nunmehr wehrlose Beute, um dieser das Blut auszusaugen. Gewöhnlich spinnt die Fischerspinne keine größeren, ortsfesten Netze, doch versperrt sie mit ihren Netzen gelegentlich kleinere Durchgänge und Öffnungen, etwa um in Höhlen und Grotten potentielle Fluchtwege ihrer Opfer zu blockieren oder ihre Beute durch eine Verengung des Weges gezielt zu ihrer Lauerstellung zu locken.

Während den meisten Mittelaventuriern Spinnentiere ohnehin als verhasste Unglücksbringer sowie Spione und Sendboten des Namenlosen gelten, haftet der Art der Fischerspinne zusätzlich der Ruf an, eine besonders heimtückische und menschenfeindliche Vertreterin ihrer Gattung zu sein. Dies mag mit die Ursache dafür sein, dass Adel und Obrigkeit, wo immer sich Anzeichen für die Existenz einer solchen Spinne finden, sogleich Jagd auf sie machen lassen. Gelingt es nicht, sie im ersten Anlauf zu finden, werden mitunter hohe Kopfprämien auf das Einfangen oder Erschlagen des Ungeheuers ausgelobt.



Verbreitung

Während Fischerspinnen in der Frühzeit der menschlichen Besiedlung Aventuriens in ganz Mittel- und Ostaventurien verbreitet waren, wurden sie im Laufe der Jahrhunderte in fast allen dichter besiedelten Regionen ausgerottet oder in entlegenere Gebirge und Wälder zurückgedrängt. Heimisch sind sie heute vor allem in den Regionen Almada, Aranien, Mhanadistan und dem Gebiet des ehemaligen Fürstentums Darpatien, dort insbesondere der Rommilyser Mark und den gebirgigeren Bereichen der Markgrafschaft Perricum. Vereinzelt lassen sich die Tiere jedoch auch in den benachbarten Regionen antreffen.

In den Sammlungen einiger, meist südaventurischer, Potentate werden Fischerspinnen als exotische Kreaturen in Käfigen gehalten und zur Schau gestellt. Dagegen handelt es sich bei den in Wandermenagerien als ‚Gefährliche Fischerspinn‘ angepriesenen Tieren meist um harmlosere Waldspinnen, denen mittels allerlei Täuschung lediglich das Aussehen einer Fischerspinn verliehen wird.

Lebensweise

Fischerspinnen leben und jagen als Einzelgänger. Sie verteidigen ihre Reviere erbittert gegen ihre Artgenossen und kommen nur zur Paarung zusammen. Mit Vorliebe halten sie sich in Höhlen und dichten Wäldern auf, seltener in Steppengebieten. Sie sind in der Lage ihren Körper kompakt zusammenzukauern, sodass sie sich ungeachtet ihrer Größe auch in engen Felsspalten oder in dichtem Blattwerk verbergen können. Als Lauerjäger sind sie sehr geduldig und warten meist in einem Versteck unter Höhlendecken oder in den Gipfeln von Bäumen auf ihre Beute. Dem Kampf mit einem an Zahl oder Stärke deutlich überlegenen Gegner gehen sie aus dem Weg. In die Enge getrieben und eines Fluchtweges beraubt, kämpfen sie jedoch verbissen.

Im Orkland soll es eine Verwandte der Fischerspinn geben, die durch einen besonders großen Wuchs auffällt (Größenkategorie mittel). Sie jagt besonders gerne Achaz und Orks. Menschen, Elfen und Zwerge jagt sie zwar auch, aber sie schmecken ihr nicht, sodass sie sie nach erfolgreicher Jagd einfach liegen lässt.



Fischerspinn

Größe: 2,00 bis 2,50 Schritt

Gewicht: 18 bis 22 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 15 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 9

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** 1 **GS** 7

Biss: **AT** 11 **TP** 1W2 **RW** kurz

Netzangriff: **FK** 12 **LZ** 2 **TP** speziell* **RW** 5/10/15

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine (Netzfäden zerlegen sich sehr schnell und können nicht verwendet werden)

Kampfverhalten: Die Fischerspinn betrachtet Lebewesen bis zu einer Größenkategorie von *mittel* als Beute. Sie versteckt sich üblicherweise und greift aus dem Hinterhalt an. Zunächst versucht sie mit einem Netzangriff ihr Opfer zu fixieren, dann greift sie mit einem *Verbeißen*-Angriff an, um ihr Opfer langsam auszusaugen. Dabei sucht sie sich eine *ungeschützte Stelle* aus, da sie mit ihrem Biss nicht durch Rüstungen hindurchkommt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Die Fischerspinn verschießt Netze aus dem Hinterhalt, um dann ihre Beute in Ruhe auszusaugen.
- **QS 2:** Auf Fischerspinnen wird häufig ein Kopfgeld ausgesetzt, da sie als Wesen des Namenlosen gelten.
- **QS 3+:** Mit den richtigen Bewegungen kann man sich leichter aus dem Netz entwinden (Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* um 1 erleichtert).

Sonderregeln:

*) **Netzangriff:** Helden können sich im Netz der Spinn verfangen. Sollte der Netzangriff gelungen sein, gegen den man nur ausweichen kann, erhält das Opfer den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* 1 KR, 7 Versuche gelingen, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft). Das Netz besitzt 200 Strukturpunkte.



Frostwurm

»Nadjescha und Brego waren vorausgegangen, um die Umgebung zu überprüfen, die anderen beim Lager zurückgeblieben. Ich jedoch hatte noch einmal das flache Plateau erstiegen, um die mysteriöse schwarze Steintafel genauer zu untersuchen. Ich war ganz daraufkonzentriert, auf meine Schritte zu achten und meine Füße auf sicheren Grund zu setzen, bis mich ein knirschendes Geräusch aufblicken ließ. Und dann sah ich ihn. Groß, ehrfurchtgebietend und schrecklich. Sein Leib war weiß wie der Schnee, was der Grund dafür gewesen sein muss, dass ich ihn nicht früher bemerkt hatte. Mein Verstand sagte mir, dass ich einer Bestie dieser Größe niemals zu Fuß würde entkommen können. Doch die blanke Furcht war stärker als jede Vernunft. Ich wandte mich um und rannte um mein Leben. Als mir der Atem ausging, warf ich mich mit letzter Kraft hinter eine Schneewehe und wartete auf das Ende. Doch nichts geschah. Als ich den Mut fand, meine Augen wieder zu öffnen, da war der weiße Wurm verschwunden und mit ihm die schwarze Tafel mit den rätselhaften Schriftzeichen. Meine Gefährten hatten nichts von alledem bemerkt und als ich ihnen später von meinem Erlebnis berichtete, glaubten sie mir nicht. Nur Jurga, die eine grundsätzliche Abneigung gegen alle Schlangen und Geschuppte in sich trägt, schien die Sache ernst zu nehmen und sprach sich dafür aus, die Nachtwache zu verdoppeln.«

—aus dem Diarium des Magiers Scalio Espadanaz-Paligan, im Jahr 1039 BF von den Mitgliedern einer Nordlandexpedition entdeckt

Mit einer Länge von bis zu acht Schritt zählt der Frostwurm zu den Drachen mittlerer Größe, zugleich jedoch zu den größten Kreaturen, die im Ewigen Eis zu existieren vermögen. Der schlangenförmige Leib besitzt zwei Beinpaare, mit denen sich die Kreatur schnell fortzubewegen vermag. Wenngleich der Frostwurm auch über große, geschwungene Flügel verfügt, sind nicht alle Exemplare dieser Art flugfähig. Sein gesamter Körper sieht aus, als bestehe er aus Eis oder Kristall, was ihm in schneebedeckten Regionen eine vorzügliche Tarnung ermöglicht.

Ungeachtet seiner Größe ist der Frostwurm nur von geringer Intelligenz und nicht der Sprache mächtig. Auch seine Magiebegabung ist im Vergleich zu der anderer Drachen schwächer und wird von ihm vor allem zum Zweck der Tarnung, zur elementaren Manipulation und zur Telekinese eingesetzt. An Stelle eines Feueratems verfügen die Eisdrachen über einen Frosthauch, den sie in ihrer unmittelbaren Umgebung verbreiten. Ein Odem

schneidender Kälte, der der Luft und jeder Kreatur, die sich in seinem Radius aufhält, jegliche Wärme entzieht und selbst Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände spröde und brüchig werden lässt. Ihrerseits sind Frostwürmer gegen die Auswirkungen von Kälte gänzlich unempfindlich, selbst Schneestürme und die eisigen Winde der Grimmfrostöde scheinen ihnen kein Ungemach zu bereiten.

Beim Volk der Nivesen tragen die Frostwürmer den Namen ‚Schrecken des Ewigen Eises‘ und sind als Jäger von Karenen und Menschen gefürchtet. Während die meisten anderen Drachenarten eine ausgeprägte Vorliebe für Gold und glänzende Schmuckstücke besitzen und diese in ihren Horten anhäufen, werden Frostwürmer

von einer inneren Gier dazu getrieben, schwarze Gegenstände zu sammeln. Es heißt diesen Drang habe ihnen

der Alte Drache Pyrdacor, der die ersten Frostwürmer erschaffen haben soll, eingegeben.

In seinem Auftrag sollten sie das legendäre Erste Schwarze Auge suchen, das ihm von den Trollen geraubt und im Ewigen Eis verborgen wurde.

Verbreitung

Frostwürmer sind nicht sehr zahlreich, le-

ben sie doch als Einzelgänger

und ausschließlich in der Zone

des ewigen Eises im äußersten Nor-

den Aventuriens. Ihre Horte liegen in

schwer zugänglichen Schluchten oder

Eishöhlen und gewöhnlich im Zent-

rum eines Reviers von etwa ein-

hundert Meilen Durchmesser.

Dieses Revier wird von den

Eisdrachen entschlossen

verteidigt und nur



Frostwurm

Größe: 8,00 bis 8,50 Schritt

Gewicht: 4.000 bis 5.000 Stein

MU 17 KL 14 IN 15 CH 14

FF 10 GE 16 KO 26 KK 38

LeP 400 AsP 32 KaP – INI 19+1W6

VW 8 SK 7 ZK 11 GS 12/16 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 14 TP 2W6+10 RW lang

Pranke: AT 15 TP 2W6+10 RW lang

Schwanz: AT 13 TP 2W6+8 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 2W6+14 RW kurz

Frosthauch: FK 14 LZ 1 TP 1W6 SP RW 5/15/25

RS/BE: 7/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Kampfrelexe I+II; Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 15, Fliegen 8, Handel 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14, Magiekunde 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 12

Zauber: Adlerrage 11, Bannbaladin 10, Nebelwand 18, Silentium 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Frostwürmer können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15.

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: riesig

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (750 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Frostwürmer greifen meistens vom Boden aus an, da sie nicht zu den besten Fliegern der Drachen gehören. Sie benutzen sowohl ihre Magie, als auch die zerstörerische Wirkung ihres Frosthauchs und ihren Körper als Waffe.

Flucht: Frostwürmer fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.

Schmerz +1 bei: 300 LeP, 200 LeP, 100 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer)

• **QS 1:** Frostwürmer gehören zu den mittleren Drachen, aber sie sind im Kampf sehr gefährlich.

• **QS 2:** Frostwürmer sammeln schwarze Gegenstände.

• **QS 3+:** Man erzählt sich, dass die Frostwürmer das legendäre erste Schwarze Auge suchen.

Sonderregeln:

*) **Frosthauch:** Der Frostwurm kann seinen Frosthauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Frostwurm weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln und am Halsansatz RS 3 (AT -6); am Hals RS 4 (AT -4); am Bauch RS 5 (AT -2).

Immunität gegen Eismagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Eiskomponenten aufweisen, können Frostwürmern nichts anhaben.

Liebe zu Schwarz: Frostwürmer versuchen alles zu sammeln, was schwarz ist. Um diesen Drang zu widerstehen, muss ihnen eine um 5 erschwerte Probe auf Willenskraft gelingen.



sehr selten, etwa zur Paarung oder in Zeiten von Nahrungsknappheit zur Jagd nach Beute, verlassen. Dementsprechend sind Begegnungen von Menschen mit Frostwürmern äußerst selten – jedenfalls solche Begegnungen, bei denen die beteiligten Menschen hinterher noch die Gelegenheit gehabt hätten, darüber zu berichten.

Lebensweise

Zwar besitzen Frostwürmer sehr wohl einen Hort, bewachen diesen aber nicht ununterbrochen, sondern suchen ihn lediglich in regelmäßigen Abständen auf, um zu überprüfen, dass sie nicht beraubt wurden. Ihr bevorzugter Aufenthaltsort sind hingegen selbstgegrabene Verstecke in Schneewehen, Gletscherspalten oder engen Schluchten. Diese liegen meist am Rande ihres Reviers und erleichtern es den durch ihre

weißen Schuppen gut verborgenen Drachen, auf Beute und eventuelle Eindringlinge zu lauern. Gewöhnlich jagen sie Robben, Karene und Schneehasen, scheuen aber auch nicht den Kampf mit Eisbären, Menschen oder Elfen. Dabei fressen sie gewöhnlich alle zwei bis drei Tage, vermögen es jedoch auch, im Notfall mehrere Wochen ohne Nahrung auszukommen, ehe ihre Kräfte schwinden.

Frostwürmer können bis zu 1.000 Jahre alt werden, allerdings erreichen nur wenige von ihnen dieses hohe Alter. Eine Ausnahme bildet der uralte *Schirr'Zach*. Der älteste aller Frostwürmer ist eine gigantische Bestie, deren Hort in einer unzugänglichen Schlucht in der Grimmfrostöde vermutet wird. Er soll mehr als 4.000 Jahre zählen und ist bei den Völkern der Nivesen, Firnelfen und Fjarningern Gegenstand mancher unheimlicher Sage und Legende.

Grakvaloth

»Der machtvollste der dämonischen Diener unseres Herrn ist Grak-val-loth, der Schwarzgeflügelte. Für dich wird er ein Löwe mit prachtvollem Viergehörn sein, doch für einen jeden anderen ist er unsichtbar, vor jedem Blick verborgen. Erst wenn er ein Opfer erkannt und erkoren hat, wird er sich diesem zeigen, bevor er es mit glühenden Krallen zu SEINEN Ehren zerreißt. So klug verbirgt ER SEINEN Diener vor den fehlgläubigen Narren, dass diese ihn nicht sehen, selbst wenn er neben ihnen steht, bis er sich ihnen bei ihrem letzten Atem offenbart.«

—Siradon Dunkelfeld, Geweihter des Namenlosen zu seinen Schülern, 1040 BF

Der Grakvaloth (Mehrzahl: Grakvalothim) ist ein Dämon aus dem Gefolge des Namenlosen. Ihn zu beschwören ist fast nur Dienern des Gottes ohne Namen möglich. Jedoch ist die Existenz dieses Dämons außer einem Teil der Geweihten des Namenlosen recht unbekannt.

Selbst erfahrene Beschwörer und Exorzisten, die eine Vielzahl von Dämonen kennen, haben in den seltensten Fällen bereits von Grakvalothim gehört. Nur in wenigen, oft gut weggeschlossenen oder geschützten Schriften ist überhaupt die Rede davon, dass es Dämonen gibt, die dem Namenlosen unterstehen. Über dieses Wissen

verfügen auch nicht alle Diener des Namenlosen, viele Kultisten werden nicht einmal vom dämonischen Gefolge des Namenlosen gehört haben, geschweige denn vom schwarzgeflügelten Grakvaloth. Gerufen wird er daher vorwiegend von höheren Geweihten des Gottes ohne Namen.

Die Tatsache, dass der Grakvaloth so verhältnismäßig unbekannt ist, wird insbesondere noch durch den Fakt verstärkt, dass er üblicherweise unsichtbar ist. Anders als bei einigen anderen Dämonen, gibt es hier keinerlei Berichte oder Geschichten über grauenvolle Wesen aus den Niederhöhlen von tapferen Recken, die gegen die Horden des Dämonenmeisters Borbarad oder in jüngerer Zeit in den Schattenlanden gefochten haben und ausführlich die Schrecken beschreiben, die ihnen im Kampf entgegengetreten sind.

Der Grakvaloth zeigt sich in seiner wahren Gestalt nur seinem Opfer: ein etwa zwei Schritt großer, schwarzer Löwe mit ledrigen Schwingen und leuchtenden Augen, der mit purpurfarbenen Krallen und Zähnen kämpft und tötet. In den meisten Fällen ist sein Opfer nach dieser Begegnung auch nicht mehr in der Lage, jemals wieder irgendetwas zu sagen, sodass auch hier keine Berichte über den Grakvaloth möglich sind.

Lediglich einige wenige Texte von Geweihten der Zwölfgötter, die sich bis an die Grenze des Wahnsinns mit dem Namenlosen beschäftigt haben, ist die Rede von dessen geflügeltem Boten der Niederhöhlen oder dem ungesesehenen Grauen in den Diensten machtvoller Kultisten. Hinter diesen Beinamen verbirgt sich der Grakvaloth.

Verbreitung

Grakvalothim werden von Dienern des Namenlosen gerufen, die eine unheilige Weihe ihres Gottes erhalten haben. Diese kann es überall in Aventurien, ebenso wie auf anderen Kontinenten, geben, sodass auch der Grakvaloth nicht für irgendeine Region besonders üblich wäre. Beschworen wird er meist, um eine Person zu jagen und zu töten oder ihr wenigstens Angst zu machen und sie so Respekt vor dem Namenlosen und dessen Werken zu lehren.

Auch kann er seinen Beschwörer oder eine andere, von diesem benannte Person durch die Lüfte tragen.

Einige Geweihte beschwören auch einen oder in Einzelfällen sogar mehrere Grakvalothim, die ihnen bei besonders wichtigen Vorhaben wie langwierigen Ritualen oder der Weihe eines neuen Kultplatzes als Wächter zur Seite stehen sollen.



Lebensweise

Der Grakvaloth wird üblicherweise gerufen, um zu jagen und sein Opfer anschließend zu töten, was er umso bereitwilliger tut, je frommer sein Opfer ist.

Im Kampf nutzt der Grakvaloth alle Möglichkeiten, die ihm seine Fähigkeiten bieten. Aufgrund seiner Unsichtbarkeit ist er ohnehin ein gefährlicher Gegner, da seine Angriffe aus dem Nichts zu kommen scheinen, eine Ausnahme ist hier natürlich das Opfer, das der Dämon oder sein Beschwörer ausgewählt haben. Doch der Grakvaloth scheut nicht, aufzufliegen und von oben anzugreifen, auch kann er an Wänden und der Decke laufen und in der Luft stehen. Im Kampf verwendet er seine Krallen ebenso wie die Zähne, je nach Situation. Sollte der Dämon nicht den Auftrag haben, ein bestimmtes Opfer zu töten, wird er bei einer Gruppe von Gegnern diese in der Reihenfolge ihrer Gefährlichkeit für sich attackieren. Die einzige Ausnahme stellen hier Geweihte der Zwölfgötter dar: aufgrund der Feindschaft zwischen dem Namenlosen und den Zwölfen sind diese das erste Ziel für Angriffe des Grakvaloth, lediglich der Auftrag, erst eine bestimmte Person zu töten, kann ihn davon abhalten, sich in einer Kampfsituation sofort auf die Geweihten zu stürzen.

Obwohl der Grakvaloth alles hasst, was von den Zwölfgöttern stammt, fehlt ihm doch die Empfindlichkeit vieler Dämonen gegenüber göttlichem Wirken. Es scheint, als wären Grakvalothim vom Namenlosen besonders gut gegen das geweihte Wirken anderer Götter geschützt. Eine geweihte Waffe mag ihn zwar verletzen, doch nicht so viel Schaden anrichten, wie sein Gegner hoffen mag.



Grakvaloth

MU 20 KL 12 IN 13 CH 13

FF 10 GE 15 KO 18 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 7 ZK 7 GS 25/12 (am Boden / in der Luft)

Klaue: AT 16 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Biss: AT 16 PA 8 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I-II (Klaue, Biss), Flugangriff (Klaue, Biss), Schildspalter (Klaue), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Klaue, Biss)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6 (bei Zaubern) / –4 (bei Zeremonien)

Talente: Einschüchtern 14, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Kampfverhalten: Der Grakvaloth tötet jeden, der von seinem Beschwörer als Ziel benannt wurde.

Flucht: Der Grakvaloth flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Dieser Dämon ist ein Diener des Namenlosen.

• **QS 2:** Der Grakvaloth soll unsichtbar sein und nur für denjenigen sichtbar, den er jagen soll.

• **QS 3+:** Geweihte Waffen wirken gegen ihn nicht viel besser, als jede andere Waffe auch.

Sonderregeln:

Unsichtbarkeit: Der Grakvaloth hat gegenüber allen Lebewesen, bis auf jene, die er töten soll, den Status *Unsichtbar*.

Dämonen-Regeln: Für den Grakvaloth gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355), mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – denn es gibt keine Gegengottheit.

Greifkatze

»Von den Greifkatzen: Wie kleingewachsene Greife sehen die Greifkatzen aus, die in den südlichen Ländern leben. Sie sind für Menschen ungefährlich und machen Jagd auf Ratten, Mäuse und andere Nagetiere. Was für eine Otta der treue Hütehund, ist im Süden für viele Menschen die Greifkatze, die als Haustier gehalten wird. Doch ist sie ein scheues Wesen, und wenn sie nicht als Haustier in den Städten des Südens lebt, hält sie sich abseits der Siedlungen tief im Dschungel verborgen. Greifkatzen haben den Körper von gefleckten Katzen und den Kopf eines Falken. Auf ihrem Körper haben sie ein paar Flügel, mit denen sie schnell wie ein Falke fliegen können.«

—Hetmann Ragnar, *Prem's Tierleben*, Prem, 923 BF

Greifkatzen sehen den majestätischen Greifen tatsächlich ähnlich, sind aber um ein Vielfaches kleiner, denn sie werden nicht größer als einen halben Schritt. Sie haben den Kopf, die Vorderbeine und das Flügelpaar eines

Greifvogels und den Rumpf einer gefleckten größeren Raubkatze. Die typische Greifkatze sieht aus wie eine Mischung aus Sturmfalke und Jaguar, aber es gibt auch Exemplare, deren Oberkörper eher einem Riesenschwarzeier oder Schlangenhabsicht ähnelt, oder deren Rumpf schwarz wie das Fell eines Panthers ist. Greifkatzen sind weder übernatürliche Wesen wie Greifen, noch handelt es sich bei ihnen um Chimären, die durch finstere Magie erschaffen wurden. Sie sind vollkommen natürliche Wesen ohne jegliche karmale oder magische Macht.

Eine Greifkatze kann sich sowohl fliegend, als auch auf allen Vieren laufend fortbewegen, wobei sie trotz der unterschiedlichen Natur der beiden Beinpaare erstaunlich flink ist. Ihr Körperschwerpunkt liegt wegen des katzenartigen Rumpfs etwas weiter hinten, sodass das Fliegen für sie schwerer ist und sie auf Flugstrecken schnell ermüdet.

Aufgrund ihrer geringen Größe und hohen Beweglichkeit werden Greifkatzen kaum gejagt und müssen in der Natur lediglich den Panther und die Würgeschlange als ihre Feinde fürchten. Bei einigen Waldmenschenstämmen gilt die Greifkatze aber als Sinnbild der Schnelligkeit, sodass immer wieder Jäger ausschwärmen, um sie zu erlegen und dann rituell zu verspeisen. Dem Glauben der Waldmenschen nach soll so die Schnelligkeit der Greifkatze auf den Jäger übergehen.

Verbreitung

Greifkatzen leben in den Dschungeln Südaventuriens, und dort vornehmlich in der Nähe der mittelreichischen Kolonie Hôt-Alem. Auch in der Stadt selbst leben mehrere von ihnen, und dort werden sie von den Bewohnern teilweise als Haustiere gehalten.

Auf den Inseln des Südmeeres soll es kleinere Kolonien von Greifkatzen geben, wo sie von abergläubischen Waldmenschen als Sendboten der mächtigen Greifen verehrt werden.

In Al'Anfa oder dem Horasreich werden Greifkatzen in Menagieren der Granden und Adligen gehalten,



zumindest so lange, wie der Signor oder die Grandessa ihr Interesse nicht verlieren. Auch skrupellose Schwarzmagier interessieren sich bisweilen für Greifkatzen, um in dunklen Kellern Experimente mit ihnen durchzuführen, in der Hoffnung, Erkenntnisse über die Anatomie und gar die magische Widerstandskraft von Greifen und Sphingen zu erhalten.

Lebensweise

Greifkatzen sind Einzelgänger, die nur zur Paarungszeit Kontakt zu anderen ihrer Art suchen. Nicht selten finden dann rituelle Paarungskämpfe zwischen männlichen Tieren statt. Der Sieger bleibt aber nur kurz beim Weibchen, welches ihn dann bald wieder verjagt. Das Weibchen trägt ein bis zwei Jungtiere aus, die schon wenige Wochen nach ihrer Geburt ein eigenes Revier suchen. Ein solches Revier umfasst im Dschungel etwa ein bis fünf Rechtmeilen.

Am liebsten ernähren sich Greifkatzen von Ratten, die als Sendboten des Namenlosen gelten. Dies wird von abergläubischen Aventurieren als Indiz gewertet, dass sie den Greifen nacheifern wollen oder doch mit diesen entfernt verwandt sind. Darüber hinaus fressen Greifkatzen jegliche Art kleinerer Nagetiere und bisweilen sogar kleine Schlangen.

Greifkatzen werden etwa 15 bis 20 Jahre alt. Werden sie in Gefangenschaft gehalten, sterben sie deutlich schneller. Im Dschungel bauen sich Greifkatzen kleine Horste in den Bäumen, die sie nur selten verlassen. Sie sind generell nicht so zutraulich wie normale Katzen, weswegen man sie kaum zu Gesicht bekommt. Auch in der Stadt Hôt-Alem lebende Greifkatzen lassen sich zwar wie Haustiere halten, verbleiben aber weniger aus Loyalität zu den Bewohnern dort, sondern vielmehr weil das Nahrungsangebot in Form von Ratten ihnen ein unbeschwertes Leben ermöglicht.

In Uthuria soll es Verwandte der Greifkatzen geben, die aber ein anderes Fellmuster haben und wie Panther oder Jaguare aussehen.



Greifkatze

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt

Gewicht: 1,00 bis 1,50 Stein

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 13 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 15 (k)

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 9 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 9/14 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Pranke: AT 12 TP 1W3+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Greifkatzen greifen Menschen nicht an, außer sie müssen sich verteidigen. Dennoch werden sie jede Chance zur Flucht nutzen, die sich ihnen bietet. Ratten jagen sie fliegend oder aus dem Hinterhalt lauernd.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Greifkatzen sind Sendboten der Götter, denn sie fressen mit Vorliebe die Kreaturen des Namenlosen, die Ratten.
- **QS 2:** Sie sind keine Chimären oder magischen Geschöpfe, sondern natürliche Tiere.
- **QS 3+:** Wenn man Ratten verschrecken will, dann sollte man eine Greifkatze dabei haben.

Sonderregeln:

Rattenschreck: Ratten erleiden +3 Furcht, wenn eine sie eine Greifkatze in einem Radius von 12 Schritt bemerken. Zudem vermeiden es die Nager, sich der Greifkatze mehr als 12 Schritt zu nähern.



Harpyie

»Die Drude ist ein grausliches Ungeheuer, wer sie erschlägt, tut gut daran. Sie leben in den Bergen, wo sie auf den Passstraßen Leuten auflauern, um diese zu verhöhnen und die Waren die Klippen herunterzuwerfen. Auf dem höchsten Gipfel lebt gar ihre Königin mit roten Federn. Jedes Jahr bringen ihr ihre Dienerinnen einen Jungen, mit dem die Königin der Druden unaussprechliche Dinge anstellt. Deswegen ist die Harpyie auch eine Gefahr für unsere Söhne!«

—aus den bislang unveröffentlichten Aufzeichnungen des Halgund Apfelweis, selbsternannter Experte der aventurischen Tierwelt, 1030 BF

Die Harpyie ist eine Chimäre aus Frau und Greifvogel, die sich vorwiegend in bergigen Regionen aufhält, Reisende mit kreischendem Gelächter verspottet oder angreift und hin und wieder einen jungen Mann entführt.

Je nach Region werden Harpyien auch Vogelfrauen oder Druden genannt.

Neben ihrer Spottlust legen sie ein unberechenbares Verhalten an den Tag, das zwischen Hilfsbereitschaft und Angriff abrupt wechseln kann, was ihnen den Ruf eines wirren Verstandes eingebracht hat und sie überaus gefährlich macht. Doch trotz dieses Verhaltens ist ihre Intelligenz mit der von Menschen vergleichbar, was angesichts grellem Gekichers und sprunghaftem Verhaltens verständlicherweise immer wieder bezweifelt wird.

Reisende Abenteurer können ihnen unterwegs

begegnen, wobei sie die Vogelfrauen mit Spott und Gekicher überziehen. In Einzelfällen sollen Harpyien bereits so viel Freude daran gehabt haben, eine bestimmte Gruppe zu piesacken, dass sie ihnen über mehrere Jahre hinweg immer wieder begegnet sind.

Harpyien treten üblicherweise in Gruppen von etwa einer Handvoll Vogelfrauen auf, in einigen Regionen gibt es jedoch regelrechte Schwärme von ihnen. Einzeln sind sie seltener unterwegs, Gerüchten zufolge, weil es ihnen mehr Freude bereitet, gemeinsam jemanden zu demütigen.

Der Ursprung der Harpyien ist ungewiss, ihre Erschaffung wird unter anderem der Dunkelelfe Pardona zugeschrieben, jedoch auch verschiedenen Schwarzmagiern der Vergangenheit wie Borbarad oder dem Chimärenmeister Zulipan von Punin. Mittlerweile scheinen die Vogelfrauen jedoch dazu in der Lage zu sein, sich zu vermehren. Zu diesem oder vielleicht auch anderen Zwe-

cken kommt es in Regionen mit größerem Harpyienvorkommen immer wieder zu Entführungen junger Männer, was diese üblicherweise nicht überleben.

Sollten die Übergriffe der Harpyien zu stark überhandnehmen, wird hin und wieder zur Hatz auf sie geblasen. Doch die Jagd auf die Vogelfrauen lohnt sich für nicht mehr als den eigenen Schutz, die Jagd ist gefährlich, das Fleisch ungenießbar und bisher hat noch kein Alchimist eine Verwendung des Gefieders entdeckt.

Verbreitung

Harpyien sind in allen aventurischen Gebirgen südlich des Ewigen Eises anzutreffen, wo sie einzeln oder in kleinen Gruppen auf Reisende lauern. Besonders in Teilen des Finsterkamms und der Schwarzen Sichel treten sie in deutlich größerer Zahl auf, besonders beliebt ist bei ihnen jedoch der Windhag. Warum regelrechte Harpyienschwärme in den Windhagbergen leben, ist allen außer den verrückten Vogelfrauen ein Rätsel, das diese bisher nicht in glaubwürdiger Weise auflösen wollten. Einige Gelehrte nehmen an, dass es sich bei der dort lebenden Harpyie Wiltrut um die Königin der Vogelfrauen handelt, die die Harpyien um sich versammelt.

In Brabak sind Harpyien so selten, dass die wenigsten Bewohner des Reiches viel über die Vogelfrauen wissen, dennoch zieren sie das Wappen des Königreichs. Über die Gründe, dieses ungewöhnliche Wappenmotiv zu wählen, kursieren verschiedene Geschichten, viele verweisen auf die Harpyien im Regengebirge.



Harpyie

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 26 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 4/12 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (kleiner Schwarm) oder 2W6+2 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4 (dann Chimäre statt übernatürliches Wesen)

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Federn als Trophäe uninteressant, aber das gesamte Federkleid einer Harpyie kann einem Alchimisten bis zu 3 Silbertaler wert sein

Kampfverhalten: Harpyien reagieren sehr unterschiedlich auf Zweibeiner. Würfel mit 1W6. Bei 1 geben sie sich freundlich, bei 2 fliehen sie, bei 3 sind sie unfreundlich, greifen aber nicht an, bei 4-6 greifen sie an.

Flucht: Bei jeder erlittenen Stufe *Schmerz* der Harpyie würfeln mit 1W6. Bei 1-3 flieht die Harpyie, ansonsten kämpft sie weiter.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

• **QS 1:** Harpyien sind intelligent wie Menschen, aber unberechenbar. Ihre Angriffe beginnen und enden oft ohne ersichtlichen Grund.

• **QS 2:** Harpyien sind immer weiblich. Sie entführen Männer, um Nachkommen zu zeugen.

• **QS 3+:** Man erzählt sich, dass diese Wesen einst als Chimären erschaffen wurden, schreckliche Mischwesen aus Menschenfrauen und Vögeln.

Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Harpyie ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) zwischen der Harpyie und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Bei 1-3 bringt sie es zu ihrem Horst, bei 4-6 lässt sie das Opfer fallen (sobald sie 2W6 Schritt hoch ist) und es erleidet Sturzschaden. Bei der Entführung erhöht sich der Abstand zum Boden jede KR um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 50 Schritt. Der Held gilt als *Eingengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Harpyie verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Harpyie verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.



Lebensweise

Die Lebensweise von Harpyien ist aventurischen Gelehrten zu einem erheblichen Teil unbekannt, bisher haben die wenigsten ein gesteigertes Interesse daran gezeigt, sich mit dem Speiseplan von Harpyien zu beschäftigen. Sie scheinen phasenweise bevorzugte Orte zu haben, an denen sie sich aufhalten, von Nestern lässt sich jedoch kaum sprechen. Besonders in Regionen, in denen viele Harpyien leben, kommt es immer wieder vor, dass sie junge Männer entführen. Was genau sie mit ihnen anstellen, ist unbekannt, sehr wahrscheinlich dienen die Entführungen jedoch dem Zweck der Fortpflanzung. Sollten die Opfer überleben, was nur sehr selten der Fall ist, haben sie den Verstand verloren und können sich an nichts mehr erinnern, nicht einmal an ihren eigenen Namen.

Die Vogelfrauen gelten als wahnsinnig und absolut unberechenbar. Den einen Moment sind sie freundlich, nur um im nächsten Augenblick anzugreifen. Eine

besondere Vorliebe haben sie für Spott aller Art, etliche Reisende berichten, von den Vogelfrauen regelrecht verfolgt worden zu sein. Die Harpyien sollen die Abenteurer teilweise über Tage hinweg verspottet und beschimpft haben und sich dabei stets knapp außerhalb der Waffenreichweite aufgehalten haben. Die Wut ihrer Opfer scheint sie so zu erfreuen, dass sie dann besonders ausgiebig weitermachen.

Im Kampf nutzen sie ihre scharfen Krallen, doch kann es passieren, dass sie spontan abbrechen und mit kreischendem Gekicher davonfliegen. Mitunter packen sie ihren Gegner auch, um ihn fallen zu lassen, durchzuschütteln oder auf einem für nichtfliegende Wesen unzugänglichen Felsen abzusetzen. Letzteres bietet ihnen wieder eine Möglichkeit, den so Gefangenen zu verhöhnen.

Nur wenn die Schwingen einer Harpyie so stark verletzt sind, dass sie nicht mehr fliegen kann, lässt sie sich auf einen Kampf auf dem Boden ein.

Hippogriff

»Von den Hippogriffen: Hippogriffe sind vorne Adler und hinten Pferd. Wie die Adler bauen sie Horste auf den höchsten Gipfeln, wo sie ihre Eier ablegen. Aus den Eiern schlüpft nach einem halben Jahr ein Pferd, ein Adler oder ein Hippogriff. Die Hippogriffenjunge behalten sie, die Adlerküken überlassen sie anderen Adlern und die Fohlen setzen sie neben dem nächstbesten Pferd ab, das sie finden können. Hippogriffe sind scheue Tiere, die vor Menschen fliehen. Aber sie sind Freunde der Elfen. Die Spitzohren nennen die Hippogriffe Ariana und können auf ihnen reiten.«

—Hetmann Ragnar, *Prem's Tierleben*, Prem, 923 BF

Der Hippogriff bewohnt die Gebirge Mittelaenturiens und ist trotz seiner Ähnlichkeit mit dem Greifen, dem heiligen Tier des Gottes Praios, ein Tier, das sich auf natürlichem Wege vermehrt. An einigen Orten werden sie auch Hippogreife, Pferdegreife oder Adlerpferde genannt, was ihr Äußeres gut beschreibt, scheinen sie

doch jeweils zur Hälfte aus Adler und Pferd zu bestehen. Hippogriffe ähneln in Größe und Gewicht einem Pferd und können die Abmessungen eines großen Kaltblutpferdes haben. Die schweren Kolosse sind jedoch geschickte Flieger, auch wenn sie es nicht mit der Gewandtheit eines Adlers aufnehmen können. Auch am Boden können sich Hippogriffe bewegen, sind dort jedoch langsamer als ein Pferd. Ihre Flugfähigkeit basiert auf einer Flugmagie, die bereits ihre Fohlen vollkommen intuitiv anwenden.

Fell und Gefieder passen stets in der Farbe harmonisch zusammen, wobei zwischen dunklem Steingrau und sandfarbenem Hellbraun alle Schattierungen von Grau und Braun vertreten sind.

Die Intelligenz der Hippogriffe ist vergleichbar mit der eines Pferdes. Menschen betrachten sie üblicherweise nicht als Beute und auch nur dann als Bedrohung, wenn diese dem Horst zu nahe kommen oder diese sie attackieren.

Um den Ursprung der Hippogriffe ranken sich etliche Legenden, die besonders oft eine Herkunft aus den legendären Städten der Hochelfen annehmen. In der Roten Sichel erzählen Märchen von der Liebe zwischen einem Hengst und einer Adlerfrau, die je nach Version von der Göttin Rahja oder Peraine in Hippogriffe verwandelt werden. Daneben gelten sie teilweise auch als missratene Brut von Greifen, denen es an Frömmigkeit mangelte, oder die Ergebnisse eines magischen Experiments. Dabei wird verschiedenen finsternen Magiern der Vergangenheit die Erschaffung der Adlerpferde zugewiesen, doch da die Elfen der Salamandersteine die

Hippogriffe nicht ablehnen, sondern als Tiere ansehen, ist der Ursprung wohl eher kein dämonisches oder schwarzmagisches Ritual gewesen.

Verbreitung

Hippogriffe leben in Gebirgen Nord- und Mittelaenturiens, besonders häufig können sie den Salamandersteinen, der Roten Sichel und dem Finsterkamm angetroffen werden. Hin und wieder streifen sie auch durch Wälder, doch in diesen leben sie nicht dauerhaft, da sie dort keine Jungen aufziehen könnten. Bäume würden unter dem Gewicht eines Horstes der Hippogriffen brechen, weswegen sie ihre Nester ausschließlich in den Bergen errichten, oft auf Felssimsen und aufragenden Kanten, die nur fliegenden Wesen zugänglich sind.



Als Reittiere sind Hippogriffe ein sehr seltener Anblick, die freiheitsliebenden Tiere dulden eigentlich niemanden auf ihrem Rücken. Einigen wenigen Elfen und Helden soll es gelungen sein, einen Hippogriff von einem sehr jungen Alter an aufzuziehen, sodass dieser den ihm vertrauten Zweibeiner auch als Reiter akzeptiert hat. Dafür muss man jedoch ein Hippogriffenjunge aus dem Horst stehlen, was nicht nur eine gefährliche Kletterpartie beinhaltet, sondern auch einen Kampf mit den Elterntieren, die ihr Junges verteidigen.

Lebensweise

Hippogriffe sind Fleischfresser, die Ziegen und andere Bergtiere jagen. Dabei gehen sie ähnlich vor wie Adler, indem sie ihre Beute mittels der scharfen Krallen an den Vorderbeinen greifen und töten. Je nach Größe des Beutetieres wird es weggeschleppt oder vor Ort ein Stück mit dem Schnabel herausgehackt.

Hippogriffe leben üblicherweise in kleinen Gruppen von etwa einer Handvoll Tiere, wobei sie keine dauerhaften Herden bilden, sondern sich ihre Wege immer wieder trennen, um mit anderen ihrer Art eine neue Gruppe zu bilden. Besonders Jungtiere verlassen oft die Gruppe, wenn sie etwa ein Jahr alt sind, um sich mit anderen jungen Hippogriffen zusammenzutun, durch die Lüfte zu tollern und eine neue Familie zu gründen. Beide Elterntiere ziehen ihr Junges gemeinsam auf, schützen es vor Nesträubern und versorgen es mit Futter. Dauerhafte Partnerbindungen gehen sie jedoch selten ein, meistens trennt sich das Paar wieder, wenn das gemeinsame Junge flügge ist und die Eltern verlässt.

Sollten sie angegriffen werden oder eine potenzielle Gefahr vom Horst fernhalten wollen, setzen sie alle Möglichkeiten ein, die sie haben. Die Krallen der Vorderbeine sind scharf und dazu geeignet, den Schädel einer Bergziege mit einem Hieb zu durchdringen. Die Hufe werden wie bei Pferden genutzt, um nach hinten auszuschnellen, nur, dass Hippogriffe dies auch im Flug können. Der Schnabel wird eingesetzt, um nach einem Gegner zu hacken, was besonders im Kopfbereich schmerzhaft Wunden anrichten kann. In die Luft heben werden Hippogriffe ihren Gegner eher selten, obwohl sie könnten, dies ist der Beute vorbehalten. Auf einen Kampf am Boden lassen sie sich nur ein, wenn sie müssen, Hippogriffe bevorzugen es, fliegend zu kämpfen. Wenn sie auf den Boden gezwungen werden, kommen besonders die Hufe zum Einsatz, um den Gegner von sich zu treten.

Hippogriff

Größe: 2,10 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 500 bis 550 Stein

MU 12 **KL** 11 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 10 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 24

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 10/15 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 14 TP 1W6+2 RW kurz

Tritt: AT 12 TP 2W6 RW mittel

Niederreiten: AT 13 TP 2W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Schlangen II

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss, Tritt), Mächtiger Schlag (Tritt), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Fliegen 11, Klettern 3, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 8, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5 (dann Chimäre statt übernatürliches Wesen)

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell und Federn (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Sollte ein Hippogriff angegriffen werden oder ihre Jungen bedroht werden, greifen sie mit Flugangriffen an und versuchen, zu beißen. Am Boden nutzen sie eher Tritte.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

- ☛ **QS 1:** Hippogriffe sind keine bösen Chimären, denn Elfen benutzen sie gelegentlich als Flugreittiere.
- ☛ **QS 2:** Hippogriffe können ausgebildet werden, wenn man sie von klein auf abrichtet.
- ☛ **QS 3+:** Hippogriffe haben Angst vor Schlangen.



Holberker

»Als Hesinde die Weisheit verteilt hat, da hat sie um das Orkland einen großen Bogen geschlagen und so sind auch die Holberker wahrlich nicht die klügsten Gesellen unter der Praiosscheibe. Aber du solltest dich trotzdem davor hüten, sie zu übervorteilen – oder dich zumindest nicht dabei erwischen lassen. Diese Leute können ziemlich nachtragend und stur sein. Wenn sie einmal entschieden haben, keine Geschäfte mehr mit dir zu machen, dann ist es ein hartes Stück Arbeit, ihr Vertrauen wieder zurückzugewinnen. Phex sei Dank sind sie nicht so streitlustig wie die Schwarzpelze. Die Holberker stehen zu ihrem Wort und einem einmal vereinbarten Handel. Auch sind sie gute Jäger und verstehen etwas vom Ackerbau, aber es gibt doch viele Dinge, die sie nicht selbst herstellen können. Und da kommen Leute wie wir ins Spiel, die einen phexgefälligen Handel treiben, sodass am Ende alle Beteiligten glücklich und zufrieden sind.«

—Ratschläge der Händlerin Phexhlf Silberstreif aus Phexcaer an ihre Tochter, 1024 BF

Die Holberker sind die Nachfahren einer einst durch Magie geschaffenen Mischrasse aus Orks und Waldelfen, die vor 400 Jahren durch das Wirken der Magierin Nahema ai Tamerlein entstanden ist. Die Merkmale beider Völker sind an ihrem Äußeren deutlich zu erkennen. So besitzen sie den hohen Wuchs der Waldelfen und spitze Ohren, die denen von Halbelfen ähneln. Zugleich ist ihr Körperbau aber deutlich kräftiger als der eines Elfen und sie tragen eine dichte, schwarze Körper- und Gesichtsbehaarung. Auch ihre Gesichter lassen neben elfischen Merkmalen wie hohen Wangenknochen und großen, leicht schräg stehenden Augen, orkische Wesenszüge erkennen. Ihre Augen sind meist schwarz, grau oder gelb und ihr Gebiss ähnelt dem der Orks, wenn auch ihre Hauer deutlich weniger markant sind.

Die Schwangerschaft einer Holberkerin dauert gewöhnlich acht Monate, die durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei etwa 50 Jahren. Holberker erreichen mit etwa elf Jahren die Geschlechtsreife und können sich auch mit Menschen, Elfen und Orks fortpflanzen. Magische Begabung ist bei den Holberkern weit verbreitet, doch verfügen sie in der Regel nicht über die Möglichkeit dieses Talent zu formen und auszubilden und so sind sie fast immer Magiedilettanten.

Die Ursprünge der Holberker und der Stadt Ohort gehen auf zwei durch den Namenlosen korrumpierte waldelfische Sippen zurück, die Krinaks und

Rodeks. Alle Holberker tragen noch heute den Namen einer der beiden ursprünglichen Sippen, doch haben diese im Laufe der Jahrhunderte ihre ursprüngliche Bedeutung verloren und sich hin zu einer Art Kastensystem entwickelt. Die Rodek-Sippe, die als Symbol eine rote Ratte auf weißem Grund trägt, stellt die ärmere Kaste der Besitzlosen, die ihren Lebensunterhalt als Feldarbeiter, Jäger und Sammler verdienen. Die Krinak-Sippe, deren Zeichen ein schwarzer Kranich auf gelbem Grund ist, bildet die Kaste der Landbesitzer. Unabhängig von der Kastenzugehörigkeit führen die meisten Holberker ein eher einfaches und selbstgenügsames Leben. Sie kennen die Schmiedekunst und viele einfachere Handwerke. Stoffe zu weben vermögen hingegen nur wenige unter ihnen, weswegen sie Tuche und Kleidungsstücke gelegentlich bei reisenden Händlern eintauschen. Ansonsten stellen sie ihre Kleidung meist aus dem Leder und den Pelzen von kleineren Tieren her.

Da die Holberker bereits seit vielen Generationen keine Schrift mehr kennen, wird das Wissen um die Vergangenheit und die Herkunft ihres Volkes ausschließlich mündlich überliefert und ist im Laufe der Zeit weitgehend in Vergessenheit geraten. Ohnehin führen die meisten Holberker ein Leben im Hier und Jetzt und hegen kein großes Interesse an der Vergangenheit. Sie besitzen eine eigene Sprache, einen von zahlreichen orkischen Lehnswörtern durchsetzten Dialekt des Garethi.

Verbreitung

Die Holberker waren nie sehr zahlreich und sind heute kaum mehr genug, um als eigenes Volk bezeichnet zu werden.

Insgesamt leben etwa 1.500 von ihnen, die meisten davon in der Stadt Ohort, die sich im Orkland, in den nördlichen Ausläufern der Ogerzähne, befindet. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, leben bis heute alle Holberker in dieser Stadt, in der sie auch ihren Ursprung haben und es ist der einzige Ort in Aventurien, an dem man sie als organisierte Gruppe antrifft. Bis in die jüngere Zeit lebte im Armenviertel der Stadt Riva die von den Holberkern in Ohort unabhängige Gulek-Sippe, die ihren Lebensunterhalt durch den Handel mit den nahe der Stadt lebenden Orkstämmen verdiente. Deren Angehörige haben die Stadt jedoch vor einigen Jahren verlassen und gelten seither als verschollen.



Lebensweise

Lange Zeit wurden die Holberker in Ohort von den orkischen Stämmen der Umgebung ignoriert. Sie wurden von einem eigenen Statter (Stadtherr) aus der Kri-nak-Sippe regiert und führten ein einfaches und hartes, aber doch freies Leben. All dies endete, als im Jahr 1026 BF die Orks die Stadt im Handstreich eroberten und den letzten Statter mitsamt seiner Familie erschlugen. Seitdem steht der Ort unter orkischer Besatzung und die Holberker werden von einer etwa hundertköpfigen Sippe der Zholochai mit brutaler Gewalt unterjocht. Einige der jüngeren Holberker wurden versklavt und aus Ohort fortgebracht, andere zu Ehren der orkischen Götter blutig geopfert. In der baufälligen und schmutzigen Stadt herrscht eine gedrückte Stimmung. Da die Stadt deutlich größer ist als die Zahl der Bewohner erfordert, sind etliche Häuser zu Ruinen verfallen. Nur wenige Holberker hegen noch die Hoffnung, die Herrschaft der Orks eines Tages wieder abschütteln zu können. Einzelne suchen ihr Heil in der Flucht und verlassen die Stadt, um anderswo, weit entfernt von der Knute der Orks, ein Leben in Freiheit führen zu können.

Mittlerweile soll eine Gruppe von Holberkern existieren, die auf der Suche nach ihrer Schöpferin ist. Sie haben Hinweise entdeckt, dass eine Göttin namens Daimona Tamara sie vor vielen Jahren aus Elfen erschaffen hat. Diese „Sucha der Warhait“ durchstreifen den ganzen nördlichen Teil Aventuriens, um das Geheimnis ihrer Herkunft zu lüften.



Holberker

Größe: 1,55 bis 1,90 Schritt

Gewicht: 55 bis 80 Stein

MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 11

FF 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13

LeP 33 **AsP** -* **KaP** -* **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** -1 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

Keule: **AT** 9 **PA** 4 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Speer: **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Resistenz gegen Krankheiten, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule, Speer)

Talente: Einschüchtern 5, Handel 3, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp) oder 3W6+6 (Sippe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Holberker sind verhältnismäßig friedliche Wesen, trotz ihres orkischen Erbes. Aber sie sind im Stande sich zu verteidigen und tun dies im Notfall. Dazu setzen sie Keulen und Speere ein. In Unterzahl versuchen sie zu fliehen oder sich zumindest zurückzuziehen, bis sie Verstärkung geholt haben.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: **KO** 15 statt 14, **GE** 14 statt 13; **LeP** 39 statt 33; **Waffenlos** **AT** 11 / **PA** 7, **Keule** **AT** 11 / **PA** 5, **Speer** **AT** 11 / **PA** 7; zusätzliche SF zusätzliche SF Finte I (Waffenlos, Keule, Speer); **Einschüchtern** 7 statt 5, **Handel** 6 statt 3, **Kraftakt** 8 statt 6, **Menschenkenntnis** 5 statt 3, **Sinnesschärfe** 7 statt 6, **Verbergen** 7 statt 5, **Willenskraft** 7 statt 5; **Finte I**, **Wuchtschlag I**

Kompetent: **GE** 14 statt 13, **KO** 15 statt 14, **KK** 14 statt 13; **LeP** 42 statt 33; **Waffenlos** **AT** 13 / **PA** 8, **Keule** **AT** 13 / **PA** 7, **Speer** **AT** 14 / **PA** 8; zusätzliche SF Finte I (Waffenlos, Keule, Speer), **Zu Fall bringen** (Speer); **Einschüchtern** 10 statt 5, **Handel** 7 statt 3, **Kraftakt** 10 statt 6, **Menschenkenntnis** 7 statt 3, **Sinnesschärfe** 9 statt 6, **Verbergen** 9 statt 5, **Willenskraft** 9 statt 5; **Finte I**, **Wuchtschlag I**

*) Holberker sind durch ihr elfisches Erbe oft zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil Zauberer und haben üblicherweise mangels anderer Ausbildung eine magiedilettantische Tradition. Ihre Zauber sind an ihre Profession angepasst. Geweihte sind bei Holberkern keine bekannt.



Hundeblume

»Hundeblume, Bosparano Canis Flora. Ein Hund und eine Blume, ähnliche Größe sicher gut durch die Sympathetik, anschließend ein Chimaeroform und fertig. Doch was soll man anschließend damit? Sie kann nicht laufen. Ihre Bisse sind harmlos bei den winzigen Hündchen, die man dafür nimmt. Sie kann Bellen, lässt sich also in der Theorie als Wache einsetzen. Aber während der Hund bellt, hat man den Feind schon im Flur stehen. Wie bei allem von Hydronius von Elem. Nette Idee, aber völlig nutzlos. Bedauerlich, dass ein so begabter Kopf seine Energie auf Nutzlosigkeiten wie Ochsenfrösche und Hundeblumen verschwendet hat. Immerhin die Wolfsechse, die ist gelungen. Aber eine bellende Topfblume?«

—aus den privaten Notizen des Chimärologen Zurbaran von Frigorn

Die Hundeblume ist eine Chimäre, die aus einer größeren Blume mit möglichst großer Blüte und einem kleineren Hund erschaffen wurde. Das Ergebnis ist eine Pflanze, in deren Blüte ein Hundegesicht sitzt. Dieses verhält sich wie ein Hund, kann bellen und auch beißen.



Die Hundeblume eignet sich gut als Wachhund und wird verschiedentlich von Chimärenmeistern und Schwarzmagiern zum Schutz der eigenen Behausung eingesetzt. Sie ist lernfähig, da sie über eine gewisse Intelligenz verfügt, die jedoch hinter der der meisten Hunde zurückbleibt.

Es gibt verschiedene Varianten der Hundeblume, stets ausgehend von der verwendeten Pflanze und der Art des Hundes. Dennoch haben sich Varianten herauskristallisiert, die sich recht gut eignen, aus ihnen eine entsprechende Chimäre zu erschaffen. So gibt es beispielsweise die *Bellranukeln* mit gelben Blütenblättern um das Hundegesicht, das ganz unterschiedlich aussehen kann, meistens jedoch einem kleinen Schoßhund ähnelt. Auch das *Bellglöckchen* wird unter Verwendung eines Schoßhundes erschaffen, der mit einer Glockenblume verbunden wird, während beim *Tulpenterrier* bereits der Name verrät, was der Chimärologe verwendet hat. Vereinzelte Experimente mit größeren, aggressiveren Hunden wie *Kampfchrysanthemen* waren bisher nicht erfolgreich.

Als besonders anspruchsvoll zu erschaffende, aber sehr dekorative Variante gilt die *Mopsrose* aus al'anfanischem Trollmops und Gartenrose. Die Rose ist aus Sicht vieler Chimärologen aufgrund ihrer Affinität zur Göttin Rahja für diese Form der Magie nicht so geeignet. Abseits dieser fachlichen Spekulationen begrüßt es die Rahjakirche sehr, wie alle anderen zwölfgöttlichen Kirchen, wenn diese Chimären zerstört werden.

Verbreitung

Die Hundeblume ist eine Chimäre, die bereits in den Tagen des alten Großsultanats Elem gezüchtet wurde. Lange bevor Elem durch einen vom Himmel stürzenden Stern zerstört wurde, waren Hundeblumen bei den Mitgliedern der dortigen Oberschicht eine beliebte Bepflanzung von Garten und Blumentopf. Erfunden haben soll sie der Magier Hydronius von Elem, der damals zahlreiche Chimärenexperimente durchführte, die meistens nicht von Erfolg gekrönt waren.

Danach hat es die Hundeblume nur noch selten geschafft, die Gärten und Häuser von Chimärenmeistern, düsteren Schwarzmagiern und anderen finsternen Gestalten zu schmücken, ist jedoch in einigen Regionen in der letzten Zeit wieder beliebt.

In der Dämonenbrache in Gareth bewachen gleich sechs Bellranukeln den Turm des Chimärologen *Phygus II.*, der entsprechende Chimären auch auf Bestellung erschafft und verkauft. In den Schattenlanden und in Selem wurden ebenfalls vereinzelte Hundeblumen gesehen, doch schließt dies keinesfalls aus, dass nicht auch an anderen Orten obskure Zeitgenossen Hundeblumen in ihren Gärten haben.

In zwölfgöttergläubigen Landen ist die Hundeblume als Chimäre natürlich verboten und auch bei Völkern wie den Mohas oder den Nivesen wird sie Misstrauen und Schrecken hervorrufen.

Lebensweise

Aufgrund ihrer pflanzenteiligen Natur ist es der Hundebblume nicht möglich, sich fortzubewegen.

Die meisten Hundebblumen werden als Wächter genutzt, wofür sie sich sehr gut eignen. Sie können lernen, wen sie nicht verbellen sollen und auch, auf was sie besonders achtgeben müssen. Wie Hunde auch nutzen sie dabei ihre feine Nase, aber auch ihre Ohren sind gut und können einen herumschleichenden Fremden bemerken. Hundebblumen benötigen gelegentlich etwas Wasser, das wie bei jeder anderen Pflanze auf den Wurzelballen gegossen wird. Nahrung benötigt der Hundeteil nicht, jedoch gibt es einige Hundebblumen, die sich über Hartwürste freuen.

Generell gilt bei Hundebblumen, dass sie recht individuell sind. Einige sind verspielt, mitunter sogar anhänglich oder mögen es, gestreichelt zu werden, während wieder andere zum Knurren neigen oder bissig sind.

Wenn die Hundebblume jemanden bemerkt, wird sie lautstark bellen und damit erst wieder aufhören, wenn ihr Besitzer sie darauf hinweist, dass er sie gehört hat. Wenn sie angegriffen wird, streckt sich die Blüte dem Feind entgegen und die Hundeschnauze beißt zu. Dabei ist der Bereich dessen, was sie erreichen kann, durch die Größe und den Standort der Pflanze begrenzt. Eine am Boden stehende Bellranunkel kann einen stehenden Menschen nicht ins Gesicht beißen, einige Hundebblumen bevorzugen es sogar, auf Waden oder Knöchel zu zielen, manche zwicken dort sogar manchmal aus purer Langeweile hinein. Wenn die Hundebblume den Befehl hat, Fremde nicht nur zu verbellen, sondern auch zu beißen, wird sie ebenfalls zubeißen. Dies gilt auch, wenn jemand versuchen sollte, ihr mit einer Gartenschere zu Leibe rücken zu wollen.

Hundebblume

Größe: 0,30 bis 1,00 Schritt

Gewicht: 3 bis 8 Stein

MU 16 **KL** 5 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 10 **KO** 14 **KK** 14 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 0 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 0

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 2, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Beet)

Größenkategorie: winzig

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Hundebblumen bellen, wenn sie einen Eindringling bemerken. Befindet er sich dicht neben der Blume, beißt diese zu bzw. führt einen *Verbeißen*-Angriff aus.

Flucht: Hundebblumen fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Hundebblumen sind Wächterchimären.

☛ **QS 2:** Hundebblumen haben einen sehr guten Geruchssinn.

☛ **QS 3+:** Hundebblumen sind ihrem Herrn gegenüber zutraulich.

Sonderregeln:

Bestechung: Hundebblumen lassen sich mitunter durch Fleisch und Streicheleinheiten bestechen und bellen dann nicht mehr. Dazu muss neben dem Vorhandensein einer Hartwurst auch eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden (Aufschwätzen)* und *Willenskraft* der Hundebblume gelingen.



Kah-Thurak-Arfai

»Kah-Thurak-Arfai, der Nachtdämon, zählt zum Gefolge Agrimoths, ist aber keinem der dämonischen Unelemente zugeordnet. Vielmehr ruft man ihn, wenn man einen Gegner endgültig vernichten will. Der Nachtdämon zieht sich tagsüber in eine unscheinbare Blume zurück, doch des Nachts nimmt er seine wahre Gestalt an: die einer mehreren Schritt großen, aufrecht gehenden Raubkatze mit gewaltigen Flügeln, gleich denen eines kleinen Drachens. In der Dunkelheit ist er geradezu unbezwingbar, und ein einzelner Krallenhieb von ihm zwingt den stärksten Gegner in die Knie. Gebt also bei der Beschwörung des Nachtdämons besonders Acht, denn er lässt sich nicht gerne rufen, und das geringste Zögern nutzt er gnadenlos aus. Man sollte ihn tunlichst am Tage rufen, wenn er nicht über seine gesamte Macht verfügt und somit leichter zu kontrollieren ist. Es heißt, dass der Nachtdämon einzigartig ist, und dass er seit Jahren in den Schwarzen Landen umhergeht. Fest steht, dass er einst Warunk tyrannisierte und sich nach dessen Fall für lange Zeit in den dämonisch verseuchten Gärten der Stadt herumtrieb.«

—aus einem Vortrag an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, um 1030 BF

Kah-Thurak-Arfai, der Nachtdämon, ist einer der gefürchtetsten Dämonen, dessen Name nur hinter vorgehaltener Hand ausgesprochen wird. Er ist zwar nur ein dreieehörnter Diener Agrimoths, doch an Gefährlichkeit und Boshaftigkeit steht er auch Dämonen mit deutlich mehr Hörnern in nichts nach. Tagsüber ist er kaum

zu erkennen, da er sich in die Blüte der Jaguarlilie, einer gelben Blume mit schwarzem Fleckenmuster zurückzieht. Die Blume ist durch die Magie des Nachtdämons geschützt und wird von einem Betrachter als schön und ungefährlich eingestuft.

In der Nacht zeigt Kah-Thurak-Arfai sein wahres Gesicht: er erscheint als aufrecht gehender, mehr als vier Schritt großer Jaguar mit mächtigen Krallen und einem stachelbewehrten Schwanz. Sein Rücken wird von zwei riesigen, ledrigen Schwingen geziert, mit denen er schnell wie ein Drache fliegen kann. Auf seinem Haupt trägt er drei Hörner wie eine Krone. Sehr selten zeigt er diese Gestalt auch am Tag, wenn er aus seiner Blume vertrieben oder zu einem anderen Ort gerufen wird. Dann agiert er aber sehr träge und wirkt bisweilen desorientiert.

Es besteht eine gewisse Ähnlichkeit zum Zant, einem niederen Dämon aus der Domäne Xarfais, der ebenfalls als blutrünstige Raubkatze gerufen wird, um zu töten und zu vernichten. Die beiden Dämonen haben jedoch nichts gemein, vielmehr meidet ein Zant den Nachtdämon und scheint nicht gegen diese mächtige Kreatur aufbegehren zu wollen.

Bislang ist es nicht glaubhaft überliefert, dass Kah-Thurak-Arfai jemals in der Nacht besiegt werden konnte. Sollte dies einer wagemutigen Heldengruppe gelingen, vergeht der Dämon zwar in einer Wolke aus Schwefel, doch seine riesenhaften Krallen verbleiben. Diese können als magische Waffe oder als Paraphernalien für die Alchimie eingesetzt werden.

Verbreitung

Der Nachtdämon ist einzigartig. Im Jahr 996 BF beschwor der mächtige Schwarzmagier Xeraan Kah-Thurak-Arfai und sandte ihn nach Warunk zum dortigen Markgrafen. Zwar konnten einige Abenteurer ihn vertreiben, aber in der Folgezeit zog es den Nachtdämon vermehrt in den Palastgarten von Warunk zurück.

Die Beschwörung des Nachtdämons ist kompliziert, und sein Wahrer Name kein Teil von Lehrplänen magischer Akademien. Wenige Schwarzmagier kennen seinen Namen, zumeist solche aus der Gegend um Warunk, oder wissbegierige Beschwörer aus Südaventurien und den Tulamidenlanden. In den



Kah-Turak-Arfai

Größe: 3,80 bis 4,20 Schritt

Gewicht: keines

MU 22 KL 10 IN 15 CH 12

FF 13 GE 17 KO 18 KK 23

LeP 200* AsP – KaP – INI 22+1W6

VW 11 SK 7 ZK 7 GS 5/15 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 19 TP 2W6+8 RW mittel

Schwanz: AT 16 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE: 10/0

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Kampfrelexe I+II, Mächtiger Schlag (Krallen, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Verbessertes Ausweichen I+II, Wuchtschlag I-III (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 7**, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Kah-Turak-Arfai ist eine Tötungsmaschine, die gerne mit *Finten* ihren Gegner täuscht und ihn dann mit seinen Krallen zerfetzt. Wenn er sich vorher einen Spaß mit seinen Gegnern machen will, bringt er sie mit seinem *Schwanzschwung* zu Fall und macht sich dann über sie her. Der Dämon nimmt es gerne auch mit zwei oder drei Gegnern gleichzeitig auf.

Flucht: Kah-Turak-Arfai flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Der Nachtdämon soll eine einzigartige Wesenheit sein.

• **QS 2:** In der Nacht soll noch niemand gegen den Dämon gewonnen haben. Am Tag ist er etwas schwächer – aber dennoch ein tödlicher Gegner.

• **QS 3+:** Der Nachtdämon soll sich während des Tages in einer Blume verstecken.

Sonderregeln:

*) *Dämonische Regeneration:* Der Dämon erhält pro Kampfrunde 2W6 LeP zurück.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen verfügt Kah-Turak-Arfai über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen der Gegengottheiten seines erzdämonischen Herren.

Nachtdämon: Am Tag halbieren sich die Werte von INI, AT, VW, TP und RS. Die Sonderregel *Dämonische Regeneration* ist am Tag ausgesetzt.

**) *Tarnung:* Durch die Farbe des Fells kann Kah-Turak-Arfai sich in entsprechender Umgebung (Nacht) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dann um 2 erschwert.

Unsichtbarer Schrecken: Einmal in der Nacht kann sich Kah-Turak-Arfai für 10 KR unsichtbar machen. Er benötigt dazu eine freie Aktion und erhält dann den Status *Unsichtbar*.

Dämonen-Regeln: Für Kah-Turak-Arfai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



gewundenen, mittlerweile zerfallenen Gängen des Warunker Molchenbergs oder im berühmten Schädelturm auf der Insel über dem Radromfall mag zudem ein Pergament vermodern, das Hinweise auf seinen wahren Namen gibt.

Es gibt Gerüchte, dass der Nachtdämon von einigen Waldmenschenstämmen als Gottheit angebetet wird, und dass weise Schamanen dieser Völker in der Lage sein sollen, aus Jaguarlilien den Dämon zu rufen. Dies beruht sicherlich darauf, dass Kah-Thurak-Arfai als riesiger Jaguar erscheint, dem heiligen Tier des Waldmenschengottes Kamaluq. Zudem ist die Jaguarlilie nur in Südaventurien (wenn auch sehr spärlich) verbreitet.

Lebensweise

Kah-Thurak-Arfai ruht tagsüber, meistens in der Jaguarlilie in größeren Gärten verborgen. Er ist in der Lage, Pflanzen so zu verändern, dass aus harmlosen Gewächsen giftige und aggressive Ranken werden, die alle Wesen in ihrer Nähe, außer ihn selbst, attackieren. Dies nutzt er, um am Tage eine (pflanzliche) Wache um sich zu haben.

In der Nacht ist er ein fürchterlicher Kämpfer, zumal er über eine gewisse Intelligenz verfügt und in der Lage ist, taktisch zu agieren. Weder Magie noch Waffengewalt scheinen ihm etwas anhaben zu können, zu widerstandsfähig ist seine dämonische Gestalt. Ein einziger Krallenhieb lässt seine Gegner zu Boden gehen, egal wie stark diese gerüstet sind. Mit seinem Schwanz kann er Gegner hinter oder neben sich auf Distanz halten.

Neben seiner Kampfstärke wird der Nachtdämon auch zum Auskundschaften feindlicher Heerhaufen gerufen. Er fliegt lautlos und ist in der Schwärze der Nacht nicht zu sehen, was ihn zu einem idealen Späher macht. Einzig die scharfen Sinne der Elfen oder plötzlich aufkommende Unruhe bei Pferden im ausgespähnten Lager liefern ein Indiz auf die Anwesenheit Kah-Thurak-Arfais. Zudem fordert der Nachtdämon für einen solchen geradezu unwürdigen Auftrag dann als Gegenleistung ein, dass er eine Handvoll Soldaten oder ein Reittier töten darf, um Schrecken zu verbreiten.

Lederschwinge

»Ich habe ja viel gesehen auf meinen Fahrten. Aber was ich in der Blutigen See gesehen habe, war schlimmer als strenggläubige Maraskaner, Stürme und verärgerte Klabauter zusammen. Die lebenden Schiffe waren grauenvoll, doch die habe ich den Göttern sei Dank nie zu nah gesehen. Aber da gab es diese Wesen, die in Schwärmen von den Schiffen kamen und unsere Takelage zerfetzten. Selbst wenn der Nebel noch so dicht war, irgendwie haben sie uns doch immer wieder gefunden. Und dann wussten wir, eins der verfluchten Schiffe ist in der Nähe. Also haben wir immer versucht, die Dinger schnell totzuschlagen. Sie sahen aus wie Menschen mit riesigen Flügeln an den Armen und die Beine entstellt. Jandora Lindenfels untersuchte einen der Kadaver und meinte, es seien Mischwesen, gemacht mit schwarzer Magie. Mögen sich die Götter der armen Seelen erbarmen, die dafür missbraucht wurden, wenn es denn wirklich einmal Menschen gewesen sind.«

—aus den Lebenserinnerungen des Steuermanns Efferdan Rundström, 1039 BF

Lederschwingen sind grauenvolle Chimären aus Mensch und Fledermaus. Kopf und Rumpf stammen noch eindeutig von einem Menschen, die Arme wurden durch übergroße Fledermausflügel ersetzt, mit denen sich die Chimären geschickt durch die Luft bewegen können. Ihre Beine ähneln menschlichen Armen, die in Händen mit messerscharfen Krallen enden.

Trotz ihres menschlichen Kopfes sind Lederschwingen nicht mehr in der Lage zu sprechen, auch ihre Intelligenz ist nicht mehr mit der eines Menschen zu vergleichen, obwohl sie nicht als dumm zu bezeichnen sind, ihr Denkvermögen scheint am ehesten mit dem eines Hundes vergleichbar zu sein.

Durch die dämonischen Rituale bei der Erschaffung haben sie keinerlei Erinnerung mehr an ihr früheres, menschliches Leben. Auch das Gehör und der Orientierungssinn der Fledermaus ist während der Erschaffung der Chimären verloren gegangen. Stattdessen haben sie ein Gespür für lebende Wesen in ihrer Umgebung. Selbst wenn diese sich verstecken, gelingt es den Lederschwingen oft, sie zu entdecken. Diese Fähigkeit macht sie zu ausgezeichneten Wächtern.

Erschaffen wurden sie von dem Chimärologen und Dämonenpaktierer Vespertilio Organo, als dessen Meisterwerk sie angesehen werden. Mit dem Paktierer gelangten die Lederschwingen in die Blutige See, die damals die Gewässer vor Tobrien und um Maraskan beherrschte. Vespertilio Organo wurde dort Bordmagier auf einer der verderbten Dämonenarchen und schickte die Lederschwingen in großer Zahl in den Kampf gegen Schiffe von tapferen Helden, die gegen die dämonische Verseuchung der Gegend stritten. Mittlerweile scheinen sie jedoch in der Lage zu sein, sich fortzupflanzen.

Als Chimären gelten sie in zwölfgöttergläubigen Landen als Monstrositäten, die es zu erschlagen gilt. Besonders aktiv unterstützt die Efferdkirche die Jagd auf Lederschwingen, zu tief sind noch die Spuren der jüngeren Vergangenheit, sind doch etliche Priester des launenhaften Wassergottes den Chimären bei ihren Kämpfen gegen die Blutige See begegnet.

Verbreitung

Lederschwingen sind auch noch auf Dere anzutreffen, nachdem ihr Erschaffer in die Niederhöhlen fuhr und die Blutige See zurückgedrängt wurde. Sie bewohnen die Region, die einstmals die Küsten der Blutigen See darstellte: vereinzelte Küstenstreifen Maraskans und einiger umliegender Inseln sowie die Küsten der



Schattenlande, vorwiegend die Insel Rulat. Auch auf der mysteriösen Stadt aus der Tiefe sollen Lederschwingen leben, wo sie schwarmweise gegen eine stattliche Summe geliehen oder gekauft werden können. Außerdem leben Lederschwingen im alten Wirkungsgebiet ihres Erschaffers, in der Sargassosee. Man findet sie auf den Resten im Tang gestrandeter Schiffe und sie gehorchen wechselnden Herren oder nur sich selbst.

Auch der eine oder andere finstere Chimärenmeister anderenorts mag sich Lederschwingen verschafft haben, um seinen Turm zu bewachen. Denn obwohl man sie vorwiegend in Küstenregionen und auf Schiffen antrifft, sind sie keineswegs auf Wasser in ihrer Umgebung angewiesen.

Lebensweise

Lederschwingen leben in kleinen Schwärmen oder Kolonien und sind selten allein anzutreffen. Oft leben sie auf Schiffen, Türmen oder Wracks, sie brauchen Orte, von denen sie sich gut in die Luft schwingen können. Sie bevorzugen Wassernähe und fangen immer wieder Fische aus dem Sturzflug hinaus. Angewiesen sind sie darauf jedoch nicht, sie können sich ihre Nahrung auch anderweitig verschaffen.

Geschaffen wurden sie, um aus der Luft zu bewachen und zu schützen, weswegen sie oft standorttreu sind, wobei dieser Ort durchaus mobil sein kann, z. B. ein Schiff. Diesen Ort verteidigen sie ausdauernd gegen Eindringlinge jeder Art, seien es Menschen auf Chimärenjagd oder Raubvögel, die sich dort einen Horst errichten wollen.

Aufgrund der Fledermausanteile hängen sich manche Lederschwingen an den Krallen mit dem Kopf nach unten an Balken oder Kanten zum Schlafen. Bei anderen kommt mitunter menschliche Neugier zum Tragen, sodass sie Menschen beobachten oder sich Gegenstände von Menschen genau ansehen, um deren Nutzen zu ergründen.

Die Chimären wissen, dass sie am Boden im Nachteil sind, eignen sich ihre unteren Gliedmaßen doch kaum, um darauf zu stehen. Aus diesem Grund werden sie immer aus der Luft angreifen und sich nach einer Attacke auch wieder schnellstmöglich in diese erheben. Sie attackieren im Sturzflug, oft mit beiden Krallen zugleich, um anschließend direkt wieder aufzusteigen. Sie auf den Boden zu zwingen, ist, neben Fernkampfangriffen auf die fliegende Chimäre, die beste Strategie, um eine Lederschwinge zu besiegen.

Lederschwinge

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 2/12 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen), Flugangriff (Krallen), Wuchtschlag I (Krallen)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnes-schärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+4 (kleiner Schwarm) oder 2W6+6 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Lederschwingen versuchen ihren Gegner zu ergreifen und dann fallen zu lassen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

• **QS 1:** Lederschwingen sind Chimären.

• **QS 2:** Lederschwingen sind an der Küste heimisch und versuchen Matrosen zu packen und in die Luft zu zerren.

• **QS 3+:** Am Boden sind Lederschwingen im Nachteil.

Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Lederschwinge ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf **Kraftakt (Ziehen & Zerren)** zwischen der Lederschwinge und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Lederschwinge, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Zu Beginn jeder KR erhöht sich der Abstand zum Boden um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 8 Schritt. Sie lässt ihr Opfer üblicherweise aus einer Höhe von 1W6+2 Schritt fallen. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe **Schmerz** bei der Lederschwinge verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Lederschwinge verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie **Schmerz**, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Luftkämpfer: Am Boden erleiden Lederschwingen einen Malus von –4 auf AT. Sind sie am Boden in einem Nahkampf verwickelt, können sie sich erst wieder in die Luft erheben, wenn eine AT des Gegners misslingt und sie 1 Aktion zum Fliegen aufwenden.



Leviatan

»Am nächsten Tag aber sprach der wahnsinnige Zauberer: Nun will ich mir Krieger schaffen. Groß sollen sie sein und stark, schrecklich im Kampf und mächtig in der Zauberkraft. Lange studierte er die verbotenen Schriftrollen, bis er glaubte, gefunden zu haben, wonach ihm der Sinn stand. Und er rief herzu einen großen Frosch, eine fette Kröte und einen kleinen Drachen und hieß sie, in seine Zaubervanne zu steigen. Dann aber rief er die Macht der Ifritim an und sprach: Groß sollen deine Schenkel sein, auf dass du weit springen kannst. Kräftig soll dein Schwanz sein, damit du mit ihm meine Feinde niederstrecken kannst. Zahlreich und spitz wie Dolche sollen deine Zähne sein, damit du mit ihnen jede lebendige Kreatur zu zerfetzen vermagst. Hart und fest soll deine Haut sein, undurchdringlich für die Waffen der Feinde und glänzend von Schleim und giftigem Eiter. Während er aber all dies sprach, da näherte sich unbemerkt eine vierte Kreatur, die war listig und verschlagen, und schlüpfte hinzu in die Wanne. Und als der wahnsinnige Zauberer sein Werk vollendet hatte und nunmehr eine Kreatur sich dort erhob, wo zuvor vier gewesen waren, da hatte ihr ätzender Eiter die Wanne zersetzt und ihr Anblick war so schrecklich, dass es ihm selbst zuwider war, was er geschaffen hatte. Und er hieß die Kreatur in die Sümpfe zu ziehen und sich dort zu verbergen. Wenn sie aber nicht zu Grunde gegangen ist, dann lebt sie noch heute dort und lauert auf den Arglosen, der sich zu tief in die Sümpfe wagt.«

—altes tulamidisches Märchen, in der Variante, wie es in der Gegend von Selem erzählt wird



Die Leviatanim sind eine alte Echsenrasse aus der aventurischen Frühzeit. Als Anhänger des Gottdrachen Pyrdacor erlangten sie große Macht und im Zehnten Zeitalter waren sie über Jahrtausende eine der herrschenden Rassen auf dem aventurischen Kontinent. Dann aber entzweiten sie sich und erbitterte Kämpfe untereinander brachten sie bis an den Rand der völligen Auslöschung.

Ein Leviatan ist von beeindruckender Größe und misst bereits in seiner üblichen, hockenden Ruhe- und Lauerstellung über drei Schritt. Voll ausgestreckt erreichen viele von ihnen sogar eine Länge von sechs Schritt vom Kopf bis zur Schwanzspitze. Sein Kopf und die großen Augen ähneln denen eines riesigen Frosches, doch mit einem Maul, das hunderte messerscharfer Zähne aufweist. Auch der Rumpf und die kräftigen Hinterbeine erinnern an Frosch oder Kröte, während die vorderen Gliedmaßen und Klauen und der Schwanz denen eines Drachen gleichen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Echsenwesen, besitzen sie keine Schuppen sondern eine überaus harte Warzenhaut, die eine ätzende Säure abgibt.

Leviatanim vermögen sich sowohl in riesenhaften Laufschritten vorwärts zu bewegen, als auch in gewaltigen Sprüngen, die sie bis zu 15 Schritt weit tragen. Sie sind damit, insbesondere auf kürzere Distanz, fast allen am Boden lebenden Wesen an Geschwindigkeit überlegen. Auch sind sie mächtige Magiewirker, deren hohe magischen Kräfte mit denen mancher Drachen vergleichbar sind. Besonders versiert sind sie im Bereich der Hell- und Illusionszauberei, ebenso sind sie fähige Beherrscher und vermochten es in früheren Zeiten, ganze Echsenvölker ihrem Willen zu unterwerfen. Dies hat ihnen auch den Beinamen Herrenechsen eingebracht.

Verbreitung

Die Zahl der Leviatanim ist klein geworden. Die Rasse gilt nach Ansicht der meisten aventurischen Gelehrten, so sie überhaupt schon einmal von ihr gehört haben, als ausgestorben. Lange Zeit kündeten nurmehr die dunkelsten Mythen der aventurischen Ureinwohner von der Existenz der mächtigen Herrenechsen und den Schrecken der Vergangenheit. In jüngerer Zeit haben aber immer wieder Expeditionen in unwegsame Gebiete des maraskanischen Dschungels oder die Regenwälder und Sümpfe des Südens berichtet, Leviatanim oder zumindest Kreaturen, die ihnen ähneln, beobachtet zu haben. Tatsächlich kann man in abgelegenen Regionen wie dem Regengebirge, auf Altoum und den Waldinseln, sowie auf Maraskan und in den tiefen Echsen Sümpfen, noch immer einzelne Herrenechsen antreffen. Auch in mancher verborgenen Globule mögen kleine Gruppen von Leviatanim überdauert haben, die noch ihrer Entdeckung harren.

Leviatan

Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt

Gewicht: 350 bis 400 Stein

MU 15 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 11

FF 11 **GE** 10 **KO** 20 **KK** 22

LeP 70 **AsP** 35* **KaP** -* **INI** 13+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 5 **GS** 8

Waffenlos: AT 14 PA 10 TP 1W6+8 RW mittel

Leviatan-Axt: AT 14 PA 6 TP 2W6+9 RW lang

Schwanz: AT 14 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Speer: AT 14 PA 10 TP 1W6+11 RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1) / Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Leviatan-Axt, Schwanz, Speer), Niederwerfen (Waffenlos, Leviatan-Axt, Schwanz, Speer), Schwanzschwung (Schwanz), Tradition (Leviatanim), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Leviatan-Axt, Schwanz, Speer),

Talente: Einschüchtern 10, Handel 3, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 7

Zauber: Armatrutz 12, Axxeleratus 10, Bannbaladin 10, Duplicatus 12, Oculus Illusionis 8, Odem 10 (in der Tradition Leviatanim)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Trupp)

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Leviatanim sind Kampfmaschinen, die einem echsischen Ehrenkodex folgen, der darauf abzielt, Gegner möglichst effektiv zu töten. Dazu benutzen sie ebenso Magie wie ihre Waffen. Am liebsten versuchen sie mit einem *wichtigen* Schlag ihren Gegner so viele Schmerzen zu bereiten, dass er starke

Einschränkungen hat, bevor sie ihm den Rest geben.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Ätzende Haut: Immer, wenn ein Gegner einer

AT des Leviatans nicht ausweicht, muss 1W6

gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche brennender Gegner noch einmal mit der Haut in Berührung, brennt er auf großer Fläche (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Erfahren: MU 16 statt 15, KK 23 statt 22; LeP 75 statt 70, AsP 40 statt 35; Leviatan-Axt AT 16 / PA 7; zusätzliche SF Sturmangriff (Leviatan-Axt, Speer), Vorstoß (Waffenlos, Leviatan-Axt, Schwanz, Speer); Einschüchtern 12 statt 10, Körperbeherrschung 7 statt 5, Kraftakt 13 statt 10, Menschenkenntnis 5 statt 3, Schwimmen 10 statt 8, Selbstbeherrschung 13 statt 10, Sinnesschärfe 8 statt 6, Willenskraft 9 statt 7; Waffenlos +1 TP, Leviatan-Axt +1 TP, Schwanz +1 TP, Speer +1 TP

Kompetent: MU 17 statt 15, KK 24 statt 22; LeP 75 statt 70, AsP 45 statt 35; Leviatan-Axt AT 19 / PA 9; zusätzliche SF Sturmangriff (Leviatan-Axt, Speer), Vorstoß (Waffenlos, Leviatan-Axt, Schwanz, Speer), Wuchtschlag III (Waffenlos, Leviatan-Axt, Schwanz, Speer); Einschüchtern 15 statt 10, Körperbeherrschung 9 statt 5, Kraftakt 16 statt 10, Menschenkenntnis 7 statt 3, Schwimmen 12 statt 8, Selbstbeherrschung 16 statt 10, Sinnesschärfe 10 statt 6, Willenskraft 11 statt 7; Waffenlos +2 TP, Leviatan-Axt +2 TP, Schwanz +2 TP, Speer +2 TP

*) Leviatanim sind immer zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil Zauberer und haben die Tradition (Leviatanim). Geweihte sind bei Leviatanim in der Regel Priester der H'Ranga.



Lebensweise

Die wenigen noch in Aventurien befindlichen Leviatanim sind viele hundert Jahre alt und leben sehr zurückgezogen in abgelegenen und unwegsamen Gebieten. Nicht selten wachen sie über alte Orte der Macht oder verlassene Heiligtümer und Arenatempel. Sie neigen dazu, Horte mit Gold anzulegen, da nur edle Metalle dem von ihrem Bauch abgesonderten Sekret zu widerstehen vermögen und sich nicht in ätzenden Schlamm verwandeln. Auch bevorzugen sie Metalle, die sich bei Tage schnell erwärmen und diese Wärme des Nachts zurückgeben. Als Kaltblüter reagieren sie aufgrund ihrer Größe sehr empfindlich auf die nächtliche Abkühlung, die sie ab einer gewissen Temperatur sogar erstarren lässt.

Die Leviatanim werden von einer starken Aggressivität angetrieben. Der Kampf und die stete Suche nach einem ebenbürtigen Gegner spielen eine wichtige Rolle in ihrem Leben. Eine zentrale Bedeutung kommt dabei der Einhaltung von *N'Churr*, der persönlichen Kriegerehre, zu. Im Kampf sind sie durch ihre harte, warzige Krötenhaut hervorragend geschützt, während sie mit ihren Drachenklauen fürchterliche Wunden zu reißen vermögen. So sind sie bereits unbewaffnet für Menschen, Elfen und Zwerge kaum zu bezwingende Gegner. Viele Herenechsen verwenden auch Rüstungen und Waffen im Kampf, wobei Äxte und Speere besonders beliebt sind.

Moorwurm

»Vom Moorwurm: der Wurm, der hauset in Mooren isset zu erkennen an Sschwarzer Farbe un am Gestanke. Er fresset Mensch und Thier und isset dem Herrn Boron ein Graus, riecht er doch wie eine Leich. Er lauret in denen Löchern, wo gar niemand ihn riechet, im Sumpfe. Dort wartet er voll der Heimtücke und schnappt, wasimmer sich ihm näheret, sei es Mensch oder Thier. Er ertränket sein Opfer alldort im Sumpfe und hat schon manch ein Wanderer gefressen. Die Aelfen meiden denen Grubigen Wurm, denn von seinem Gestanke fallen sie um und sind gar tot. Aus diesen Grunde meiden die Aelfen die Sümpf am See der Neunaugen, gibt es dort doch der Grubenwürmer viele.«

—aus Groszer Aventurischer Almanach, stark erweiterte Ausgabe der Vinsalter Ausgabe, im Besitz von Jerodan Renfel

Der Moorwurm, ein Verwandter des Grubenwurms, ist ein niederer Drache. Der zwei bis drei Schritt lange Moorwurm vermag weder zu fliegen noch Feuer zu speien und legt auch keinen Hort an. Die Intelligenz des Moorwurms ist mit der eines Tieres zu vergleichen, aber er verfügt über ein paar intuitive magische Fähigkeiten. Mit dem Gruben- und Tatzelwurm hat er den üblen Geruch gemeinsam, der ihm anhaftet. Ähnlich wie dieser riecht auch der Moorwurm nach einer fauligen Mischung aus Aas und Morast. Der Gestank ist derart streng, dass er für Wesen mit einem sensiblen Geruchssinn kaum auszuhalten ist und schon gestandene Abenteurer in der Nähe eines Moorwurms einer Ohnmacht nahe waren. Am besten wird der Wurm daher aus der Ferne bekämpft, denn wer sich zu sehr in seine Nähe wagt, stinkt danach ebenfalls nach Aas und Moder. Glücklicherweise verfliegt der Gestank jedoch deutlich schneller als der des Tatzelwurms, zwei Tage oder ein gründliches Vollbad mit Seife sind ausreichend, um den Gestank wieder loszuwerden.

Der Moorwurm ist bevorzugt in der Dämmerung aktiv und scheut grelles Tageslicht, obwohl es ihm nicht schadet. Ähnliches gilt für Feuer, es kann ihm aufgrund seiner drachischen Natur keinerlei Schaden zufügen, dennoch hat der Moorwurm Angst davor.

Die Schuppenfarbe des Moorwurms ist ein schlammiges Schwarz, das jedoch regionale Unterschiede aufweist, abhängig von der Farbgebung des bewohnten Sumpfes.

Die Grubenwürmer der Sümpfe Südaventuriens sind deutlich grünlicher gefärbt, während die im Norden eher ein erdbraunes Schuppenkleid passend zu den nördlicheren Mooren tragen.

Gejagt wird der Moorwurm selten gezielt, seine Haut ergibt kein gutes Leder, das außerdem noch stinkt. Hin und wieder wird er jedoch Reisenden im Moor begegnen oder eine Expedition zur Erforschung eines Sumpfes plagen.

Verbreitung

Der Moorwurm lebt üblicherweise in Mooren, wo ihn seine Beute aufgrund der ohnehin vorherrschenden Gerüche nicht so schnell wittern kann. Vereinzelt leben Grubenwürmer in Kanalisationen und ähnlichen Tunnelsystemen, so wird beispielsweise aus der weitverzweigten Kanalisation unter Gareth immer wieder von einem Exemplar berichtet. Ob es sich dabei immer



um denselben Moowurm handelt, oder ob dort sogar mehrere leben, ist jedoch ungewiss. Die Berichte über die Sichtungungen sind meistens alles andere als zuverlässig und erzählen eher von einer Rieseneidechse, einem flügellosen Drachen oder einem Maul in einem dunklen Seitengang.

Der Moowurm kann auf dem ganzen Kontinent angetroffen werden, auch im fernen Gildenland soll es Berichten zufolge Moowürmer geben.

Lebensweise

Der Moowurm ist ein Einzelgänger, nur äußerst selten kann mehr als eins der stinkenden Tiere angetroffen werden. Er ist ein Allesfresser, der auch vor Aas nicht zurückschreckt, die meisten Sumpfgräser jedoch nicht anrührt. Ob sie ihm nicht schmecken oder er den Schutz, den sie ihm vor zu grellem Sonnenlicht bieten, nicht zerstören will, ist dabei umstritten, die meisten halten den Moowurm ohnehin für ein wildes Tier und nicht für einen minderbemittelten Drachen.

Der Moowurm lebt nicht nur im Sumpf, weil er dort gut getarnt ist, sondern auch, weil er sich gern für ein Verdauungsnickerchen in einem Schlammloch eingrät, aus dem kaum mehr als die Nüstern heraus schauen. Diese Angewohnheit wird oft als Hinterhalt für die nächste arglose Beute von Wasservogel bis Wanderer missverstanden. Immer wieder kommt es vor, dass der Moowurm von Tieren und Sumpfreisenden kaum bemerkt wird, da der Moowurm in einem Schlammloch gut versteckt ist und ihn vorwiegend die aufsteigenden Verdauungsgase und der Atem verraten könnten, die aber oft für Sumpfgase gehalten werden.

Sollten ihm jedoch Menschen oder Tiere zu nahe kommen und ihn bei seinem Verdauungsschlaf stören, wird er die Störenfriede angreifen, um sie zu vertreiben oder zu seiner nächsten Mahlzeit zu machen. In dieser Situation ist es kaum noch möglich, dem Moowurm zu entkommen, da man bereits recht nah an das Sumpfloch herangetreten sein muss, um den Moowurm aufzuschrecken.

Moowurm

Größe 4,00 bis 5,00 Schritt

Gewicht: 160 bis 200 Stein

MU 13 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 10

FF 10 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 15

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 8

Biss: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz

Klauen: AT 11 TP 1W6+5 RW mittel

Schwanz: AT 10 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Schwanzschwung (Schwanz), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 9, Willenskraft 7

Zauber: Armatrutz 6, Axxeleratus 8 (in drachischer Tradition)

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Karfunkel, 200 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Moowurm greift zunächst mit seinem Schwanzschwung an, um seine Gegner zu Fall zu bringen und versucht sich dann in sie zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Moowürmer sind Verwandte der Grubenwürmer.
- **QS 2:** Moowürmer leben in Sümpfen, Mooren und Tümpeln und betrachten Menschen als Beute.
- **QS 3+:** Obwohl sie Verwandte der Drachen sind, können sie kein Feuer speien und legen keinen Hort an. Allerdings beherrschen sie eine Art von intuitiver Magie.



Minotaurus

»Auf den Zyklopeninseln kennt man Minotauren als wilde Wesen, halb Mann, halb Stier. Ihnen wird eine unbestätigte Verbindung zu Feen nachgesagt und eine Vorliebe für Labyrinth. Ich assümiere, dass bei letzterem der Ursprung in den labyrinthatigen Höhlen auf den Inseln zu suchen ist, eine Konnektion zu Feen sieht der Zyklopäer dagegen allerorten. Hin und wieder stellen die Minotauren Frauen nach, da sie ausschließlich männlich sind. Entsprechend war ich außerordentlich überrascht als ich ihnen im Gildenland mitsamt Frauen und Kindern gegenüberstand, die gleichfalls minotaugestaltig sind.«

—aus dem Tagebuch des Hesindegeweihten und Gildenlandreisenden Alessandrian Arivorer, 1030 BF

Minotauren gleichen mit einer Höhe von fast zwei Schritt, ihren tierischen anmutenden Beinen, dem behaarten Körper und dem Stierkopf einem Wesen aus einem Märchen und sind vielen Aventuriern auch höchstens aus diesen bekannt.

Die meisten Minotauren haben dunkelbraunes Fell und zur Seite ragende Hörner, doch einige haben größere oder kleinere, teils nach hinten gebogene Hörner und rotbraunes, blondes oder schwarzes Fell, wobei die dunkleren Fellfärbungen eher im Orkland anzutreffen

sind, als auf den Zyklopeninseln. Kleidung tragen sie üblicherweise nicht, wobei einige sich ein Fell umlegen, sollte es ihnen zu kalt sein, was jedoch aufgrund der Körperbehaarung eher selten der Fall ist. Weibliche Minotauren sind in Aventurien unbekannt.

Der Ursprung der Minotauren liegt im Dunkeln. Es heißt, sie sollen mittels Blutmagie in einem Ritual von einem menschlichen Diener des Götzen Brazoragh in den Dunklen Zeiten erschaffen worden sein. Doch zugleich berichten Sagen über die Städte der Hochelfen ebenfalls von dort lebenden Minotauren und viele Feen sehen Minotauren als Verwandte an. Die Gelehrten sind sich jedoch nicht nur an diesem Punkt uneins, sie streiten auch, ob Minotauren wilde Tiermenschen oder gefährvolle Monstrositäten mit vielleicht gar dämonischen Anteilen sind. Zumindest letzteres ist für heutige Minotauren jedoch auszuschließen.

Verbreitung

Minotauren leben auf den Zyklopeninseln und im Orkland. Die Zyklopäischen Minotauren leben vorwiegend, aber nicht nur, auf der Insel Phrygaios, wo sie höhlenreiche Berge und Wälder zu ihrem Lebensraum zählen. Besonders beliebt sind dabei Orte, die eine Verbindung zur Welt der dortigen Feen haben, betrachten diese Minotauren doch als wehrhafte, unbeherrschte Freunde. Die Zyklopäer haben ein zwiespältiges Verhältnis zu den Minotauren, einerseits sehen sie sie als mögliche Mittler zu den Feen an, andererseits vergreifen sich immer wieder Minotauren an Menschenfrauen, um diese zu schwängern. Dies hat natürlich schon zu einigen Minotaurenjagden geführt.

Den Orklandminotauren wird eine Verbindung zum Orkgötzen Brazoragh nachgesagt, obwohl sie meistens ein eher friedliches, genügsames Leben führen. Gelegentlich gelingt es einem orkischen Schamanen, einen Minotauren zu überzeugen, ihm als Leibwächter zur Seite zu stehen. Viele Schamanen bringen jedoch nicht die Geduld auf, die notwendig ist, um eine Freundschaft mit einem Minotauren aufzubauen, sondern versklaven sie mit Beherrschungsmagie.

Gildenlandreisende haben berichtet, dass dort Minotauren beiderlei Geschlechts leben sollen.



Lebensweise

Minotauren sind eigentlich von relativ friedlichem, eher schlichtem Gemüt, jedoch auch leicht reizbar, besonders wenn sie das Gefühl haben, belogen oder anderweitig ungerecht behandelt zu werden. Sie haben keine eigene Sprache, eine Verständigung mittels Händen und Füßen ist jedoch möglich und einige verstehen die menschliche oder orkische Sprache. Was genau auf ihrem Speiseplan steht, ist den aventurischen Gelehrten noch immer nicht bekannt, mutige Entdecker berichten jedoch, dass Minotauren menschliche beziehungsweise orkische Nahrung verzehren, wenn sie ihnen angeboten wird. Sie scheinen zu jagen, wilde Pflanzen zu verzehren und gelegentlich Obst oder eine Ziege von einem Bauernhof mitzunehmen. Alkohol vertragen sie nicht gut, sondern werden außerordentlich schnell betrunken, was schnell in Aggressivität umschlagen kann.

Minotauren verfügen über ein *Magiegespür*, das es ihnen unter anderem ermöglicht, Orte zu finden, die eine besondere Verbindung zu Feen aufweisen. Die Feen auf den Zyklopeninseln sehen die Minotauren sogar als Teil ihrer Gemeinschaft an, was weder Feen noch Minotauren weiter erklären können, sondern für vollkommen selbstverständlich halten. Magiebegabt sind Minotauren jedoch nicht.

Im Kampf verwenden sie ihre Fäuste, Keulen oder ein schnell gegriffenes Stück Holz und hin und wieder ein paar umgelegte Felle als Rüstung. Auch die Hörner werden in einer Auseinandersetzung benutzt, entsprechende Kopfstöße können sehr schmerzhaft Verletzungen hinterlassen. Einige der Orklandminotauren im Dienst eines Schamanen tragen sogar eine Lederrüstung und führen eine geschmiedete Hiebwaaffe, wie beispielsweise eine Axt. Von sich aus beginnen Minotauren jedoch eher selten einen Kampf, dafür muss man sie reizen oder in die Enge treiben. Auch der Versuch, ihnen eine zuvor entführte Frau wieder abzunehmen ist für Minotauren ein Grund, zur Keule zu greifen.

Da Minotauren keine Frauen haben, sind sie auf die Paarung mit Menschen angewiesen. Dies geht jedoch nicht immer mit Gewalt einher, in einigen zyklopäischen Dörfern gilt die Verbindung mit einem Minotauren als glückbringend für eine künftige Ehe oder die ganze Dorfgemeinschaft, weshalb dort junge Frauen die Nähe der Minotauren suchen.

Minotaurus

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 80 bis 120 Stein

MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 12

FF 13 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 14

LeP 35 **AsP** - * **KaP** - * **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Hörner: AT 10 PA 7 TP 1W6+4 RW kurz

Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II, Bluttausch (Auslöser: misslungene Probe auf Willenskraft nach bei Jähzorn), Farbenblind, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Vorstoß (Waffenlos, Hörner, Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule)

Talente: Einschüchtern 7, Handel 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Minotauren versuchen anderen Kulturschaffenden üblicherweise aus dem Weg zu gehen. Allerdings kann man sie in Rage versetzen, beispielsweise, indem man Jagd auf sie macht. In diesem Fall sind sie schnell bereit, einen Gegner anzugreifen und ihn mit Kopfstößen, Schlägen oder gar Keulen zu attackieren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: KO 16 statt 14, KK 15 statt 14; LeP 40 statt 35; Waffenlos AT 14 / PA 8, Keule AT 14 / PA 7; zusätzliche SF Sturmangriff (Keule), Wuchtschlag II (Waffenlos, Keule); Einschüchtern 10 statt 7, Klettern 7 statt 5, Körperbeherrschung 7 statt 5, Kraftakt 12 statt 10, Menschenkenntnis 2 statt 0, Selbstbeherrschung 10 statt 8, Sinnesschärfe 7 statt 5, Verbergen 7 statt 5, Willenskraft 7 statt 5; Waffenlos +1 TP, Keule +1 TP

Kompetent: KO 17 statt 14, KK 16 statt 14; LeP 45 statt 35; Waffenlos AT 16 / PA 9, Keule AT 16 / PA 8; zusätzliche SF Sturmangriff (Keule), Wuchtschlag II (Waffenlos, Keule); Einschüchtern 12 statt 7, Klettern 10 statt 5, Körperbeherrschung 9 statt 5, Kraftakt 14 statt 10, Menschenkenntnis 4 statt 0, Selbstbeherrschung 13 statt 8, Sinnesschärfe 9 statt 5, Verbergen 9 statt 5, Willenskraft 9 statt 5; Waffenlos +2 TP, Keule +2 TP

*) Minotauren sind nur sehr selten zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil Zauberer und haben üblicherweise mangels anderer Ausbildung eine magiedilettantische Tradition. Ihre Zauber sind an ihre Profession angepasst. Geweihte sind bei Minotauren keine bekannt.



Nachtwind

»Vom Nachtwinde: Ein gar seltsames Geschöpf aber ist der Nachtwind. Er fliegt und jagt am liebsten bei Nacht, geradeso wie die Eulen. Auch lebt er im Wald und trägt ein schwarzes Gefieder, scharfe Krallen und einen spitzen Schnabel. Doch frisst er nicht allein Kleinvieh und kleinere Vögel, sondern auch Zauberkundige, seien es nun Magier, Hexenweiber, Alben oder Sangara. Im Steineichenwald soll einmal eine ganze Schar von Nachtwinden über einen arglosen Zauberschwärmer hergefallen sein und ihn gänzlich verschlungen haben, sodass am Ende nur Hut und Stecken übrigblieben. Wiewohl ihnen also das Fleisch von Zaubern ganz vorzüglich zu munden scheint, greifen sie ansonsten Menschen nicht an, sondern meiden sie und halten sich von ihnen ferne, so sie einen nicht verdächtigen, ihnen ihre Brut oder ihre Jagdbeute zu rauben.

Die Nostrier, die auch sonst manche seltsame Sitte pflegen, sollen den Nachtwind gar als schmackhaften Speisevogel ansehen und ihn mit Sanddornbeeren und getrockneten Algen auf den Tisch bringen. Da das Geschöpf aber im dichten Wald nicht leicht aufzuspüren ist, stellen sie zumeist eines ihrer Hexenweiber als Lockvogel auf eine Lichtung, derweil sich eine Gruppe von Jägern mit Netzen, Schleudern und Knüppeln im umliegenden Gebüsch verbirgt. Kommt der Nachtwind sodann aus den Bäumen heruntergesegelt, um die Hexe zu fressen, stürzen sich sogleich alle Jäger mit lautem Geschrei auf ihn, um ihn zu fangen und zu erschlagen. Weil die meisten Nostrier aber tumb und tölpelhaft sind, gehen diese Versuche oft fehl.«

—Hetmann Ragnar, *Prem's Tierleben*, Prem, 923 BF

Der Nachtwind ist ein großer, nachtaktiver Vogel mit einem tiefschwarzen Federkleid. Er erreicht eine Länge von etwa vier Spann und eine Spannweite von acht bis neun Spann. Sein Körper ist schlank mit weit ausladenden, schmalen Schwingen und er besitzt überaus scharfe Krallen. Sein Kopf ist langgezogen und der Schnabel scharfkantig und leicht gebogen, die großen, nach vorn gerichteten Augen ähneln denen einer Eule und ermöglichen eine gute Sicht im Dunkeln. Bei hellem Tageslicht sehen

Nachtwinde hingegen deutlich schlechter. Ähnlich der Eule verfügen sie über ein hervorragendes Gehör und sind leise, fast gänzlich lautlose Flieger, sodass sie sich unbemerkt ihrem Ziel nähern können.

Von anderen Vögeln unterscheidet sich der Nachtwind durch ein angeborenes, intuitives Magiegespür und einen außerordentlichen Hass auf alle magisch begabten Lebewesen, die er ohne weiteren Anlass oder Provokation angreift. Hat er sein Opfer einmal entdeckt, verfolgt und attackiert der Nachtwind es schonungslos bis zu dessen (oder seinem eigenen) Tod. Diese Feindseligkeit beschränkt sich nicht auf menschliche oder elfische Zauberkundige, sondern erstreckt sich auf alle Wesen, die einen Funken astraler Kraft in sich tragen, also auch Magiedilettanten, Vertrautentiere von Hexen, Kobolde und Feenwesen.

Nachtwinde sind nicht domestizierbar. Alle Versuche, sie in Gefangenschaft zu halten oder gar gezielt zu züchten, sind bisher gescheitert. Es finden sich jedoch vereinzelte Berichte, dass es mächtigen Zauberkundigen zumindest für kurze Zeit gelungen ist, den Geist einzelner Vögel zu brechen und sie ihrem Willen zu unterwerfen. Das Fleisch des Nachtwinds ist essbar und gilt in manchen Regionen sogar als Delikatesse. Sein Gefieder ist wegen der tiefschwarzen Farbe begehrt und dementsprechend teuer.

Während sie zauberkundige Wesen mit großem Hass verfolgen, meiden Nachtwinde magische Kraftlinien und insbesondere Nodices, an denen mehrere dieser Linien zusammentreffen. Auch von starker Kraft erfüllte magische Artefakte scheinen ihnen Unbehagen zu bereiten.

Im Laufe der Jahrhunderte wurden zahlreiche Legenden um den Nachtwind gesponnen und der Vogel hat manchem Ding seinen Namen verliehen. So trägt eine bestimmte Form des maraskanischen Schwerts mit leicht gekrümmter Klinge ebenso die Bezeichnung Nachtwind wie die gewaltige Pracht-Galeere des Großemirs von Mengbilla. In den Tulamidenlanden soll es gar einen



geheimen Verschwörerbund von Magiern geben, die diesen Namen tragen.

Verbreitung

Legenden zu Folge ist die Rasse der Nachtwinde vor mehr als 400 Jahren während der Magierkriege entstanden, als der Drache Rhazzazor Hunderte von Raub- und Rabenvögeln mit seiner Zauberkraft veränderte und in die Schlacht warf, damit sie ihm als Helfer im Kampf dienten. Andere Aufzeichnungen lassen vermuten, dass die ersten Nachtwinde Vögel waren, die zum Opfer eines Fluches wurden oder sie gänzlich aus fehlgeleiteter Astralenergie hervorgingen. Tatsächlich gibt es aus der Zeit vor den Magierkriegen keine Berichte über derartige Vögel, sodass ihr Ursprung in dieser Zeit liegen muss. Sie sind heute in ganz Aventurien verbreitet und leben meist in Wäldern. Einzig die ewigkalten Regionen im Hohen Norden werden von ihnen gemieden. Sie sind sowohl als einzelne Tiere wie auch in Scharen von etwa einem Dutzend Vögeln anzutreffen.

Lebensweise

Der Nachtwind lebt im dichten Wald, baut jedoch keine eigenen Nester, sondern brütet in kleinen Höhlen, hohlen Bäumen oder den verlassenen Nestern anderer Vögel. Er jagt in der Nacht und schläft am Tag. Bei der Jagd lauert er meist von einem Aussichtspunkt und stürzt sich auf seine Beute, sobald diese sich am Boden zeigt, um sie mit einem raschen Tötungsbiss zu überwältigen. Je nach Wildvorkommen unternimmt er bei der Jagd gelegentlich auch ausgedehnte Pirschflüge, bei denen er seine Beutetiere aus dem Flug heraus erspäht. Seine bevorzugte Nahrung sind kleinere Vögel, Nagetiere und anderes nachtaktives Kleinvieh, bisweilen frisst er auch Aas, wenn nichts anderes verfügbar ist.

In Aranien gibt es eine Qabalya, eine geheime Loge von Magiern, die sich die Nachtwinde nennen. Ihr Ziel ist es, die Magie von dieser Welt zu fegen und sich dann selbst umzubringen. Sie gelten als äußerst fanatisch und besitzen selbst uraltes Wissen aus der Zeit der Magierkriege.



Nachtwind

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 3 bis 5 Stein

MU 15 **KL** 11 (t) **IN** 16 **CH** 13

FF 10 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 13

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 2/25 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Klauen: **AT** 13 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel und Klauen), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 13, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6 (dann Chimäre statt übernatürliches Wesen)

Beute: 2 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Nachtwinde stürzen sich immer bevorzugt auf Zauberer. Sie greifen diese mit *Flugangriffen* an und lassen nicht von ihnen ab. Bei anderen Gegnern gehen sie genauso vor, aber fliehen nach 5 KR, wenn dieser die Größenkategorie *mittel* oder größer aufweist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

• **QS 1:** Nachtwinde hassen Zauberer.

• **QS 2:** Nachtwinde sollen in den Magierkriegen erschaffen worden sein.

• **QS 3+:** Wenn sie einen Zauberer angreifen, dann lassen sie nicht mehr von ihm ab, es sei denn, sie verlieren ihn aus den Augen.

Sonderregeln:

Intuitives Magiegespür: Der Nachtwind verfügt über ein neues Anwendungsgebiet im Talent Sinnesschärfe: Magiesicht. Er kann Magie damit in seinem Blickfeld erkennen, gleich ob es Zauber, Zauberkundige oder andere magische Effekte sind.

Verabscheuungswürdige Zauberer: Nachtwinde verspüren einen regelrechten Hass auf Zauberer. Sollte ein Zauberer in Sichtreichweite sein, wird der Vogel versuchen ihn zu töten. Er spürt automatisch, dass er ein Zauberer ist und erkennt auch magische Tarneffekte.



Necker

»Von den Neckern und Nixen: Die Necker, auch Ozeanier, Ozeanoiden oder Meermenschen geheißen, leben im Meer der Sieben Winde und sind vor allem vor den Küsten Albernias auch in Landnähe und bisweilen sogar in den küstennahen Flüssen und Seen anzutreffen, weshalb manche behaupten, sie seien die Geister oder gar Nachfahren jener Unglücklicher, die einst beim Großen Beben in Havena ertrunken sind. Tatsächlich sind sie von allen mit Verstand gesegneten Meeresbewohnern den Menschen am ähnlichsten. Sie gehorchen ihrem eigenen König, sodass unter dem Meer alles seine Ordnung hat, wie hier auf dem Lande. Gleichwohl kennen sie keine gesprochene Sprache und vermögen sich mit Menschen nur durch krude Gesten oder mittels ihrer Zauberei zu verständigen. Sie sind meist friedlich und freundlich, wenn auch von starker Neugier getrieben. Wenn aber das volle Madamal am Himmel zu sehen ist, so geraten einige von ihnen in einen wilden Rausch, in dem sie nicht Freund noch Feind kennen und gar schon unvorsichtige Menschen erschlagen haben sollen.«
—aus dem Bestiarium von Belhanka, Gareth Fassung, um 1000 BF

Die Meermenschen beginnen ihr Leben als Nixen weit draußen im Meer der Sieben Winde, meist im Schutz dichter Tangwälder oder der lichtlosen Tiefsee. Sie sind im Schnitt etwas kleiner als Menschen, gleichen diesen aber was Kopf und Oberkörper angeht. Ihr Körperbau ist schlank und androgyn, die Arme zierlich und die Hände mit Schwimmhäuten zwischen den Fingern ausgestattet. Ihr Unterleib besitzt hingegen die Form eines kräftigen Fischschwanzes. Der gesamte Körper ist bei Geburt durchscheinend wie Glas und nimmt erst im Laufe der Jahre die Farbe von schimmerndem Perlmutter, seltener von dunkler oder silbrig grauer Farbe, an. Auch das lange Haupthaar ist in jungen Jahren durchsichtig und wird erst mit

steigendem Lebensalter weiß, eisblau oder algengrün. Mit dem Beginn der Geschlechtsreife, ungefähr zwischen dem fünfzehnten und zwanzigsten Lebensjahr, beginnt eine Metamorphose, die sich über mehrere Jahre hinzieht und an deren Ende die Ozeanier die Gestalt eines Neckers besitzen. Ihr Fischschwanz verwandelt sich in ein Beinpaar und lediglich Schwimmhäute zwischen den Zehen bleiben zurück. Die zuvor äußerlich kaum erkennbaren Unterschiede zwischen den Geschlechtern treten deutlicher hervor, doch bleiben auch unter den männlichen Neckern viele feingliedrig und bartlos. Die weiße Haut nimmt meist eine leicht grünlich oder bläulich schimmernde Farbe an. Während ihr Körper sonst haarlos ist, wird das Haupthaar offen und lang bis zur Hüfte getragen. Markant sind die fremdartigen und doch anziehenden Züge der Necker, die von breiten Wangenknochen, einem flachen Kinn und aufgeworfenen Lippen geprägt sind.

Den meisten Meermenschen ist Kleidung fremd, doch tragen sie Schmuck, meist aus Perlmutter und Meerschäum, gelegentlich auch aus Gwen Petryl. Sie besitzen weder in ihrer Gestalt als Nixen noch als Necker Kiemen, vermögen jedoch problemlos unter Wasser zu atmen. Auch verfügen sie über die magische Gabe, sich mit vielen Meerestieren verständigen zu können. Ihr lieblicher Gesang ist für Menschen äußerst anziehend, doch ist ihre Sprache eine Mischung aus melodischen Tönen, Gesten und geteilten Gedankenbildern, was eine Verständigung schwierig macht.

Verbreitung

In ihrer Nixengestalt leben die Meermenschen in den Tiefen des siebenwindigen Meers, nach ihrer Metamorphose streben jedoch viele der Necker in lichtere, küstennahe Gewässer. Eine besondere Verbindung



Necker

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 60 bis 65 Stein

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15

FF 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 10

LeP 26 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 6/8 (an Land / im Wasser)

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

Neckerdreizack: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Gutaussehend II, Nichtschläfer, Wasserlebewesen, Zauberer / Angst vor dem Land II, Angst vor Feuer II, Bluttausch (Auslöser: misslungene Probe auf *Willenskraft* nach Alkoholenuss oder während Vollmondes auf Landgang)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Necker), Unterwasserkampf

Talente: Betören 8, Einschüchtern 1, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 5

Zauber: Blick in die Gedanken 14, Odem Arcanum 12 und andere Zauber mit dem Merkmal Hellsicht in der Tradition der Necker

Anzahl: 1 oder 1W3+1

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Necker scheuen Kämpfe und versuchen stattdessen zu fliehen oder verteidigen sich mit einem Neckerdreizack. Im Neckerrausch, wie die Bluttauschvariante der Necker genannt wird, greifen sie

hingegen direkt an, notfalls auch mit bloßen Händen.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: wenn Ärger droht, im Neckerrausch bei 3 Stufen *Schmerz*

Sonderregeln:

Tiefseesprache: Ein Necker kann sich mit allen Lebewesen des Meeres unterhalten.

Telepathie: Für 1 AsP kann der Necker seine Gedanken in Form von fremdartigen Bildern (meist mit Meer- oder Wasserbezug) an alle Lebewesen in 8 Schritt Entfernung aussenden. Dies sorgt während eines Kampfes für keine zusätzliche Ablenkung.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: **IN** 15 statt 14, **CH** 16 statt 14; **LeP** 27 statt 26; Neckerdreizack **AT** 13 / **PA** 7; Betören 10 statt 8, Körperbeherrschung 9 statt 7, Schwimmen 14 statt 12, Selbstbeherrschung 5 statt 3, Sinnesschärfe 8 statt 6, Überreden 6 statt 4, Verbergen 8 statt 5, Willenskraft 7 statt 5

Kompetent: **IN** 16 statt 14, **CH** 17 statt 14; **LeP** 29 statt 26; Neckerdreizack **AT** 15 / **PA** 8; Betören 13 statt 8, Körperbeherrschung 12 statt 7, Schwimmen 16 statt 12, Selbstbeherrschung 7 statt 3, Sinnesschärfe 11 statt 6, Überreden 7 statt 4, Verbergen 11 statt 5, Willenskraft 9 statt 5

*) Necker sind immer zaubermächtig. Sie besitzen den Vorteil Zauberer und haben üblicherweise die Tradition (Necker). Geweihte sind bei Neckern fast unbekannt, aber es soll einige Efferd- und Numinorugeweihte unter ihnen geben.



scheinen die Necker seit Jahrhunderten mit Albernien zu haben. Viele von ihnen leben vor der Küste des Fürstentums, im Delta des Großen Flusses oder in den Ruinen der überschwemmten Unterstadt Havenas. So sind sie auch häufig als Figuren in albernischen Liedern und Sagen präsent. Gelegentlich findet man die Ozeanier in der Nähe der Zyklopeninseln und an der horasischen Küste oder in Feenwelten. Einzelne Necker leben in Gefangenschaft oder als besonders exotische Sklaven. Zwar ist die Neckersklaverei in Albernien bereits seit einiger Zeit verboten, doch gibt es immer wieder einzelne Händler, die sich vom Golde locken lassen und Meermenschen einfangen, um diese nach Al'Anfa und andere südaventurische Städte zu verkaufen.

Lebensweise

Als junge Nixen leben die Meermenschen in größeren Gemeinschaften im Meer der Sieben Winde, wo sie Schutz und Nahrung zur Verfügung haben. Ihr Alltag wird von Neugier und Lebenslust bestimmt, ein geregelter Tagesablauf oder ein längerfristiges gezieltes Handeln sind ihnen fremd. Mit der allmählich

voranschreitenden Verwandlung in einen Necker geht auch eine grundlegende Veränderung ihrer Wesensart einher. Sie werden ernster und die naiv-unschuldige Neugier der Nixen weicht einer unbestimmten, unstillbaren Sehnsucht, die viele Necker ein melancholisches Gemüt entwickeln lässt. Diese Sehnsucht veranlasst viele von ihnen, der Tiefsee den Rücken zu kehren und in die lichtereren Seegebiete in Küstennähe zu ziehen, wodurch sie in direkte Nachbarschaft zu den Menschen gelangen. Als Wohnstätten nutzen sie natürliche Höhlen und Riesenanemonen, aber auch untergegangene Schiffswracks oder die Ruinen der Havener Unterstadt. Necker benötigen keinen Schlaf zur Erholung. Außerhalb des Wassers werden sie hingegen bereits nach kurzer Zeit teilnahmslos und apathisch, verdorren sogar, wenn sie nicht in ihr Element zurückkehren können. Sie sind von Natur aus scheu und friedlich, können aber, wenn sie Alkohol trinken und bisweilen auch bei Vollmond in einen wilden Neckerrausch geraten. Dieser ist zu Recht gefürchtet, verleiht er ihnen doch beeindruckende Kraft und lässt sie sehr aggressiv, teilweise sogar mordlüstern werden.

Neunauge

»Von den Neunaugen: Eine rechte Plage sind die Neunaugen, welche zahlreich den großen See zwischen Trallop und Donnerbach bevölkern und diesem auch seinen Namen verliehen haben. Diese Ungeheuer gleichen in Gestalt einem Regenwurm mit kleinen Flossen an den Seiten, doch darf man sich von ihrem harmlosen Anschein nicht täuschen lassen. Ihr Maul ist bis zum Rand gefüllt mit kleinen spitzen Zähnen, die so hart sind, dass sie sogar den hölzernen Rumpf eines Schiffs durchdringen können.

Diese Ungeheuer sind voll Bosheit und Tücke und mannigfaltige Berichte über ihre Schandtaten sind überliefert. Sie lauern nur darauf, dass ein ahnungsloser Schiffer sein Boot auf das Wasser hinaus lenkt. Ist er erst weit genug draußen, so rufen sie Wolken, Wind und Wellen herbei, auf dass der Schiffer sein Ziel verliert. Dann aber fallen sie in großer Zahl über das Boot her und nagen den Rumpf entzwei, bis er bricht und alle an Bord den nassen Tod in den Tiefen des Sees finden.

Zum Glück besitzen die Neunaugen keine Schläue und sind so gefräßig, dass man sie in Küstennähe mit dem rechten Köder leicht anzulocken und zu fangen vermag. Ihr Fleisch ist überaus schmackhaft und gilt weithin als Delikatesse. Besonders köstlich schmecken sie mit Balihoer Bierbrot, Kraut und Menzheimer scharfer Soße. Auch der Rogen des Neunauges ist roh ebenso wie gekocht ein echter Gaumenschmaus und wird sogar an der Tafel der Weidener Herzöge gereicht.«

—aus dem Bestiarium von Belhanka, Menzheimer Version, um 870 BF

Die Neunaugen sind große, wurmähnliche Fische. Sie erreichen eine Länge von bis zu zwei Schritt und ein Gewicht von bis zu zwanzig Stein. Ihr Leib erinnert an einen riesigen Regenwurm, zumal die seitlich anliegenden Flossen im Vergleich zu ihrer Körpergröße sehr kurz sind. Das runde Maul ist mit einem Kranz aus

kleinen Sägezähnen besetzt, was ihrem Kopf ein bedrohliches Aussehen verleiht.

Die Gelehrten streiten darüber, ob alle Neunaugen oder nur manche von ihnen daimoniden Ursprungs sind. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich zahlreiche Erkenntnisse und Berichte, aber auch Aberglaube und wild zusammengereimte Theorien miteinander vermischt. In jedem Fall sind sie, wie auch der Neunaugensee, Gegenstand zahlreicher Legenden und Schauermärchen. Gleichwohl sind die Kreaturen bei weitem nicht so gefährlich wie gemeinhin angenommen und stellen für Menschen keine unmittelbare Bedrohung dar. Anders verhält es sich hingegen mit Schiffen und Booten, die diese Kreaturen geradezu instinktiv angreifen und für die sie eine ernsthafte Gefahr bedeuten. Sie heften sich mit ihrem Maul an die Schiffsplanken und verbeißen sich darin. Nach und nach raspeln sie sich dann durch das Holz und können erheblichen Schaden anrichten. Werden sie über einen längeren Zeitraum nicht bemerkt und entfernt, können sie das Gefährt zum Sinken bringen.

Glaubt man den alten Sagen, so werden Neunaugen bis zu 1000 Jahre alt. Zwar trifft es zu, dass ihre daimonide Herkunft einigen von ihnen eine übernatürlich lange Lebenserwartung verleiht, doch erreichen sie bei weitem kein so hohes Alter. Mitunter gehen, wenn über die Neunaugen gesprochen wird, auch die Vorstellungen darüber, welche Kreaturen damit eigentlich gemeint sind, weit auseinander. Und so mag es in den lichtlosen Tiefen des Neunaugensees durchaus noch andere, den Neunaugen äußerlich ähnliche Ungeheuer geben, die sehr viel seltener an die Oberfläche kommen – und die weitaus gefährlicher sind.

Verbreitung

Die Neunaugen sind hauptsächlich im Neunaugensee



verbreitet, wo sie inzwischen so zahlreich sind, dass sie – und mehr noch die Gerüchte über ihren angeblichen Schrecken – bereits mehrfach den Schiffsverkehr auf dem See fast vollständig zum Erliegen gebracht haben. Wenngleich sie sehr fruchtbar sind und sich schnell vermehren, findet man sie zwar in einigen umliegenden Flüssen und kleineren Seen, jedoch kaum einmal an einem Ort, der weiter als fünfzig Meilen vom Neunaugensee entfernt liegt.

Sie wurden als daimonide Kreaturen in den Jahren nach Bosparans Fall von Pardona erschaffen. Ihre ursprüngliche Aufgabe war es, die verschollene Elfenstadt Mandalya zu suchen, die sich je nach Legende auf einer verborgenen Insel oder gar auf dem Grund des Sees befinden soll. Dies mag auch erklären, warum sich ihre Art über die umliegenden Flüsse und Bäche nie weit über den Neunaugensee hinaus verbreitet hat.

Lebensweise

Neunaugen treten meist in kleinen Gruppen von etwa einem Dutzend Fischen auf. Sie sind Pflanzenfresser und greifen Menschen und Tiere allenfalls versehentlich an, etwa wenn ein schwimmender oder tauchender Mensch mit Tang, ihrer bevorzugten Nahrung, bedeckt ist. Vor allem bei stürmischem Wetter treiben sie häufig in großer Zahl an die Wasseroberfläche, um Tang und abgerissene Muscheln zu fressen. Ihr, von Menschen beobachtetes, Auftreten an der Oberfläche vor allem bei Sturm, hat den alten Aberglauben genährt, sie seien es, die durch ihre magischen Kräfte das Wasser des Sees aufwirbeln, um Stürme und Gewitter herbeizurufen. Entlang des Neunaugensees gelten die ungewöhnlichen Fische als beliebte und außerordentlich schmackhafte Speise. Sie werden, meist vom sicheren Ufer aus, mit Hilfe von Tang-Ködern geangelt und landen auf den Tellern des einfachen Volkes wie auch des Adels. Ebenso ist auch der Rogen, die Fischeier der Neunaugen, eine regionale Köstlichkeit, die auch weiter im Süden als besondere Delikatesse gilt und gekühlt über weite Strecken transportiert wird.

In den Tiefen des Neunaugensees soll es einige besonders große Exemplare von Neunaugen geben, die eine Länge von sechs Schritt und mehr erreichen. Kaum jemand hat diese Wesen zu Gesicht bekommen, aber sie könnten einer der Gründe dafür sein, warum die Bewohner am Rande des Sees sich vor Ungeheuern fürchten, die angeblich sogar Menschen verschlingen sollen.



Neunauge

Größe: 1,00 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 5 bis 50 Stein

MU 16 **KL** 5 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 14

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 4+1W6

VW 3 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 3/7 (am Boden / im Wasser)

Biss: AT 10 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragende Sinne (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2W6 (kleines Gewimmel) oder 3W6+6 (großes Gewimmel)

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4 (dann Chimäre statt übernatürliches Wesen)

Beute: 1 Ration Fleisch, Rogen (2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Neunaugen greifen Kulturschaffende nur versehentlich an, da sie eigentlich Pflanzenfresser sind. Haben sie sich aber erst mal an einem Opfer festgebissen, lassen sie nur los, wenn sie getötet werden.

Flucht: Neunaugen fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Neunaugen sind seltsame, wurmartige Fische, die nur im Neunaugensee leben.
- **QS 2:** Neunaugen sind Pflanzenfresser, schaden aber auch Booten und Schiffen, da sie sich an diesen festsaugen.
- **QS 3+:** Neunaugen sollen angeblich als Chimären erschaffen worden sein, aber ihr dämonischer Ursprung ist mittlerweile nicht mehr nachweisbar.

Sonderregeln:

Holzwurmverhalten: Neunaugen richten alle 5 Minuten 1 Strukturpunkt Schaden bei Holzbooten und –schiffen an.

Pfeffer-Allergie: Neunaugen können keinen Pfeffer vertragen. Träufelt man ein wenig Pfeffer auf sie, lassen sie von dem ab, woran sie sich festgebissen haben und tauchen unter.

Zufallsopfer: Nähert sich ein Wesen bis auf Angriffsdistanz, müssen Neunaugen eine Probe auf Sinnesschärfe ablegen. Misslingt die Probe, verwechseln die Neunaugen das Wesen mit Beute und versucht sich festzubeißen.



Perldrache

»Vom Perldrachen: Zu den schnellsten und wendigsten der Drachen zählen die Perldrachen, die an der ganzen Ostküste Aventuriens leben. Auch wenn sie für einen Drachen eher klein geraten sind, erreicht ihre Flügelspannweite ein Dutzend Schritt, wie bei ihren Vettern, den Westwinddrachen von der aventurischen Westküste. Perldrachen können tauchen und sind unter Wasser schnell wie ein Delphin. Zum Glück machen sie nur selten Jagd auf Menschen, solange diese nicht reichlich Perlenschmuck mit sich herumtragen. Denn die Gier nach Perlen treibt die Perldrachen an und ihre Horte bestehen aus Tausenden der glitzernden Steine. Um ihren Perlenhort noch zu vergrößern, schrecken sie vor keinem noch so aussichtslosen Angriff zurück. Wie fast alle Drachen, können auch Perldrachen Magie wirken. Ob ihrer Nähe zum Wasser, lodert in ihnen aber nicht so ein heißes Feuer wie bei anderen Drachenartigen, wiewohl ihr Feueratem eine gefährliche Waffe ist.«

—aus dem Bestiarium von Belhanka, Belhanker Ausgabe 1027 BF

Der Perldrache ist ein besonders graziler und pfeilschneller Drache, der ebenso gut fliegen wie schwimmen kann. Er wird bis zu sieben Schritt lang und gilt somit nur als ein mittelgroßer Drache, verfügt aber über eine Flügelspannweite von bis zu zehn Schritt. Sein Schuppenkleid ist hell und verfärbt sich mit wachsendem Alter zu schillerndem Perlmutter.

Perldrachen halten sich oft im Wasser auf und sind ausgezeichnete Fischer. Sie können Nüstern und Maul beim Tauchen luftdicht verschließen und erreichen mit ihren Schwingen auch unter Wasser ein beeindruckendes Tempo. Durch ihre ständige Nähe zum Wasser ist ihr Feuerodem nicht ganz so ausgeprägt wie bei anderen Drachenarten. Perldrachen sind – für Drachen – eher mäßig intelligent und verfügen nur über einen geringen Vorrat an Zauberkraft. Ihre magischen Fähigkeiten liegen zumeist im Gebiet der Hellsicht oder Illusion. Sie sind nicht besonders aggressiv, stellen aber für einzelne Schwimmer, Ruderboote und sogar kleine Segelschiffe eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar.

Verbreitung

Perldrachen leben ausschließlich an der Ostküste Aventuriens, am Perlenmeer. Ihre Horte suchen sie sich stets in Nähe der Küste, zumeist in einiger Entfernung zu größeren Städten. Seefahrer beobachten Perldrachen von Neersand bis nach Zorgan, und auch an den Gestaden Maraskans sind sie zu finden.

Lebensweise

Perldrachen treten einzeln oder in kleinen Gruppen auf und werden üblicherweise bis zu 250 Jahre alt. Sie hausen in Horten, für die sie Höhlen in Klippen oder Ruinen an schwer zugänglichen, wassernahen Stellen auswählen. Die Drachen sind tagaktiv und fliegen über das Meer oder suchen im Wasser nach ihrer Beute. Sie fressen am liebsten – auch größere – Fische und legen sich mit Raubvögeln an, die in ihr Revier geraten. Auch Landtiere und einzelne Menschen gehören zu ihrer Beute. Zwischen Perldrachen, die an der maraskanischen Küste leben, und den Roten Maranen der Insel gibt es eine lang andauernde Feindschaft, die dazu führt, dass eine Begegnung beider Rassen fast unweigerlich auf einen Kampf auf Leben und Tod hinausläuft. Das ungleiche Duell endet in aller Regel damit, dass der Maran im Magen des Perldrachen landet.

Wie ihr Name verrät, sammeln sie am liebsten große Perlen für ihren Hort, weswegen die Perlentaucher Südaventuriens die Drachen besonders fürchten. Immer wieder versuchen



Perldrache

Größe: 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz);
2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 2.200 bis 2.600 Stein

MU 17 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 12

FF 9 **GE** 16 **KO** 24 **KK** 26

LeP 200 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 9 **GS** 6/8/20 (am Boden / im Wasser / in der Luft)

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+6 **RW** lang

Kralle*: **AT** 14 **TP** 1W6+6 **RW** lang

Schwanz: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **RW** lang

Trampeln: **AT** 10 **TP** 2W6+8 **RW** kurz

Flammenstrahl:** **FK** 12 **LZ** 2 **TP** 2W6 **RW** 10/15/20

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 3, Willenskraft 7

Zauber: Blick in die Gedanken 10, Motoricus 12, Odem 10 (in drachischer Tradition)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.250 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler, Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Perldrachen greifen gerne aus der Luft an und stürzen sich auf ihre Opfer.

Flucht: Perldrachen fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (magische Wesen)

• **QS 1:** Perldrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher.

• **QS 2:** Man sagt den Perldrachen nach, dass man sie zu Flugreitern ausbilden kann, die dem Reiter treu ergeben sind.

• **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

Sonderregeln:

*) **Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

) **Feuerstrahl: Der Perldrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt 7 mal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die höchstens 2 Schritt voneinander entfernt sein dürfen.

Immunität gegen Feuer: Perldrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Perldrache weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln RS 2 (AT –6); am Hals RS 3 (AT –4); am Bauch RS 4 (AT –2).



die Drachen, den Fang der Perlentaucher zu plündern, und im Wasser kommt es zu direkten Angriffen durch Perldrachen. Dabei suchen sich die Drachen das vermeintlich leichteste Ziel und greifen selten eine Gruppe von Menschen an, sofern diese nicht über besonders große Perlenschätze verfügt. Allerdings kommt es immer wieder zu Angriffen von Perldrachen auf Boote und kleinere Schiffe, die offen Perlen oder andere glitzernde Waren transportieren.

Bisweilen schließen sich mehrere Perldrachen als Gefolge einem größeren Drachen an, für den sie als Boten oder „Zofen“ fungieren. Dies gilt sogar für die beiden mächtigsten, mehrere Jahrtausende alten Perldrachen *Ben Khersir* (lebt nahe des Gadang in den Zedrakim-Hügeln im zentralen Mhanadistan, folgt und berät den Kaiserdrachen Eravior) und *Ysandir* (lebt im zu Aranen gehörigen Yalaiad, folgt und berät die Kaiserdrachin Hazinshan), deren Schuppenkleid von tiefem schwarz ist, in dem sich das Licht opalisierend bricht. Die beiden rivalisierenden Geschwister werden von anderen Perldrachen intuitiv als „Königspaar“ akzeptiert.

Ben Khersir lebt als einer der wenigen Perldrachen (neben seinem durchaus zahlreichen Gefolge) weit entfernt von einer Küste. Sein Hort liegt in einer großen Höhle in den Hügeln und soll voller Perlen sein, die sie aus den Flüssen Gadang und Terchab geborgen oder menschlichen Glücksrittern abgenommen hat. Ysandirs Hort im schwer zugänglichen Yalaiad umfasst eine der größten Perlensammlungen aller Art und Größe, über die die uralte Drachin eifersüchtig wacht.

Das „Königspaar“ soll über Jahrhunderte in einer Art Wettstreit nach der Größten aller Perlen gesucht haben. Es ist überliefert, dass schon in den Tagen des Diamantenen Sultanats ein Paar von schwarzen Perldrachen auf der Suche nach einer großen Perle immer wieder Abenteurer ausgesandt hat. Doch seit einigen Jahren ist ihr Interesse an der Suche erlahmt, wodurch sich die ersten jüngeren Perldrachen regen und nach der legendären Perle suchen, um Ben Khersir und Ysandir ihren Status und ihren Hort streitig zu machen.

Qasaar

»[...] Welch unerwartete Freude, dass mir Schwester Esaya eine wunderschöne Aranierkatze schenkte. Ich hielt sie bislang für neidisch und eifersüchtig auf das von mir Erreichte. Doch dieses süße Kätzchen lässt mich dahinschmelzen. [...] Ich weiß nicht, was ich falsch gemacht habe, aber mein süßes Kätzchen kann ich nicht zufriedenstellen. Das Futter schmeckt ihr nicht, dann meidet sie mich, und wenn ich meine Tränke zubereiten will, fordert sie meine Zuneigung ein – nur, um mich dann wieder zu verlassen. [...] Habe seit Tagen kaum geschlafen. Sie maunzt die ganze Nacht und jammert vor sich hin. [...] Das Biest raubt mir die Sinne. Was habe ich falsch gemacht? Kann ich ihre Gunst wiedergewinnen? [...] Satuarua, hilf! Das Biest ist ein Tyrann! [...] Ich musste es machen. Habe seit Wochen kaum geschlafen, meine Kraft schwindet. Mit meinen Hexenkrallen habe ich sie gefangen und ihr dann die Kehle durchgeschnitten. Da liegt sie nun. Endlich Ruhe! [...] Bei Satuarua, sie ist ZURÜCK!«

—Auszug aus dem Tagebuch des Kräuterweibs Alvinja, gefunden neben der Leiche derselben, Mhanadistan um 1030 BF

Beim Qasaar (Mehrzahl Qasaarim, im Tulamidischen auch oft Cha'Shar geschrieben) handelt es sich um einen niederen Dämon aus dem Gefolge der freien Dämonin Aphasmayra. Qasaarim wirken auf den ersten Blick absolut harmlos, geradezu liebenswert. Der Dämon sieht aus wie eine besonders schöne Katze mit perfektem Fell, das entweder pechschwarz, schneeweiß oder sandfarben ist. Seine Augen sind meist von hellem grün, und nur ein sehr guter Beobachter kann in ihnen die Boshaftigkeit des Dämons erkennen.

Das Verhalten des Qasaar ähnelt ebenso dem einer Katze, ist aber sehr viel berechnender und perfider. Hat er einmal ein Opfer erkoren – oder wurde er auf ein Opfer angesetzt – versucht er durch Freundlichkeit und dem vorgespielten Bedürfnis nach

Spiel und Zuneigung die Sympathie des Opfers zu gewinnen. Ist ihm dies einmal gelungen, zeigt er seine wahre Natur und beginnt das Opfer zu tyrannisieren. Er fordert Aufmerksamkeit ein, damit das Opfer sich nicht mehr auf andere konzentrieren kann und zeigt ihm dann die kalte Schulter. Da der Dämon keinen Schlaf braucht, streift er um sein Opfer, wenn dieses schlafen will und hält es mit Maunzen und Kratzen wach. Der Qasaar spielt dieses Spiel bis sein Opfer in den Wahnsinn getrieben

ist oder sein Dienst vom Beschwörer oder seiner Herrin Aphasmayra beendet wird.

Verbreitung

Qasaar wird vornehmlich in den Tulamidenlanden, in Südaventurien oder dem Horasreich gerufen. Oftmals handelt es sich bei der Beschwörerin um eine dämonologisch versierte, zumeist rachsüchtige Katzenhexe oder um einen Magier, der sein Opfer in den Wahnsinn treiben will.

Insgesamt ist der Dämon jedoch kaum bekannt und seine Anrufung steht auf keinem Lehrplan einer Magierakademie. In einigen aranischen Hexenzirkeln soll er aber große Verehrung genießen und wird dort bisweilen in Hexennächten angerufen. Dies erfolgt entweder, um diejenige Hexe, die dem Werben Qasaars am längsten widerstehen kann, zur Königin zu berufen, oder als Strafe für eine Hexe, die in den Augen des Zirkels eine Verfehlung begangen hat.

Im Regenwald Südaventuriens nahe der mystischen Katzenstadt Ancchir soll es Höhlen geben, in denen Qasaarim leichter beschworen werden können, weil die Macht Aphasmayras dort stärker ist. Kundige Beschwörer sind hier sogar in der Lage, einen Qasaar in Gestalt eines jungen Jaguars zu rufen, der nicht nur sein Opfer tyrannisiert, sondern auch Fremde, die dem Opfer beistehen wollen, jagen und verletzen kann.



Qasaar

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt

Gewicht: keines

MU 18 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 17

FF 10 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 13 (k)

LeP 15 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 14 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10

Biss: **AT** 13 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

Krallen: **AT** 15 **TP** 1W2+1 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Krallen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 14, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Aphasmayra), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Qasaar meidet Kämpfe, aber wenn man ihn gegen seinen Willen auf den Arm nehmen möchte oder von einem Sessel entfernt, dann kratzt oder beißt er. Wird er als Dämon enttarnt, ist er bereit sich zu verteidigen, flieht aber lieber vor seinen Gegnern, als es auf einen Kampf ankommen zu lassen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz
Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Qasaar ist ein Katzendämon.

• **QS 2:** Im Grunde ist Qasaar harmlos, aber er kann seinen neuen Besitzer durch ständiges Miauen nerven.

• **QS 3+:** Qasaar mag klein und harmlos wirken, kann einen aber im Laufe der nächsten Tage in den Wahnsinn treiben. Mit Katzenminze kann man ihn sich für eine Stunde pro Tag vom Hals schaffen.

Sonderregeln:

Katzenminze: Qasaar liebt Katzenminze und lässt sich dadurch 1 Stunde pro Tag von seinem *Terrorisieren*-Dienst abhalten.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen verfügt Qasaar über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen der Gegengottheiten seiner dämonischen Herrin.

Rattenschreck: Ratten erleiden +2 *Furcht*, wenn sie einen Qasaar in einem Radius von 12 Schritt bemerken. Zudem vermeiden es die Nager, sich dem Qasaar mehr als 13 Schritt zu nähern.

Zusätzliche Dienste:

• **Terrorisieren** (Eine Person durch Aufmerksamkeitsgesuche in den Wahnsinn treiben. Alle 1W3 Tage erleidet die Person 1 Stufe *Verwirrung*, die nicht verschwindet, solange Qasaar sie terrorisiert; verbraucht alle Dienste, dafür bleibt Qasaar auch bis zu 2 x 13 Tage)



Zudem mag eine Niederschrift über Qasaar inklusive des Wahren Namens in einem Magierturm Mhanadistans oder auf den Zyklopeninseln zu finden sein, dessen Besitzer sein Wissen allerdings nicht freiwillig preisgeben wird.

Lebensweise

Qasaar lebt, um andere zu tyrannisieren. Selbst seinem Beschwörer zeigt er, dass er ihn nur duldet, und wenn er ein Opfer in den Wahnsinn getrieben hat, versucht er ein Neues zu finden, sofern die Aufgabe seines Beschwörers dies zulässt. Fremde Personen ignoriert er und lässt sich von ihnen weder füttern noch streicheln. Katzen, die nicht der Dämonin Aphasmayra zu dienen scheinen, verabscheut der Dämon und versucht sie zu töten oder zu vertreiben. Gewährt sein Opfer einer Katze seine Zuneigung, führt dies zu regelrechten Wutanfällen eines

Qasaar, sodass sein Opfer die wahre Natur der Kreatur danach errahnen kann.

Als Dämonen sind ihnen menschliche Annehmlichkeiten wie ein Bett oder ein Kissenlager zwar prinzipiell egal, doch Qasaarim bevorzugen den Aufenthalt in großzügigen Villen oder edlen Gärten.

Auch wenn Qasaar nur ein niederer Dämon ist, gilt er doch als relativ intelligent und äußerst empathisch. Er durchschaut schnell seine Opfer und ahnt, wie er ihre Zuneigung gewinnen kann.

Qasaarim sind immun gegen gewöhnliche Angriffe und sind auch durch Magie nur schwer zu verletzen. Wenn sie ihr Leben und ihre Aufgabe bedroht sehen, versuchen sie sich totzustellen. Schon nach kurzer Zeit sind sie vollständig erholt und versetzen so ihrem Opfer einen tödlichen Schrecken oder beginnen aufs Neue, es zu umwerben.

Riesenaffe

»Wir schlugen uns einen Pfad durch den dichten Dschungel und näherten uns Meile für Meile den Ausläufern des Regengebirges. Am Mittag des dritten Tages stießen wir auf die ersten Spuren der Riesenaffen, doch es sollte noch einige Zeit vergehen, bis wir tatsächlich einen von ihnen stellen konnten. Der erste Versuch, das Ungeheuer einzufangen, scheiterte, weil das mitgeführte Schlafgift trotz hoher Konzentration kaum Wirkung zeigte und der Affe unsere Fangnetze mühelos zerriss. Die Bestie geriet in wilde Raserei und im anschließenden Durcheinander wurden zwei meiner Träger getötet. Weit schlimmer jedoch war, dass auch unser Tier- und Pflanzenkundler, der gelehrte Don Piriones, unter einem umstürzenden Baum den Tod fand.

Wir unternahmen in den darauffolgenden Tagen weitere Versuche, ein Exemplar einzufangen, doch schien es, als wären die Bestien mit dem Namenlosen im Bunde oder gar von einer übertierischen Schläue. Wann immer wir ihnen eine Falle stellten, gelang es den Riesenaffen, dies zu bemerken und an Stelle eines einzelnen, arglosen Tiers fanden wir uns unversehens einer ganzen Meute der Kreaturen gegenüber, die uns

mit wilder Härte angriff und durch den Dschungel jagte. Die meisten meiner Waldmenschen-Träger wurden erschlagen oder sind in blinder Panik davongelaufen. Auch unter meinen Jägern gab es mehrere Verwundete. Es bleibt mir daher nur, die ernüchternde Kunde zu senden, dass die Bal Honak-Arena in dieser Saison wohl ohne die besondere Attraktion eines kämpfenden Riesenaffen auskommen muss. Wir werden in Nasha unsere Vorräte auffrischen und nach Ende der Regenzeit einen erneuten Versuch unternehmen.«

—Bericht der Questadora Nanduria Delazar an den Gubernator der Bal Honak-Arena, 1020 BF

Riesenaffen verfügen über einen robusten, stämmigen Körperbau und gleichen äußerlich den menschenähnlichen Gorillas, erreichen jedoch eine Größe von ungefähr vier bis sechs Schritt und ein Körpergewicht von etwa 500 Stein. Die Länge ihrer ausgebreiteten kräftigen Arme beträgt fünf Schritt und sie besitzen sehr breite Hände mit großen Fingern. Auch ihre Köpfe sind groß, die Ohren dagegen klein und die braunen Augen werden von ausgeprägten Wülsten gekrönt. Sie tragen am ganzen Körper ein dichtes, meist schwarzes oder dunkelbraunes, bei älteren Riesenaffen auch silbergraues Fell. Einzig Gesicht, Ohren, Handflächen und Fußsohlen sind unbehaart.

Sowohl aufrecht gehend, als auch auf allen Vieren, vermögen sich Riesenaffen schnell und geschickt zu bewegen. Sie sind vorzügliche Kletterer, insbesondere auf Felsgestein, erklimmen aber auch größere Bäume, wenn diese massiv genug sind, um ihr Gewicht zu tragen. Dagegen sind sie nur schlechte Schwimmer und vermeiden es in der Regel, sich so tief in ein Gewässer zu begeben, dass sie nicht mehr aufrecht darin stehen können. Zwar besitzen die Riesenaffen keine eigene komplexe Sprache, doch ist ihre Intelligenz groß genug, um relativ schnell eine Zeichensprache zu erlernen. Mit Hilfe eines geduldigen Lehrers vermögen sie auch die Grundzüge einer gesprochenen Sprache zu verstehen oder sogar ein paar Wortketten zu lernen. Tatsächlich ist es daher durchaus möglich, wenn auch mühsam, den Affen eine bestimmte Information zu entlocken.

Alte Legenden berichten von einer eigenen Stadt oder gar einem Königreich der Riesenaffen, welches sich südlich der Krabbenbucht tief im Dschungel befinden soll. Doch von denen, die auszogen, um diesen Geschichten auf den Grund zu gehen, kehrten viele niemals wieder. Und jene, die nach langer Suche wieder von Menschen bewohntes Gebiet erreichten, kamen meist mit leeren Händen zurück und konnten allenfalls von zerfallenen Ruinen oder wilden Angriffen durch feindselige Riesenaffen berichten.

Verbreitung

Auch wenn die Art der Riesenaffen insgesamt nicht sehr zahlreich ist, ist sie doch weit über den



Riesenaaffe

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt

Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein

MU 14 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13

FF 14 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 32

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 4 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 8

Biss: AT 12 TP 3W6 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 2W6+3 RW mittel

Ast: AT 13 TP 2W6+9 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Pranke), Trampeln (Trampeln), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Ast, Pranke)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 14, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 16, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Familie) oder 4W6 (großer Familienverband)

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh), Fell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Riesenaaffen sind friedliche Wesen. Sie greifen aber Kulturschaffende an, die in ihr Revier eingedrungen sind, wenn diese sich nicht zurückziehen, nachdem die Affen versucht haben sie mit Drohgebärden zu vertreiben. Wenn sie einen großen Ast zur Verfügung haben, nehmen sie diesen und prügeln damit auf den Eindringling ein. Manchmal heben sie auch ein Wesen der Größenkategorie *mittel* oder *kleiner* auf und *umklammern* es, bis sie dann *zubeißen*.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Riesenaaffen leben im Dschungel Meridianas und überraschenderweise auch in den Salamandersteinen.

- **QS 2:** Die Riesenaaffen sind im Grunde friedliche Tiere, die man mit Früchten gutmütig stimmen kann.

- **QS 3+:** Ab und an entführen Riesenaaffen aus unbekannten Gründen Menschen.

Sonderregeln:

Angsteinflößende Drohgebärden: Riesenaaffen können angsteinflößende Drohgebärden aufführen und so ihren Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden die Drohgebärden, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Riesenaaffen und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Riesenaaffen die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS der Riesenaaffen 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde hinzu. Der Einsatz der Drohgebärden kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch die Drohgebärden sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch die Drohgebärden, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

Freundliche Riesenaaffen: Einige Riesenaaffen lassen sich durch Geschenke in Form von Früchten und freundlichen Gesten beruhigen. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Schmeicheln*) gegen *Willenskraft* notwendig. Mindestens eine Bananenstaude als Geschenk erleichtert die Probe um 1.

Neugierige Riesenaaffen: Einige Riesenaaffen sind neugierig und entführen gerne Kulturschaffende des anderen Geschlechts, um sie 1W6 Tage lang bei sich zu behalten.

Raserei: Riesenaaffen werden in den Status *Raserei* versetzt, sobald sie 1 Stufe *Schmerz* erlitten haben. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.



aventurischen Kontinent verbreitet. Man kann sie sowohl in nördlicheren Gebieten, wie dem Bornland, dem Orkland und in den Wäldern rund um die Salamandersteine, als auch auf der Insel Maraskan, am häufigsten aber in den Dschungeln Südaventuriens antreffen. Durch Entdeckungsfahrer wurden außerdem Sichtungen auf einigen abgelegenen Waldinseln des Südmeers und im fernen Uthuria berichtet, die sogar noch weit größer gewesen sein sollen, als die aus Aventurien bekannten Exemplare.

Lebensweise

Riesenaaffen leben als Einzelgänger oder im Familienverband von bis zu zwei Dutzend Tieren. Sie sind Pflanzenfresser, ihre Hauptnahrung sind Blätter und Früchte. Ihrem Wesen nach sind sie nicht übermäßig aggressiv, wenn auch Menschen gegenüber meist misstrauisch.

Auch bei einer unerwarteten Begegnung, lässt sich ein Kampf meist durch umsichtiges Verhalten vermeiden. Werden sie dagegen gereizt oder angegriffen, geraten sie leicht in Rage, was ihre ohnehin beträchtlichen Kräfte noch steigert. Wütend und gnadenlos verfolgen sie ihre Feinde und schlagen dabei nicht nur mit ihren Fäusten wild um sich, sondern verwenden mitunter auch Knüppel als Waffen.

Einige Exemplare, meist die als weniger reizbar geltenden Weibchen, leben in Unfreiheit, etwa zur Unterhaltung an Fürstenhöfen oder als Krönung der Kreaturensammlung eines al'anfanischen Granden oder tulamidischen Potentaten. Diese Riesenaaffen sind meist besonders gelehrt und anpassungsfähig. Viele von ihnen vermögen Kunststücke aufzuführen, haben sie doch rasch gelernt, dass sie durch das richtige Verhalten am schnellsten an schmackhafte Leckerbissen gelangen können.

Riesenalk

»Auf meiner Reise ins Eherne Schwert aber, da traf ich die Riesenalken. Das sind Vögel mit einem Leib so groß wie ein ausgewachsener Stier und mit einer Flügelspannweite wie ein kleiner Drache. Sie erschienen ohne Vorwarnung am Himmel über mir und begannen auch sogleich damit, große schwere Steine auf mich zu werfen. Ich erkannte rasch, dass sie mit ihrem Tun nicht aufhören würden, bis sie mich erschlagen hatten und so warf ich mich mit einem lauten Schrei zu Boden und stellte mich tot. Nicht lange und eines der Ungeheuer landete nahe bei mir, packte mich mit seinen Krallen und trug mich mit sich in die Lüfte. Der Flug ermöglichte mir einen vorzüglichen Überblick über die Umgebung und noch dazu eine einmalige Aussicht. Doch hatte ich kaum Zeit, diese zu bewundern, denn schon bald landete der Riesenvogel in seinem Nest, wo bereits drei hungrige Jungtiere seiner Rückkehr harrten. Er warf mich ihnen zum Fraß vor und flog sogleich erneut davon, um weitere Beute zu suchen. Die Jungen aber, obgleich kaum dem Ei entschlüpft, näherten sich mir in der entschiedenen Absicht, mich zu verschlingen. In meiner Not entsann ich mich einer alten List, mit der ich einst in Baliho drei Weidener Kuhburschen übertölpelt hatte. Anstatt vor ihnen die Flucht zu ergreifen, warf ich mich mitten zwischen sie und in dem Versuch mich mit ihren spitzen Schnäbeln zu schnappen, pickten sie einander gegenseitig ins Gefieder und gerieten darüber schon bald in einen heftigen Kampf. Ich nutze die Ablenkung und kletterte schleunigst aus dem Nest. In sicherer Entfernung aber ersann ich einen Plan, einen Riesenalken einzufangen, um auf seinem Rücken das Eherne Schwert zu überqueren.«

—Die verwegenen Taten des Großwildjägers und Glücksritters Caspar Khoramsschreck und anderer Abenteurer, Balihoer Ausgabe, 1040 BF

Riesenalken sind die größten bekannten Vögel Aventuriens. Mit ausgebreiteten Flügeln erreichen sie eine beträchtliche Spannweite von bis zu fünf Schritten, sind mit nur etwa 30 Stein Gewicht aber nicht sonderlich schwer. Sie verfügen über scharfe Augen und sehr gute Sicht bei Tageslicht und Dämmerung. Der Schnabel ist kurz, aber grob und der obere Teil ähnlich wie bei einem Geier hakenförmig nach unten gebogen. Auch ihre durchdringenden krächzenden Laute ähneln denen eines Geiers. Die Krallen der Riesenalken sind spitz, scharfkantig und gebogen. Ihr Federkleid ist dicht und struppig und meist von dunkelgrauer, seltener von brauner Färbung. Durch ihr dichtes Gefieder sind sie Wind und Kälte gegenüber kaum empfindlich, sodass sie auch auf schneebedeckten Gipfeln und in Regionen des Ewigen Eises überleben können.

Als Raubvögel sind Riesenalken neben ihrer Größe vor allem durch ihr spezielles Jagdverhalten einzigartig, lässt dieses doch ein gewisses Maß an Intelligenz und Planung erkennen. Während sie kleinere Beutetiere, wie etwa Gebirgsböcke direkt angreifen, beobachten sie größere und wehrhaftere Beute zunächst aus sicherer Entfernung. Sie folgen dieser, bis sie ihnen auf einer großen, freien Fläche, etwa einem Geröllfeld, ohne eine Deckungsmöglichkeit schutzlos ausgeliefert ist. Dann bewerfen sie sie aus der Luft mit bis zu hunds großen Steinen, was ihnen auch den Beinamen Steinwerfer eingebracht hat. Erst wenn ihr Opfer sodann wehrlos oder wenigstens durch Verletzungen ausreichend geschwächt erscheint, wagen sie sich näher heran und setzen ihm in kleinen Gruppen mit ihren Schnäbeln und Krallen im Nahkampf zu. Die getötete Beute tragen sie sodann in ihren Horst, um sie dort sicher und ungestört zu verzehren oder ihren Jungen zu bringen. Sie sind bei der Wahl ihrer Jagdbeute nicht sehr wählerisch und greifen neben Steinböcken und Berglöwen auch Menschen, Elfen und Zwerge an.



Verbreitung

Wenngleich einige Gelehrte die Ansicht vertreten, dass die Riesenalken ursprünglich vom Südkontinent Uthuria stammen, ist die Art in Aventurien vor allem im Norden, hauptsächlich in den Randgebieten des Ehernen Schwertes, verbreitet. Vereinzelt kann man Riesenalken auch in den Nebelzinnen, den Eiszinnen und den übrigen Gebirgen des Hohen Nordens antreffen. Weiter im Süden findet man sie hingegen nicht, sieht man von den zweifelhaften Berichten einzelner Seefahrer ab, die vergleichbare Vögel auf abgelegenen Inseln weit draußen auf den Ozeanen gesehen haben wollen. Wahrscheinlicher scheint deshalb, dass die Heimat dieser Kreaturen ursprünglich hinter dem Ehernen Schwert, im Riesland, lag und sie von dort aus nach Aventurien eingewandert sind.

Lebensweise

Riesenalken leben meist in kleinen Scharen von bis zu sechs Tieren, seltener als Einzelgänger. Sie haben sich an ihren gebirgigen Lebensraum angepasst und nutzen die dort reichlich vorhandenen Steinbrocken zur Jagd ihrer Beute. Ihre überaus scharfen Augen verleihen ihnen dabei eine große Zielsicherheit. Bei der Suche nach Jagdbeute sind sie sehr ausdauernd und legen große Entfernungen zurück, mitunter stoßen sie sogar in tiefer gelegene Regionen vor.

Ihre Horste errichten sie in unzugänglichen Berghängen in großer Höhe, sodass ihre Nester während ihrer Abwesenheit vor tierischen Räubern sicher sind. Die Weibchen legen meist zwei oder drei Eier, welche von den Eltern etwa vier Wochen lang ausgebrütet werden. Solange die Jungen noch nicht flugfähig sind, werden sie von den Eltern versorgt. Häufig tragen die Riesenalken in dieser Zeit auch Jagdbeute, die zwar überwältigt, aber noch nicht getötet wurde, in ihr Nest, sodass die Jungtiere eine erste Gelegenheit erhalten, Krallen und Schnäbel an einer geschwächten Beute zu erproben.

Riesenalk

Größe: 4,00 bis 5,00 Schritt

Gewicht: 250 bis 350 Stein

MU 13 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 16

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 2/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Steinbrocken: **FK** 16 **LZ** 16 **TP** 2W6+2 **RW** 10/20/fast beliebig weit (kann nur vertikal fallen)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 7, Sinneschärfe 10, Verbergen 3, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Vogelschar)

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 10 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Riesenalken greifen zunächst mit Felsbrocken an. Ist das Opfer nach ein oder zwei Treffern geschwächt, setzen Riesenalken ihre Angriffe am Boden fort.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Riesenalken greifen mit Felsbrocken an, die sie zielgenau abwerfen können.
- **QS 2:** Riesenalken sind recht intelligent und zu taktischen Planungen in der Lage.
- **QS 3+:** Es soll einigen Marus gelungen sein, Riesenalken als Flugreittiere abzurichten.



Riesenamöbe

»Die Riesenamöhb ist ein gar grausliches Wesen. Geschaffen ist sie aus dem Rotz Verstorbener und in die Landschaft gespucktem Schleime und formt sich an dunklen Orten zu einem großen Klumpen. Dieser geht auf Wanderschaft, um Schätze zu sammeln, fast wie ein Drach. Doch anders als ein Drach nimmt der wandernde Schleim all seine Schätze mit sich in seinem Inneren. Und anders als ein Drach kann sich der Schleim verformen. So macht er sich so dünn wie ein Haar, um durch jede Fuge zu krauchen und anschließend zu rauben, was auch immer er an Schätzen findet. Giftig ist die Riesenamöhb auch, wer sie fasst an, wird verbrannt von ihrem Gifte. Wenn sie will haben einen Schatz, so umklammert sie den Menschen als bis dass er erwürgt ist.

Im Kampfe lässt die Riesenamöhb einen Schatz fallen, trifft man sie hart genug. Auch ist sie unsterblich, denn aus dem Schleime, der nach einem Sieg bleibt liegen, formt sich nach 7 mal 7 Tagen eine neue Amöhb.«

—aus Was glaubt das Volk? von Errik Dannike, überarbeitete Version von 1031 BF

Die Riesenamöbe ist ein Schleimgetier, das schon manch ein tapferer Entdecker oder eine wagemutige Abenteurerin in einem dunklen Keller und oder einer Ruine angetroffen hat. Sie sieht aus wie ein Klumpen grau-weißlicher Schleim, der sich langsam auf Scheinfüßen vorwärts bewegt und bis zu vier Schritt groß werden kann. In der Tiefe dieses Schleims lassen sich manchmal die unverdaulichen Reste des Mageninhalts erkennen, die die Riesenamöbe oft eine ganze Weile mit sich herumträgt, bis sie sie irgendwann verliert.

Tatsächlich kann die Riesenamöbe ihre Form etwas an die Umgebung anpassen. So kann sie sich beispielsweise in einen dünnen, sehr langen Klumpen verformen, um besser durch eine Engstelle zu passen. Spalten unter geschlossenen Türen sind allerdings zu eng.

Riesenamöben sind alles andere als klug, jedoch immer hungrig. Da sie sich nicht besonders schnell bewegen können, ist es leicht, ihnen zu entwischen. Ihre Anwesenheit ist gut zu erkennen, da sie beständig kleine Mengen Schleim absondert, wodurch auch eine Verfolgung des Schleimtieres keine große Herausforderung darstellt.

Hin und wieder wird die Riesenamöbe mit dem Dämon Dharai verwechselt, mit dem sie äußerlich einige Ähnlichkeiten hat. Jedoch handelt es sich bei ihr nicht um einen Dämon oder ein dämonisches Wesen, sondern um ein Tier.

Verbreitung

Die Riesenamöbe bewohnt feuchte, dunkle Umgebungen und kann in Kellern, Höhlen und Ruinen auf dem ganzen Kontinent angetroffen werden. Auch im Guldland und in Uthuria wurden bereits einzelne Exemplare gesichtet. In Mittel- und Nordaventurien leben einige Riesenamöben in der Tiefe des Waldes, wo sie im Schatten des Blätterdachs eine große Menge Nahrung finden. Sie bevorzugen im Allgemeinen aber Grotten und Gewölbe als Wohnort.

Hin und wieder machen es sich Riesenamöben in einer Grabanlage oder einem Mausoleum gemütlich, weswegen einige Borongeweihte immer wieder tapfere, fromme Recken beauftragen, das Schleimgetier zu vertreiben und die Ruhe der Toten wiederherzustellen. Auch Bergwerkstollen gehören zu den Orten, an denen sich Riesenamöben wohlfühlen können. Besonders die Zwerge kennen dieses Problem und jagen die Amöbe, die sie *Blobramschlosch* nennen.

Anderen Exemplaren ihrer Art gehen sie aus dem Weg, Riesenamöben sind Einzelgänger.

Die Wanderungen, die Riesenamöben unternehmen, dienen keineswegs der Beschaffung weiterer unverdaulicher „Schätze“ in ihrem Inneren, sondern der Nahrungssuche. Wenn sie alles, was sie erreichen konnte, aufgefressen hat, zieht sie um.

Einige Schwarzmagier sollen Experimente mit Riesenamöben durchgeführt und sie in einem quadratischen Becken gezüchtet haben, bis sie die Würfelform beibehielten. Kleinere Amöben sind den Aventuriern auch bekannt, aber bei ihnen handelt es sich wohl nur um eine Riesenamöbe in einem Frühstadium.



Lebensweise

Die Riesenamöbe lebt üblicherweise von kleinen Tieren und Pflanzenteilen, die sie findet, in sich aufnimmt und dort mittels eines Verdauungsssekrets verdaut. Die Riesenamöbe betrachtet letztlich alle Lebewesen in ihrer Nähe als Beute und wird versuchen, sie zu verschlingen. Dafür sondert sie permanent einen glitschigen Verdauungssaft ab, der auf der Haut ätzend wirkt. Für die Nahrungsaufnahme bildet sie außerdem einen Scheinarm aus, mit dem die potenzielle Beute gegriffen und umklammert wird. Wenn die Beute nicht stark genug ist, sich der Kraft der Riesenamöbe zu entwinden, wird sie vollständig mit Schleim umklammert, quasi verschluckt, und dann langsam verdaut. Einmal verschluckt ist es nicht möglich, sich aus eigener Kraft aus dieser Umklammerung wieder zu befreien. Bei der Befreiung durch Gefährten besteht zudem das Risiko, mit einem schlecht gezielten Angriff den so gefangenen Freund zu treffen anstatt der Riesenamöbe.

Hin und wieder geschieht es, dass sich die Riesenamöbe auf die Spur einer entwischten Beute setzt und so Stunden später am Nachtlager erscheint, um jetzt endlich ihre Beute zu verzehren.

Im Kampf mit einer Riesenamöbe sind alle Waffen, die nicht über eine scharfe Schneide verfügen, nutzlos, da sie keinen Schaden an dem Tier anzurichten vermögen. Nach ihrem Tod hinterlässt die Riesenamöbe eine große Pfütze voll schleimiger Klumpen, für die sich bisher keinerlei alchemistische Verwendung finden ließ. Ebenfalls zurück bleibt der unverdaute Mageninhalt, der meistens nur noch aus Metallgegenständen besteht, da die Riesenamöbe auch Knochen, Leder und Stoff mit der Zeit verdaut. Das so gefundene Metall kann im Wert zwischen einem wertvollen Ring und einem Stück rostiger Säbelklinge variieren, wobei sich in einigen Schenken hartnäckig die Geschichten über einen Goldschatz aus dem Magen einer Riesenamöbe halten.

Riesenamöbe

Größe: nicht genau bestimmbar

Gewicht: 150 bis 750 Stein

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 17

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 10 +1W6

VW 3 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 3

Scheinarm: **AT** 6 **TP** 1W3+KR/2* **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Scheinarm)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 13, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinneschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: verschiedene Metallgegenstände im Wert von 1W6 Dukaten

Kampfverhalten: Riesenamöben lauern zunächst ihrem Opfer auf und versuchen es dann zu verschlingen. Entkommt ein Opfer, verfolgen sie es langsam, aber stetig bis zu 13 Stunden lang.

Flucht: bei unter 6 LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Riesenamöben kennen keinen Schmerz.
- **QS 2:** Riesenamöben verfolgen ein Opfer sehr lange.
- **QS 3+:** Im Inneren einer Riesenamöbe wird Metall und Stein nicht verdaut. Manchmal findet man also in ihr wahre Schätze.

Sonderregeln:

Immunität gegen Fechtwaffen (außer Rapier), Hieb Waffen (außer Axttypen), Kettenwaffen, Lanzen, Raufen, Schilde, Stangenwaffen (außer Axttypen) und Zweihandhieb Waffen (außer Axttypen), alle Fernkampftechniken (außer Wurfaxttypen): Die genannten Kampftechniken richten bei Riesenamöben keine TP an.

**) Verschlingen:* Pro KR, in der sich ein Held im Klammergriff befindet, wird er mehr und mehr verschlungen, was sich in mehr TP ausdrückt.



Riesenskorpion

»Junge, du hast keine Ahnung, was wirklich gefährlich ist. Orks? Lächerlich. Schlag einem Ork den Kopf ab und er ist tot. Das kann man mit einem Fleischerbeil machen, wenn's sein muss. Aber ein Riesenskorpion? Das ist eine götterverfluchte Kriegsmaschine. Und man braucht andere Kriegsmaschinen oder eine Armee, um sie aufzuhalten. Zum Glück kommen sie immer einzeln. Und es sind Tiere. Zumindest handeln sie wie Tiere. Das schlechte daran: Für sie sind wir einfach nur Futter. Triffst du einen Riesenskorpion, bete. Und zwar schnell.«

—aus den Erzählungen des Kimion Seleukos, ehemaliger Seesoldat

Der etwa sechs Schritt lange Riesenskorpion hat das Zeug, sich zur gefürchtetsten Kreatur der Zyklopendinseln zu entwickeln. Sein bis zu zwei Schritt langer Schwanz mit Stachelspitze kann mühelos einen menschlichen Angreifer durchbohren. Das im Stachel befindliche Gift reicht für Feinde in der Größe eines Elefanten. Blitzschnell stößt der Riesenskorpion zu und greift mit dem Giftstachel Feinde an, die unvorsichtig genug sind, in seine Reichweite zu kommen. Wie seine kleineren Verwandten ist der Riesenskorpion ein schneller, wendiger Läufer, was ihn zu einem formidablen Gegner macht, zumal er seine Scheren als tödliche Waffen einsetzen kann. Im Kampf zieht er es vor, kleinere Beute zu packen, sie wenn nötig mit seinem Giftstachel zu lähmen, um sie dann mit seinen Mundwerkzeugen zu zerkleinern und in Ruhe verspeisen zu können. Er ist mühelos in der Lage, sich gegen mehrere Feinde gleichzeitig zur Wehr zu setzen.

Dicke Chitinplatten umhüllen seine Körpersegmente, was ihm enorme Widerstandsfähigkeit verleiht. Gelingt jedoch ein gezielter Angriff zwischen die Panzerplatten, so kann man sicher sein, dem Skorpion eine tiefe Wunde zugefügt zu haben.

Riesenskorpione orientieren sich unter anderem mittels ihres stark ausgeprägten Tastsinns. Soerspüren sie selbst schwache Vibrationen in ihrer Umgebung, sogar bis zu zehn Schritt ins Erdreich hinein. Dunkelheit schränkt sie daher nicht ein. Ihre am Kopf befindlichen Augen sind in der Lage, Helligkeitsunterschiede zu erkennen, sodass sie ihre Angriffe auch gegen fliegende Wesen richten können, allerdings dienen sie nicht als Hauptsinnesorgane. Kleine Objekte auszumachen bereitet den Riesenskorpionen Schwierigkeiten. Andererseits sind sie in der Lage, sich am Sonnen- und Mondstand zu orientieren. Wie ihre kleineren Verwandten, hören auch Riesenskorpione nicht auf zu wachsen. Wird ihr Chitinkleid zu klein, stoßen sie in einer mehrtägigen Prozedur den Panzer ab und schlüpfen mit einer neuen jungen Haut aus ihrer alten Hülle. Die alte Haut bleibt zurück und hat schon so manchen Reisenden beinahe zu Tode erschreckt. Kurz nach der Häutung ist der Panzer noch weich und der Skorpion verwundbar. In dieser Zeit zieht er sich in seine Höhle zurück und verharrt dort. Er geht erst wieder auf Jagd, wenn sein neuer Panzer ausgehärtet ist. Dann allerdings jagt er mit brennendem Hunger.

Seit sich die Sichtungen der Riesenskorpione auf den Zyklopendinseln häufen, haben nicht nur einige zyklopäische Adelsfamilien, sondern auch Magierakademien Kopfgelder auf lebende wie tote Exemplare ausgesetzt, um die Herkunft der schrecklichen Kreaturen zu ergründen. Nicht wenige wohlhabende Alchimisten würden gute Münze zahlen, um zu den ersten zu gehören, die das Gift dieser gigantischen Vertreter der Spinnentiere näher untersuchen können.



Riesenscorpion

Größe: 6,00 bis 7,00 Schritt

Gewicht: 1.000 bis 2.500 Stein

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 13 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 40

LeP 400 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 3 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 9

Schere: **AT** 14 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Stachel: **AT** 11 **TP** 2W6+10(+Gift)* **RW** lang

RS/BE: 8/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn) / Eingeschränkter Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Schere), Mächtiger Schlag (Schere, Stachel), Wuchtschlag I-III (Scheren, Stachel)

Talente: Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Verbergen 1, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 120 Rationen Fleisch, Trophäe (Chitinpanzer, 100 Silbertaler), Gift (150 Silbertaler)

Kampfverhalten: Riesenscorpione greifen ohne Unterlass an, wenn sie ein Opfer bemerkt haben.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 300 LeP, 200 LeP, 100 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer)

☞ **QS 1:** Riesenscorpione jagen alles, was etwa die Größe eines Hundes hat, gelegentlich aber auch Menschen.

☞ **QS 2:** Riesenscorpione fallen manchmal in Starre, sodass man ihnen in Gewölbten oder anderen unterirdischen Anlagen begegnen kann, wo sie eine Art Winterschlaf halten.

☞ **QS 3+:** Riesenscorpione sehen schlecht, allerdings reagieren sie auf Erschütterungen des Bodens.

Sonderregeln:

*) **Riesenscorpiongift:** Das Gift des Riesenscorpions ist schmerzhaft, aber nicht sonderlich gefährlich. Der Schaden ist nicht kumulativ.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: +1 Schmerz / –

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 KR

Kosten: 200 Silbertaler

Starre: Bei extremer Trockenheit oder Temperaturwechseln sind Riesenscorpione in der Lage, in Starre zu verfallen, und Jahre, wenn nicht Jahrhunderte, ohne Nahrung und Wasser auszukommen. Sie erwachen, sobald sich die Lage ändert, die für ihre Starre verantwortlich war, oder sie durch Lärm geweckt werden.



Verbreitung

Ihren kleinen Verwandten gleich, ziehen Riesenscorpione warme Gebiete vor. Daher gedeihen sie im trockenen Klima der Zyklopeninseln. Seltener kann man sie auch in den Gebirgen am Rand der Khômwüste antreffen.

Bei den Riesenscorpionen handelt es sich um eine uralte Spezies aus dem Siebten Zeitalter, die bisher tief unter der Erde, oftmals in der Nähe wärmender Vulkane geschlafen hat. Die Erschütterungen des Sternenfalles haben zur Erweckung einiger Scorpione geführt, die auf der Suche nach Nahrung durch Erdspalten an die Oberfläche gekrochen sind und dort eine reichgedeckte Tafel voranden.

Lebensweise

Wie fast alle Scorpione sind Riesenscorpione nachtaktive Einzelgänger, die mit ihren Artgenossen nur zur Paarung, während eines Revierkampfes oder in der Zeit nach der Geburt zusammentreffen. Sie ziehen trockene, felsige Umgebungen vor. Sie fressen sie alles, was sie verdauen können, was alle Lebewesen ab Hundegröße umfasst. In der Not machen sie auch Jagd auf kleinere Beutetiere, bevorzugen aber größere Nahrungsquellen wie Ziegen oder Schafe. Auch vor Raubtieren und Abenteurern machen sie nicht halt. Sie sind geduldige Jäger, die sich tagsüber in ihre Wohnhöhle zurückziehen und nachts in der Nähe ihrer Behausung auf Beute lauern. Dringt man tagsüber in ihre Höhlen ein, verteidigen sie diese aufs äußerste.

Risso

»Die Untermeerischen bezeichnen sich selbst als Risso. Den von einigen Matrosen ersonnenen Spitznamen Fischdämonen haben wir der Mannschaft untersagt, wenngleich ihr Äußeres die Wahl der Bezeichnung verständlich macht. Es war uns nicht möglich, Näheres über ihre genaue Zahlenstärke in Erfahrung zu bringen, doch müssen wir wohl damit rechnen, dass Hunderte von ihnen auf der Hauptinsel und im Archipel leben. Ihr Anführer ist ein König, dem wir aber noch nicht begegnet sind. Dem vorgeschlagenen Handelsvertrag mit dem Königreich Brabak scheinen sie aufgeschlossen gegenüberzustehen. Gewisse Verständigungsprobleme erschweren derzeit noch die Aushandlung der Details, wir sind jedoch zuversichtlich, dass wir bald einen endgültigen Erfolg vermelden können.«

—aus dem Bericht der Korisande-Expedition an den königlichen Hof in Brabak, 1000 BF

Die Risso ähneln im Körperbau den Menschen, besitzen jedoch meist eine schlanke Gestalt und einen breiten Brustkorb. Ihre Haut ist von glatten, silbernen Fischschuppen bedeckt, die in jungen Jahren eine silbrig-grüne, später eine silbrig-blaue und bei ihren Priestern und Zauberern eine rein silberne Färbung aufweisen. Hände und Füße sind etwas größer als beim Menschen und enden in jeweils fünf krallenbewehrten Gliedern als Greifzehen oder Finger, die durch feine Schwimmhäute verbunden sind. Aus Unterarmen und Unterschenkeln wachsen gezackte Flossen.



Der Kopf der Risso ist glatt und haarlos, weist aber zwei langgezogene, flossenartige Ohren und einen spitzen, etwa handbreiten Zackenkamm auf. Dieser Kamm setzt sich über den Rücken fort bis zur Hüfte, wo er sich vom Körper trennt und in einem verkümmerten, etwa anderthalb Spann langen Schwanz endet. Die leicht seitlich am Kopf sitzenden, blauen oder dunkelgrünen Fischaugen der Risso sind groß und stehen weit auseinander, sodass ihr Blickfeld breiter ist als das eines Menschen. Gleichzeitig sind ihre lidlosen Augen sehr lichtempfindlich, was eine gute Sicht in den dunklen Tiefen der See ermöglicht, sie aber sensibel auf helles Sonnenlicht reagieren lässt.

Risso vermögen zwar an Land zu atmen, müssen sich aber regelmäßig feucht halten und täglich ins Wasser eintauchen, um zu überleben. Daher entfernen sie sich nur ungern allzu weit vom Meer und ziehen sich allenfalls für kurze Zeit vor den Urgewalten der aufgewühlten See oder einem nahenden Seeungeheuer in geschützte Buchten oder küstennahe Höhlen zurück.

Zwar verfügen die meisten Risso über eine zumindest schwache magische Begabung, die es ihnen etwa ermöglicht, sich unter Wasser über weite Strecken hinweg mit anderen Fischmenschen zu verständigen oder auf kürzere Distanz mit Meerestieren Kontakt aufzunehmen, doch gehen Kräfte und Kenntnisse ihrer Zauberer und Priester noch weit über dies hinaus. Diese verfügen über mächtige wasserelementare Ritualmagie, vermögen das Wachstum von Korallen und Meeresgestein zu beeinflussen und, ähnlich einem Zitterrochen, unsichtbare Schläge auszuführen.

Die Sprache der Risso besitzt einen singenden Klang und enthält neben langen Vokalen zahlreiche pfeifende Geräusche und Zischlaute, die für Menschen nur schwer unterscheidbar sind.

Verbreitung

Das Volk der Risso ist den Aventuriern erst seit wenigen Jahrzehnten bekannt, leben die Fischmenschen doch fern von der Küste des Kontinents. Der Ursprung der Risso liegt im tiefen Südmeer. Ein kleineres Risso-Volk hat sich in der Umgebung einer Inselgruppe, dem sogenannten Risso-Archipel, südlich der Sargasso-See niedergelassen. Näher an der aventurischen Südküste trifft man sie nur selten, etwa auf einigen der Waldinseln und noch weiter nördlich allenfalls noch im dem Gebiet der ehemaligen Blutigen See im Perlenmeer, wo einige von ihnen als Söldner oder Sklaven in der Schwimmenden Heptarchie dienten. Auch an der Ostküste Myranors leben Risso, die jedoch durch den Efferdwall von ihren aventurischen Verwandten getrennt sind.

Risso

Größe: 1,60 bis 1,70 Schritt

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 13 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11

FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13

LeP 32 **AsP** -* **KaP** -* **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 3 **ZK** 5 **GS** 8

Waffenlos: AT 9 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dreizack: AT 9 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Zackenmesser: AT 9 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Wasserlebewesen / Angst vor dem Land II, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dreizack, Zackenmesser), Unterwasserkampf

Talente: Einschüchtern 4, Handel 4, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp) oder 3W6+6 (Sippe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Risso greifen Gegner vor allem unter Wasser an. Dort versuchen sie die Vorteile ihrer langen Dreizacke und ihrer natürlichen Vorteile im Unterwasserkampf zu nutzen. An Land gehen sie deutlich weniger selbstsicher vor und vermeiden Kämpfe.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Aquatisches Lebewesen: Risso können nur einen Tag lang überleben, ohne ihre Haut vollständig mit Wasser zu benetzen. Überschreiten sie diese Zeit, werden sie Bewusstlos und sterben innerhalb von 1W6 Minuten.

Erfahren: GE 15 statt 14, KO 16 statt 15; LeP 36 statt 32; Waffenlos AT 11 / PA 8, Dreizack AT 11 / PA 8, Zackenmesser AT 11 / PA 8; zusätzliche SF Finte II (Waffenlos, Dreizack, Zackenmesser), Zu Fall bringen (Dreizack); Einschüchtern 6 statt 4, Handel 6 statt 4, Kraftakt 8 statt 6, Schwimmen 10 statt 8, Selbstbeherrschung 9 statt 6, Sinnesschärfe 8 statt 6, Verbergen 7 statt 5, Willenskraft 8 statt 6; Waffenlos +1 TP

Kompetent: GE 16 statt 14, KO 17 statt 15; LeP 42 statt 32; Waffenlos AT 13 / PA 9, Dreizack AT 15 / PA 10, Zackenmesser AT 13 / PA 9; zusätzliche SF Finte II (Waffenlos, Dreizack, Zackenmesser), Zu Fall bringen (Dreizack); Einschüchtern 8 statt 4, Handel 8 statt 4, Kraftakt 10 statt 6, Schwimmen 12 statt 8, Selbstbeherrschung 11 statt 6, Sinnesschärfe 11 statt 6, Verbergen 8 statt 5, Willenskraft 10 statt 6; Finte I; Waffenlos +2 TP, Zackenmesser +1 TP, Dreizack +1 TP

*) Risso sind nur selten zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil Zauberer und haben üblicherweise die Tradition (Biaghas). Geweihte sind bei Risso unbekannt.



Lebensweise

Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Risso liegt bei etwa 130 Jahren. In dieser Zeit durchlaufen sie eine Entwicklungsphase, die durch ein magisches Ritual ihrer Priester ausgelöst wird. Mit diesem Ritual verändert sich die Farbe ihrer Schuppen und sie steigen in eine höhere Kaste auf. Während jüngere Risso nur einfache Tätigkeiten wie Wachdienste, Fischerei und Algenanbau übernehmen und für die Ernährung der Sippe zuständig sind, gewinnen sie nach dem Ritual des ‚Ersten Wassers‘ an Fähigkeiten wie auch an gesellschaftlichem Status hinzu. Viele sind Handwerker oder geachtete Kämpfer. Einige wenige, besonders begabte Risso führen in späteren Jahren noch ein weiteres Ritual durch, das ihnen den Zugang zur höchsten Kaste, der Gruppe der Priester, Zauberer und Gelehrten verleiht.

Die Religion der Risso beruht auf dem Glauben an die rätselhafte Gigantin *Mououn*, die für sie die große und alles durchdringende ‚Mutter Meer‘ verkörpert. Große Meereslebewesen wie Wale, Riesen-Kalmare und Kraken werden von ihnen als heilige Wesen und Abgesandte *Mououns* verehrt. Viele Risso sind sehr abergläubisch und folgen einer Vielzahl alltäglicher Rituale zur Besänftigung von Schicksalsmächten und der Abwehr von Unglück. Auch bringen sie der Meereswelt und ihren Lebewesen großen Respekt entgegen. Dagegen meiden Sie den Kontakt zu Echsenwesen und sind auch im Umgang mit Menschen meist misstrauisch, haben sie doch in der Vergangenheit manche schlechte Erfahrung mit ihnen gemacht. Einzig die Fischmenschen im Risso-Archipel halten einen vorsichtigen Kontakt mit Händlern und Magiern aus Brabak.

Schlangenmensch

»Der Schlangenmensch ist ein überaus nützliches Wesen, welches als Leibwächter, Lastenträger oder profane Wache dienlich ist. Seine Loyalität ist unerschütterlich, und er ist nicht schlau genug, um Widerworte zu geben. So kommt es, dass er Befehle getreu ausführt. Achte bei der Erschaffung des Schlangenmenschen darauf, dass du eine besonders große Würgeschlange nimmst. Als menschlicher Teil bietet sich ein kräftiger Barbar oder Nordmann an. Das so erschaffene Geschöpf zeichnet sich durch besondere Stärke aus. Es kann in begrenztem Umfang reden; gerade so viel wie es braucht, um dir zu berichten. Seine Arme sind stark genug, um eine mächtige Axt oder einen Doppelkunchomer zu führen, und seine Bewegungen auf dem Schlangenleib sind gleichsam schnell wie leise, sodass er dich nicht stört und deine Feinde sein Nahen nicht bemerken.«

—Randnotiz eines tulamidischen Chimärologen im Buch Chimären & Hybriden, Mhanadistan um 1015 BF

Beim Schlangenmenschen handelt es sich um eine Chimäre, die in einem magischen Ritual aus einer großen Würgeschlange und einem Menschen geschaffen wurde. Diese Kreaturen sind meist bis zu zwei Schritt groß und haben den Unterleib einer Riesenschlange, der in einen mehrere Schritt langen Schwanz übergeht. Ihr Oberkörper ist der eines Menschen, männlich wie weiblich. In

der Regel ist der Kopf des Schlangenmenschen der des unglücklichen Menschen; es gibt aber auch Wesen, die einen übergroßen Schlangenkopf auf ihren Schultern haben.

Auch der menschliche Part der Kreatur hat reptilienhafte Züge: die Augen sind weit aufgerissen, die tiefroter, lange Zunge ist gespalten und oftmals ist die Haut des Wesens leicht grünlich.

Schlangenmenschen sind tatsächlich für eine Chimäre verhältnismäßig intelligent und weniger aggressiv als andere Mischwesen. Sie verstehen Befehle, und einige von ihnen sind in der Lage, einfache Taktiken wie Ablenkungsmanöver von Angreifern zu durchschauen. Während sie aufgrund des Erbes der Würgeschlange immer über eine besonders hohe Körperkraft verfügen, hängt ihre Intelligenz davon ab, wie schlau der Mensch war, aus dem das Wesen erschaffen wurde.

Es macht kaum einen Unterschied, ob der menschliche Teil der Kreatur von einem Thorwaler, Horasier oder Tulamiden stammt. Lediglich Kreaturen, die aus einer Würgeschlange und einem Waldmenschen erschaffen wurden, sollen etwas gewandter und raubtierhafter sein.

Schlangenmenschen können mit ihren Armen und Händen wie ein normaler Mensch umgehen. Aufgrund ihrer Stärke nutzen sie als Wächter häufig zweihändig geführte Waffen wie Stangenwaffen, Zweihandäxte oder -schwerter oder Bögen. Sie sind erfahrene Kämpfer und weichen im Kampf nur dann zurück, wenn der Befehl ihres Erschaffers dies so vorsieht.

Verbreitung

Da Schlangenmenschen ausschließlich auf magischem Wege erschaffen werden können, haben sie keinen natürlichen Lebensraum. Sie kommen in der Regel in den Tulamidenlanden und den südlichen Stadtstaaten, auf Maraskan und den Waldinseln vor, was sicherlich auch daran liegt, dass dort große Würgeschlangen leben, die für die Erschaffung des Schlangenmenschen benötigt werden.

Da sie in der Öffentlichkeit als unnatürlich erkannt werden, werden sie meistens im Verborgenen gehalten, oder treten nur an Orten offen auf, an denen sich ihr Erschaffer als uneingeschränkter Herr fühlt. Dies ist bei einigen tulamidischen Lehrmeistern außerhalb der größeren Städte, bei Echsenkulten auf Maraskan oder den Waldinseln sowie in Gegenden der ehemaligen Schattenlande der Fall.



Schlangenmensch

Größe: 2,00 bis 2,30 Schritt

Gewicht: 90 bis 150 Stein

MU 14 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 17

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: AT 14 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W6+3 RW kurz

Barbarenschwert: AT 11 PA 7 TP 1W6+7 RW mittel

Barbarenstreitaxt: AT 12 PA 4 TP 2W6+8 RW mittel

Hellebarde: AT 12 PA 6 TP 1W6+6 RW lang

Kurzbogen: FK 10 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragende Sinne (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Haltegriff (Waffenlos), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Hellebarde), Würgegriff ^{AK01}, Zu Fall bringen (Hellebarde)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Schlangemenschennest)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Beute: keine (eventuell Waffen)

Kampfverhalten: Schlangemenschen sind Wächterchimären und dement-sprechend warten sie dort, wo sie positioniert wurden. Sie greifen alle fremden Eindringlinge an und verlassen sich dabei vor allem auf ihre Axt.

Flucht: Schlangemenschen fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Schlangemenschen sind grausame Chimären.

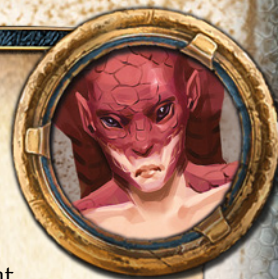
☞ **QS 2:** Schlangemenschen werden von Chimärologen als Wächter erschaffen und sind recht intelligent.

☞ **QS 3+:** Schlangemenschen verfügen über taktisches Geschick, wenn sie in einer Gruppe agieren.

Sonderregeln:

Taktisches Geschick: Wenn Schlangemenschen mindestens zu zweit sind und gegen Gegner vorgehen, sind Proben auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)*, um in eine vorteilhafte Position zu gelangen, für sie um 2 erleichtert.

Umschlingen: Ein Schlangemensch kann 1 freie Aktion gegen einen Gegner in Angriffsdistanz ausführen und versuchen, ihn zu Umschlingen. Dazu muss eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* ausgeführt werden. Gelingt dem Schlangemenschen die Probe, hat er seinen Gegner *Fixiert*. Jede KR kann der Gegner wieder mit einer Probe versuchen zu den Status zu beenden. Dies kostet ihn aber 1 Aktion.



Lebensweise

Schlangemenschen haben keinen eigenen Willen, sondern folgen ihrem Erschaffer. Sie haben keine Gefühle und interessieren sich nicht für andere Schlangemenschen. Sie sind nicht in der Lage, sich fortzupflanzen. Allerdings verfügen Schlangemenschen über Instinkte. Sie sind Fleischfresser, und obgleich sie als magisch erschaffene Kreaturen kaum Nahrung brauchen, verspeisen sie zuweilen im Kampf besiegte Kreaturen.

Es ist nicht bekannt, ob Schlangemenschen altern, was sicherlich auch daran liegt, dass sie oftmals von eifrigen Abenteurern frühzeitig erschlagen werden. Bei Echsenkulten auf Maraskan oder auf den Waldinseln soll es allerdings Schlangemenschen geben, die seit Jahrzehnten ihren Dienst tun und sich regelmäßig häuten.

Bisweilen werden Schlangemenschen von ihren Erschaffern wie ein Handelsgut an Interessenten verkauft.

Ihre Loyalität geht dann – wenn es sich um einen ehrbaren Chimärologen handelt – auf den Käufer über, der seinerseits aber nicht in der Lage ist, die Loyalität der Kreatur auf andere zu übertragen.

Das Aussehen und Auftreten der Schlangemenschen hängt von den Vorstellungen des Erschaffers ab. Chimärologen mit echsischem Ursprung oder einem solchen Idealbild sorgen dafür, dass die Kreaturen keine Haare am Körper haben, eine Art Schuppenrüstung über dem Oberkörper tragen und lediglich zischeln. Auf Effekte bedachte Erschaffer versuchen durch besonders große Schlangen oder imposante Menschen wir hochgewachsene Barbaren eine besonders bedrohlich anmutende Kreatur zu erschaffen. Und dann gibt es natürlich Chimärologen, die ausschließlich hübsche Frauen in einen Hofstaat weiblicher Schlangemenschen verwandeln.

Seeschlange

»Von den Seeschlangen: Hranngars Kinder, die schrecklichen Seeschlangen, sind die wohl gefährlichsten und niederträchtigsten Kreaturen in den Weiten der Meere. Sie sind gierig und fressen unaufhörlich, sodass ihr Wachstum erst endet, wenn sie eine Länge von mehr als hundert Schritt erreicht haben. Ihr Maul ist angefüllt mit Reihen voll langer Zähne, spitz wie Dolche und krumm wie ein nostrischer Wachturm. Sie verheeren die See und sind eine stete Bedrohung für alle Schiffe und Boote. Die Größten unter ihnen vermögen ganze Langschiffe mit einem einzigen Bissen zu verschlingen und selbst die kleineren Seeschlangen schrecken nicht vor einem Angriff auf Schiffe zurück. Sie peitschen mit ihrem Schwanz das Meer auf, bis die Gischt schäumt und werfen sich dann mit der ganzen Kraft ihres Leibes gegen das Schiff, in der Hoffnung, dass der Bug bricht oder doch zumindest einige der Besatzung über Bord geschleudert werden. Diese Unglücklichen ziehen sie sogleich mit sich in die Tiefe, um sie im lichtlosen Dunkel des Meeresgrunds zu verspeisen. Wären nicht Swafnir und die Wale in unermüdlichem Kampf gegen das Schlangengezücht, so hätten sich diese Bestien längst über alle Wasser und vielleicht gar an Land ausgebreitet und alles Lebendige verschlungen. So aber ist der Walgott uns allen ein Vorbild an Mut und Tapferkeit. Mag Hrannga auch ihre Töchter und Söhne gegen uns hetzen, wir werden nicht zurückweichen und sie mit Schild und Axt erwarten.«

—Hetmann Ragnar, *Prem's Tierleben*, Prem, 923 BF

Die Seeschlange zählt zu den größten Bewohnern der Ozeane. Sie ähnelt den Schlangen an Land, erreicht jedoch eine Körperlänge zwischen 20 und 40 Schritt und einen Leibesdurchmesser von zweieinhalb bis dreieinhalb Schritt. Ihr Schuppenkleid ist gewöhnlich von dunkelgrüner oder dunkelblauer Farbe und am Bauch etwas heller als am Rücken, doch wurden auch schon gänzlich schwarze Seeschlangen gesichtet. Der große längliche Kopf ist an Stirn und Hals von Hornwülsten und stachelartigen Auswüchsen bedeckt, das drachenähnliche Maul weist eine lange gespaltene Zunge und Dutzende leicht gebogene Zähne auf. Der gesamte Leib wird von einem gezackten Rückenkamm geziert und endet in einem seitlich abgeflachten, dreieckigen Schwanz, der zur Fortbewegung dient und ihnen eine hohe Geschwindigkeit verleiht.

Seeschlangen gelten als die bekanntesten und gefährlichsten aller Seeungeheuer und können selbst für schwerbewaffnete Kriegsschiffe eine tödliche Bedrohung darstellen. Die Thorwaler sehen in ihnen die Kinder Hranngars und damit die ewigen Gegner ihres Walgottes Swafnir. Für die Echsenmenschen ist die Seeschlange dagegen das Symboltier der von ihnen verehrten Gottheit Charyb'Yzz. Einigen Schamanen der Achaz wird nachgesagt, sie könnten Seeschlangen herbeirufen und ihnen sogar Befehle erteilen. Ähnliche Fähigkeiten werden auch menschlichen Charyptoroth-Paktierern zugeschrieben und tatsächlich haben bei Schlachten in



der Blutigen See immer wieder auch Seeschlangen auf Seiten der Schwimmenden Heptarchie in die Kämpfe eingegriffen.

Gewöhnlich besitzen Seeschlangen keine Hörner an Kopf oder Rücken. Immer wieder berichten Schiffbrüchige, die aus dem Meer geborgen wurden, jedoch von gehörnten Ungeheuern, die noch weit größer als die gewöhnlichen Exemplare sein sollen. Bislang ist ungeklärt, ob es sich dabei um besonders alte Schlangen oder eine unter Wasser lebende Abart der Drachen handelt. Einige argwöhnen gar von dämonischen Geschöpfen wie der achtgehörnten Seeschlangen-Dämonin Schaamschtu, die im Delphin-Manuskript, der heiligen Schrift der Efferdkirche, als Fürstin der Seeschlangen bezeichnet wird.

Verbreitung

Seeschlangen sind in allen Meeren verbreitet, doch gibt es Regionen, in denen sie häufiger auftreten, während sie in anderen Meeresgebieten und insbesondere in Küstennähe nur selten zu finden sind. Einer der wenigen Versammlungsorte, der den Menschen bekannt ist, ist der Friedhof der Seeschlangen bei der Koralleninsel Andalkan, östlich von Maraskan. Angeblich sollen die Seeschlangen dort alle 49 Jahre zusammenkommen, um sich zu paaren. Die Laichplätze der Schlangen liegen dagegen meist in großen Tangfeldern, etwa dem Hort der toten Schiffe oder der Sargasso-See im Südmeer, wo sie ihre etwa kopfgroßen Eier versteckt zwischen den Algen ablegen.

Lebensweise

Gewöhnlich leben Seeschlangen als Einzelgänger und treffen nur in der Zeit der Paarung aufeinander. Ihre hauptsächliche Nahrung sind Fische und andere Meereslebewesen, aber auch manche Algen. Sie wachsen langsam, aber stetig und häuten sich mehrfach im Laufe ihres Lebens. Auf dem Meer gibt es keinen Ort, an dem man ihnen entkommen kann, vermögen sie doch sehr tief zu tauchen und gleichzeitig auch längere Zeit an der Wasseroberfläche zu verbringen. Für kürzere Zeit können sie auch an Land überleben, doch sind sie dort in ihrer Fortbewegung eingeschränkt und weit weniger wendig als im Wasser.

Wenn Seeschlangen Schiffe angreifen, so geschieht dies häufig aus dem Grund, dass sie diese mit konkurrierenden Meeresbewohnern wie Pottwalen und Riesenkraken verwechseln. Mit diesen natürlichen Feinden, die ihnen an Größe und Kraft nicht nachstehen, liefern sich die Schlangen auf und unter dem Wasser erbarmungslose Kämpfe. Während einzelne Schwimmer, Boote und selbst kleinere Schiffe daher meist von den Ungeheuern ignoriert werden, besteht für große Schiffe durchaus die Gefahr, irrtümlich für eine Meereskreatur gehalten und angegriffen zu werden.

Seeschlange

Größe: 20,00 bis 40,00 Schritt

Gewicht: 7.500 bis 50.000 Stein

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 10 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 50

LeP 1.000 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 8 **ZK** 14 **GS** 10 (im Wasser)

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+16 **RW** lang

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+10 **RW** lang

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 18, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 4, Verbergen 0, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 20.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Zähne, 500 Silbertaler)

Kampfverhalten: Seeschlangen greifen meist ganze Schiffe an. Sie versuchen, einzelne Matrosen zu fressen oder das Schiff kentern zu lassen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 750 LeP, 500 LeP, 250 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer)

☛ **QS 1:** Seeschlangen sind vielleicht die schrecklichsten aller Ungeheuer, wenn man vom Basilisken absieht.

☛ **QS 2:** Man erzählt sich, dass Seeschlangen durch dämonische Kraft erschaffen wurden.

☛ **QS 3+:** Es soll Dämonendiener geben, die Seeschlangen rufen können.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Die Seeschlange ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.



Sordul

»Am Abend hatten wir die schändliche Paktiererin schon beinahe eingeholt, als sie ihren letzten Trumpf ausspielte. Sie rief ein Wesen der Niederhöllen, einen Diener aus dem Gefolge der fauligen Monarchin des ewigen Siechtums, herbei. Der Dämon griff uns sogleich an. Er war nicht viel größer als ich, aber am ganzen Körper von bläulichem Schleim bedeckt. Einmal mehr wünschte ich mir, ich hätte damals zu Akademiezeiten besser aufgepasst, als Magistra Jesabela in ihren Unterweisungen über die Verteidigung gegen siebtsphärische Wesen gesprochen hat. Ich vermute, dass es sich bei dem Wesen des Chaos um einen Sordul gehandelt haben muss, ganz sicher bin ich mir jedoch nicht. In der Hektik des Kampfes kostete mich das Nachsinnen entscheidende Zeit. Ich vermochte es nicht, die Formel zu Ende zu bringen und ihm magisches Feuer entgegenzuschleudern, ehe der Dämon mit seinen schleimtriefenden Klauen über mir war. Ohne das Eingreifen meiner Gefährten hätte ich die Begegnung wohl nicht überlebt. Unter unseren vereinten Hieben verlor das Wesen seine Gestalt und zerfloss zu öligem Schleim, wenn auch um den Preis meines guten Reisegewands, von dem nur noch säureversengte Fetzen geblieben sind. Die Paktiererin hatte indes die Gunst der Stunde genutzt und das Weite gesucht.

Es dauerte bis zum nächsten Morgen, ehe wir ihre Spur wiederfanden.«

—aus dem Diarium des Magiers Scalio Espadanaz-Paligan, im Jahr 1039 BF von den Mitgliedern einer Nordlandexpedition entdeckt

Der Sordul (Mehrzahl: Sordulim) ist ein niederer Dämon aus der Domäne Mishkharas, der erzdämonischen Widersacherin der Gottheit Peraine. Seine manifestierte Gestalt ist annähernd menschenähnlich, besitzt er doch etwa dessen Größe und auch einen Kopf, zwei Arme und zwei Beine. Seine Gliedmaßen sind jedoch krumm und verwachsen und sein ganzer Leib beständig von einem blassblauen, ätzenden Schleim umgeben, den er unermüdlich absondert. Er bewegt sich meist aufrecht gehend, mitunter aber auch auf allen vier Extremitäten, ähnlich wie ein Hund. Gleichfalls vermag er seinen Körper in die Länge und Breite zu strecken und dies sogar so weit, dass er damit einen regelrechten Vorhang von bis zu vier Rechtschritt Größe bilden kann. Dies ermöglicht es ihm, etwa eine breitere Tür oder einen Durchgang zu versperren, aber auch eine ganze Gruppe schlafender Opfer zu überdecken und mit seiner Säure zu verätzen. Zwar ist der Sordul nicht von menschlicher Intelligenz, doch ist ihm eine gewisse Heimtücke und ein Hang zu verschlagenem Vorgehen zu eigen. Er ist ein schneller und gefährlicher Gegner im Kampf und vermag seine Opfer sowohl mit seinen schleimtriefenden Krallen, als auch mit einem Biss seines Mauls anzugreifen. Der Säureschleim eines Sorduls frisst sich unbarmherzig durch die Haut und verursacht stark schmerzende Verätzungen. Er zerstört außerdem alle Arten von Kleidung und

Rüstung mit Ausnahme solcher, die aus Metall gefertigt sind. Auch vermag der Säurefraß die hölzernen Teile einer Waffe binnen kürzester Zeit verrotten zu lassen. Insbesondere für leicht gerüstete Kämpfer stellt ein Sordul eine ernste Bedrohung dar.

Einzig massiver Stein bietet verlässlichen Schutz vor seinen Angriffen.

Der Dämon hat auch dem Sordulsapfel, einer mit Säure gefüllten Tonkugel, seinen Namen verliehen. Diese hat im Zuge der borbaradianischen Invasion in Tobrien traurige Berühmtheit erlangt und ist in den Schattenlanden noch immer verbreitet. Sie wird, ähnlich wie eine Brandölkugel mit Hylailer Feuer, mit einem Geschütz verschossen oder aus der Luft abgeworfen.



Sordul

MU 20 KL 10 IN 13 CH 13

FF 10 GE 11 KO 18 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 6 SK 7 ZK 7 GS 10)

Krallen: AT 12 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Biss: AT 16 TP 1W6+8 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen), Haltegriff (Krallen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Mishkara), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Sordul tut das, was sein Beschwörer verlangt. Er greift gerne mit seinen Krallenhänden, um sein Opfer in den *Haltegriff* zu nehmen.

Flucht: Sordul flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Ein Sordul vermag mit seiner Säure fast alles aufzulösen, bis auf Metall und Stein.

☞ **QS 2:** Ein Sordul kann auch gegen Lebewesen eingesetzt werden, denn seine Säure ist stark genug, um

Fleisch zu zersetzen und üble Verletzungen zu verursachen.

☞ **QS 3+:** In der Nähe eines Sorduls beginnen Pflanzen zu verwelken und der Boden wird verseucht.

Sonderregeln:

Auflösung: Mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Krallen kann er einem Objekt 2W6+8 Strukturpunkte Schaden zufügen. Gegen Stein und Metall sowie unzerstörbare Objekte ist Sorduls Säure wirkungslos. Hält Sordul mit dem Haltegriff jemanden fest, so erleidet das Wesen zu Beginn jeder KR 2W6+8 TP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Sordul ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Perraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Erde und Gedeihen ein.

Ätzende Haut: Immer, wenn ein Gegner einer AT des Sorduls nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche brennender Gegner noch einmal mit der Haut in Berührung kommen, brennt er auf großer Fläche (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Verseuchung: Bleibt der Sordul länger als 1 Stunde in einem Gebiet, so verdirbt dort alles in einem Radius von 13 Schritt um ihn. Pflanzen verwelken, Milch wird sauer, kleine Insekten sterben usw.

Dämonen-Regeln: Für den Sordul gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Verbreitung

Wie die meisten Dämonen erscheint auch ein Sordul nur auf Dere, wenn er durch einen Zauberkundigen herbeigerufen wird. Dies geschieht neben Beschwörungsmagiern, die in dieser Kunst ausgebildet sind, gelegentlich auch durch Mishkara-Paktierer, die das Wesen sowohl als Wächter, als auch als Helfer im Kampf und wegen seiner besonderen Fähigkeit zur vollständigen Auflösung von Gegenständen zur Hilfe rufen. Freie Sordulim, die nicht unter der Herrschaft eines Beschwörers stehen oder nach dessen Tod in der dritten Sphäre zurückgeblieben sind, sind äußerst selten. Aufgrund ihres heimtückischen Vorgehens und ihres ansonsten chaotischen und kaum vorhersagbaren Verhaltens sind sie als Gegner eine nicht zu unterschätzende Gefahr.

Auch in Myranor kennt man diesen Dämon, allerdings unter dem Namen Sordhul. Die dortigen Beschwörungszauberer ordnen ihn als Geist der Domäne Mishkaryas zu.

Lebensweise

Da der Sordul meist für eine konkrete Aufgabe wie den Kampf, das Verrottenlassen oder Auflösen von Material oder die Suche nach einem vom Beschwörer benannten Ziel herbeigerufen wird, verbleibt er gewöhnlich nur für kurze Zeit auf Dere. Als Wächter beschworen verharrt er über Stunden und Tage regungslos in einem geeigneten Versteck und lauert auf eventuelle Opfer. Er benötigt keinerlei Nahrung, doch geschieht es, wenn er sich über längere Zeit an einem Ort aufhält mitunter, dass er allen Lebewesen und allem Material in der Umgebung ihre Lebenskraft und Festigkeit entzieht. Eine Folge davon ist, dass sich, von ihm ausgehend, eine langsam, aber kontinuierlich wachsende Zone der Verrottung und des Verfalls immer weiter ausbreitet. Der Boden verdorrt, Pflanzen verwelken und verfaulen, hölzerne Gegenstände werden morsch und verrotten. Kleine Lebewesen wie Würmer und Insekten verlassen das Gebiet oder verenden.

Sphinx

»Bei der Sphinx handelt es sich um die Schwester des Greifen. Sie ist von der Gestalt einer großen Löwin, doch ihr Kopf ist der einer Frau, schön wie eine Prinzessin. Sie verharrt zumeist an einem Ort und lässt sich dort anbeten und Opfergaben bringen, aber mit ihren beiden gewaltigen Flügeln kann sie schnell wie ein Adler fliegen. Sphingen wurden einst wie Götter verehrt, und wenn du jemals eine triffst, wirst du verstehen, warum dies so ist. Wie ihr großer Bruder widersteht sie jeder Zauberei, aber anders als der Greif verurteilt sie nicht den Einsatz der arkanen Kraft. Die wenigen Sphingen, die es heute noch gibt, leben seit Jahrhunderten und sind voller Weisheit, die sie gerne mit denen teilen, die sie für auserwählt halten. Höre mir also gut zu, dass auch du einst auserwählt wirst!

Denn die Sphinx spricht nur zu dir, wenn du sie gleichsam verehrst und nicht zu devot, sondern voll Selbstbewusstsein ihr entgegentrittst. Sie hat eine Vielzahl niederer Diener um sich geschart – Raubkatzen, Ferkinas oder Sklaven – und erwartet von dir, dass du ihnen gleich gegenübertrittst. Sie ist von einer Aura der Macht und des Geheimnisses umgeben, die dich stocken lässt. Konzentriere dich auf dein Vorhaben und stärke deinen Geist, dann kannst du ihre Aura durchdringen und die erhabene Sphinx würdigt dich eines Blickes. Sprich sie an, aber nicht mit dummen Fragen, sondern zeige deine Weitsicht. Dann blickt sie für dich in die Zukunft und teilt dir dein Schicksal mit. Sie wählt ihre Worte mit Bedacht und spricht in Rätseln, sodass du oft ein ganzes Leben brauchst, um den Sinn richtig zu verstehen.«

—Vortrag des tulamidischen Magiers Mhadul al'Omar an seinen jungen Schüler, 1032 BF

Bei der Sphinx (Mehrzahl: Sphingen) handelt es sich um eine mystische, übernatürliche Kreatur vergangener Zeitalter. Sphingen sind bis zu drei Schritt lange und zwei Schritt große Wesen, welche den Körper einer Raubkatze und das Haupt einer menschlichen Frau haben. Die Sphinx verfügt zudem über ein Paar großer Schwingen, mit denen sie mühelos auch weite Strecken fliegen kann. Sphingen sind sehr intelligent und sprechen die Sprachen der meisten kulturschaffenden Spezies. Es soll allerdings einzelne Artefakte in den Tulamidenlanden geben, mit denen man auch übernatürliche Wesen wie eine Sphinx für kurze Zeit kontrollieren kann. Die größte Besonderheit der Sphingen ist ihre Gabe der Prophezeiung. Sie werden häufig aufgesucht, um Ratsuchenden einen Blick in die Zukunft zu gewähren.

Ihr Ratsspruch ist jedoch immer kryptisch und kann schnell falsch interpretiert werden. Es ist ungewiss, ob Sphingen ihre Prophezeiungen absichtlich mehrdeutig formulieren, um den Ratsuchenden im Ungewissen zu lassen, oder ob sie nicht in der Lage sind, die Zukunft präziser vorauszusagen. Eine Sphinx entscheidet stets selbst, ob sie einem Ratsuchenden helfen will oder nicht. Eine der bekanntesten Prophezeiungen einer Sphinx ist die Vorhersage für den letzten Marschall des Theaterordens, Anshag von Glodenhof im Jahr 315 BF:

»Unter deiner Führung werden Heere aufeinandertreffen, wenn Rache aus den Bergen jene schwächt, die sich eitel im gerechten Lichte sonnen und deren Herzen doch verschattet sind. Unvergessen macht die Schicksalsschlacht die Diener der Löwenhäuptigen.«

Verbreitung

Sphingen sind absolute Einzelgänger und sehr selten. Es mag derzeit in Aventurien höchstens ein Dutzend von ihnen geben. Eine Sphinx lässt sich oft für Jahre oder Jahrzehnte an einem Ort nieder, nur um ihn dann urplötzlich zu verlassen und einen anderen Ort aufzusuchen. Dabei sind Sphingen nicht auf bestimmte Klimazonen beschränkt. Zu den bekannten Sphingen gehören die Sphinx von Ras'Lamasshu in Aranien und die Sphinx im Ewigen Eis.

Heute sind Sphingen zwar sehr selten, aber in der Vergangenheit haben sie mehrfach ihre Spuren hinterlassen. In vielen Teilen Aventuriens



wurden sie wie göttliche Wesen angebetet, wie bei den Stämmen der Waldmenschen im Regengebirge, wo noch heute Monumente von Sphingen und Höhlenmalereien zu finden sind. Auch in den Tulamidenlanden wurden Sphingen verehrt, wovon das Sphingenmonument von Fasar ebenso zeugt wie die Steinsphingen an der östlichen Seite des Raschtulswalls.

Auch heute mag es noch einzelne Sphinxkulte geben. Die Sphinx von Ras'Lamasshu sieht sich selbst als Shanja der Stadt und betrachtet die Einwohner, sowie die mehr als tausend Katzen der Stadt als ihr Gefolge. Selbst das aranische Königshaus erkennt ihren Status als Beyrouna der Region an.

Lebensweise

Die wenigen bekannten Sphingen gibt es seit mehreren tausend Jahren, seit dem Zeitalter der Gryphonen. Sphingen können sich nicht vermehren, sterben aber auch nicht auf natürliche Art und Weise. Werden sie angegriffen, ziehen sie sich zumeist schnell zurück – entweder fliegend, oder durch ein spektakuläres Verschwinden, wie das Eintauchen in einen eigentlich viel zu kleinen See oder die Flucht in eine enge Gletscherspalte. Anschließend fehlt von ihnen jede Spur.

Sphingen leben an eher abgelegenen Orten, sodass es schon ein Abenteuer für sich ist, eine Sphinx aufzusuchen. Sie sind allen Spezies gegenüber prinzipiell offen, allerdings meiden sich Sphingen und Greifen gegenseitig. In der Regel verharren Sphingen für Wochen und Monate auf ihrer einmal eingenommenen Position. Es ist nicht bekannt, ob sie Nahrung zu sich nehmen.

Einige Sphingen sind deutlich kleiner und nur etwa so groß wie stattliche Exemplare wie Löwen. Hier kannst du die Größenskategorie auf groß oder sogar nur auf mittel setzen.

Keine Sphinx wird Sterblichen ihren Namen verraten. Allerdings steckt dahinter keine böse Absicht oder die Macht eines Wahren Namens. Vielmehr können sich die Sphingen an ihre Namen nicht mehr erinnern, so als ob borongefälliges Vergessen dahinter stecken würde.



Sphinx

Größe: 2,00 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 350 bis 500 Stein

MU 15 **KL** 16 **IN** 16 **CH** 16

FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 22

LeP 120 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 4 **ZK** 2 **GS** 2/12 (am Boden / in der Luft)

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

Pranke: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile:

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Flugangriff (Biss, Pranke), Kampfflexe I, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 6

Zauber: Adlauge 12, Analys 14, Bannbaladin 13, Blick in die Gedanken 16, Gardianium 12, Odem 14, Psychostabilis 13, Sanftmut 12 (in der Tradition der Sphingen)

Anzahl: 1

Größenskategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 45 Rationen Fleisch, Fell (200 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 70 Silbertaler)

Kampfverhalten: Eine Sphinx versucht jedem Kampf auszuweichen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 90 LeP, 60 LeP, 30LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Eine Sphinx ist ein mysteriöses Wesen, das über die Gabe der Prophezeiung verfügt.
- **QS 2:** Sphingen sollen mit den Greifen verwandt sein.
- **QS 3+:** Eine Sphinx soll einst eine Dienerin des Praios gewesen sein, bis sie an dem Gott zweifelte. Deshalb muss sie nun für alle Zeiten Rätsel stellen.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Eine Sphinx kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Ihr VW erhöht sich auf 20. Sie taucht am Ende der KR wieder bei einem ihrer Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Sie gilt zu Beginn der neuen KR ihrem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Sie kann sich auch dafür entscheiden, an einem Ort der bis zu 50 Meilen entfernt liegt wiederaufzutau-chen. Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Magieimmunität: Zauber haben gegen eine Sphinx keine Wirkung bzw. werden auf den Anwender zurückgeworfen (mit einer Wirkung von QS–1). Magische Waffen richten nur halben Schaden an, erst werden die TP ausgewürfelt, dann halbiert, dann der RS abgezogen.



Taschendrache

»Von denen Mekkerdrachen: Ein gar seltsam Drach ist der Mekkerdrach, welcher laueret auf die Menschen im Walde, um sie zu bemek kern so lang, als bis sie ihm geben ein Schatz. Nicht ein Mekkerdrach, obwohl ebenso grosz, sondern ein ander Drach ist der Karfunkeldrach. Der Karfunkeldrach ist gar selbst ein Schatz, da er sieht aus wie ein Karfunkelstein gar selbst. Es heiszt er lege Karfunkelsteine wie ein Huhn die Eier, weshalb viel Alchymisten und Zauberer ihn halten wie ein Hundt. Doch sie warten vergeblich, kein Drach teilt seine Schätz, sondern stiehlt noch vom Zauberer dessen kostbare Zeit.«

—aus Groszer Aventurischer Almanach, stark erweiterte Ausgabe der Vinsalter Ausgabe, im Besitz von Jerodan Renfel, 1040 BF

Der Taschendrache, auch Zwergdrache genannt, ist ein kleiner Vertreter des Drachengeschlechts, wird er doch selten größer als 60 Finger. Er hat vier Beine und ein Flügelpaar, die er geschickt zur Fortbewegung und Fliegen einsetzt. Der bewegliche Schwanz ist noch einmal fast so lang wie der Drachenkörper und lässt sich nicht zum Greifen verwenden, obwohl Taschendrachen ihn hin und wieder um einen Ast wickeln, wenn sie auf diesem ruhen. Taschendrachen zählen zu den intelligenten und sprachbegabten Drachen, auch beherrschen sie die Fähigkeit, Feuer zu speien.



Das Gemüt dieses Drachen soll oft von schlechter Stimmung geprägt zu sein, was ihm auch den Namen Mekkerdrachen eingebracht hat. Wer sich jedoch eingehender mit ihnen beschäftigt, kann feststellen, dass die kleinen Drachen zwar Spott mögen und teilweise auch zum Meckern neigen, jedoch keineswegs so misslaunig sind, wie oft behauptet wird.

Eine Unterart ist der Funkeldrache, der im Ruf steht, ein freundlicheres Gemüt als seine Verwandten an den Tag zu legen und so mitunter als Begleiter einer reisenden Magierin oder eines Seefahrers anzutreffen ist.

Alle Varianten des Taschendrachen lassen sich an der Farbe des Schuppenkleids unterscheiden, sie verfügen jedoch zusätzlich über die magische Fähigkeit, den Schuppen die Farbe (fast) jeden Hintergrundes zu geben, ähnlich wie bei einem Chamäleon. Dies verbessert ihre Möglichkeiten, sich zu verstecken, enorm, bewusst einsetzen können sie diese Tarnfähigkeit jedoch nicht.

Verbreitung

Im Norden sind die vorwiegend grün oder graugrün gefärbten *Mekkerdrachen* verbreiteter, während im Süden

die *Funkeldrachen*, deren Schuppen in der

Farbe eines Edelsteins schimmern,

häufiger sind. Oft werden die einzel-

nen Funkeldrachen noch nach ihrer

Schuppenfarbe weiter in einzelne Va-

rianten benannt und teilweise sogar für

unterschiedliche Arten gehalten, wie beispielswei-

se die *Smaragddrachen* aus dem Regengebirge, deren

Schuppen eine dunkle, smaragdgrüne Farbe haben. Als

besonders selten gelten die *Kristalldrachen*, deren dia-

mantweißes Schuppenkleid in allen Farben des Regen-

bogens im Sonnenlicht schimmert.

In einigen ländlichen Regionen im Mittelreich und ei-

nigen Häfen des Südens, wo Drachen als glückbringend

angesehen werden, kommt es hin und wieder vor, dass

die Taschendrachen sich in der Nähe von Ortschaften

aufhalten, um dort Nahrung und kleinere Schätze zu

stehlen oder deren Bewohner zu necken. In diesen

Regionen wird am Backtag mitunter eine Kleinigkeit

für die Drachen liegen gelassen, damit sie dem Dorf

Glück bescheren mögen. Zwerge sehen diesen Aber-

glauben natürlich gar nicht gern und erschlagen Ta-

schendrachen häufig.

Lebensweise

Taschendrachen leben üblicherweise in Wäldern auf

dem ganzen Kontinent, in denen sie kleine Tiere und

Vögel jagen, was sie vorwiegend mit den Krallen und

Zähnen tun, selten einmal nutzt ein Taschendrache sei-

nen Flammenstrahl, um Nahrung zu erlegen. Sollten sie

in der Nähe von Menschen leben, lernen sie oft auch

menschliche Nahrung schätzen, besonders Kekse und

andere gebackene Knabbereien.

Taschendrache

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt

Gewicht: 10 bis 14 Stein

MU 12 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 10

LeP 20 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 3/13 (am Boden / in der Luft)

Biss und Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Flammenstrahl: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W6 **SP** **RW** 3/5/7

RS/BE: 4/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss und Klauen), Flugangriff (Biss und Klauen)

Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 12, Handel 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Magiekunde 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 8, Willenskraft 9

Zauber: Adlerrauge 13, Bannbaladin 12, Oculus Illusionis 14, Silentium 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Taschendrachen können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 10.

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: klein

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (5 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 1 Silbertaler;

Drachentränen, 5 Silbertaler; Drachenspeichel, 5 Silbertaler; Drachenblut, 15 Silbertaler; Karfunkel, 30 Silbertaler)

Kampfverhalten: Taschendrachen versuchen in der Regel Kämpfen aus dem Weg zu gehen und behelfen sich in Not-situationen mit ihrer Magie.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer)

• **QS 1:** Taschendrachen gibt es in verschiedenen Unterarten, z. B. den Meckerdrachen, den Zwergdrachen und den Smaragddrachen.

• **QS 2:** Taschendrachen sind intelligent, meistens menschenfreundlich, aber auch zu Schabernack aufgelegt.

• **QS 3+:** Ihre magische Macht ist eher schwach, aber auch sie beherrschen einen Flammenstrahl, mit dem sie jemanden verletzen oder etwas anzünden können.

Sonderregeln:

*) **Flammenstrahl:** Der Taschendrache kann seinen Flammenstrahl insgesamt fünfmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.



Wie alle Drachen legen auch die Taschendrachen Horte an, wobei sie dabei nicht immer auf den Wert der gesammelten Gegenstände achten, einige lieben Glitzern, während andere sehr auf das edle Material ihrer Schätze bedacht sind.

Meistens sind sie Einzelgänger, wobei sich hin und wieder eine Gruppe zusammenfindet, um gemeinsam Schabernack zu treiben oder sich gegen Monsterjäger zur Wehr zu setzen. Außerdem werden sie von einigen großen, machtvollen Vertretern des Drachengeschlechts wie Kaiserdrachen gern als Diener oder Boten genutzt. Menschen und anderen Zweibeinern sind sie häufig neugierig gegenüber eingestellt, solange sich diese nicht am Drachenhort vergreifen wollen. Allerdings meiden sie den direkten Kontakt und beobachten verborgen von einem Ast aus unter Verwendung ihrer magischen Tarnfähigkeit. Wenn sie sich zeigen, dann häufig, um

die Zweibeiner mit Spott zu überziehen oder über sie zu meckern. Gelegentlich kommt es jedoch vor, dass ein Taschendrache sich entschließt, eine Freundschaft mit einem Menschen oder Elfen einzugehen, die ein Leben lang andauert. Den Funkeldrachen wird nachgesagt, besonders kontaktfreudig zu sein und bevorzugt Freundschaften mit Magiebegabten oder Seefahrern zu schließen. Über die Ursprünge der Liebe der kleinen Drachen zur Seefahrt rätseln die aventurischen Experten, während sich die Drachen selbst darüber in Schweigen hüllen oder ihre persönlichen Gründe ausführen, mit genau diesem Menschen auf diesem Schiff zu fahren. Einen Kampf versucht der Taschendrache zu vermeiden, wenn er angegriffen wird, versucht er, seinen Gegner mit seinen magischen Illusionsfähigkeiten zu verwirren, um flüchten zu können. Sollte dies nicht gelingen, wird er auch Feuer spucken.

Tiefenscherer

»Der Tiefenscherer ist ein gar fürchterliches Monstrum, welches in den dunkelsten Tiefen weit unterhalb unserer Bingen lebt. Es gleicht einem riesigen Wurm mit Greifzangen ähnlich einer Schere an Vorder- und Hinterleib. Die Zangen sind groß wie ein Felsspalter und scharf genug, um ein gutes Kettenhemd zu durchtrennen. Der Tiefenscherer kann lange Zeit ohne Nahrung auskommen und wartet geduldig auf ein Opfer, das sich in die Tiefe verirrt. Zum Glück kann er Licht nicht sonderlich gut ertragen, sodass er mit hellen Blendlaternen oder Feuer vertrieben werden kann. Das einzig Gute an diesem Monstrum ist, dass seine Leibspeise die verfluchten Wühlschrate sind, die er so von unseren Bingen fernhält.

Wohl dem Angroscho, dem es gelingt, einen Tiefenscherer zu besiegen und seine Greifzangen als Trophäe zu erbeuten. Er wird nicht nur als Held gefeiert, weil er die gewaltige Bestie besiegt hat, sondern kann auch von einem kundigen Schmied die Zangen zu einer furchteinflößenden Waffe fertigen lassen.«

—aus Das Monsterhandbuch von Gargi, Sohn des Gax; Puniner Neuauflage 979 BF

Der Tiefenscherer ist eine Kreatur aus den tiefsten Höhlen Aventuriens, die nur die wenigsten Menschen je zu Gesicht bekommen. Bei dieser Kreatur handelt es sich um ein gut ein Schritt hohes und bis zu drei Schritt langes Insekt, das in dunklen Höhlen Jagd auf Tiere, Menschen oder Zwerge macht, die sich zu weit in die Tiefe trauen. Anders als viele andere Jäger der Tiefe, legen sich Tiefenscherer nicht auf die Lauer, sondern suchen aktiv nach Opfern, sobald sie deren Nähe spüren. Dieser Umstand ist kaum bekannt und kann für eine vermeintlich gut vorbereitete Abenteurergruppe zum Verhängnis werden. Dennoch sind die Kreaturen nicht intelligent, sondern folgen nur einem instinktiven Jagd-
drang. Tiefenscherer ähneln riesigen Ohrwürmern und verfügen über zwei Paar scherenartige Greifwerkzeuge,

jeweils eines am Vorder- und eines am Hinterleib. Diese sind so scharf, dass sie selbst Metallrüstungen problemlos durchschneiden können.

Die Greifer der Kreaturen gelten nicht nur als ausgezeichnete Trophäen, aus ihnen lassen sich auch scharfe Waffen herstellen. In eher primitiven Kulturen, wie bei einigen Eingeborenenstämmen der Waldinseln, ist es ein Zeichen der Häuptlingswürde, wenn ein Krieger in die Tiefe hinabsteigt und mit den Greifzangen des Tiefenscherers zurückkehrt. Diese werden dann als Ritualwaffe verwendet.

Das Fleisch der Tiefenscherer ist fast ungenießbar und kann nur von sehr verwegenen Abenteuern als allerletzte Ration vor dem Hungertod verzehrt werden. Es sättigt durchaus, führt aber zu einer schweren Magenverstimmung und tagelanger Übelkeit.

Verbreitung

Tiefenscherer können in ganz Aventurien vorkommen, sind aber extrem selten. Ihr üblicher Lebensraum liegt bei einer Tiefe von wenigstens 500 Schritt unter der Erde, doch sehr hungrige oder neugierige Exemplare verirren sich bisweilen auch in höher gelegene Höhlen. Die meisten Tiefenscherer halten sich in der Nähe von zwergischen Bingen oder von Städten auf, unter denen ein weitverzweigtes Höhlensystem liegt – wozu auch Gareth zählt. In Südaventurien findet man vereinzelte Tiefenscherer tief unterhalb erloschener Vulkane auf den Waldinseln oder in Spalten, die schier bodenlos in das Regengebirge hineinschneiden.

Lebensweise

Tiefenscherer sind Einzelgänger und verlassen niemals ihre Höhlen oder Gänge, um sich an die Oberfläche zu begeben. Sie sind an das Leben in der Dunkelheit perfekt angepasst und haben ein hervorragendes



Gespür für Erschütterungen. Die von einigen Zwergen vertretene Auffassung, sie würden Licht nicht ertragen, ist schlicht falsch – sie nehmen Licht einfach nicht wahr. Ein stark qualmendes Feuer hingegen ist für Tiefenscherer tatsächlich schwer erträglich und einer der wenigen Gründe, warum sie sich aus einem Kampf zurückziehen würden.

Tiefenscherer sind Jäger und Allesfresser. Am liebsten fressen sie Wühlschrate, deren dicke Panzerung für ihre Greifwerkzeuge kein Hindernis darstellt. Aber auch Zwerge oder Menschen stehen auf ihrem Speiseplan. Tief unter der Erde fühlen sie sich so sicher, dass sie keinem Kampf aus dem Weg gehen. Selbst Tatzelwürmer, die sich zu weit nach unten wagen, werden von einem aggressiven Tiefenscherer als Beute angesehen. Da sie keinen Geruch absondern und sich sehr leise bewegen können, sind sie kaum zu bemerken und greifen ihre Gegner meist überraschend an. Jagen und Fressen ist der Lebensinhalt von Tiefenscherern. Sie kommen jedoch auch einige Monate ohne größere Nahrung aus. Tiefenscherer werden bis zu 20 Jahre alt, doch in den dunkelsten Höhlen soll es Exemplare geben, die weit über 50 Jahre alt sind und über eine gewisse Intelligenz verfügen.

Die Kreaturen werden rund 500 Stein schwer, weswegen sie im Kampf gegen kleinere Gruppen von Menschen auch versuchen, einen Gegner mit den Greifwerkzeugen zu Fall zu bringen und sich dann schlicht auf ihn zu wälzen. Mit den Greifzangen des Hinterleibs können sie das Opfer fixieren und erdrücken es mit ihrem Gewicht, während sie die Zangen des Vorderleibs nutzen, um sich weitere Gegner vom Leib zu halten.

Tiefenscherer

Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt

Gewicht: 500 bis 550 Stein

MU 16 **KL** 7 (t) **IN** 14 **CH** 10

FF 14 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 18

LeP 80 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 3 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8

Biss: AT 14 TP 2W6+2 RW kurz

Hintere Greifzange: AT 12 TP 2W6 RW kurz

Vordere Greifzange: AT 16 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 8/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss, 1 x Hintere Greifzange, 1 x vordere Greifzange))

Vorteile/Nachteile: Herausragende Sinne (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (hintere Greifzange, vordere Greifzange), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 8, Verbergen 9, Willenskraft 9

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 250 Ration Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Zangen, 12 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Tiefenscherer versucht sein Opfer zu ergreifen und dann zu beißen.

Flucht: Tiefenscherer fliehen nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Tierkunde (Ungeheuer):

☞ **QS 1:** Ein Tiefenscherer ist ein großes, gefährliches Insekt, welches unter der Erde lebt.

☞ **QS 2:** Ein Tiefenscherer hat unglaublich starke Greifwerkzeuge, die einen Menschen zerquetschen können.

☞ **QS 3+:** Der Tiefenscherer ist ein Einzelgänger.

Sonderregeln:

Zerquetschen: Durch den immensen zerquetschenden Angriff schützen Rüstungen nicht gegen den Tiefenscherer. Der RS sinkt auf 0. Ausgenommen ist natürlicher und übernatürlicher RS.



Thalon

»In alter Zeit, als die Tiere und Menschen noch miteinander sprachen, da lebte weit im Norden ein schwarzes Wiesel, das sich selbst klüger dünkte, als jeder Mensch und jedes andere Tier in dieser Gegend. Es waren aber sein Herz voll Tücke und sein Geist voll Hinterlist und es trachtete stets nach Wegen, andere zu überlisten, um des eigenen Vorteils willen. Es lockte das Wild in die Falle und stahl dem Jäger seine Beute. Einmal aber, in einem Winter, der kälter war als alle Winter zuvor, da litten Mensch und Tier unter der Kälte und die Kammern und Vorratskeller waren leer bis fast auf die letzte Rübe. Da beschlossen Mensch und Tier zusammenzukommen und miteinander zu teilen, was sie noch hatten, auf dass niemand am Hunger stürbe. Das böse Wiesel aber schlossen sie aus, denn sie sahen, dass sein Herz so schwarz war wie sein Fell. Da musste das Wiesel großen Hunger leiden. In seiner Not rief es den Alten vom Berg, den grimmigen Herrn Firun, an und flehte um Hilfe. Aber der Herr von Winter und Jagd hatte kein Mitleid mit dem Wiesel, denn er wusste um seine Taten. Da wandte sich das Wiesel an den Eisigen Jäger, den alten Feind Firuns und dieser erhörte sein Rufen. Er sandte einen schrecklichen Eissturm, der alle Menschen und alle Tiere tötete. Einzig das Wiesel blieb am Leben und nährte sich von den Leibern der Toten, bis sein Leib fett und kugelrund war. Danach aber nahm der Eisige Jäger das Wiesel mit in sein dunkles Reich und seit dieser Zeit muss es ihm zu Diensten sein und ihm die Jagdbeute heranschaffen.«

—aus Gesammelte Märchen der Lande an Born und Walsach von Albin Holkheimer, Festumer Volksausgabe, 1035 BF

Der Thalon (Mehrzahl: Thalone) ist ein niederer Dämon aus der Domäne Nagrachs, des erzdämonischen Widersachers der Gottheit Firun. Er manifestiert sich meist in der Gestalt eines schwarzen Wiesels mit kurzen Gliedmaßen und eine Schulterhöhe von etwa zwei Spann. Im Gegensatz zu einem echten Wiesel ist sein Fell jedoch nicht mehrfarbig, sondern auch auf der Unterseite durchgehend schwarz gefärbt. Auch besitzt er ein

größeres Maul und seine Krallen und Reißzähne sind deutlich länger als die eines gewöhnlichen Tieres dieser Größe. In südlicheren Gebieten nimmt er gelegentlich auch eine Gestalt an, die eher Tieren der dortigen Fauna ähneln, etwa die Form von schwarzen Mardern, Ottern oder Eichhörnchen.

Der Thalon verfügt über eine hervorragende Sicht sowohl bei Tag als auch bei Nacht und vermag Lebewesen über weite Entfernungen hinweg zu wittern. Wiesel-flink und trittsicher bewegt er sich über nahezu jeden Untergrund und er vermag sogar senkrechte Felswände und Mauern ohne große Mühen zu erklettern. Ausdauernd und unbarmherzig verfolgt er seine Beute, bis er sie zur Strecke gebracht hat.

Auch wenn Thalone selten gezielt als Unterstützung in der Schlacht herbeigerufen werden, sind sie ob ihrer Wendigkeit, ihrer Aggressivität, wie auch ihrer Anfälligkeit, im Kampf in wütende Raserei zu verfallen, erbitterte Gegner. Ein Thalon in Bewegung ist nur schwer zu treffen und hat er sich erst einmal in seine Beute, sei es ein Kämpfer oder auch die Beine seines Reittiers, verbissen, so lässt er nicht wieder von ihr ab.

Ungeachtet ihrer tierähnlichen Erscheinung und ihres Verhaltens, das dem eines Jagdhunds ähnelt, sind



Thalone nicht zähmbar. Sie sind äußerst verschlagen und gehorchen ausschließlich ihrem Beschwörer und jenen Menschen, die einen dauerhaften Pakt mit Nagrach eingegangen sind. Allen anderen Lebewesen begegnen sie grundsätzlich feindselig, meiden jedoch direkte Angriffe. Bietet sich ihnen eine günstige Gelegenheit, etwa weil ein einsamer Reisender arglos am Lagerfeuer eingeschlafen ist, so nutzen sie dessen Schwäche gnadenlos aus und fallen über ihn her, selbst wenn er nicht Teil des eigentlichen Auftrags ihres Beschwörers war.

Verbreitung

Thalone sind Diener Nagrachs und nennen daher die Niederhölle des siebenmal verfluchten Fürsten von Frost und Kälte in der Siebten Sphäre ihre Heimat. Auf Dere werden sie vor allem im hohen Norden Aventuriens beschworen. Insbesondere in der Schwarzfrostwüste, dort wo die Macht des Eisigen Jägers groß und sein Einfluss stark ist, sind sie kein ungewöhnlicher Anblick. Das Wissen um die Beschwörung dieser ungehörnten Dämonen (der aber in seiner Gestalt hornartige Geweihe oder Verknotungen aufweisen kann) ist unter Nagrach-Paktierern, aber auch bei anderen Anwendern der schwarzen Künste, weit verbreitet. Der häufigste Dienst des Schwarzen Wiesels ist es, im Eisreich und anderen Ödnissen, die arm an Wild sind, Jagdbeute heranzuschaffen, um seinen Beschwörer mit Nahrung zu versorgen. Auch zur Suche, als Kundschafter und als heimlicher Beobachter wird er gelegentlich herbeigerufen. Auch in Myranor kennt man diese Dämonen unter dem gleichen Namen. Die dortigen Beschwörungszauberer ordnen ihn als Geist der Domäne Naggarach zu.

Lebensweise

Ungeachtet seiner meist tiefschwarzen Fellfarbe vermag es der Thalon, sich auch in reinweißem Schnee vorzüglich zu verbergen. Er gräbt sich ein Versteck dicht unter der Schneedecke oder unter einem Steinhäufen und lauert dort geduldig auf Jagdbeute wie Vögel und andere Tiere, die er nicht am Boden zu Tode zu hetzen vermag. Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass ein Thalon keine andere Flüssigkeit als das Blut seines Rufers trinken könne und dies auch regelmäßig benötige, um in der dritten Sphäre existieren zu können. Tatsächlich aber entstammt dieser Aberglaube dem Umstand, dass der Beschwörer beim Erteilen eines Jagdauftrags dem Schwarzen Wiesel etwas von seinem Blut geben muss, damit dieses von seinen Jagden, die häufig über sehr große Entfernungen führen, zielsicher zu ihm zurückfindet.

Thalone sind gewöhnlich als einsame Jäger unterwegs, im Hohen Norden werden sie gelegentlich auch als Rudel beschworen. Dies geschieht etwa wenn es gilt, rasch eine größere Menge an Jagdbeute herbeizuschaffen oder in möglichst kurzer Zeit ein weitläufiges Gebiet abzusuchen.

Thalon

MU 15 KL 8 IN 13 CH 11

FF 10 GE 15 KO 13 KK 13

LeP 12 AsP – KaP – INI 15+W6

VW 8 SK 2 ZK 3 GS 12

Biss: AT 16 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Nagrach), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Thalone gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers.

Flucht: Thalone fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• QS 1: Thalone sollen nur das Blut ihres Beschwörers trinken können.

• QS 2: Wissen über die Regeneration des Dämons.

• QS 3+: Wissen über die Empfindlichkeiten des Dämons.

Sonderregeln:

Dämonische Regeneration I: Der Dämon erhält pro Kampfrunde 1W6 LeP zurück.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Thalon ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Firun. Der

gleiche Effekt tritt auch bei Ifirn und anderen Gottheiten mit den Aspekten Kälte, Eis oder Jagd ein.

Unsichtbarkeit: Thalone können sich dreimal pro Tag für eine Stunde unsichtbar machen.

Raserei: Sobald ein Thalon verletzt wurde, verhält er sich wie unter dem Nachteil Blutrausch.

Dämonen-Regeln: Für den Thalon gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355.)



Ulchuchu

»Schließlich sahen wir die Höhle der Kultisten vor uns, nur ein brackiger, kreisrunder See von etwa dreißig Schritt Durchmesser lag noch dazwischen. Das Wasser war unter einer großen Tangdecke überhaupt nicht zu erkennen, aber es roch abgestanden und faulig. Was immer unter dem Tang lebte, wollten wir nicht aufschrecken, weswegen wir den See vorsichtig umgingen. Kurz bevor wir die Höhle erreicht hatten, hörten wir ein Schmatzen aus dem Wasser, doch wir konnten nichts unter den grüngrauen Algen erkennen. Alrik näherte sich vorsichtig dem See, und da geriet der Algenteppich in Bewegung. Mehrere Schlingen – oder Tentakel, was weiß ich – erhoben sich aus dem See, ergriffen Alrik und rissen ihn unter den Tang. ‚Es sind die Algen selbst!‘, brüllte der Magister und sandte eine Feuerlanze auf den See, die den Algenteppich an einer Stelle zerfasern ließ. Dafür griffen umso mehr Schlingen nun nach ihm, und er konnte sich nur mit größter Not zurückziehen. Gemeinsam hackten wir auf die Schlingen ein, bis der See Ruhe gab. Von Alrik sahen wir keine Spur mehr.

[...] Als wir aus der Höhle zurückkehrten, lag der See unberührt vor uns, als wäre nichts geschehen. Die Algen waren noch da, aber schwammen nun in einzelnen kleinen Feldern. Irgendwie hatte ich in Erinnerung, dass sie nach unserem Kampf noch weiter verteilt waren, fast so, als hätten sie sich neu zusammengesetzt.«

—Bericht einer unbekannten Abenteurerin in einer Taverne am Rand der Schattenlande, 1036 BF

Beim Ulchuchu (Mehrzahl: Ulchuchui) handelt es sich um einen eingehörnten Dämon aus der Domäne Charpytoroths, der wie ein dunkelgraugrüner Algenteppich aussieht und faulig nach verrottetem Seegras riecht. Ulchuchui sind zwar in der Lage, einzelne Tangschlingen aus sich selbst heraus zu bilden, können damit aber keine länger dauernden Schwimmbewegungen durchführen. Sie sind somit örtlich gebunden und können sich nur wenige Schritt von ihrem Beschwörungsort entfernen, sofern sie nicht durch eine Strömung bewegt werden. Gerade in dunklen Tümpeln oder Kellern, in denen der Algendämon bevorzugt anzutreffen ist, wird er aufgrund seiner Unbeweglichkeit oftmals nicht erkannt und für einen gewöhnlichen Algenteppich gehalten. Lediglich ein leises Schmatzen im Wasser oder ein Gurgeln, wenn er ein Opfer ausgemacht zu haben scheint, verraten den Dämon.

Ein beschworener Ulchuchu ist etwa einhundert Rechtschritt groß und wächst durch die Opferrgabe von Blut. Mit seinen Tangschlingen kann er wie ein Tentakel nach Tieren oder Menschen in Ufernähe greifen, um diese zu ertränken. Ist der Ulchuchu dabei erfolgreich, wächst er um mehrere Rechtschritt, je nach Lebenskraft des Opfers. Algendämonen, die in der Nähe von düsteren Kultstätten leben, werden von Kultisten regelmäßig gefüttert – zumeist mit Tieren, aber auch mit Menschenopfern oder einem eigenen Blutopfer des Kultisten, um sich selbst als würdig zu erweisen.



Die Größe des Algenteppichs ist für Dämonenbeschwörer und Paktierer Charyptoroths von besonderer Bedeutung: Je größer er ist, umso stärker bildet er eine Verbindung zwischen der dritten und siebten Sphäre. In der Nähe großer Ulchuchui gehen Anrufungen von Dämonen aus Charyptoroths Gefolge dem Beschwörer leichter von der Hand.

Verbreitung

Ulchuchui gibt es überall dort in Aventurien, wo die Herzogin der Nachtblauen Tiefen angerufen wird. Man findet sie in der Nähe von Charyptoroths Unheiligtümern, wo sie einerseits von der Macht ihrer Herrin zehren, andererseits als Wächter dienen. Sie sind in der Lage, unbegrenzt in der dritten Sphäre zu verbleiben, und schon eine kleine Algenranke reicht aus, damit ein Ulchuchu fortbestehen kann. Wird er im Kampf getötet, löst sich der Ulchuchu in zahlreiche einzelne Algenranken auf und versucht sich nach einiger Zeit wieder zusammenzusetzen. Nur ein erfolgreicher Exorzismus, der Einsatz starker Feuermagie oder eine sehr ausdauernde Jagd auf alle Algenranken vernichten einen Ulchuchu endgültig. Durch diese Zähigkeit gehört er zu den weitest verbreiteten Dämonen in Aventurien.

Der Algendämon wird stets im Wasser beschworen, das er zum Überleben braucht. Am einfachsten ruft man ihn in brackigen Tümpeln oder überfluteten Kellern, wo das Licht der Praiosscheibe nicht hinreicht. Die größten Ulchuchui leben beim Friedhof der Seeschlangen an der Küste Maraskans, in den riesigen Tangfeldern der Sargasso-See im Perlenmeer und an Kultstätten wie der Pirateninsel Rulat. Aber auch in Binnengewässern wie dem Loch Harodrôl oder dem Thuran-See leben jahrzehntealte Exemplare.

Lebensweise

Ein Ulchuchu verfolgt keine Ziele außer zu wachsen. Dies erreicht er durch das Ertränken von Tieren oder Menschen. Er ist nicht intelligent, erkennt aber Diener seiner Herrin und attackiert diese nicht. Bei seinen Versuchen, Gegner zu ertränken, kann ein Ulchuchu sehr einfache Strategien einsetzen, wie etwa die Tarnung im Uferschlick oder das Stillhalten zum Abpassen eines Hinterhalts. Davon abgesehen sind Ulchuchui vollkommen passiv und agieren nicht, weswegen sie oft von Dienern Charyptoroths als Wächter für ihre Kultstätten eingesetzt werden.

Ulchuchui sind zwar in der Lage, sich wieder zusammenzusetzen, wenn sie in Folge eines Angriffs in einzelne Ranken zerteilt wurden, aber sie können nicht aus sich heraus neue Dämonen ausbilden. Separiert man eine einzelne Algenranke, welkt diese vor sich hin und beginnt langsam auszutrocknen. Sobald sie in die Nähe des Ulchuchu zurückkommt, blüht sie wieder auf und kann sich dem Algenteppich anschließen.

Ulchuchu

Größe: unterschiedlich

Gewicht: keines

MU 20 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 20 **KK** 30

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

VW 3 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 3

Tentakel: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinneschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Ulchuchu wartet und greift am liebsten getarnt als Algenteppich von hinten an.

Flucht: Ulchuchu flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Ulchuchu ist ein Algendämon.

☛ **QS 2:** Der Ulchuchu kann sehr gefährlich werden, denn er ertränkt seine Opfer.

☛ **QS 3+:** Der Ulchuchu ist zunächst nicht von einem Algenteppich zu unterscheiden.

Sonderregeln:

Ertränken: Sobald der Ulchuchu einen Gegner im Klammergriff hat, versucht er ihn zu ertränken. Es gelten die Regeln für Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Allerdings beginnt der Schaden sofort und nicht erst nach KO Minuten. Jede KR verliert der Held 1W6 SP. Betäubungsstufen treten nach 10 KR ein (statt nach 25).

Formlos: Der Körper des Ulchuchu ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Ulchuchu ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der

gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Dämonen-Regeln: Für den Ulchuchu gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Vampir (Kind der Finsternis)

»Vampire sind Kreaturen des Namenlosen, gefallene Menschen, die vom Herrn Praios und seinen Geschwistern verflucht worden sind. Sie gieren nach Blut, und alle andere Nahrung ist ihnen fad. In der Nacht lauern sie arglosen Menschen auf und versenken ihre nadelspitzen Zähne in den Hals ihrer Opfer. Dann trinken sie, bis der eben noch kräftige Mensch zu einer blutleeren, verdorrten Leiche wird. Vampire entstehen durch den Biss eines besonders mächtigen Vampirs, Erzvampir geheißen. Bei so einem handelt es sich um ein Ungeheuer, das oftmals seit Jahrhunderten in dunklen Gräften lebt und von Jüngern des Namenlosen angebetet wird. Erzvampire haben zu Lebzeiten den Zwölfgöttern so stark gefrevelt, dass sie verstoßen und vom Namenlosen aufgenommen wurden. Mehr noch als alle anderen Vampire können sie das Antlitz unseres Herrn Praios' nicht ertragen und vergehen im hellen Licht der Praiosscheibe. Doch auch Pflöcke aus Weißdorn, dem heiligen Strauch der Peraine, und der Geruch von Knoblauch vertreiben Erzvampire und lähmen gewöhnliche Vampire.

Vampire lassen sich kaum verletzen und erheben sich auch dann wieder, wenn all ihre Lebenskraft aus ihnen gewichen zu sein scheint. Weder Zauberei noch blanker Stahl können ihnen spürbaren Schaden zufügen, und selbst das reinigende Feuer ist ihnen zwar lästig, tötet sie aber nicht. Nur der Einsatz des heiligen Sonnenszepters des Herrn Praios, der Gebrauch von Weihwasser des Herrn Efferd oder die Liturgien des Herrn Boron lassen sie endgültig ihr unheiliges Leben aushauchen.«

—Vortrag des Inquisitors Praiowin von Gareth vor Streitern des Bannstrahl-Ordens, um 850 BF

Anders als die meisten Ungeheuer leben Vampire oft unerkannt unter den Menschen. Auf den ersten Blick sind sie nämlich nicht von anderen Menschen zu unterscheiden. Ihre einzige Auffälligkeit sind die spitzen Eckzähne, sowie häufig die Bissspuren auf ihrem Hals, die davon zeugen, dass sie einst von einem anderen Vampir gebissen und so erst selbst zum Vampir geworden sind. Da die meisten von ihnen das Sonnenlicht meiden, sind sie oftmals blasser als andere Menschen. Sie sind kräftiger als die stärksten Menschen und können sich unnatürlich schnell bewegen. Sie sind in der Lage, auch an glatten Wände hochzuklettern und können im Dunkeln perfekt sehen.

Vampire ernähren sich ausschließlich von Blut, bevorzugt von Menschen- oder Elfenblut. Auch Tierblut stillt ihren Durst, aber nicht für lange.

Die mächtigsten Vampire bezeichnet man als Erzvampire. Diese Kreaturen leben oft seit Jahrhunderten und sind von so großer Macht, dass nur erfahrene Vampirjäger und Diener der Zwölfgötter sie erkennen und es mit ihnen aufnehmen können.

Vampire sind nahezu immun gegen jegliche Art von Schaden. Zwar können sie durch Waffen verletzt werden, erheben sich aber nach ihrem vermeintlichen Tod zugleich wieder. Allen Vampiren ist zu eigen, dass sie eine besondere Empfindlichkeit haben. Zu den häufigsten Empfindlichkeiten zählt der Einfluss von Sonnenlicht, Pflöcke von Weißdorn, der Geruch von Knoblauch oder der Kontakt mit efferdgeweihtem Wasser. Darüber hinaus hängt die Empfindlichkeit eines Vampirs davon ab, welchem der Zwölfgötter er in seiner Zeit als Mensch besonders zugehörig war. So kann auch eine innige Umarmung (Rahja) oder ein gemeinsames Mahl (Travia) eine Empfindlichkeit sein. Wird der Vampir dieser Empfindlichkeit ausgesetzt, stirbt er schon nach wenigen Herzschlägen. Während jüngere Vampire meist mit vielen Empfindlichkeiten zu kämpfen haben, reduziert sich die Empfindlichkeit bei Erzvampiren auf die des einst verehrten Gottes.

Verbreitung

Vampire sind sehr selten und in der Regel Einzelgänger. Sie können in allen Gegenden Aventuriens vorkommen.

Vampire vermehren sich, indem sie einen Menschen oder Elfen beißen, ihn dabei aber nicht töten. Der Unglückliche erhebt sich dann nach einigen Stunden und wird so selbst zum Vampir. Nur erfahrene Vampire sind in der Lage, den richtigen Moment abzapfen, damit ihr Opfer selbst zum Vampir wird.

Immer wieder hat es in Aventurien regelrechte Vampirplagen gegeben, wenn ein Vampir zu gierig wurde oder zu viele neue Vampire erschaffen hat, die ihrerseits in ihrer Gier nach frischem Blut mordend durch Dörfer und Städte zogen.

Die letzte große Vampirplage wurde 1016 BF in Weiden verzeichnet. Eine solche Plage führt dazu, dass die abergläubische Bevölkerung jeden vermeintlichen Vampir zu töten versucht, wodurch viele Menschen dem Mob zum Opfer fallen.

Aus einer Plage entwickeln sich aber auch Traditionen, wie die *Weidener Vesper*, die seither auf Zusammenkünften des Adels und des Volkes in Weiden abgehalten wird. Zu dieser Vesper wird Brot in Knoblauchtunke gereicht, und jeder Gast



Vampir (Kind der Finsternis)

MU 17 KL 12 IN 13 CH 17

FF 13 GE 17 KO 17 KK 17

LeP 32 AsP -* KaP - INI 17+1W6

AW 9 SK 3** ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Knüppel: AT 7 PA 2 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör, Geruch), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte / Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Rachsucht), Stigma (kein Schatten und kein Spiegelbild)

Sonderfertigkeiten: Blutdurst der Fledermaus, Haltegriff (Waffenlos), Ruf des Vampirs, Sikaryan-Gespür

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Überreden 3, Verbergen 8, Willenskraft 2, Handwerkstalent, das sie für ihren Beruf nutzt auf 10

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Gruppe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Vampir), humanoid

Beute: Zufallsfund 2W6 Heller, Silbertaler oder Dukaten

Kampfverhalten: Vampire versuchen meistens, ihre Opfer zu umgarnen und ihnen dann Sikaryan zu rauben.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Vampire sind Blutsauger und ernähren sich von den Lebenden.

- ☞ **QS 2:** Vampire sind meistens Kreaturen des Namenlosen.

- ☞ **QS 3+:** Vampire hassen das Sonnenlicht, haben kein Spiegelbild und brauchen keine Nahrung.

Sonderregeln:

Besonderheiten: Ein Kind der Finsternis braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft. Sie können keine Nachkommen zeugen oder empfangen. Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe eines Kinds der Finsternis unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um den Vampir verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

***)** War der Vampir vor seiner Verwandlung ein Zauberer, behält er seine AsP und den Vorteil *Zauberer*.

****) Magieresistent:** Die volle SK ist nun eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen das Kind der Finsternis wirken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel.

Regeneration: Jede KR regeneriert ein Kind der Finsternis 2W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP). Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch die besonderen Verwundbarkeiten des Vampirs zustande gekommen sind. Durch diese Ursachen erlittene SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber, usw. Sollten die LeP unter den negativen Wert in KO fallen, zerfällt ein Kind der Finsternis zu Staub. Zwischen 0 LeP und dem negativen Wert in KO, bleibt die Regenerationsfähigkeit erhalten.

Status Kind der Finsternis: Der Vampir verfügt über den Status *Kind der Finsternis* (siehe Seite 119).

Verletzbarkeit: Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.



muss sich reichlich bedienen, will er nicht verdächtig erscheinen.

Lebensweise

Vampire leben oft zurückgezogen und achten darauf, nicht zu viele Opfer zu beißen, um nicht auf sich aufmerksam zu machen. Sie altern nicht und können keines natürlichen Todes sterben. Selbst wenn sie kein Blut mehr zu sich nehmen, fallen sie lediglich in eine Art Dämmer Schlaf, aus dem sie erwachen, wenn ein Lebewesen in ihre direkte Nähe kommt.

Vampire zählen als Kreaturen des Namenlosen, und sie sind bisweilen im Bunde mit hochrangigen Dienern des

dunklen Gottes. Einige namenlose Kulte scharen sich um Vampire, die sich hinter der Maske eines Adligen auf einer abgelegenen Burg anbeten lassen.

Zu den bekanntesten Erzvampiren der jüngeren Vergangenheit gehören *Zerwas*, der Henker von Greifenfurt, der zur Zeit der dritten Orkensturms sein Unwesen trieb und *Waldir von Riebeshoff*, ein gefallener Sonnenlegionär, der für die Vampirplage von Weiden verantwortlich war. Eine Besonderheit unter den Vampiren ist *Lucianus von Grangor*, der als Menschenfreund gilt und den Tod seiner Opfer sowie das Erschaffen neuer Vampire so gut es geht vermeidet.

Werkreatur (Werwolf)

»Von den Werwölfen: Wie eine Plage sind diese Kreaturen, die ihr Aussehen verändern können. Meist sehen sie wie normale, nur stärker behaarte, Menschen aus. Doch in Vollmondnächten verwandeln sie sich in einen gewaltigen Wolf, mit Zähnen wie Dolchen und gelb leuchtenden Augen. Dann gehen sie auf die Jagd. Werwölfe sind stärker als gewöhnliche Wölfe, und ein einzelner vermag kaum etwas gegen sie auszumachen. Haben sie ein Opfer ausgemacht und dieses gebissen, so verwandelt es sich selbst in der nächsten Vollmondnacht in einen Werwolf, wenn es so lange überlebt. Kein Heilkraut und kein Zauber können dies verhindern, und oftmals hilft nur der Gnadenstoß für den Unglücklichen, damit dieser nicht zu einem neuen Werwolf wird. Gelingt es dir, einen Werwolf zu töten, so ist dir ein hohes Ansehen bei allen Völkern gewiss. Aus den Zähnen der mächtigen Werwölfe ist manche Kette eines Jarls als Zeichen seiner Herrscherwürde gefertigt, denn wer einen Werwolf erschlägt, hat sich als Anführer bewährt.«

—Hetmann Ragnar, Prem's Tierleben, Prem, 923 BF

Werkreaturen (auch Lykanthropen genannt) sind Ungeheuer, die durch den Ausbruch der Krankheit *Lykanthropie* entstehen. Diese überträgt sich, wenn eine Werkreatur einen Menschen beißt. Die Krankheit ist praktisch nicht heilbar. Nur die schnelle Behandlung mit dem seltenen *Roten Drachenschlund*, einer mächtigen Heilpflanze, kann die Verwandlung in ein Werwesen stoppen und die betroffene Person vollständig heilen. Dazu muss ein Verband mit frischen Blüten der Pflanze auf die Bisswunde durch die Werkreatur gewickelt werden, noch bevor das Opfer sich selbst erstmals in eine Werkreatur verwandelt hat. Diese Verwandlung erfolgt spätestens in der nächsten Vollmondnacht. Zwerge und Elfen sind immun gegen

den Ausbruch der Lykanthropie, was aber nicht allseits bekannt ist. Ein von einem Werwesen gebissener Zwerg kann also sein eigenes Ende nahen sehen, oder wird schlicht von einem Lynchmob bedroht, der Angst vor dem Entstehen einer weiteren Werkreatur hat.

Die mit Abstand häufigsten Werkreaturen sind Werwölfe, die im Folgenden näher beschrieben werden. Es gibt jedoch auch andere Werwesen, wie Werpanther, Werbären oder gar Werhaie, die aber eher selten sind. In der Regel muss der tierische Teil der Werkreatur auf ein potenziell aggressives Wesen entfallen.

Ein Werwolf ist in seinem nicht-verwandelten Zustand zunächst kaum als Ungeheuer zu erkennen. Auffällig ist einzig die starke Behaarung, insbesondere auf der Brust und an den Armen und Beinen. Je länger er jedoch ein Werwolf ist, umso stärker tritt auch im unverwandelten Zustand sein wölfischer Trieb zu Tage. Ihn überkommt Hunger nach rohem Fleisch und er wird zunehmend blutrünstiger. Überkommt ihn Wut oder Hass, was oftmals durch die Reaktion von anderen auf seine dann rohe Art geschieht, verwandelt er sich plötzlich in seine Wolfsgestalt und greift wahllos Opfer an.

Der Werwolf unterliegt keinerlei Einschränkungen und kann sich ungehindert unter Praios' hellem Schein bewegen oder Tempel der Zwölfgötter betreten.

In seiner Wolfsgestalt verfügt der Lykanthrop über unglaubliche Kräfte. Zudem richten nicht-geweihte Waffen kaum Schaden bei ihm an und er erholt sich noch während des Kampfes von seinen Wunden. Einzige Ausnahme sind Waffen aus Silber, die ihm schmerzhaft Wunden schlagen, die sich nicht sofort wieder schließen.

Verbreitung

Werwölfe können in ganz Aventurien auftreten. Die meisten von ihnen leben derzeit im ehemaligen Tobrien, dessen dunkler Herzog *Arngrimm von Ehrenstein* selbst ein Werwolf ist. Unter seinen Rittern, Offizieren und Getreuen befinden sich zahlreiche Werwölfe, da Lykanthropie nach dem Vorbild des dunklen Herrschers als Gabe und Zeichen der Macht angesehen wird.

Abseits von dieser Region leben Werwölfe eher im Verborgenen oder in ländlichen Gebieten. Sie kommen in Gegenden vor, wo auch Wölfe natürlich anzutreffen sind. In Südaventurien sind Werwölfe seltener, dafür leben dort andere Werkreaturen.

Die Wolfskinder der Nivesen, die in der Lage sind, sowohl eine menschliche als auch eine wölfische Gestalt anzunehmen, werden oft mit Werwölfen verwechselt. Diese sind aber keine Lykanthropen, da sie willentlich ihre Form ändern und auch nicht so aggressiv sind wie Werwölfe. Dennoch wird aufgrund der Wolfskinder oft vermutet, es gäbe unter den Nivesen besonders viele Werwölfe.

Lebensweise

Lykanthropen sind von Jagdinstinkten getrieben. Ihre Gier nach Blut und Fleisch



Werkreatur (Werwolf)*

MU 15 KL 12 (t) IN 13 CH 12

FF 13 GE 17 KO 15 KK 19

LeP 32 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 9 SK 1 ZK 5 GS 12

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6+9 RW kurz

RS/BE 2/0

Aktionen: 2 (nur einsetzbar für AT)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Waffenlos), Verbeissen (Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Gehör, Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Überreden 3, Verbergen 3, Willenskraft 2, Handwerkstalent, das für den eigentlichen Beruf des Erkrankten genutzt wird auf 10

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: keine (bei seinem Tod verwandelt sich der Werwolf wieder in seine normale Gestalt)

Kampfverhalten: Werwölfe streifen durch die Nacht, immer auf der Suche nach Nahrung oder einem Opfer. Wenn sie einen Kulturschaffenden entdecken, schleichen sie sich an ihn heran, um ihn anzugreifen. Üblicherweise versuchen sie ihn dann mit Bissen zu töten. Sollten die Gegner in Überzahl sein oder Silberwaffen besitzen, ziehen Werwölfe sich meist zurück, aber es kann ebenso gut passieren, dass sie im Bluttausch bis zum bitteren Ende kämpfen. Im Rudel sind sie meist mutiger und greifen nicht nur Einzelne, sondern ganze Gruppen an.

Flucht: individuell (bzw. siehe Kampfverhalten)

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Werwölfe sind gefährliche Bestien, die sich während Vollmondnächten verwandeln.
- ☞ **QS 2:** Lykanthropie ist eine Art Krankheit, die sich durch den Biss eines Werwesens überträgt.
- ☞ **QS 3+:** Die Wunden eines Werwolfs heilen rasend schnell. Allerdings reagiert ein Werwolf sehr verletzlich auf Silberwaffen.

Sonderregeln:

Bluttausch: Sollte der Lykanthrop einen Kulturschaffenden wahrnehmen, so muss er eine Probe auf Willenskraft bestehen, damit ihn nicht seine Schlechte Eigenschaft Jähzorn übermannt. Misslingt die Probe, erhält er den Status *Bluttausch* und wendet sich gegen den Kulturschaffenden. Bei Personen, die der Lykanthrop liebt oder hasst, kann die Spielleiterin die Probe modifizieren. Gegenüber geliebten Personen fällt ein Lykanthrop in Wergestalt nicht so leicht in Raserei (Probenerleichterung +1 bis +5), bei Feinden schon viel eher (Probenerschwerung -1 bis -5).

Krankheitsüberträger: Werden bei einem Kulturschaffenden SP durch einen Angriff im waffenlosen Kampf durch die Kampftechnik Raufen vom Lykanthropen verursacht, muss überprüft werden, ob er seinen Gegner infiziert hat (siehe Seite 124).

Regeneration: Jede KR regeneriert ein Lykanthrop in Wergestalt 1W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP). Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber erfolgen. Durch diese Waffen verursachte SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.

Status Lykanthrop: Die Werkreatur verfügt über den Status *Lykanthrop* (siehe Seite 125).

Status Wergestalt: Die Werkreatur befindet sich im Status *Wergestalt* (siehe Seite 125).

Verletzbarkeit: Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen. Waffen aus Silber, Mondsilber, Zwergensilber und magischen Metallen** richten doppelten Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Versilberte Waffen: Waffen versilbern lassen kostet für Munition (Bolzen, Pfeile) 1 Silbertaler pro Geschoss, für Waffen mit Reichweite kurz 5 S, für mittel 15 S, für lange 25 S.

*) Als Basis diente für diesen Werwolf ein gewöhnlicher aventurischer Bürger.

**) Hier überschreibt das magische Metall die Regel zu magischen Waffen.



wird stärker, je länger sie sich nicht verwandeln. Nur die wenigsten Werwölfe, deren menschlicher Part zuvor über eine extrem hohe Selbstbeherrschung verfügte, können dem Jagddrang widerstehen. Gerade unerfahrene Werwölfe beißen in ihrer Gier wahllos Menschen, wodurch weitere Werwölfe entstehen.

Werwölfe wissen um ihre Stärke und kennen in der Regel ihre Verwundbarkeit durch Silber. Dies führt in Kämpfen entweder dazu, dass sie Träger von Silberwaffen meiden und vor ihnen fliehen, oder diese zuerst und ohne Rücksicht auf Verluste angreifen.

Lykanthropen sind sehr dominant und dulden keine anderen Werwölfe in ihrer Nähe, sofern diese nicht in einer klar hierarchischen Struktur wie in Schwarztobrien

leben. Ein Revierkampf zwischen zwei Werwölfen endet mit dem Tod eines der beiden Lykanthropen, und meistens werden Menschen dabei in Mitleidenschaft gezogen. So kommt es vor, dass einer oder beide Kontrahenten vor der Auseinandersetzung Menschen beißen, um aus ihnen eine Gruppe loyaler Werwölfe zu formen.

Ihre Lebenserwartung ist zwar deutlich länger als von normalen Menschen, aber auch Werwölfe altern und sterben schließlich eines natürlichen Todes. Erfahrene Werwölfe können durch die regelmäßige Einnahme eines Tranks auf Basis des Roten Drachenschlunds ihre Verwandlungen kontrollieren und so mehrere Monate lang ohne Verwandlung und Jagdrausch leben.

Widderhyäne

»Letztlich war es die richtige Idee, einige Walbergwidder aus dem Bornland herzuschaffen. Ich habe teuer Geld bezahlt für die halbwilden Schafe aus den Walbergen, doch sie haben sich nicht nur wie versprochen als leicht aggressiv, sondern auch als robust erwiesen. Das Geld war also gut investiert. Robustheit ist unverzichtbar, trotz Elixier. Es scheinen eher die Bären zu sein, die die Probleme machen, die Schafe lassen sich besser mittels Magie verformen. Ich werde wohl auf den abschreckenden Anblick der Bären verzichten müssen. Wenn die Sterne wieder besser stehen, werde ich es mit den Tieren versuchen, die ich aus dem Ehernen Schwert habe. Was auch immer sie sind, sie erfüllen meine bisherigen Anforderungen: ein starkes Gebiss und gruppenverträglich, nichts stört mehr als Wächter, die sich gegenseitig fressen. Mit Asfaloths Hilfe werde ich sie in elf Tagen mit den Schafen verbinden und hoffentlich endlich ein paar vernünftige Wächter für den Hof haben.«

—aus den privaten Notizen des Chimärologen Zurbaran von Frigorn

Bei der Widderhyäne handelt es sich um eine der wohl ungewöhnlichsten Chimären Aventuriens, wurde sie doch mit dem Schaf aus einem sehr verbreiteten Tier und mit der Hyäne aus einem nahezu unbekannten Tier geschaffen. Sie gleichen im Aussehen einer Hyäne mit Widderhörnern, verdanken ihrem Schafanteil jedoch ein warmes Fell und die hohe Trittsicherheit, die sie in ihrem eisigen Lebensraum benötigen.

Erschaffen wurden sie vom Chimärenmeister Zurbaran von Frigorn, der Schafe mit den von ihm selbst aus dem Riesland herbeigeschafften Hyänen verband. Er wollte sich nützliche Wächter für sein Haus erschaffen, stellte

dann jedoch fest, dass sich Widderhyänen auch als Tragtiere für größere Lasten oder Reittiere für seine Diener nutzen lassen.

Da Hyänen in Aventurien eigentlich nicht heimisch sind, werden die wenigsten Aventurier jemals eine zu Gesicht bekommen. Deswegen wird die Widderhyäne nicht unbedingt als Chimäre erkannt, viel eher noch für ein ausgesprochen seltsames Tier gehalten. Die Firnelfen wissen oft noch, dass diese Tiere mittels *taubra*, wie Elfen erzwungene und oft auch dämonische Magie bezeichnen, entstanden sind. Aus diesem Grund stehen sie bei vielen Firnelfen nicht auf dem Speiseplan, was für die sonst so pragmatischen Elfen ungewöhnlich ist. Völker wie die Fjarningen wissen oft nichts von der chimärischen Abstammung der Widderhyänen und halten sie bei ihren seltenen Begegnungen für ein gewöhnliches Tier.

Die Tatsache, dass Widderhyänen mittlerweile fortpflanzungsfähig sind, verstärkt den tierischen Eindruck, den viele von ihnen haben.

Verbreitung

Widderhyänen leben im Hohen Norden, wo ihr Erschaffer tätig war, bis ihn eine Gruppe reisender Abenteurer erschlug. Doch bereits etliche Jahre vor Zurbarans Ableben sind ein paar seiner Widderhyänen in die Wildnis entflohen, wo sie sich an einigen Stellen in Ruhe ausbreiten konnten. Heute leben kleine Grüppchen von Widderhyänen an den Küsten des Eismeer, in den Nebelzinnen, den Eiszinnen und an der Grenze zum Riesland.

Die meisten Widderhyänen sind jedoch als Haustiere der Schneegoblins anzutreffen, die sie als Reit- und Tragtiere, Kampfgefährten, aber unter Umständen auch als lebenden Fleischvorrat nutzen, ähnlich wie Goblins anderenorts Wildschweine.

Bisher haben es noch keine anderen Chimärenmeister geschafft, Zurbarans Werk zu wiederholen, doch seine Aufzeichnungen über die Erschaffung der Widderhyänen wären vielen Chimärologen größere Summen Gold wert und sollen noch immer in einem der geheimen Verstecke des Magiers lagern. Einige dieser Schlupfwinkel sollen sogar noch von Widderhyänen bewacht werden.



Lebensweise

Widderhyänen leben in kleinen Gruppen unter der Führung einer Leithyäne, häufig das älteste Tier in der Herde. In der Gemeinschaft mit Schneegoblins neigen sie dazu, mit ihrem jeweiligen Reiter eine enge persönliche Bindung einzugehen und sich ihrem Reiter stark unterzuordnen, was darauf zurückzuführen sein könnte, dass sie von Zurbaran als Wächter gedacht waren.

Anders als Schafe sind Widderhyänen Fleischfresser, die einzelne kleinere Tiere erlegen und in der Gruppe Jagd auf größere Tiere, wie beispielsweise Karene, machen. Daneben fressen sie auch Aas und jagen anderen Raubtieren die Beute ab. An der Küste fressen sie Fisch und verschmähen auch Teile gestrandeter Wale nicht. Dabei betrachten sie Menschen ebenso als mögliche Jagdbeute oder Nahrungskonkurrenten wie Elfen oder Karene, die es in der Gruppe zu jagen und zu erlegen gilt.

Obwohl ihr Gebiss eindeutig dafür geeignet wäre, setzen Widderhyänen im Kampf üblicherweise zuerst die Hörner ein, die von beiden Geschlechtern getragen werden. Die Chimären versuchen, einen Gegner mit gesenktem Kopf niederzurennen oder ihn mit Hornstößen aus dem Gleichgewicht zu bringen, bevor sie sich in ihm verbeißen. Einige Reiter der Schneegoblins lassen erst ihre Widderhyäne einen Feind niederrennen, um dann vom Rücken ihres Reittiers einen Keulenschlag oder Speerstich auszuführen.

Als Wächter eines Chimärenmeisters sind sie mutig und weniger schreckhaft als viele Tiere, manche sind sogar regelrecht aggressiv. Widderhyänen greifen bevorzugt in Überzahl an, aber einige Nordlandreisende berichten auch von einzelnen Widderhyänen, die sich ihnen zum Kampf stellten. Ob es sich dabei um ein besonders ausgehungerte Exemplare handelte oder die Entdecker einen alten Ort Zurbarans aufgespürt haben, an dem noch immer eine Chimäre Wache hält, ist bei den Geschichten ungewiss.

Widderhyäne

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,80 bis 2,00 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 65 bis 80 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 15 **CH** 12

FF 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 11

Biss: AT 13 TP 1W6+4 RW kurz

Hörner: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 12, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1W3+3 (kleine Rotte) oder 1W6+6 (mittlere Rotte) oder 2W20+20 (große Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss und Hörner, 1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Widderhyänen betrachten alles als Beute, was kleiner ist als sie selbst. Sie lassen sich nur von Goblins abrichten und hegen einen besonderen Groll gegen Menschen und Magier. In diese verbeißen sie sich am liebsten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest der Rotte

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Hyänen sollen Tiere sein, die im Riesland leben.

☛ **QS 2:** Widderhyänen sollen Chimären sein, die der große Chimärologe Zurbaran erschaffen haben soll.

☛ **QS 3+:** Widderhyänen lassen sich von Goblins abrichten.

Sonderregeln:

Meute: Widderhyänen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Widderhyäne in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4)



Wühlschrat

»Jeder Angroscho kennt die verflixten Kraballim, die ihr Wühlschrate nennt. Ich hab hier mit meinem treuen Felsspalter auch schon den einen oder anderen erwischt. Die Viecher bauen ihre Tunnel einfach irgendwo mitten durch und gefährden so unsere Stollen. Aber wenn man sie erschlagen will, sollte man aufpassen, sie können echt übel zubeißen. Und man braucht eine gute Waffe, ihre Haut ist fast so hart wie Stein. Eine gute Zwergenwaffe kommt da durch, aber das ist nichts für Anfänger. Dafür kann man sie mit einer Fackel vertreiben, aber das hilft auch nicht, weil sie dann weiter am Stollen rumfressen können. Man sollte sie also lieber gut gepanzert und bewaffnet jagen gehen.«

—Erzählung des Zwergenkriegers Hardas Sohn des Kurolas, neuzeitlich

Wühlschrate gelten als primitive Verwandte anderer Schrate, beispielsweise der Waldschrate, die jedoch in Höhlen unter der Erde hausen und Stein fressen. Ganz falsch ist dieses Bild nicht, Wühlschrate meiden die Erdoberfläche und leben in Gangsystemen, die sie selbst in den Stein genagt haben. Zudem zeichnen sie sich nicht durch besondere Intelligenz aus und bisher hat kaum jemand ihre Sprache gehört, die jedoch existiert und aus Knacklauten bestehen soll.

Wühlschrate können sehr unterschiedlich groß sein, einige messen kaum mehr als einem halben Schritt, andere dagegen zwei Schritt, die meisten erreichen jedoch eine Größe von etwa einem Schritt. Ihre Haut ist grau und rissig wie der Stein, in dem sie leben.

Die steinähnliche Oberfläche der Haut schützt sie zwar gut vor Kratzern, größeren Verletzungen und den Waffen wütender Zwerge oder kavernenerkundender Abenteu-

rer, allerdings schränkt die dicke Steinhaut die Wühlschrate auch in der Beweglichkeit ein, weswegen sie alles andere als flink sind. Durch das unterirdische Leben fürchten sie sich vor Licht jeder Art, können jedoch in der Dunkelheit sehen.

Die Zwerge hassen die Wühlschrate, die sie *Kraballim* nennen, sind diese doch immer wieder schuld an Stolleneinbrüchen. Deswegen ziehen immer wieder einige übermütige junge Zwerge auf die Wühlschratjagd aus, um die Störenfriede zu vertreiben oder zu erschlagen, was nicht immer so gut oder erfolgreich ausgeht, wie gehofft.

Verbreitung

Wühlschrate sind auf dem ganzen Kontinent verbreitet, üblicherweise jedoch in Gebirgen, die sie mit eigenen, unsystematisch wirren Stollensystemen durchziehen. Sollte in diesem Gebirge bereits eine menschliche oder zwergische Mine sein, ist dies für den Wühlschrat kein Grund, dort nicht zu leben. Hin und wieder werden Wühlschrate auch in anderen unterirdischen Anlagen angetroffen, wie manche Entdecker berichten. Weswegen sich Wühlschrate ein bestimmtes Gebirge als Wohnort auswählen, ist unbekannt, in einigen Fällen leben sie jedoch über oder in den alten Städten ihrer untergegangenen Hochkultur. Einige Ruinen dieser alten Kultur sind in großer Tiefe noch zu finden und den meisten Völkern unbekannt. Diese Erben der Hochkultur sind oft etwas intelligenter als andere Wühlschrate, meiden jedoch ebenfalls Licht und Oberfläche.

Einige Völker, unter anderem die Brobim oder Wilden Zwerge, versklaven Wühlschrate, um deren Fähigkeit, sich durch Stein zu nagen, gezielt im Bergbau einzusetzen. Allerdings erfordert es einiges an Kontrolle, um die Wühlschrate in die richtige Richtung nagen zu lassen und nicht ihren Aufseher beißen zu lassen.



Lebensweise

Der Wühlschrat lebt meistens in einer kleinen, familienähnlichen Gruppe, häufiger wird man aber einzelnen Exemplaren begegnen. Nur dort, wo Wühlschräte die Ruinen in der Tiefe bewohnen, sind größere Gruppen von ihnen anzutreffen, die von ihren Schamanen angeführt werden sollen. Sie sollen tatsächlich Stein fressen, einige Wühlschräte sollen sogar bestimmte Steinarten bevorzugen. Beim Anlegen eines neuen Gangs wird auch nicht der gesamte weggenagte Stein gefressen, das meiste lässt sich nachher als Geröll auf dem Boden finden. Warum Wühlschräte ohne erkennbares System kreuz und quer Gänge durch jedes Gestein anlegen, hat noch kein aventurischer Gelehrter herausfinden können.

Wühlschräte sind gewöhnlich recht scheu und meiden andere Lebewesen. Besonders vor Licht fliehen sie, welches ihnen, unabhängig der Art der Lichtquelle, in den Augen unangenehm ist. Dafür können sie jedoch recht gut in der Dunkelheit sehen. Es ist nicht weiter verwunderlich, dass sie die Kunst, Feuer zu machen, nicht beherrschen und auch kein Interesse daran zeigen, diese zu erlernen. Eigentlich meiden sie Menschen und Zwerge, und versuchen, sich Kämpfen durch Flucht zu entziehen. In die Enge gedrängt können sie jedoch in panische Raserei verfallen und dann sollten sich auch fähige Kämpfer vor ihnen hüten. Weitaus gefährlicher als die Hiebe ihrer felsähnlichen Hände sind jedoch ihre Zähne, die sie im Kampf ebenfalls einsetzen und die scharf genug sind, eine metallene Rüstung zu durchdringen.

Obwohl Wühlschräte nicht zu den intelligentesten Kulturschaffenden gehören, verfügen sie über eine magische Tradition, die Petromantie. Im Grunde handelt es sich um eine primitive Form der Kristallomanie, Zauberei, die durch die Macht von Steinen unterstützt wird.



Wühlschrat

MU 10 KL 8 IN 12 CH 10

FF 11 GE 10 KO 17 KK 15

LeP 40 AsP -* KaP -* INI 10+1W6

AW 5 SK 0 ZK 4 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

Biss: AT 8 PA 6 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 10, Überreden 3, Willenskraft 3

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Wühlschräte fliehen in der Regel.

Flucht: individuell, meist gehen sie Konflikten aus dem Weg; in die Ecke gedrängt oder verängstigt fliehen sie erst nach dem Verlust von 75% der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Raserei: Wühlschräte werden in den Status *Raserei* versetzt, sobald sie in die Enge getrieben wurden, d. h. wenn sie keine Fluchtmöglichkeit mehr sehen. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Erfahren: KO 18 statt 17, KK 16 statt 15; LeP 46 statt 40; Waffenlos AT 11 / PA 8, Biss AT 10 / PA 7; zusätzliche SF Wuchtschlag II (Waffenlos, Biss); Einschüchtern 8 statt 6, Klettern 12 statt 10, Kraftakt 11 statt 9, Verbergen 12 statt 0, Willenskraft 4 statt 3; Waffenlos +1 TP, Biss +1 TP

Kompetent: KO 19 statt 17, KK 17 statt 15; LeP 52 statt 40; Waffenlos AT 13 / PA 10, Biss AT 12 / PA 9; zusätzliche SF Wuchtschlag II+III (Waffenlos, Biss); Einschüchtern 10 statt 6, Klettern 14 statt 10, Kraftakt 13 statt 9, Verbergen 14 statt 0, Willenskraft 5 statt 3; Waffenlos +2 TP, Biss +2 TP

*) Wühlschräte sind nur selten zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil Zauberer und haben üblicherweise die Tradition (Petromantierer). Geweihte sind bei Wühlschräten unbekannt.



Zilit

»Mitten im Sumpf haben wir Fischmenschen getroffen. Bisher hatte ich alle Geschichten über sie als Seemannsgarn abgetan, was einfache Gemüter eben nach zu viel Schnaps so von sich geben. In meinem Fieberwahn dachte ich zuerst, sie seien eine Einbildung. Aber Waco-Tica tat mal wieder das Richtige, als wir plötzlich vor den Hütten der Fischmenschen standen, irgendein freundliches Händewedeln. Ich danke den Göttern, dass sie uns begleitet, ohne sie wären wir längst alle am Fieber verstorben oder von einem Alligator gefressen worden.

Die Fischmenschen waren sehr freundlich und ließen uns in ihr Dorf. Geschenke wie metallene Messer, als Gegenleistung, wie sie bei den Mohas beliebt waren, haben sie verschreckt abgelehnt. Dafür haben sie sich sehr über Alrigios Fischernetz gefreut. Seltsame Wesen, diese Fischmenschen, aber sehr freundlich. Aber sonst kann ich nicht viel Positives über die Selemsümpfe berichten.«

—aus der Erzählung der Avesgeweihten Isendrea über ihre Reise durch die Selemsümpfe, 1003 BF

Ziliten sind an den Küsten Südaventuriens ein zwar seltener, aber nicht ungewöhnlicher Anblick. Sie gleichen im Aussehen einem aufrecht gehenden Molch und sind, entgegen einigen Theorien, keine Echsen.



Dennoch pflegen Ziliten und Achaz eine gute Nachbarschaft. In einigen Achazdörfern leben Ziliten vollkommen selbstverständlich als Teil der Gemeinschaft. Meistens leben Ziliten jedoch abseits anderer Spezies in kleinen Dörfern, die sie in Wassernähe errichten.

Ziliten werden auch Fischmenschen genannt, aufgrund der Schwimmhäute an Händen und Füßen, den Kiemen und der silbrige Schuppenhaut. In Größe und Intelligenz sind Ziliten mit Menschen vergleichbar, nur an Muskelkraft sind Menschen zumeist überlegen. Dies gilt jedoch nur an Land. Ziliten sind ausgezeichnete Schwimmer und Taucher, und haben schon so manchen Verfolger im Wasser oder dem Gewirr der Sümpfe, in denen sie leben, abgehängt.

Menschen gegenüber sind sie meistens neutral eingestellt, solange diese sie nicht attackieren oder zu vertreiben versuchen. Je nach Standort des Zilitendorfs sind die Berührungspunkte jedoch selten, da die Fischmenschen abgelegene Plätze fernab der Menschen bevorzugen. Sollten sich ihre Wege jedoch häufiger kreuzen, lernt ein Teil der Ziliten im Verlauf des Lebens die menschliche Sprache zu verstehen, wird aber aufgrund seiner Anatomie nie in der Lage sein, diese zu sprechen. Dies gilt auch in die umgekehrte Richtung, die zilitische Sprache ist für Menschen und Echsen nicht erlernbar, da für die Erzeugung der Pfeif- und Zischlaute Kiemen notwendig sind. Für die Kommunikation sind also beide Seiten auf Zeichensprache angewiesen, nur in seltenen Fällen mag sich ein Risso finden, der des Zilitischen und einer menschlichen Sprache mächtig ist.

Verbreitung

Ziliten sind in den Sümpfen des Südens und auf einigen der Waldinseln anzutreffen, sogar an der Nordküste Uthurias wurden bereits einige gesichtet. Anders als Necker sind Ziliten nicht darauf angewiesen, im Wasser zu leben, viele verbringen einen Großteil ihres Lebens an Land, jedoch immer in Wassernähe. Sie sind begabte Schwimmer und fühlen sich abseits des Wassers ebenso unwohl wie in zu großer Kälte.

Die Ziliten sollen sich abhängig ihres Wohnortes noch einmal in weitere Stämme unterteilen, doch dies liegt bisher ebenso im Dunkeln, wie das meiste über die grundsätzliche Sozialstruktur dieser Spezies.

Ziliten sollen aus dem dämonischen Unterwasserreich Wahjad im Selemgrund stammen, wo einige ihrer Art immer noch als Sklaven gehalten werden. Daneben wird der versunkene legendäre Kontinent Lahmaria als Herkunft der Ziliten angenommen.

Lebensweise

Ziliten bewohnen Höhlen und Grotten, meistens jedoch Hütten, die sie aus Pflanzenteilen am Ufer oder im Wasser auf Pfählen errichten. Ihre Nahrung besteht aus Algen, Wasserpflanzen, Muscheln und Fischen jeder Größe, die sie geschickt mit Speeren und Netzen fangen. Sie stellen alles, was sie benötigen, selbst her und führen ein genügsames, naturverbundenes Leben. Sollte es zu dem eher seltenen Handel kommen, haben sie kaum Interesse an Metallgegenständen, es scheint sogar, als sei ihnen Metall unangenehm. Über die Gründe wird spekuliert, aber aufgelöst wurde dieses Rätsel bisher nicht. In der Region von H'Rabaal haben einige Ziliten sogar ihre Scheu vor dem Metall verloren, möglicherweise durch den Einfluss der dort lebenden Achaz, mit denen sie gemeinsam eine Dorfgemeinschaft bilden.

Einzelne Fischmenschen sollen über besondere Fähigkeiten verfügen, die Magie oder Wunderwirken ähneln. Diese Ziliten sind nicht nur bei ihrer Spezies, sondern auch bei den Achaz hoch angesehen, die sie als eine Art Heilige oder Priester verehren und H'Chazz nennen. Eine gründliche Untersuchung durch menschliche Gelehrte hat bisher nicht stattgefunden und würde von den Ziliten auch empört zurückgewiesen. Sie selbst scheinen ebenfalls Götter zu verehren, die denen der Achaz ähnlich sind, vorwiegend H'Szint, Ssad'Huar und Zsah.

Ziliten sind im Allgemeinen friedlich, doch wenn sie sich zur Wehr setzen müssen, nutzen sie ihre Fischspieße wie Speere im Kampf und halten sich an keinerlei Regeln eines ehrenhaften Duells. Wenn sie nicht in der Situation sind, ihr Dorf zu verteidigen, werden sie auch eher die Flucht im Wasser ergreifen, als sich auf einen Kampf mit anderen Zweibeinern einzulassen.

In Myranor soll es ein zilitisches Volk geben, welches man Mholuren nennt. Im Gegensatz zu den friedlichen aventurischen Ziliten haben die Mholuren in etwa den Ruf, den Orks bei den Aventuriern haben. In Uthuria soll es ebenfalls Verwandte der Ziliten geben, die aber ausgesprochen friedlich sein sollen.



Zilit

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 13 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10

LeP 27 **AsP** -* **KaP** -* **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 3 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Holzspeer: AT 9 PA 5 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Beidhändig, Dunkelsicht II, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn, Wasserlebewesen / Angst vor dem Land I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schwanzschlag (Waffenlos), Unterwasserkampf, Wuchtschlag I (Waffenlos, Holzspeer), Zu Fall bringen (Holzspeer)

Talente: Einschüchtern 3, Handel 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp) oder 3W6+6 (Sippe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Ziliten sind friedliche Kulturschaffende, die von sich aus nicht angreifen. Werden sie aber selbst attackiert, wehren sie sich mit ihren Fischspießen. Am liebsten nutzen sie ihre Vorteile im Wasser, an Land versuchen sie, mit einem Schwanzschwung oder dem Fischspieß den Gegner zu Fall zu bringen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Aquatisches Lebewesen: Ziliten können nur einen Tag lang überleben, ohne ihre Haut vollständig mit Wasser zu benetzen. Überschreiten sie diese Zeit, werden sie Bewusstlos und sterben innerhalb von 1W6 Minuten.

Erfahren: IN 15 statt 14, FF 15 statt 14; LeP 30 statt 27; Holzspeer AT 11 / PA 6; Körperbeherrschung 6 statt 5, Schwimmen 10 statt 7

Kompetent: IN 16 statt 14, FF 16 statt 14; LeP 33 statt 27; Holzspeer AT 13 / PA 7; Körperbeherrschung 8 statt 5, Schwimmen 14 statt 7

*) Ziliten sind oft zaubermächtig. Sie besitzen dann den Vorteil Zauberer und haben die Tradition (H'Chazz). Geweihte sind bei Ziliten in der Regel Schamanen oder Priester der H'Ranga.



Zwergkrakenmolch

»Vom Zwergkrakenmolch, auch Sumpfkraakenmolch geheißen: Dieses gefährliche Süßwassertier lauert in Tümpeln und Seen des ganzen Kontinents und fällt über Tiere bei der Wasseraufnahme ebenso her, wie über unvorsichtige Reisende. Wie die großen Kraken verfügt er über einen hässlichen, schleimigen Rumpf mit einem großen, einem Schnabel gleichenden Maul, über dem zwei handtellergroße blasse Augen starren. Er hat acht lange Fangarme, mit denen er seine Opfer ins Wasser zu ziehen versucht, um sie an einem Stück herunterzuschlingen. Für kleinere Tiere ist der Kampf gegen den Zwergkrakenmolch daher meist schnell vorbei. Größere Tiere und Menschen werden hingegen von seinen Armen festgehalten, während die Bestie einzelne Fleischstücke aus ihnen herauszureißen versucht. Auch abseits der Tümpel wird der Molch Reisenden gefährlich, da er sich auf seinen Tentakeln erstaunlich schnell über Land bewegen kann.

Wie alle Krakenartigen ist der Zwergkrakenmolch von besonderer Boshaftigkeit und Heimtücke und fällt selbst dann über andere her, wenn er keinen Hunger verspürt. Er hält sich mit Vorliebe in morastigen Gewässern auf, in denen er kaum zu bemerken ist.«

—aus dem Bestiarium von Belhanka, Belhanker Ausgabe 1027 BF

Der Zwerg- oder Sumpfkraakenmolch ist ein Krake, der anders als sein großer Vetter, der Krakenmolch, ausschließlich in Süßwasserseen oder kleinen Tümpeln lebt. Sein Namenszusatz „Zwerg“ ist irreführend, denn mit einem Rumpf von rund zwei Schritt Durchmesser ist er deutlich größer als jeder Angroscho. Seine acht Tentakelarme sind jeweils bis zu drei Schritt lang, sodass der Zwergkrakenmolch vielmehr eine beeindruckende Erscheinung ist. Er ist nicht intelligent, verfügt

aber über die Fähigkeit der Koordination und kann daher seine Fangarme sehr gut kontrollieren und sie unabhängig voneinander einsetzen. Der schleimige Körper des Ungeheuers ist von einer ledrigen Haut überzogen und neben seinen Fangarmen stechen das schnabelartige Maul, sowie die starren blassen Augen hervor, aus denen keine Gefühlsregung zu erkennen ist. Das Fleisch seines Rumpfes ist ungenießbar, das sehr zähe Fleisch seiner Tentakel kann hingegen im Notfall als Ration vor dem Verhungern bewahren.

Bei den Echsenmenschen wird der Zwergkrakenmolch aus Respekt und Sorge gemieden, da einige Echsen in ihm einen Diener des H'Ranga Charyb'Yzz sehen. Bisweilen bringt man ihm daher aber auch Verehrung entgegen und wenn ein Zwergkrakenmolch einen ihm als Opfer dargebrachten Gefangenen der Echsen verschont, kann dieser als Überlebender eines „Götterurteils“ auf seine Freilassung hoffen.

Verbreitung

Zwergkrakenmolche leben in Seen und Sümpfen ganz Aventuriens. Sie bevorzugen dunkle, morastige Gewässer, in denen sie trotz ihrer Größe nicht gleich zu erkennen sind. Dazu zählen auch Höhlenseen und überflutete Keller alter Ruinen. Vereinzelt werden Zwergkrakenmolche von verrückten Forschern, dunklen Magiern oder dekadenten Granden zur Forschung, zur Belustigung oder als unerwartete Wache in dunklen und überfluteten Verliesen gehalten.

Über ganz Aventurien verteilt mag es einige Hundert von ihnen geben, wobei es sie eher selten in die sehr kalten Regionen Nordaventuriens zieht.

Lebensweise

Zwergkrakenmolche sind aggressive Allesfresser, die alle Tiere ab der Größe eines Fuchses angreifen und zu fressen versuchen. In größeren Tieren und Menschen sehen sie zumeist Rivalen und greifen diese daher an. Es soll schon vorgekommen sein, dass sie auch einen Oger oder ein Flusspferd attackiert haben, dann aber schnell davon abließen. Im Kampf versuchen sie ihre Gegner mit zwei oder mehr Fangarmen zu greifen und zu ihrem schnabelartigen Maul zu ziehen. Mit ihren acht Fangarmen können sie bis zu drei Gegner gleichzeitig angreifen. Der Angriff erfolgt zumeist in Ufernähe und aus dem Hinterhalt, wenn Schilf oder trübes Wasser ihnen Schutz bieten. Sie sind schnelle Schwimmer, können sich aber auch an Land geschickt bewegen, wobei sie dort nicht die Geschwindigkeit eines Menschen erreichen. Sie nutzen dann ihre Tentakel wie Stelzen und bewegen sich auf ihnen fort. Kommt es zum Kampf an Land, benötigt der Molch zwei seiner Fangarme, um sich vom Boden abzustützen.

Zwergkrakenmolche sind klassische Einzelgänger, die keine anderen Artgenossen in ihrem Revier dulden. Sie sind schon nach wenigen Jahren ausgewachsen und



Zwergkrakenmolch

Größe: 2,00 großer Rumpf; 3,00 Schritt lange Fangarme (insgesamt 8)

Gewicht: 500 Stein

MU 13 **KL** 7 (t) **IN** 13 **CH** 8

FF 13 **GE** 13 **KO** 20 **KK** 22

LeP 150* **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 6 **GS** 4/10 (an Land / im Wasser)

Fangarm: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **RW** lang

Biss: **AT** 11 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Biss, max. 3 x Fangarm)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Klammergriff, (Fangarm), Mächtiger Schlag (Fangarm), Tentakelschwung (Fangarm), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 9, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 4

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 40 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 100 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Trophäe (Stirnhörner, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Zwergkrakenmolch versucht zu Kampfbeginn, mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er, die restlichen Gegner abzuwehren.

Flucht: Sobald der Zwergkrakenmolch 4 Fangarme oder 50 % seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Schmerz +1 bei: 113 LeP, 75 LeP, 38 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Der Zwergkrakenmolch ist der kleine Verwandte des viel größeren echten Krakenmolchs.

☞ **QS 2:** Üblicherweise fliehen Zwergkrakenmolche, wenn man genug ihrer Fangarme abgeschlagen hat.

☞ **QS 3+:** Der Zwergkrakenmolch kann seine Tentakel so zusammenziehen, dass er damit auf dem Festland laufen kann.

Sonderregeln:

Tentakel abschlagen: Um dem Zwergkrakenmolch einen Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf den Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können einen Tentakel durchdringen. Dazu sind 8 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Raserei: Der Zwergkrakenmolch wird in den Status *Raserei* versetzt, sobald er in die Enge getrieben wurde, d. h. wenn er keine Fluchtmöglichkeit mehr sieht. Der Status tritt auch dann auf, wenn er die Hälfte seiner LeP verloren hat. Es gelten für ihn dann folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.



können mehrere Dutzend Jahre alt werden. Einige Exemplare sollen mehr als einhundert Jahre alt sein. Bei diesen handelt es sich um intelligentere Vertreter ihrer Art, die entweder ein gut verborgenes Revier, wie einen See in einer unterirdischen Kaverne, ihr Eigen nennen oder von den Echsenmenschen der Dschungel Südaventuriens als Sendboten der Charyb'Yzz verehrt werden und regelmäßig Opfer gebracht bekommen. Diese

Ungeheuer können im Kampf auch auf einfache Strategien zurückgreifen. So setzen sie ihre Tentakel dazu ein, ihre Gegner unter Wasser zu ziehen und zu ertränken, oder sie versuchen besonders starke Gegner mit einem Tentakel auf Distanz zu halten. Darüber hinaus haben sie bisweilen ein Gefolge aus mehreren Echsenmenschen, die ihren Herrn mit ihrem Leben zu schützen versuchen.

KAPITEL 2: TIERE



»Hoch oben im Norden, dort wo sich die Klirrfrostöde erstreckt und die Insel der Yetis zu finden ist, dort sind meine Gefährten und ich auf die seltsamsten Tiere gestoßen. Mir wurde aber bewusst, dass sich die Lebewesen dort an ihre Umgebung angepasst haben. Weiße Hasen, weiße Füchse, ja selbst Orks und Goblins, die im Hohen Norden leben sollen, haben einen weißen Pelz. Ob dies das Wirken von Firun und Ifirn ist? Beim Schneehasen kann ich mir das gut vorstellen, immerhin ist er so vor seinen Jägern besser geschützt. Da mag Ifirns Milde für verantwortlich sein. Beim Schneefuchs ist sicherlich der Herr Firun schuld, denn ich kann mir vorstellen, dass er den Jäger des Hasen nicht benachteiligen wollte. So kann er sich besser anschleichen. Doch einige Wesen sollte man lieber von Weitem erkennen. Der Polarbär, ein abscheuliches Wesen, noch größer als ein Höhlenbär und mit noch mehr Kraft, war die schlimmste Bedrohung, der wir dort oben begegneten. Er mag Firuns heiliges Tier sein, aber heilig benimmt er sich nicht gerade. Hätten wir Elderion nicht bei uns gehabt – ihn und seine guten Augen – wir hätten den Polarbären erst bemerkt, wenn er fünf Schritt vor uns gestanden hätte.«

—Ludwilla Lowanger, Abenteurerin aus dem Svellttal, neuzeitlich

Der Unterschied zwischen einem Ungeheuer und einem Tier ist manchmal ein schmaler Grat. Eine Greifkatze mag von einigen Gelehrten als Tier betrachtet werden und ein Kalekke als Monstrum. Die Grenze ist hier fließend und auch wir wollen an dieser Stelle keine genaue Definition aufstellen, aber festhalten, dass irdische Tiere fast immer in die Kategorie Tier fallen und nur ganz selten als Ungeheuer gewertet werden. Unter den aventurischen Tieren gibt es aber auch einige, die kein Gegenstück in der Wirklichkeit besitzen, die sich aber nicht als Ungeheuer klassifizieren, sondern Nutzvieh und Jagdwild darstellen, beispielweise das Karen. Während das letzte Kapitel Ungeheuer vorstellte, folgt nun eine Auswahl an aventurischen Tieren, die sich einerseits als Jagdwild eignen, manchmal auch als tierische Begleiter von Helden, andere hingegen als gefährliche Begegnung in der Wildnis, die einem Angriff durch ein Ungeheuer in nichts nachsteht.



Bergadler

Der Bergadler ist einer der größten Raubvögel Aventuriens und bewohnt die Gebirge Nord- und Mittelaventuriens, doch auch dort bekommt man ihn selten zu Gesicht. Sein Gefieder ist dunkelbraun und verfärbt sich im Alter am Kopf und an den Flügelspitzen hellbraun bis weiß.

Der Hauptbestandteil seines Speiseplans sind kleinere Tiere, doch immer wieder erlegen Adler auch Ziegen und andere größere Tiere. Sollte die Beute zu schwer sein, um vom Adler weggeschleppt zu werden, hackt er sich Stücke heraus. Der Bergadler greift im Sturzflug an, indem er die Krallen in den Nacken oder Schädel schlägt. Dies gilt für Angriffe auf Beute ebenso, wie auf Eindringlinge, die dem Horst zu nahe gekommen sind. Wie viele Adler, geht auch der Bergadler eine feste Paarbindung ein. Beide Tiere errichten gemeinsam den Horst und kümmern sich anschließend um die Aufzucht des Jungen. Dabei kümmert sich das Weibchen die Verteidigung von Horst und Jungtier, während das Männchen auf Futtersuche fliegt, um beide zu versorgen.



Bergadler

Größe: 1,00 bis 1,30 Schritt, 2,80 bis 3,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 7 bis 8 Stein

MU 15 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 11

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 10 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 1/20 (an Land / in der Luft)

Klauen und Schnabel: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Klauen und Schnabel), Flugangriff (Klauen und Schnabel), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 14, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2 (Paar)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Bergadler betrachten menschengroße Wesen nicht als Beute, aber wenn ihre Gelege bedroht werden, greifen sie auch Menschen an. Wer sich also bis auf 50 Schritt oder weniger an den Adlerhorst herantraut, wird als Eindringling betrachtet. Die Adler attackieren diesen dann mit Klauen und Schnabel, fliegen wieder davon und greifen nach 2 KR erneut an, bis der Eindringling verschwindet.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Die Vögel gelten als eine der größten Greifvogelarten und ihre Federn waren schon immer eine begehrte Beute.
- **QS 2:** Der Adlerhorst wird meist von einem Adlerpaar bewohnt, das hier seine Jungen aufzieht.
- **QS 3+:** Wenn der Bergadler Hunger hat, dann kann man ihm auch weit abseits seines Hortes begegnen.

Jagd: –2



Brabaker Waldelefant

In den Wäldern, aber auch bei Bauarbeiten oder mit Lasten beladen, können im ganzen Süden Aventuriens Exemplare des Brabaker Waldelefanten angetroffen werden. Die eigentliche Heimat der Tiere liegt in den Wäldern zwischen Mengbilla und dem Kap Brabak, doch hin und wieder gelangen einzelne Elefanten auf die Gewürzinseln.

Mit einer Schulterhöhe von über zwei Schritt, den großen Ohren und den gewaltigen Stoßzähnen, ist das friedliche Tier ein beeindruckender Anblick, den sich auch einige al'anfanische Granden zunutze machen, indem sie einen Elefanten als Reittier verwenden.

Um einen Elefanten abzurichten, muss er bereits früh an den Menschen gewöhnt werden. Allerdings werden die Tiere selten gejagt, um ihnen ein oder zwei Junge abzunehmen. Die weitaus begehrtere Jagdbeute stellen die Haut und vor allem die Stoßzähne dar. Einfach ist diese Jagd nicht, da sich der Waldelefant fast lautlos durch den Dschungel bewegen und sogar in diesem verstecken kann.

Vielen Waldmenschenstämmen gilt der Elefant als heilig, weshalb sie ihn nicht jagen.



Brabaker Waldelefant

Größe: 2,00 bis 2,50 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 2.500 bis 3.500 Stein

MU 13 **KL** 13 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 11 **KO** 23 **KK** 28

LeP 350 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 3 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 12

Rüssel: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **RW** lang

Stoß: **AT** 12 **TP** 2W6+3 **RW** lang

Trampeln: **AT** 6 **TP** 2W6+10 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 8 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern (keine Probe erlaubt; Elefanten können nicht klettern), Körperbeherrschung 6, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 0, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6 (Herde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2.500 Rationen Fleisch, Trophäe (Stoßzahn, 200 Silbertaler)

Kampfverhalten: Brabaker Waldelefanten sind im Grunde friedliche Tiere und meiden Konflikte. Sollten sie aber in die Enge getrieben oder ein einzelnes Mitglied der Herde bedroht werden, greifen sie gemeinsam ihre Gegner an und versetzen ihnen Stöße mit ihren Stoßzähnen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 263 LeP, 175 LeP, 88 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Der Verwandte des Mammuts lebt im Süden Aventuriens.

☛ **QS 2:** Elefanten sind Pflanzenfresser, können aber, wenn sie sich bedroht fühlen, eine echte Gefahr für Menschen darstellen. Ihre Stoßzähne sind begehrte Trophäen.

☛ **QS 3+:** In den Tulamidenlanden und Südaventurien werden die Tiere als Reit- und Tragtiere ausgebildet.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Packesel: Brabaker Waldelefanten können ein Gewicht von bis zu 500 Stein tragen.

Feuerskorpion

Der Feuerskorpion, auch *Roter Skorpion* genannt, lebt in den Trockengebieten Südaventuriens, in den Tulamidenlanden und in der Wüste Khôm. Wie alle Skorpione ist er ein Einzelgänger, der sich tagsüber verbirgt, um nachts auf die Jagd nach kleinen Tieren zu gehen. Größeren Tieren und Menschen geht er aus dem Weg, doch immer wieder geschieht es, dass er sich in ein Bett oder einen Stiefel verirrt.

Die Jungtiere sind schwarz mit einer roten Flammenzeichnung auf dem Körper, diese nimmt mit dem Älterwerden immer mehr an Größe zu, bis der ausgewachsene Feuerskorpion vollkommen rot ist.

Sein Gift ist nicht tödlich, allerdings sind die Auswirkungen ausgesprochen unangenehm für das Opfer, denn jeder Muskel zuckt unter großen Schmerzen, sobald das Gift in den Körper gelangt ist. Glücklicherweise verfliegt diese Wirkung nach einer Weile von selbst wieder, dennoch ist das Skorpiongift in einigen Kreisen sehr begehrt. Auch ist eine Handvoll Feuerskorpione im Bett bei manchen Verbrechern eine beliebte Warnung an die Konkurrenz.



Feuerskorpion

Größe: 0,02 bis 0,04 Schritt

Gewicht: 0,05 bis 0,12 Stein

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 12 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11 (k)

LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 2 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 1

Stachel: AT 12 TP 1W3–1(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 6, Verbergen 13, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 2W6 (falls als Drohung oder Falle eingesetzt)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,1 Rationen Fleisch, Gift (300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Feuerskorpione jagen winzige Wesen, aber sollte sich ein Mensch sich auf Angriffsdistanz nähern und sich schnell bewegen (GS 3+), wird ein Feuerskorpion ihn versuchen zu stechen und dann fliehen.

Flucht: nach dem ersten Stich

Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Der Feuerskorpion wird gerne von Schurken als nichttödliche Warnung eingesetzt, um ein Opfer zu erschrecken und zu bedrohen.
- **QS 2:** Das Gift des Feuerskorpions ist nicht sonderlich gefährlich, aber schmerzhaft.
- **QS 3+:** Das Gift des Skorpions lässt sich extrahieren und weiterverarbeiten.

Jagd: –1

Sonderregeln:

*) **Feuerskorpiongift:** Das Gift des Feuerskorpions ist nicht sonderlich gefährlich. Der Schaden ist nicht kumulativ.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: +2 Schmerz / +1 Schmerz

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 KR

Kosten: 400 Silbertaler

Schwarm: Feuerskorpione sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 3).

Flugechse

Die Flug- oder *Reitechse* gilt den Gelehrten als Variante der Fischechse und lebt wie diese an den Küsten, aber auch in den Sümpfen Südaventuriens. Die Spannweite ihrer braun-grünen Lederschwingen beträgt drei bis vier Schritt, was das Tier zu einem beeindruckenden Anblick macht.

Flugechsen leben in kleinen Rudeln von einer Handvoll Tiere und jagen im Sturzflug Fische, Schlangen, Selemferkel, und hin und wieder auch Menschen. Ihre Beute packen sie oft mit den hinteren Klauen, um sie an geeigneter Stelle wieder fallenzulassen und zu fressen. Wenn sich ihre Beute wehren sollte, beißen sie auch zu. Bei einer solchen Auseinandersetzung versuchen sie immer, in der Luft zu bleiben, am Boden sind sie langsam und relativ wehrlos.

Die Echsenmenschen der Sümpfe richten die Flugechsen als Reittiere ab, um sie als Transportmittel für große Lasten, auf der Jagd und im Kampf zu nutzen. Trotz verschiedener Versuche ist es bisher niemandem gelungen, den Achaz dieses Kunststück nachzumachen und selbst eine Flugechse abzurichten.



Flugechse

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt

Gewicht: 80 bis 150 Stein

MU 10 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 8

FF 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 17

LeP 35 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 2 / 12 (am Boden / in der Luft)

Biss und Klauen: **AT** 10 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Fliegen 9, Einschüchtern 7, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh)

Kampfverhalten: Flugechsen greifen üblicherweise kleine oder winzige Tiere an, wenn sie Hunger haben aber auch mal Kulturschaffende. Sie setzen dann zu Sturzflügen an und versuchen ihre Opfer mit Schnabel und Krallen solange zu traktieren, bis diese tot sind.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Manchmal ergreifen Flugechsen ihr Opfer, zerren es in die Lüfte und lassen es dann fallen.

☛ **QS 2:** Flugechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.

☛ **QS 3+:** Flugechsen können abgerichtet werden, aber dies ist bislang nur den Achaz gelungen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Echsenvertraute: Flugechsen lassen sich nur von Echsenwesen abrichten und zähmen.

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Flugechse ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf **Kraftakt (Ziehen & Zerren)** zwischen der Flugechse und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Flugechse, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Zu Beginn jeder KR erhöht sich der Abstand zum Boden um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 8 Schritt. Sie lässt ihr Opfer üblicherweise aus einer Höhe von 1W6+2 Schritt fallen. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Flugechse verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Flugechse verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Packesel: Flugechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.



Halmar-Antilope

Die Halmar-Antilope durchstreift in kleinen Herden aus jungen und alten Tieren beiderlei Geschlechts die Steppen Nordaventuriens, vorwiegend im Orkland und dem Svelttal. Ihr Fell ist falbfarben, fahlgelb oder sogar weiß, nur die Quaste des langen Schwanzes ist schwarz. Vor einer Bedrohung fliehen sie, seien es Jäger, Raubtiere oder auch nur gefährliche Geräusche. Nur in die Enge getrieben, werden sie mit dem Gehörn angreifen, um sich einen Fluchtweg freizustoßen.

Menschen wie Orks jagen sie, um ihr Fleisch zu verzehren, aus der Haut feines Leder zu gerben und sich mit dem prächtig gedrehten Gehörn als Trophäe zu schmücken.

Benannt wurde sie nach dem Thorwaler Halmar Valgardson, dem es in den Dunklen Zeiten für kurze Zeit gelang, den Horasthron zu besteigen. Die Thorwaler verehren ihn bis heute als Helden, während die meisten anderen Menschen noch nie von Halmar-Horas gehört haben und nicht wissen, warum die Halmar-Antilope ihren Namen trägt. Manche nennen sie auch einfach *Drehhornantilope*.



Halmar-Antilope

Größe: 0,90 bis 1,10 Schritt

Gewicht: 25 bis 30 Stein

MU 8 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 14

FF 10 **GE** 16 **KO** 10 **KK** 12

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 11 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 20

Stoß: **AT** 8 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 6, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 0

Anzahl: 1 oder 2W20 +10 Tiere (Herde)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 15 Rationen Fleisch, Haut (5 Silbertaler), Trophäe (Geweih, 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Halmar-Antilopen fliehen, sobald sich ein größeres, potenziell gefährliches Wesen bis auf 50 Schritt nähert. Nur in die Enge getrieben verteidigen sie sich mit Stößen.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 9 LeP, 6 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Die Halmar-Antilope ist ein friedliches Tier, das gerne wegen ihres Fleisches, ihres Fells und der Hörner gejagt wird.
- **QS 2:** Sie ist nach einem berühmten Thorwaler benannt.
- **QS 3+:** Mit Orongen lassen sich Halmar-Antilopen anlocken.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Leckere Orongen: Halmar-Antilopen lieben Orongen, obwohl diese nicht in der Gegend wachsen, in der sie leben. Hat ein Held eine Oronge dabei und Halmar-Antilopen sehen die Frucht, werden sie sich ihm vorsichtig nähern. Die Tiere lassen sich dann sogar berühren. Der Jagd-Modifikator sinkt damit auf +/-0.

Höhlenbär

Aufgrund ihrer lichtempfindlichen Augen verbringen Höhlenbären den Tag in Höhlen, Tunneln und Kavernen, die sie nur in der Dämmerung verlassen. Sie nutzen hin und wieder auch eine verlassene Scheune als ihr Tagesversteck, obwohl sie natürliche Höhlen in der Nähe fischreicher Gewässer bevorzugen. Es heißt sogar, dass manche Höhlenbären die bewohnten Kavernen gar nicht mehr verlassen, sollte es unter Tage ausreichend Nahrung geben. Wahrscheinlich handelt es sich dabei um Tavernengeschichten, doch diese Lebensweise wäre sogar möglich, da die Augen des Höhlenbären zwar lichtempfindlich sind, sie aber in der Dämmerung besser sehen können als andere Bären. Das Fell des bis zu drei Schritt großen Bären ist graubraun und schützt vor Kälte und Feuchtigkeit, weswegen es eine wertvolle Beute darstellt. Um ihn für die gefährliche Jagd aus dem Versteck zu treiben, eignen sich Fackeln und andere Lichtquellen besonders gut. Höhlenbären sind in ganz Nord- und Mittelaventurien dort anzutreffen, wo es entsprechende Höhlen gibt.



Höhlenbär

Größe: 3,30 bis 4,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 600 bis 750 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 11 **KO** 20 **KK** 23

LeP 80 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 6 **GS** 10

Tatze: **AT** 12 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 13, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft 5

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 150 Rationen Fleisch, Fell (25 Silbertaler), Trophäe (Zähne und Klauen, 15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wird der Höhlenbär provoziert oder angegriffen, stellt er sich auf die Hinterbeine, greift

mit Hieben seiner Tatzen an und versucht, seinen Gegner zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; Ist er in Raserei, dann kämpft er bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Ein Höhlenbär wittert seine Beute bereits aus der Ferne. Man kann ihnen daher am besten ausweichen, indem man gegen den Wind läuft.

☛ **QS 2:** Er kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde oder seine Jungtiere in Gefahr sind.

☛ **QS 3+:** Der Höhlenbär ist lichtscheu und kämpft nur ungerne, wenn er dem Sonnenlicht ausgesetzt ist, da ihn die Helligkeit blendet.

Jagd: –5

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe des Zustands Schmerz erhält oder seine Jungtiere in Gefahr sind, muss zu Beginn der KR eine Probe auf Willenskraft gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Bluttausch*. Der Status endet nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.



Kalekke

Die Kalekke ist ein großer, menschenähnlicher Affe, der vorwiegend auf den Jilaskeninseln südlich von Maraskan angetroffen werden kann. Sie leben in kleinen Stämmen aus einem Weibchen und mehreren Männchen in einem eigenen Territorium, das die Männchen gegen jeden Eindringling mit viel Geschrei, Fäusten und Ästen verteidigen. Dabei machen sie keinen Unterschied, ob es sich bei dem Eindringling wirklich um ein konkurrierendes Kalekkenmännchen handelt oder ein anderes Wesen, solange es ihnen nur ähnlich genug sieht.

Eine Flucht wird von den Kalekken mit Drohgebärden, aber ohne größere Aggressionen begleitet. Doch bei einem längeren Kampf lockt das Geschrei nicht nur weitere Männchen an, sondern auch das Weibchen, das deutlich gefährlicher ist. Im Gegensatz zu den Männchen, die etwa zwei Schritt messen, kommt das Weibchen auf eine Größe von drei Schritt und kann deutlich kräftiger zuschlagen.

Besonders ungewöhnlich ist die Fortpflanzung der Kalekken: Das Weibchen legt Eier, die es in einem Beutel am Bauch ausbrütet.



Kalekke

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt (m), 2,50 bis 3,30 Schritt (w)

Gewicht: 100 bis 120 Stein (m), 200 bis 220 Stein (w)

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 15/18 (m/w) **KK** 20/24 (m/w)

LeP 40/50 (m/w) **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 3/4 (m/w) **GS** 10

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+4/1W6+6 (m/w) **RW** kurz

Knüppel: **AT** 11 **TP** 1W6+7/1W6+11 (m/w) **RW** kurz

Pranke: **AT** 12 **TP** 2W6/3W6 (m/w) **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Pranke, nur w), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 13, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 13, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Gruppe) oder 2W20+5 (große Gruppe) (m), 1 (w), aber immer in Begleitung einer kleinen oder großen Gruppe von Männchen

Größenkategorie: mittel (m), groß (w)

Typus: Tier, humanoid

Beute: 80/170 Rationen Fleisch (m/w)

Kampfverhalten: Dringt ein Wesen in das Territorium der Kalekken ein, das ihnen ähnlich sieht (beispielsweise Menschen), greifen die Männchen an, weil sie in ihm eine Konkurrenz sehen. Fliehende werden nur verfolgt, aber kaum noch angegriffen. Das Territorium

umfasst etwa ein bis zwei Meilen.

Flucht: Kalekken fliehen, sobald die Hälfte ihrer Gruppe *Handlungsunfähig* oder tot ist.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger (m); 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger (w)

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Kalekken sind aggressive, gefährliche Affen, die auf einigen maraskanischen Inseln leben.
- **QS 2:** Die Männchen sind deutlich kleiner als die Weibchen.
- **QS 3+:** Ein Weibchen hält sich einen Harem von einigen Dutzend Männchen.

Jagd: –5

Sonderregeln:

Große Geschlechtsunterschiede: Da männliche und weibliche Tiere unterschiedliche Werte aufweisen sind diese mit *m* für männliche Tiere und *w* für weibliche Tiere markiert.

Meute: Kalekken, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Kalekke in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4)

Zusammenhalt: Wird ein Kalekke angegriffen oder in einen Angriff verwickelt, tauchen zu Beginn jeder 3. KR 1W3 neue Kalekken auf (bis maximal 2W20+5 Tiere, was einer großen Gruppe entspricht). Bei einer gewürfelten 1 auf W6 taucht mit den Neuankömmlingen zusätzlich das Weibchen auf.



Khoramsbestie

Die schwarz-gelb gescheckte Khoramsbestie ist der Schrecken der Berge, Steppen und Wüstenränder der Tulamidenlande. Das überwiegend nachtaktive Tier jagt vorwiegend kleine Tiere und frisst auch Aas. In der Gruppe schrecken Khoramsbestien auch vor größerer Beute wie Eseln, Pferden, Kamelen oder Menschen nicht zurück. Auch vor der Zivilisation macht eine Meute hungriger Khoramsbestien nicht halt, sie fallen Karawanen an oder versetzen kleinere Dörfer in Angst und Schrecken. Mitunter sollen es bis zu hundert Tiere sein, die sich zusammengerottet haben, sich nach dem Erlegen der Beute jedoch um diese streiten und dann wieder trennen.

Dabei gehen die Tiere klug vor, einen überlegenen Gegner meiden sie und beobachten ihn lieber so lange bis sich eine passende Gelegenheit bietet, wie beispielsweise eine nächtliche Rast. Die eigentliche Gefahr, die von den Khoramsbestien ausgeht, sind jedoch weder ihre scharfen Zähne, noch ihr zermürendes fauchendes Heulen, sondern die Krankheiten, die ihr Biss übertragen kann.



Khoramsbestie

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,80 bis 2,00 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 65 bis 80 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 15 **CH** 12

FF 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 11

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+4(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1W3+3 (kleine Rotte) oder 1W6+6 (mittlere Rotte) oder 2W20+20 (große Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Überlegene Gegner oder Gegner in Überzahl greifen Khoramsbestien normalerweise nicht

an, es sei denn, sie sind ausgehungert oder fühlen sich bedroht.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest der Rotte

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Khoramsbestien sind vor allem in der Nacht aktiv.
- **QS 2:** Ihre Bisse sind gefährlich, da sie als Aasfresser leicht Krankheiten übertragen können.
- **QS 3+:** In größeren Gruppen sind Khoramsbestien mutiger und aggressiver.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Meute: Khoramsbestien, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Khoramsbestie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4)

***Krankheit:** Khoramsbestien können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch Khoramsbestien muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8 (keine Krankheit), 9-14 (Wundfieber), 15-17 (Lutanas), 18-20 (Tollwut^{AAL129}). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, erhält er den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36).



Moosaffe

Die kleinen, verspielten Moosaffen sind sehr zutrauliche Tiere, die in der Regel in Mhanadistan und Südaventurien anzutreffen sind. Sie werden höchstens zwei Spann groß und suchen häufig die Nähe zu Menschen. Moosaffen können menschliche Mimik und Gestik nahezu perfekt nachahmen, weswegen sie bei mancher Gauklertruppe gern gesehene Gäste sind. Dies führt allerdings dazu, dass weniger humorvolle Menschen sie als Kobolddiener ansehen und mitunter gar gezielt Jagd auf sie machen. Aufgrund ihrer Zutraulichkeit und der Nähe zu Menschen sind Moosaffen bisweilen Vertrautentiere für Hexen.

Moosaffen kämpfen nicht, sondern ziehen sich flink auf Bäume zurück, wenn Gefahr droht. Einzige Ausnahme ist die Verteidigung von Merachsträuchern, die sie als ihr Eigentum betrachten. Die Affen lieben die süße Merachfrucht und sind nicht bereit, sie zu teilen. Daher halten sie Fremde von den Sträuchern fern, indem sie sie mit überreifen Früchten bewerfen oder wegzulocken versuchen.

Seinen Namen verdankt der Kleinaffe den moosgrünen Augen und seiner Vorliebe, sich für die Nacht auf moosige Stellen zurückzuziehen. Moosaffen sind entweder als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen unterwegs.



Moosaffe

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt

Gewicht: 5 bis 8 Stein

MU 13 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 8 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 10

Biss: AT 12 TP 1W2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 3 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Moosaffen fliehen vor größeren Wesen und werfen höchsten von Bäumen Äste und Früchte nach ihren Feinden, um sie zu vertreiben.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ◆ **QS 1:** Moosaffen werden oft als Haustiere gehalten, da sie dem Menschen gegenüber sehr anhänglich sind.
- ◆ **QS 2:** Moosaffen können sehr gut Mimik nachahmen, gelten deshalb aber auch als Koboldkinder.
- ◆ **QS 3+:** Einige Hexen haben als Vertrautentiere Moosaffen.

Jagd: –1

Sonderregeln:

Ablenkung: Der Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von 1. Der Affe muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von 1 erhalten

Pailoswaran

Die mächtigen, bis zu drei Schritt langen Pailoswarane ähneln vom Aussehen den Krokodilen, sind aber nicht direkt mit ihnen verwandt. Sie bewegen sich erstaunlich flink auf ihren vier stämmigen, kleinen Beinen und nutzen den langen Schwanz zum Ausbalancieren – und zur Verteidigung, wenn sie angegriffen werden.

Pailoswarane sind Fleischfresser und ernähren sich von Fischen, kleineren Reptilien und Vögeln. Zu ihren liebsten Speisen zählen Eier größerer Reptilien oder Vögel. Nur äußerst selten fallen sie über die Nester anderer Warane her. Sie verfügen zwar über zahlreiche Zähne, welche aber nicht sonderlich scharf sind und womit sie nur selten Menschen angreifen. Kommt es zum Kampf – egal ob gegen Mensch oder Tier – versucht der Waran ein Stück Fleisch aus seiner vermeintlichen Beute herauszureißen und sich dann zunächst zurückzuziehen. Wie ihr Name schon andeutet, leben Pailoswarane hauptsächlich auf den Zyklopeninseln und im südlichen Horasreich. Sie leben an Land, halten sich aber nach Möglichkeit an Stränden auf. Auch in Wäldern sind sie bisweilen anzutreffen, wenn es dort genügend Wasservorkommen gibt.

Das Fleisch der Pailoswarane ist ungenießbar, ihre ledrige Haut dafür umso begehrter. Sie lässt sich zu Iryanleder verarbeiten, welches Bestandteil der besten Lederrüstungen ist. In der Oberschicht der Zyklopeninseln und bei wohlhabenden Horasierinnen ist das Leder der Pailoswarane für Handtaschen oder andere Accessoires ebenfalls sehr beliebt.



Pailoswaran

Größe: 2,80 bis 3,20 Schritt Länge

Gewicht: 150 bis 180 Stein

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 11 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 20

LeP 50 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

VW 3 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 7

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+4(+Gift)* **RW** kurz

Schwanz: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Eingeschränkter Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag (Schwanz), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (30 Silbertaler), Gift kann nicht extrahiert werden

Kampfverhalten: Pailoswarane sind bereit, Gegner bis zur Größenkategorie mittel anzugreifen. Meist beißen sie ihr Opfer und verlassen sich dann auf ihr Gift.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest der Rotte

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Pailoswarane sind gefährlich, sie greifen sogar Menschen an.

☛ **QS 2:** Aus ihrem Leder kann Iryanleder hergestellt werden.

☛ **QS 3+:** Ihr Biss ist giftig.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) *Pailoswarangift:* Das Gift des Pailoswarans wirkt sehr langsam, ist aber sehr gefährlich. Der Schaden ist nicht kumulativ.

Stufe: 5

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Wundfieber wird mit dem schlimmen Verlauf ausgelöst / 1W3 SP pro 5 Minuten

Beginn: 15 Minuten

Dauer: bis zum Ende des Wundfiebers / 60 Minuten

Kosten: keine, da das Gift nicht extrahiert werden kann

Palmviper

Die Palmviper lebt in den Dschungeln Südaventuriens. Ausgewachsene Exemplare werden rund anderthalb Schritt lang, womit die Palmviper zu den kleineren Schlangen des Dschungels gehört. Durch ihre grüne Farbe ist sie zudem perfekt getarnt und von Unkundigen kaum zu erkennen. Ihren Namen verdankt sie der Tatsache, dass sie sich am liebsten auf Palmen aufhält – zumindest nach Meinung der Gelehrten. Die eingeborenen Dschungelvölker wissen hingegen, dass die Palmviper ihr Revier nicht an einzelnen Baumarten festmacht.

Die Viper ist äußerst angriffslustig und attackiert kleinere Tiere ebenso wie Menschen oder größere Raubtiere wie den Panther. Sie verfügt über ein schnell wirkendes, einmalig wirkendes Gift, welches kleinere Tiere sogleich tötet und auch größeren Gegnern schweren Schaden zufügt. Die Palmviper ist sehr geschickt und somit für einzelne Personen ein ernstzunehmender Gegner.

Die Versuche al'anfanischer Granden, eine Palmviper zu zähmen und als Quelle für Gifte zu nutzen, sind zumeist fehlgeschlagen. Erfolgreicher sind vereinzelt Hexen, die die Viper als Vertraute auswählen können, wenn die Angriffslust der Viper auch bei ihrer Herrin zu verspüren ist.



Palmviper

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt

Gewicht: 0,75 bis 1,25 Stein

MU 14 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 11 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 14 (k)

LeP 6 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 3 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 4

Biss: **AT** 16 **TP** 1W3(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Eingeschränkter Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 9, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 13**, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch, Haut (10 Silbertaler), Gift (300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Palmvipern sind aggressiv und alle Wesen, die in Angriffsdistanz kommen, werden gebissen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 5 LeP, 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Die Palmviper ist angriffslustig und schnappt auch nach größeren Wesen, etwa Pantheren oder Menschen.
- ☛ **QS 2:** Durch ihr grünes Schuppenkleid ist sie perfekt im Dschungel getarnt.
- ☛ **QS 3+:** Die Zähmung einer Palmviper ist fast unmöglich, einzig Echsenwesen und Hexen soll dies gelungen sein.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Palmvipergift:** Das Gift der Palmviper kann kleinere Tiere sofort töten, aber selbst Menschen können daran sterben. Der Schaden ist nicht kumulativ.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 4W6 SP / 2W6 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 400 Silbertaler

) **Tarnung: Durch die Farbe der Schuppen kann die Palmviper sich in entsprechender Umgebung (Dschungel) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

Polarbär

Der Polar- oder *Firunsbär* ist nicht nur die größte Bärenart Aventuriens, er gilt auch als das heilige Tier der Firunkirche. Richtet sich ein Polarbär auf, wie er es beispielsweise tut, um Gegner zu beeindrucken und zu verjagen, überragte er jeden Menschen. Die mächtigsten Bären werden so bis zu vier Schritt groß.

Der Polarbär lebt im Ewigen Eis des Nordens, insbesondere in der Nähe des Yeti-Lands. Sein Fell ist in jungen Jahren schneeweiß und nimmt später eine eher gelblichweiße Farbe an. Polarbären sind ausgezeichnete Schwimmer und überstehen auch längere Zeit in eiskaltem Wasser. Sie ernähren sich vorwiegend von Robben und größeren Fischen, doch da es in ihren Revieren nur wenig Nahrung gibt, greifen sie auch ohne Zögern Menschen an.

Polarbären leben einzeln und verteidigen erbittert ihr Revier gegen andere ihrer Art. Einzig in der Brunftzeit suchen sie die Nähe anderer Bären.

Der Pelz des Polarbären ist eine besondere Trophäe und wird häufig von Geweihten des Firun getragen – allerdings nur, wenn sie das Tier selbst in dem Gott gefälliger Weise gejagt und besiegt haben. Die Jagd von mehreren Jägern auf einzelne Bären nur um das Fell zu erbeuten und zu verkaufen gilt als Frevel unter den Geweihten des Wintergottes.



Polarbär

Größe: 3,80 bis 4,00 Schritt

Gewicht: 900 bis 1.000 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 10 **KO** 24 **KK** 26

LeP 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 5 **SK** 0 **ZK** 6 **GS** 12

Tatze: AT 12 TP 1W6+7 RW mittel

Biss: AT 10 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I+II (Biss, Tatze), Verbeißen (Biss), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 14, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 5

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 170 Rationen Fleisch, Trophäe (Fell, 50 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wird der Polarbär provoziert oder angegriffen, stellt er sich auf die Hinterbeine, greift mit Hieben seiner Tatzen an und versucht, seinen Gegner zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; Ist er in Raserei, dann kämpft er bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Ein Polarbär wittert seine Beute bereits aus der Ferne. Man kann ihnen daher am besten ausweichen, indem man mit dem Wind läuft.
- ☛ **QS 2:** Er kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde oder seine Jungtiere in Gefahr sind.
- ☛ **QS 3+:** Der Polarbär ist aufgrund seiner Fellfarbe kaum aus der Ferne auszumachen.

Jagd: –5

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe des Zustands Schmerz erhält oder seine Jungtiere in Gefahr sind, muss zu Beginn der KR eine Probe auf Willenskraft gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Blutrausch*. Der Status endet nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

***) Tarnung:** Durch die Farbe des Fells kann der Polarbär sich in entsprechender Umgebung (Eis & Schnee) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (Hinterhalt entdecken oder Wahrnehmen), um sie zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

Riesenlöffler

Die mit Abstand größten aventurischen Kaninchen sind Riesenlöffler, die vor allem in den Bergwäldern Garetiens vorkommen. Sie werden bis zu drei Spann lang und sechs Stein schwer. Ob ihres dichten Fells, das aufgrund ihrer Größe auch über eine ordentliche Fläche verfügt, und des sehr schmackhaften Fleisches sind die Kaninchen ein beliebtes Ziel für Jäger, die es nicht gleich mit Reh oder Hirsch aufnehmen wollen.

Eine Besonderheit des Riesenlöfflers gegenüber anderen Kaninchen ist, dass er sich auch in Gefangenschaft schnell vermehrt. So mancher garetische Bauer hält sich daher neben den üblichen Nutztieren auch Riesenlöffler in seinen Ställen.

In den Bergwäldern kommen Riesenlöffler zumeist in kleinen Gruppen von drei bis sechs Tieren vor. Diese Kleingruppen sind wiederum so häufig, dass auch Abenteurer ohne Erfahrung in der Jagd einer solchen Gruppe in den Waldgebieten Garetiens sicher über den Weg laufen werden.



Riesenlöffler

Größe: 0,50 bis 0,60 Schritt

Gewicht: 2 bis 3 Stein

MU 8 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 14

FF 13 **GE** 15 **KO** 9 **KK** 10 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 10 **SK** –2 **ZK** –1 **GS** 10

Biss: **AT** 8 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 6, Verbergen 7, Willenskraft 0

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Gruppe)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Riesenlöffler kämpfen nicht, sie fliehen

Flucht: beim kleinsten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Riesenlöffler schmecken sehr gut.
- **QS 2:** Sie sind die einzige Hasenart, die sich in Gefangenschaft vermehrt.
- **QS 3+:** Es soll Goblinsippen geben, die die Riesenlöffler als heilige Wesen verehren.

Jagd: –5

Saguaraspinne

Die gerade einmal zwei Finger große Saguaraspinne zählt wohl kaum zu den Spinnen, vor denen sich der gemeine Aventurier besonders fürchtet. Doch ob ihres Giftes ist die kleine Spinne gefährlicher als manch größere ihrer Schwestern.

Die Saguaraspinne kommt beinahe in ganz Aventurien vor; einzig der sehr kalte Norden und der tiefe Süden unterhalb der Linie Horasreich – Khôm – Aranien gehört nicht zu ihrem Lebensraum. Ihr kleiner Rumpf ist mit schwarzen und grauen Bändern überzogen. Die Spinne ist nicht aggressiv und beißt nur, wenn sie sich bedroht fühlt. Bei einem erfolgreichen Biss kommt jedoch ihr Gift zum Tragen, was neben einer schweren Vergiftung auch zu Sinnestrübungen und länger andauernden Schmerzen führen kann.

Das starke Gift der Saguaraspinne, welches zu den gefährlichsten Spinnengiften zählt, ist für Alchimisten und auch Hexen aufgrund seiner Wirkung von besonderem Interesse. Um es zu extrahieren, muss man allerdings aufgrund der geringen Größe der Spinne außerordentlich geschickt sein.



Saguaraspinne

Größe: 0,02 bis 0,04 Schritt

Gewicht: 0,02 bis 0,05 Stein

MU 14 **KL** 9 (t) **IN** 15 **CH** 11

FF 15 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 9 (k)

LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 4 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 2

Biss: **AT** 12 **TP** 1W2–1(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 18, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Saguaraspinnen können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: Gift (300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Saguaraspinnen sind nicht aggressiv, aber sie beißen zu, wenn sich bedroht fühlen.

Flucht: Saguaraspinnen fliehen nicht

Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Die Saguaraspinne ist klein und sehr giftig.
- ☛ **QS 2:** Man kann das Gift der Saguaraspinne extrahieren.
- ☛ **QS 3+:** In der Zeit vor Rastullahs Erscheinen verehrten einige Wüstenstämme die Spinnen als heilig.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) *Saguaraspinnengift:* Das Gift der Saguaraspinne ist sehr gefährlich. Der Schaden ist nicht kumulativ.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 4W6 SP, +2 Verwirrung / 2W6 SP, +1 Verwirrung

Beginn: sofort; die SP treten nicht sofort schlagartig auf, sondern jede KR verliert der Held 2 LeP

Dauer: 30 Minuten

Kosten: 400 Silbertaler



Sandlöwen

Der Sandlöwe ist der größte und prächtigste Vertreter seiner Art. Er besitzt ein kurzes sandgelbes Fell und kann vom Kopf bis zur Schwanzspitze eine Länge von bis zu drei Schritt erreichen. Die dunkle Mähne breitet sich von den Wangen bis über die Schultern aus und ist bei den Löwinen etwas kürzer als bei den männlichen Sandlöwen. Ihr natürlicher Lebensraum liegt neben der Khômwüste und den angrenzenden Gebieten, vor allem in Mhanadistan. Sie leben und jagen gewöhnlich in einem Rudel, das einen Löwen und etwa ein halbes Dutzend Löwinen umfasst, wobei die Gruppe stets von der erfahrensten Löwin angeführt wird. Sandlöwenrudel beanspruchen ein ausgedehntes Revier, in dem sie keine Konkurrenten dulden. Zumeist ernähren sie sich von großen Tieren wie Antilopen, Kamelen und Nashörnern, gelegentlich sogar Elefanten. Sie schrecken aber nicht davor zurück, auch Menschen anzugreifen und können selbst für gut ausgerüstete Reisegruppen eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Im Kampf agiert das Rudel gut organisiert und entscheidet binnen kürzester Zeit, ob der Angriff auf eine Beute Erfolg verheißt oder abgebrochen wird. Während die Sandlöwin als Symboltier der Kriegsgöttin Rondra gilt, wird der männliche Sandlöwe von den Novadis als Symboltier und Sendbote des Gottes Rastullah verehrt.



Sandlöwe

Größe: 1,30 bis 1,50 Schritt

Gewicht: 230 bis 250 Stein

MU 14 **KL** 12/9 (t) (w/m) **IN** 13 **CH** 14

FF 11 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 16/17 (w/m)

LeP 50/60 (w/m) **AsP** – **KaP** –

INI 16+1W6

VW 8 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 16

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+2/2W6+3 (w/m) **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfreflexe I, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 11/12 (w/m), Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+3 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Sandlöwen verstecken sich üblicherweise im Gras oder hinter Steinen und lauern dort auf ihre Beute. Manchmal tun sie dies bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie angreifen. Sie versuchen sich an ihr Opfer heranzuschleichen und es zu überraschen. Sie jagen am liebsten als Rudel

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; das gesamte Rudel flieht, wenn die Hälfte oder mehr Löwen ausgeschaltet oder geflohen sind, oder die erfahrenste Löwin ausgeschaltet wurde.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger (w); 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 oder weniger LeP (m)

Tierkunde (Wildtiere):

- ◆ **QS 1:** Sandlöwen leben zumeist in einem kleinen Rudel, bestehend aus einem Männchen und einem halben Dutzend Weibchen.
- ◆ **QS 2:** Angeführt wird das Rudel nicht etwa von dem Männchen, sondern von dem erfahrensten Weibchen.
- ◆ **QS 3+:** Wenn die erfahrenste Löwin ausgeschaltet wurde, fliehen die restlichen Löwen des Rudels.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Große Geschlechtsunterschiede: Da männliche und weibliche Tiere unterschiedliche Werte aufweisen sind diese mit *m* für männliche Tiere und *w* für weibliche Tiere markiert.

Meute: Sandlöwen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Sandlöwe in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4)



Schädeleule

Die Schädeleule ist eine besonders große Eulenart und besitzt eine Flügelspannweite, die mit bis zu drei Schritten kaum hinter der Spannweite eines ausgewachsenen Adlers zurücksteht. Markant sind außerdem die von schwarzen Flecken umgebenen Augen, der gebogene schwarze Schnabel und der auffällige, weiße Gesichtsschleier. Diesen Merkmalen, die ihr ein Antlitz verleihen, welches der Form eines Totenschädels ähnelt, verdankt die Eule ihren Namen. Sie ist in Waldgebieten in ganz Nord- und Mittelaventurien verbreitet. Die Schädeleule ist ein nachtaktiver Jäger, der mit Vorliebe aus

dem Hinterhalt zuschlägt und seine arglose Beute im Schlaf überfällt. Menschen und andere Beutetiere, die zu groß sind, um sie direkt zu schlagen, reißt sie mit dem Schnabel ein Stück Fleisch vom Körper und entschwindet dann in die Lüfte, ehe sich ihr Opfer von der Überraschung erholt hat. Unerbittlich verfolgt sie eine einmal auserkorene Beute, oft sogar über mehrere Nächte, und greift immer wieder aus dem Hinterhalt an. Hexen der Verschwiegenen Schwesternschaft, die meist Eulenvögel als Vertrautentier wählen, schätzen die Schädeleule als verlässlichen Begleiter.



Schädeleule

Größe: 0,60 bis 0,80 Schritt Körpergröße; 2,80 bis 3,20

Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 8 bis 10 Stein

MU 12 **KL** 14 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12

LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 1/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Krallen: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen, Flugangriff

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schädeleulen greifen größere Beute-

tiere, auch Menschen, in der Nacht an und hacken ein Stück aus ihnen heraus. Dann ziehen sie sich wieder zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Der Anblick einer Schädeleule kann einem Menschen Angst einjagen.

☛ **QS 2:** Diese Eulenart ist wie die meisten Eulen ein nächtlicher Jäger und tagsüber nicht sonderlich aktiv.

☛ **QS 3+:** Schädeleulen greifen auch menschengroße Wesen an, aber nur in der Nacht.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Einschüchterndes Aussehen: Wer eine Schädeleule zum ersten Mal sieht, dem muss eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) gelingen oder er erleidet für 1 Tag den Nachteil Angst vor Schädeleulen I. Der Nachteil verschwindet ebenfalls, wenn die Eule aktiv in die Flucht geschlagen oder getötet wurde.



Schattenlöwe

Der Schattenlöwe ist etwas kleiner als der große Sandlöwe der Khôm, doch keinesfalls weniger gefährlich. Sein Lebensraum liegt in Südaventurien, vornehmlich in den Regenwäldern Meridianas. Die dort lebenden Waldmenschen kennen ihn unter dem Namen *Lioma*. Während die Löwinnen keine Mähne tragen und ein blaugraues oder schwarzes, gelegentlich auch in beiden Farben geschecktes Fell besitzen, ist das kurze, dichte Fell der Löwen von rein schwarzer Farbe, die prächtige Mähne dagegen blaugrau. Schattenlöwen sind leichtfüßige, elegante Tiere, die sich beinahe gänzlich lautlos durch das dichte Unterholz bewegen können. Häufig verfolgen sie ihre Beute über längere Zeit in geringer Entfernung, bis sich ihnen eine günstige Gelegenheit bietet, um sie überraschend anzugreifen und zu überwältigen. Stellt sich der Schattenlöwe hingegen einem Artgenossen, einem Menschen oder einem anderen Gegner, den er nicht als Jagdbeute ansieht, zum Kampf, so geschieht dies meist offen und ohne Angriff aus dem Hinterhalt. Er baut sich anmutig und mit überlegener Ruhe abwartend vor seinem Kontrahenten auf und fixiert diesen mit lauerndem Blick, darauf wartend, dass der Gegner ein Zeichen von Furcht oder Schwäche zu erkennen gibt.



Schattenlöwe

Größe: 1,20 bis 1,40 Schritt

Gewicht: 220 bis 230 Stein

MU 14 **KL** 12/9 (t) (w/m) **IN** 13 **CH** 14

FF 11 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15/16 (w/m)

LeP 45/50 (w/m) **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 8 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 12

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+1/2W6+2 (w/m) **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfreflexe I, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 11/12 (w/m), Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12*, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 45 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Schattenlöwe greift entweder aus dem Hinterhalt an, bei größeren Wesen wie Menschen, die nicht auf seinem Speiseplan stehen, sucht er oftmals auch die direkte Konfrontation. Dann baut er sich vor seinem Gegner auf, sieht ihm lange in die Augen und stürzt sich auf ihn.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger (w); 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger (m)

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Der Schattenlöwe jagt nicht im Rudel, sondern ist ein Einzelgänger.

• **QS 2:** Er ist im Dschungel durch seine dunkle Fellfarbe gut getarnt.

• **QS 3+:** Selbst wenn er schwer verletzt wurde, zeigt er selten eine Regung, die auf seine Schmerzen hindeutet.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Große Geschlechtsunterschiede: Da männliche und weibliche Tiere unterschiedliche Werte aufweisen sind diese mit *m* für männliche Tiere und *w* für weibliche Tiere markiert.

*) **Tarnung:** Durch die Fellfarbe kann der Schattenlöwe sich in entsprechender Umgebung (Dschungel) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (Hinterhalt entdecken oder Wahrnehmen), um sie zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

Schmerzen ignorieren: Immer, wenn der Schattenlöwe eine Stufe Schmerz erleidet, kann er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen. Gelingt sie, kann er die Auswirkungen des Zustands komplett ignorieren. Misslingt sie, so muss er alle Auswirkungen von Schmerz wie gewöhnlich in Kauf nehmen und kann von dieser Sonderregel erst wieder profitieren, wenn alle Schmerzstufen abgebaut sind.



Sonnenluchs

Der Sonnenluchs ist eine Abart des Luchses, die vor allem im Bornland und im Salamanderwald beheimatet ist. Er besitzt ein hellbraunes Fell und am Kopf spitze, pinselförmig auslaufende Ohren, Katzenaugen sowie einen charakteristischen Backenbart. Mit einer Größe von bis zu sieben Spann zählt er zu den größten Vertretern seiner Art. Er lauert seiner Jagdbeute, meist Hasen, Wildhühnern und Mardern, aber auch Rehen und jungen Wildschweinen, auf Bäumen versteckt auf, um sie mit einem einzigen Anspringen zu erlegen. Dabei scheuen Sonnenluchse auch nicht den Kampf mit Beutetieren oder – im Kampf um Beute – mit anderen Raubtieren, die deutlich größer sind als sie selbst. Die als Einzelgänger lebenden Tiere gelten daher als überaus mutig und werden, auch über das Bornland hinaus, als nächtliche Wächter des Gottes Praios angesehen. Auf der Suche nach Beute dringen sie auch in zivilisierte Gegenden vor und fallen gelegentlich sogar Menschen an. Wird ein Sonnenluchs im Kampf verletzt, zieht er sich gewöhnlich zurück, es geschieht jedoch nicht selten, dass er seinen Gegner danach über Tage hinweg verfolgt, um ihn unter günstigeren Bedingungen erneut zum Kampf zu stellen.



Sonnenluchs

Größe: 1,20 bis 1,40 Schritt

Gewicht: 25 bis 30 Stein

MU 12 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 11 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 13

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 8 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 19

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfreflexe I, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 8, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 7, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 12 Rationen Fleisch, Fell (6 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Sonnenluchs greift menschengroße Wesen nur an, wenn sie sich ihm nähern oder seine Jungen bedrohen. Wird er verletzt, entwickelt er einen regelrechten Hass auf seinen Gegner.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Der Sonnenluchs ist ein Einzelgänger.
- ☛ **QS 2:** Er flieht erst, wenn er schwer verletzt ist.
- ☛ **QS 3+:** Er ist rachsüchtig und verfolgt ein Ziel, das ihn schwer verletzt hat, oft tagelang.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Rachsucht: Sollte der Sonnenluchs fliehen, weil er schwer verletzt wurde, merkt er sich den Angreifer und verfolgt ihn, wenn möglich, bis zu 2W6 Tage lang. Dann greift er ihn wieder an.

Speikobra

Die auch als *Speiotter* bekannte Speikobra zählt zu den größten Giftschlangen des aventurischen Kontinents und kann eine Länge von bis zu drei Schritt erreichen. Der Kopf der Schlange ist kaum vom Rumpf abgesetzt und geht in einen verbreiterten Hals über, dessen Nackenhaut sie in Drohhaltung zu einem Nackenschild aufspreizen kann. Charakteristisches Merkmal ist außerdem die gezackte, gelbgrüne Rückenzeichnung. Gewöhnlich überträgt sie ihr Gift beim Biss mit Hilfe hohler Giftzähne, in erregtem Zustand vermag sie jedoch auch, ihrem Opfer das Gift mit der Zunge sehr zielgenau mehrere Schritt entgegenzuspuken. Die Speikobra lebt in Mhanadistan und Südaranien und fühlt sich besonders in Flussauen und feuchten Waldgebieten wohl. Ihre übliche Beute sind Ratten, Mäuse, Vögel und Eidechsen. Auf der Jagd nach diesen dringt sie gelegentlich auch in Felder und menschliche Ansiedlungen vor. Sie jagt vornehmlich bei Tage, sucht jedoch während der größten Mittagshitze Schutz in ruhigen und dunklen Orten. So ist es durchaus möglich, ihr bei der Durchsuchung verlassener Ruinen oder seltenen genutzter Räume überraschend zu begegnen. Speikobras sind wegen ihres markanten, bedrohlichen Aussehens auch bei Schlangenbeschwörern beliebt, doch brechen diese ihren Tieren meistens die Giftzähne heraus, um kein Risiko einzugehen.



Speikobra

Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt

Gewicht: 4 bis 6 Stein

MU 15 KL 11 (t) IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 12 KK 14 (k)

LeP 15 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 3 SK 1 ZK 1 GS 3

Biss: AT 12 TP 1W6+1(+Gift)* RW kurz

Spuckangriff:** FK 17 LZ 2 TP Gift* RW 2/4/6

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss) Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 11, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (5 Silbertaler), Gift (300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Speikobras lassen größere Wesen solange in Ruhe, bis sich diese auf 10 Schritt an sie heranwagen. Dann fangen sie an zu drohen, ab 6 Schritt greifen sie mit ihrem Spuckangriff an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 9 LeP, 6 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Speikobras halten sich gerne im Schatten auf.

☛ **QS 2:** Sie können bis zu 6 Schritt weit spucken. Durch das Gift wird man für kurze Zeit blind.

☛ **QS 3+:** Schlangenbeschwörer nutzen gerne Speikobras für ihre Vorstellungen, brechen ihnen aber vorher die Giftzähne heraus.

Jagd: -3

Sonderregeln:

*) **Speikobragift:** Das Gift der Speikobra ist nicht besonders schmerzhaft, aber es kann Fleisch zersetzen. Es wirkt auch mehrmalig, sodass sich die Dauer jedes Mal um 2W6 bzw. 1W6 verlängert.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 KR / 1W6 KR

Kosten: 400 Silbertaler

) **Spuckangriff: Dem Spuckangriff der Speikobra kann man nur ausweichen oder mit einer Schilde-PA verteidigen. Weicht man nicht erfolgreich aus, wurde das Gesicht getroffen. Sofern man einen Helm mit geschlossenen Visier trägt, kann man mit 1W6 würfeln: Bei 1-3 wurden die Augen getroffen. Ohne Visierhelm wurden die Augen automatisch getroffen. Der Held muss sich gegen die übliche Giftwirkung zu Wehr setzen und erleidet darüber hinaus den Status *Blind* für 5 Minuten.



Zitterrochen

Der Zitterrochen ist in allen Ozeanen heimisch und sowohl in Küstennähe, als auch weit draußen im offenen Meer anzutreffen. Er besitzt annähernd die Form eines langgestreckten Dreiecks mit einem breiten, abgeflachten Kopf und einem kurzen, peitschenförmigen Schwanz. Während seine Oberseite graugrün gefärbt ist, ist die Unterseite deutlich heller, fast weiß. Seinen Namen verdankt er seiner Fähigkeit, im Kampf eine rätselhaft magische Energie auszusenden, die sich rasend schnell durch das Wasser verbreitet und alle in der näheren Umgebung trifft. Sie ist stark genug, um einen Menschen schlagartig zu lähmen und so einem hilflosen Tod durch Ertrinken auszuliefern. Gewöhnlich betrachtet der Zitterrochen Menschen aber nicht als Jagdbeute und kämpft nur gegen sie, wenn er sich bedroht fühlt. Seine übliche Beute sind kleinere Fische und Muscheln, die er auf dem Meeresgrund sammelt. Er ist ein langsamer Schwimmer, vermag aber viele hundert Schritte tief zu tauchen und rastet gerne auf sandigem oder schlammigem Meeresboden, wo er sich häufig zur Tarnung halb im Sand vergräbt. Während das Fleisch des Zitterrochens fast überall als ungenießbar angesehen wird, gilt es in Selem als besondere Delikatesse.



Zitterrochen

Größe: 5,00 bis 6,00 Schritt

Gewicht: 800 bis 1.000 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 11 **GE** 13 **KO** 17 **KK** 15

LeP 50 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 3 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 5

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 100 Ration Fleisch (ungenießbar), Haut (5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Zitterrochen beginnt mit einem magischen Schlag und greift dann zwischenzeitlich mit Bissen an, vorzugsweise bewusstlose Opfer. Kann er wieder den magischen Schlag ausführen, wird er es tun.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Zitterrochen greifen Menschen nur an, wenn sie sie mit Beute verwechseln oder sich von ihnen bedroht fühlen.
- ☛ **QS 2:** Zitterrochen können einen magischen Angriff ausführen, der Gegner bewusstlos machen kann.
- ☛ **QS 3+:** Obwohl das Fleisch des Zitterrochens so gut wie ungenießbar ist, wird es in Selem als Delikatesse gegessen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Magischer Schlag: Alle 4 KR kann der Rochen einen Schlag abgeben, der sich im Wasser kugelförmig ausdehnt. In bis zu 1 Schritt Entfernung richtet der Rochen damit 2W6 SP an, mit jedem Schritt nehmen die SP um 1 ab. Außerdem muss jeder, der mindestens 5 SP erlitten hat, eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen, sonst erleidet er für maximal 10 KR den Status *Bewusstlos*. Immer, wenn das bewusstlose Opfer laut INI an der Reihe ist, kann es eine weitere Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen, die immer um 1 schwieriger wird. Gelingt sie, erwacht das Opfer vorzeitig. Der magische Schlag kostet 4 AsP.

ANHANG



Neue Vorteile

Natürlicher Rüstungsschutz I-II*

Einige Wesen haben so zähe Haut oder dichtes Fell, dass dies wie eine natürliche Rüstung wirkt.

Regel: Das Wesen verfügt pro Stufe des Vorteils über einen natürlichen Rüstungsschutz, der mit anderen Rüstungen kombiniert werden kann.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Natürlicher Rüstungsschutz als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Wasserlebewesen*

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit Unterwasserkampf (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Neue Sonderfertigkeiten

Die Tradition (Sphinx) als Sonderfertigkeit

- Die Sphinx muss keine Gesten ausführen oder Formeln aufsagen.
- Nur Sphingen können diese Tradition erlernen. Andersherum können Sphingen keine weiteren Traditionen erlernen.

- Wenn Sphingen Zaubersprüche modifizieren, sind Erschwernisse bei Zaubermodifikatoren halbiert.
- Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Hellsicht sind für Sphingen um 1 erleichtert.
- Sphingen können keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch erlernen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Zauberer muss eine Sphinx sein.

AP-Wert: 120 Abenteuerpunkte

Neue Status

Raserei

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Diese Wesen erhalten dann eine Reihe von Boni und teilweise auch Malusse auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeitspanne vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LeP-Stand). *Raserei* ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer

Einschüchtern, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind, wenn nichts anderes angegeben ist, für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Weitere Status

- Kind der Finsternis (siehe Seite 119)
- Lykanthrop (siehe Seite 125)
- Minderer Vampir (siehe Seite 120)
- Wergestalt (siehe Seite 125)

Vom Wesen der Vampire

»Vom Vampyr oder Blutsauger: Der Vampyr und die Vampyrin sind götterverfluchte Wesen, die das Licht scheuen, da Praios sie hasst. Die Untoten trinken das Blut der Lebenden und laben sich an Leid und Schmerz. Wo immer du sie antriffst, bewaffne dich mit einem Holzpflöck und efferdheiligem Wasser. Jage sie und schlag ihnen den Kopf ab, damit sie sich nimmer erheben können. Sei jedoch auf der Hut: Der Vampyr versteht dich zu umgarnen und ist des Zauberns mächtig. Und redet er davon, dass er ein Wesen Borons sei, schlag schnell zu, denn aus seinem Mund kommen nur Lügen.«

—Egolausia Wenzelsberger, andergastische Vampirjägerin, 799 BF

Die Kinder der Finsternis, die bekannteste und verbreitetste Art von Vampiren, sind Kreaturen des Namenlosen. Getrieben werden sie von dem Heißhunger auf die innere Lebenskraft eines Lebewesens: das Sikaryan. Sie benötigen es selbst, um sich ihre Kräfte zu erhalten und als Opfergabe für ihren finsternen Herrn, den Gott ohne Namen. Kommen sie ihrem Heißhunger nicht nach, so können sie zu Minderen Vampiren (siehe Seite 120) degenerieren.

Für die Gefahr, die von diesen Sikaryan-Räubern ausgeht, führen wir den neuen Zustand Sikaryan-Verlust ein, der darüber Auskunft gibt, wie viel Sikaryan ein Kulturschaffender oder Vampir bereits verloren hat.

Sikaryan-Verlust

Sikaryan ist der innere Lebensfunke eines Lebewesens. Er ist nicht mit der Lebensenergie zu verwechseln, die rein physischer Natur ist. Sikaryan ist unabhängig von der physischen Unversehrtheit des Körpers.

Vampire entziehen durch Sikaryan-Raub Kulturschaffenden Sikaryan und führen sich die Energie selbst zu, was sich in dem Zustand *Sikaryan-Verlust* äußert.

Sikaryan-Verlust regeneriert sich bei Kulturschaffenden nach 30 Tagen um 1 Stufe. Vampire können Sikaryan nur durch Sikaryan-Raub wiedererlangen.

Bei Stufe IV erfolgt keine automatische Regeneration von Sikaryan mehr, da man in der Regel ein

Sikaryan-Räuber geworden ist bzw. als Kind der Finsternis zum minderen Vampir wird.

Neue Schlechte Eigenschaft

☛ **Sikaryan-Durst:** Diese Schlechte Eigenschaft sorgt dafür, dass ein Sikaryan-Räuber seinen Hunger stillen will. Je höher sein *Sikaryan-Verlust* ist, desto eindringlicher will er dem Verlangen nachgehen und ist bereit, seine Tarnung aufzugeben und sich auf den nächsten Kulturschaffenden zu stürzen.

Entstehung eines Kinds der Finsternis

Ein Kind der Finsternis kann auf zwei Arten entstehen:

- ☛ wenn ein Kulturschaffender das Blut eines Erzvampirs trinkt.
- ☛ wenn das Opfer eines Kinds der Finsternis durch einen Sikaryan-Raub *Sikaryan-Verlust* Stufe IV erreicht und es noch über mindestens 1 LeP verfügt.

In beiden Fällen erhält der Kulturschaffende den Status *Kind der Finsternis*.

Sikaryan-Raub

Der Raub von Sikaryan erfolgt auf unterschiedlichem Weg, je nachdem, über welche Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten (siehe Seite 120) das Kind der Finsternis verfügt. Die bekannteste Art des Sikaryan-Raubs ist der Biss, aber auch durch das Liebesspiel oder den Blick des Vampirs ist es möglich, die Lebenskraft eines Kulturschaffenden zu rauben.

- ☛ Das Opfer muss sich beim Sikaryan-Raub dem Kind der Finsternis freiwillig hingeben, oder den Status *Bewegungsunfähig*, *Bewusstlos* oder *Handlungsunfähig* haben, oder mittels des Manövers *Haltegriff* festgehalten werden.
- ☛ Pro KR raubt ein Kind der Finsternis einem Opfer 1W3 LeP und pro vollen 3 KR erleidet das Opfer 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*. Möchte das Kind der

Sikaryan-Verlust

Sikaryan-Verlust-Stufe	Auswirkung
Stufe I	–1 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Vampire bekommen zusätzlich die Schlechte Eigenschaft Sikaryan-Durst (siehe Seite 118)
Stufe II	–2 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 2 erschwert
Stufe III	–3 LeP bei Regenerationsphasen (bis zum Minimum +0 LeP in dieser Regenerationsphase); Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 4 erschwert
Stufe IV	Sikaryan erschöpft; Proben auf Willenskraft bei Sikaryan-Durst sind um 6 erschwert; war der Sikaryan-Räuber ein Vampir, verwandelt sich das Opfer langsam in einen Vampir gleichen Typs, sofern es noch über LeP verfügt (siehe Seite 118); erleidet ein Sikaryan-Räuber einen Sikaryan-Verlust Stufe IV, kommen weitere Auswirkungen zum Tragen, die beim jeweiligen Status angegeben sind (z. B. siehe Seite 119 bei Kindern der Finsternis); bei einem minderen Vampir gibt es bei dieser Stufe keine weiteren Effekte (siehe Seite 120).

Finsternis nach 3 KR aufhören, dem Opfer Sikaryan und LeP zu entziehen, muss ihm eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, die für jeweils weitere 3 KR des Sikaryan-Raubs immer um 1 schwieriger wird (also eine nicht erschwerte *Willenskraft*-Probe nach 3 KR, eine *Willenskraft*-Probe -1 nach 6 KR usw.).

- ☛ Ein Kind der Finsternis kann den Sikaryan-Raub auch weiter ausführen, selbst wenn das Opfer bereits Stufe IV *Sikaryan-Verlust* erlitten hat. In diesem Fall kann es dem Opfer nur noch LeP entziehen.
- ☛ Das Opfer des Sikaryan-Raubs erleidet 1 Stufe *Verwirrung*, die pro Stufe an *Sikaryan-Verlust*, die durch diesen Raub verursacht wurden, 24 Stunden anhält. Sollte Stufe IV erreicht werden, kann die Verwirrungsstufe ignoriert werden.
- ☛ Jede Stufe *Sikaryan-Verlust*, die es einem Opfer zuzügt, regeneriert das Kind der Finsternis 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*.
- ☛ Ein Kind der Finsternis kann nur das Sikaryan von Kulturschaffenden rauben.

Status Kind der Finsternis

Die namenlose Herkunft der Kinder der Finsternis sorgt dafür, dass aus ihnen immer Sikaryan entweicht, das dann zu einem Teil als Opfergabe für den Namenlosen dient. Deshalb sind Kinder der Finsternis ständig auf der Suche nach neuen Opfern, um ihren Verlust an Sikaryan wieder auszugleichen. Obwohl sie noch über ihre Seele verfügen, gelten sie als Untote (siehe **Regelwerk** Seite 255). Nach ihrem endgültigen Tod gelangt ihre Seele zu ihrem finsternen Herren, es sei denn, ein anderer Gott gewährt ihnen Gnade durch ein Wunder.

Auf allen Kindern der Finsternis liegt der *Ewige Fluch der Götter* (siehe Seite 122). Jedes Kind der Finsternis ist automatisch durch seine Hauptgottheit verflucht und eventuell durch weitere Götter seines Pantheons. Als Hauptgott gilt jene Gottheit des eigenen Pantheons, die man vor seinem Dasein als Vampir am meisten verehrte oder jene, die am ehesten als Schutzpatron des eigenen Berufes betrachtet wird.

Als Kind der Finsternis genießt der Vampir einige Vor- und Nachteile:

Werte:

MU +5

CH +5

GE +5

KO +5

KK +5

GS +2

SK +2 (die volle SK ist nun eine Erschwernis für alle Zauber, die gegen das Kind der Finsternis wirken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel)

TP +1 (bei waffenlosen Angriffen durch Raufen)

RS +5 (natürlicher RS, kombinierbar mit Rüstungen)

Talent-Boni: FW Kraftakt +2, FW Verbergen +2

Zusätzliche Vorteile (sofern nicht bereits vorhanden):

Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte

Zusätzliche Nachteile: Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaft Jähzorn oder Rachsucht (falls schon vorhanden, ist die Probe auf *Willenskraft* um die Schlechte Eigenschaft zu unterdrücken um 1 erschwert), Stigma (kein Schatten und kein Spiegelbild)

Magische Begabung:

- ☛ Ein Kind der Finsternis kann sich mit AP den Vorteil *Zauberer* holen. Welche Tradition am besten passt, entscheidet der Meister.
- ☛ Ein Kind der Finsternis ist durch Zauber und Liturgien als magisches Wesen erkennbar.

Vampirische Sonderfertigkeiten:

- ☛ Ein Kind der Finsternis hat Zugriff auf eine Reihe von speziellen Sonderfertigkeiten, die Vampirische Gaben (siehe Seite 120) genannt werden. Er muss dafür jeweils AP ausgeben. Zu Beginn seiner Erhebung kann er bis zu 20 AP investieren. Wie schnell er danach weitere Vampirische Gaben erlangen kann, entscheidet der Meister.
- ☛ Alle Kinder der Finsternis verfügen bei ihrer Erhebung kostenlos über die Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten *Blutdurst der Fledermaus* (siehe Seite 120), können diese aber gegen eine andere Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeit tauschen.

Regeneration:

- ☛ Jede KR regeneriert ein Kind der Finsternis 2W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP).
- ☛ Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch die besonderen Verwundbarkeiten des Vampirs zustande gekommen sind. Durch diese Ursachen erlittene SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.
- ☛ Sollten die LeP unter den negativen Wert in KO fallen, zerfällt ein Kind der Finsternis zu Staub. Zwischen 0 LeP und dem negativen Wert in KO, bleibt die Regenerationsfähigkeit erhalten.

Verletzbarkeit:

- ☛ Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Besonderheiten:

- ☛ Ein Kind der Finsternis braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft.
- ☛ Sie können keine Nachkommen zeugen oder empfangen.
- ☛ Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe eines Kinds der Finsternis unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um den Vampir verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

- Ein Kind der Finsternis ist nicht den allgemeinen Untoten-Regeln unterworfen, es sei denn, es ist explizit erwähnt.
- Geweihte, die zu einem Kind der Finsternis werden, verlieren den Vorteil *Geweihter*, bekommen aber die AP des Vorteils wieder gutgeschrieben. Ebenso verlieren sie ihr gesamtes Karma und können den Vorteil *Geweihter* nicht mehr erhalten. Geweihte des Namenlosen sind davon nicht betroffen und können weiterhin ihren Vorteil nutzen und Karmaenergie einsetzen. Ein Kind der Nacht kann im späteren Verlauf seiner Existenz ein *Geweihter* des Namenlosen werden.
- Zauberer verlieren nicht ihren Vorteil *Zauberer* und können weiterhin als Kind der Nacht Magie wirken.

Sikaryan-Einbußen:

- Jede Woche, den das Kind der Finsternis aktiv ist, erleidet es 1 Stufe *Sikaryan-Verlust*. Es muss wie jeder Kulturschaffende täglich schlafen.
- Ein Kind der Finsternis kann sich lange schlafen legen und so die Sikaryan-Einbußen für Monate hinauszögern. Ein lange schlafendes Kind der Finsternis verliert alle 3 Monate 1 Stufe *Sikaryan-Verlust* und kann entscheiden, nach jeweils 3 Monaten aufzuwachen.
- Ein Kind der Finsternis kann sich aber auch entscheiden, in einen Tiefschlaf zu fallen und so die Sikaryan-Einbußen für Jahre hinauszögern. Ein Kind der Finsternis in Tiefschlaf verliert alle 12 Monate 1 Stufe *Sikaryan-Verlust* und kann entscheiden, nach jeweils 12 Monaten aufzuwachen.
- Gleich in welchen Schlafzustand sich ein Kind der Finsternis versetzt hat, es wacht auf, wenn es Stufe III von *Sikaryan-Verlust* erreicht hat oder sich ein Kulturschaffender bis auf 13 Schritt seinem Schlafplatz nähert.
- Bei Stufe IV verliert der Vampir den Status *Kind der Finsternis* und erhält stattdessen den Status *Minderer Vampir* (siehe Seite 120).

Status Minderer Vampir

Ein minderer Vampir verliert augenblicklich seine Seele und die Regenerationsfähigkeit. Außerdem richten profane, magische und geweihte Waffen wieder vollen Schaden an. Die Boni auf Eigenschaften sinken auf jeweils +2 (statt +5) und sollte der mindere Vampir alle seine LeP verlieren, ist er vernichtet. Ein minderer Vampir kann zwar wieder Sikaryan rauben und *Sikaryan-Verlust* abbauen, aber niemals mehr den Status *Kind der Finsternis* erhalten. *Sikaryan-Verlust* Stufe IV hat keine weiteren Auswirkungen auf einen Minderen Vampir.

Sikaryan-Raub-Sonderfertigkeiten

Blick des Nachtmahrs

Einige Vampire verfügen über die Fähigkeit, ihren Opfer nur mit einem eindringlichen Blick ihre Lebenskraft zu rauben.

Regel: Konzentriert sich ein Vampir auf ein Opfer in maximal 13 Schritt Entfernung, kann es bei ihm einen Sikaryan-Raub durchführen.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Blutdurst der Fledermaus

Vampire sind Blutsauger und sie verfügen fast alle über die Fähigkeit, Fangzähne auszubilden und sich so am Blut ihres Opfers zu laben.

Regel: Der Vampir besitzt einziehbare Fangzähne, mit denen er sein Opfer beißen kann, um einen Sikaryan-Raub durchzuführen.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: beherrschen Kinder der Finsternis von Anfang an

Kuss der Todesfee

Manchmal reicht nur der Kuss eines Vampirs aus, um sich der Lebenskraft seines Opfers zu bemächtigen.

Regel: Für den Sikaryan-Raub reicht ein inniger Kuss des Vampirs aus.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Macht des Sukkubus

Einige Vampire können während des Liebesspiels ihre Fähigkeiten für den Sikaryan-Raub einsetzen und so das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden.

Regel: Dem Vampir ist es möglich, während des Beischlafs einen Sikaryan-Raub durchzuführen.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Vampirische Gaben

Fledermausschwarm des Schreckens

Machtvolle Vampire können sich in einen Fledermausschwarm auflösen, um so einem Kampf zu entgehen oder ihre Gegner zu verwirren.

Regel: Der Vampir verwandelt sich innerhalb von 2 Aktionen in einen Schwarm Fledermäuse (Werte siehe Seite 123). Die Anzahl der Fledermäuse entspricht der Höhe seiner maximalen Lebensenergie. Während der Wirkungsdauer besitzt der Vampir die Kontrolle über jedes einzelne Tier. Die Fledermäuse müssen am Ende der Wirkungsdauer zusammenkommen, damit der Vampir wieder er selbst werden kann. Solange dann noch genug Tiere am Leben sind und sich berühren, kann der Körper des Vampirs neu gebildet werden. Es sind 50 % der Fledermäuse dafür notwendig. Fledermäuse, die sich am Ende der Wirkungsdauer nicht bei der Mehrheit der übrigen Tiere befinden, sterben sofort. Der neue Körper des Vampirs weist den Schaden

auf, den er vor der Verwandlung erlitten hatte. Getötete Fledermäuse kosten ihn zudem weitere Anteile seiner LeP. Dies muss mit seinem aktuellen LeP-Stand prozentual verrechnet werden. Dies gilt auch für Zustände, Status und andere Energien. Der Vampir weder Zauber oder andere Vampirische Gaben in Fledermausgestalt wirken, noch sprechen.

Zuschauer, die die Verwandlung sehen, müssen sofort eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gegen *Einschüchtern* des Vampirs ablegen. Bei Misslingen erleiden sie 1 Stufe *Furcht* für 13 Stunden. Die Fledermäuse verfügen über die Fähigkeit der Regeneration (siehe Seite 119) und es gelten die gleichen Verletzbarkeiten (siehe Seite 119) und Verwundbarkeiten (siehe Seite 122) wie in der Vampirgestalt. Die Wirkungsdauer beträgt 13 Stunden.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Nebelgestalt

Möchte der Vampir sich ungesehen an entlegene Orte begeben oder seinen Häschern entkommen, kann er sich in Nebel verwandeln, der ihn kurze Zeit fast unangreifbar macht.

Regel: Der Vampir kann sich in Nebel verwandeln. Dazu muss er 2 Aktionen aufwenden und ihm muss eine Probe auf *Willenskraft* gelingen. Seine Kleidung und Gegenstände, die er am Körper trug, werden mitverwandelt. Der Nebel kann keinen Schaden erleiden. Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung* können nicht gegen den Nebel eingesetzt werden. Der Nebel besitzt eine GS von 6 und kann sich selbst bei Gegenwind ohne Geschwindigkeitsverlust bewegen. Der Vampir kann seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen. Der Vampir bleibt so lange ein Nebel, bis die Wirkungsdauer vorüber ist. Der Nebel verfügt nicht über die Fähigkeit der Regeneration (siehe Seite 119), kann aber nicht verletzt werden (siehe Seite 119), außer bei sinnvollem Einsatz von Verwundbarkeiten (siehe Seite 122). Die Wirkungsdauer beträgt QS Minuten, aber der Vampir kann die Verwandlung jederzeit rückgängig machen. Die Rückverwandlung dauert 2 Aktionen, in der der Vampir ansonsten *Handlungsunfähig* ist. Am Ende der Rückverwandlung erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Riesenfledermaus des Schreckens

In vielen Legenden vermag sich ein Vampir nicht nur in ein Tier zu verwandeln, sondern auch in eine schreckliche Art der Vampirfledermaus, die größer ist als die gewöhnliche Art.

Regel: Der Vampir verwandelt sich innerhalb von 2 Aktionen in eine Riesenfledermaus (Werte siehe Seite 124). Der neue Körper des Vampirs weist den Schaden



auf, den er vor der Verwandlung erlitten hatte. Schaden während der Verwandlung wird bei der Rückverwandlung übernommen. Dies gilt auch für Zustände, Status und andere Energien. Der Vampir kann weder Zauber oder andere Vampirische Gaben in Riesenfledermausgestalt wirken, noch kann er sprechen.

Zuschauer, die die Verwandlung sehen, müssen sofort eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* erschwert um 2 gegen *Einschüchtern* des Vampirs ablegen. Bei Misslingen erleiden sie 2 Stufen *Furcht* für 13 Stunden. Die Riesenfledermaus verfügt über die Fähigkeit der Regeneration (siehe Seite 119) und es gelten die gleichen Verletzbarkeiten (siehe Seite 119) und Verwundbarkeiten (siehe Seite 122) wie in der Vampirgestalt. Die Wirkungsdauer beträgt maximal 13 Stunden, aber der Vampir kann die Verwandlung jederzeit rückgängig machen. Die Rückverwandlung dauert 2 Aktionen, in der der Vampir ansonsten *Handlungsunfähig* ist. Am Ende der Rückverwandlung erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Ruf des Vampirs

Den Opfern von Vampiren sagt man nach, dass sie sich willenlos verhalten, wenn ihr Herr und Meister sie ruft.

Regel: Kulturschaffende oder Vampire, die bereits mindestens einmal eine Stufe *Sikaryan-Verlust* durch den Vampir erlitten haben, können durch diese Sonderfertigkeit gerufen werden. Der Vampir muss sich 2 KR lang konzentrieren und eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gegen *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* des Opfers ablegen. Für jede Stufe *Sikaryan-Verlust* ist die Probe für den Vampir um 1 erleichtert. Gelingt dem Vampir die Probe, bewegt sich das Ziel wie im Schlafwandel zu ihm. Es erfüllt dem Vampir jeden Wunsch, den er äußert. Misslingt die Probe, hört das Opfer den Ruf, wird aber nicht beherrscht.

Die Reichweite beträgt 30 Meilen. Die Beherrschung des Vampiropfers hält bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Bei Sonnenaufgang erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sikaryan-Gespür

Vampire spüren die Lebenskraft eines jeden sterblichen Wesens, sodass man sich nicht an sie heranschleichen kann.

Regel: Der Vampir spürt Sikaryan-Quellen in seiner Nähe. Jedes Wesen, das über Sikaryan verfügt, kann von dem Vampir ohne Probe wahrgenommen werden. Die Reichweite beträgt 13 Schritt. Die Fähigkeit ist immer aktiv.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Sog des Purpurnen

Neben der Fähigkeit Lebenskraft zu rauben, können einige Vampire ihren Opfern auch astrale Kräfte entziehen.

Regel: Statt Sikaryan-Punkte durch seine Kräfte vom Opfer auf sich zu transferieren, kann sich der Vampir auch dazu entscheiden, stattdessen dem Opfer AsP zu rauben. Regeltechnisch muss der Vampir einen Sikaryan-Raub durchführen, aber statt 1 Stufe *Sikaryan-Verlust* raubt er so 7 AsP vom Opfer, die er sich gutschreiben kann.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis* und der Vampir muss einer magischen Tradition angehören

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Stärke des untoten Leibs

Vampiren wird große Kraft und Schnelligkeit nachgesagt und obwohl ihre untoten Körper sowieso kraftvoller als die von Sterblichen sind, können sie durch die Macht ihres Willens ihre Stärke kurzfristig noch weiter fokussieren.

Regel: Zunächst muss der Spieler des Vampirs eine körperliche Eigenschaft (FF, GE, KO, KK) auswählen.

Danach wird eine Probe auf *Willenskraft* abgelegt. Sollte die Probe gelingen, so bekommt der Vampir für 5 Minuten einen Bonus in Höhe von QS auf die ausgewählte Eigenschaft. Am Ende der Wirkung erleidet der Vampir 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Status *Kind der Finsternis*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Verwundbarkeiten

Vampire, insbesondere Kinder der Finsternis und mindere Vampire, verfügen über Verwundbarkeiten, die ihnen durch den *Ewigen Fluch der Götter* anhaftet. Kinder der Finsternis sind automatisch durch den Fluch ihrer Hauptgottheit betroffen. Zusätzlich müssen sie bei ihrer Erhebung für alle Götter ihres Pantheons mit 1W6 würfeln, ob sie von der jeweiligen Verwundbarkeit der Gottheit betroffen sind (Stichpunkt *Vorkommen*).

Andere Vampirarten

Neben den hier vorgestellten Kindern der Finsternis gibt es noch weitere Vampirarten.

Die *Kinder der Nacht* sind Vampire, die Boron dienen und von denen man sagt, dass sie von Marbo erschaffen wurden. Sie haben, wie die Kinder der Finsternis, Probleme mit dem Sonnenlicht, aber längst nicht so viele andere Verwundbarkeiten wie die Vampire des Namenlosen. Oft setzen sie sich für borongefällige Ziele ein, aber die Bevölkerung macht selten einen Unterschied zwischen ihnen und anderen Vampiren, sieht man von den Geweihten des Boron einmal ab.

Die *Lamijanim* (Einzahl: Lamijah) sind Vampire, die durch die mächtige Dämonin Shaz-Man-Yat erschaffen werden. Sie waren Sterbliche, die durch den Kuss der Dämonin verwandelt wurden. Anders als andere Vampire macht ihnen das Sonnenlicht nichts aus und sie haben nur wenige Schwächen. Zur Zeit des Moghulats von Oron bildeten sie die Herrscherschicht, aber seit dem Untergang des verdorbenen Dämonenreiches verstecken sie sich. Eine andere, ganz besondere Art von Vampir, sind die Elfenvampire, die auch *Feylamias* genannt werden. Sonnenlicht schadet ihnen nicht, dafür aber Mondlicht. Man sagt den Feylamias nach, besonders machtvoll zu sein. Sie können sich fast nur von Elfenblut ernähren und waren ursprünglich ebenfalls Angehörige des spitzohrigen Volkes.

Verwundbarkeitsstufen

Es gibt drei Stufen von Verwundbarkeitsschaden: versengend, verbrennend und vernichtend.

Versengend ist die schwächste Stufe. Sollte der Vampir mit dem Material in Kontakt kommen, erleidet er 1W6 SP pro KR.

Verbrennend ist schon deutlich schlimmer für den Vampir. Hierbei erleidet er 2W6 SP pro KR.

Vernichtend schließlich ist die höchste Stufe der Verwundbarkeit. Ein Vampir erleidet dadurch 2W20 SP pro KR.

Beachte, dass ein Vampir diesen Schaden lediglich über Regenerationsphasen, Zauber usw. heilen kann, nicht jedoch durch die Regeneration pro KR (siehe Seite 119).



Praios

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Sonnenlicht

Verbrennend: einzelne Lichtstrahlen

Versengend: heilige Pflanzen und Steine des Praios

Vorkommen: 1-6

• Dies bedeutet, dass Kinder der Finsternis üblicherweise immer von Praios verflucht sind.

Rondra

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Treffer im ehrenhaften Zweikampf, Blitze

Verbrennend: Gewitterregen

Versengend: heilige Pflanzen und Steine der Rondra

Vorkommen: 1-2

Efferd

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: geweihtes Wasser

Verbrennend: Regen

Versengend: fließendes Wasser, heilige Pflanzen und Steine des Efferd

Vorkommen: 1-3

Travia

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Fackel oder Glut aus dem Herdfeuer

Verbrennend: Umarmung/Zuwendung eines Verwandten

Versengend: heilige Pflanzen und Steine der Travia

Vorkommen: 1-4

Boron

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Bestattung

Verbrennend: –

Versengend: heilige Pflanzen und Steine des Boron

Vorkommen: 1-3

Hesinde

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: gegen den Vampir gerichtete Magie, magische Waffen

Verbrennend: alchemistische Produkte, Schlangengifte

Versengend: heilige Pflanzen und Steine der Hesinde

Vorkommen: 1

Firun

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Eiszapfen

Verbrennend: Schneeflocken

Versengend: Schnee- und Eisflächen, Jagdtrophäen, heilige Pflanzen und Steine des Firun

Vorkommen: 1

Tsa

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: –

Verbrennend: Berührungen von Kindern oder mit Hoffnung erfüllten Lebewesen

Versengend: Blüten, frisch geschaffene Werkstücke und Kunstwerke, heilige Pflanzen und Steine der Tsa

Vorkommen: 1

Phex

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Glückstreffer oder kritischer Erfolg

Verbrennend: Angriffe aus dem Hinterhalt

Versengend: heilige Pflanzen und Steine des Phex

Vorkommen: 1-2

Peraine

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: grünes Holz, Heilkräuter

Verbrennend: –

Versengend: Früchte, Honig, heilige Pflanzen – insbesondere Knoblauch – und Steine der Peraine

Vorkommen: 1-5

Ingerimm

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Waffen aus Edelmetallen, Fackel oder Glut aus dem Schmiedefeuer

Verbrennend: vor kurzem geschmiedete Waffen

Versengend: heilige Pflanzen und Steine des Ingerimm

Vorkommen: 1-2

Rahja

Verwundbarkeiten:

Vernichtend: Rauschmittel

Verbrennend: Lust

Versengend: Umarmung, heilige Pflanzen und Steine der Rahja

Vorkommen: 1-2

Vampirtiere

Fledermäuse

MU 10 KL 10 (t) IN 12 CH 12

FF 12 GE 15 KO 11 KK 10 (k) (siehe Seite 128)

LeP 1 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 12 SK –1 ZK –1 GS 10

Biss: AT 12 TP 1W6–5 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Ablenkung (Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von 1; der Fledermausschwarm muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden; Fledermäuse, die nicht Teil eines Schwarms sind, können diese SF nicht

einsetzen, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von 1 erhalten)

Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 14, Verbergen 13, Willenskraft 3

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Sonderregeln:

Schwarm: Fledermäuse sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 3). Siehe Seite 127.

Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für die Fledermäuse um 1 erschwert.

Riesenfledermaus

MU wie Vampir KL wie Vampir IN wie Vampir CH wie Vampir
FF 11 GE 15 KO 11 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 8 SK wie Vampir ZK wie Vampir GS 13 (in der Luft)

Biss: AT 10 TP 1W6+2(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen
(Biss; Spezialmanöver), Flugangriff (Biss), Verbeißen
(Biss, Opfer erhält aber nicht den Status *Fixiert*)

Talente: wie Vampir

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Riesenfledermäuse können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-16 (Lutanas), 17-20 (Tollwut). Ein Held kann durch Bisse nicht an mehreren Krankheiten gleichzeitig erkranken. Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zur Tollwut siehe **Regelwerk** Seite 343 sowie **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Vom Wesen der Lykanthropen

»Ich schwöre es, bei Praios und Rondra! Die junge Frau sah völlig verstört aus. Ich wollte ihr helfen und sie aus den Klauen ihres dämonenverehrenden Herren befreien. Doch sie wich zurück, und als das Madamal von jeder Wolke befreit war und hoch über uns weiß leuchtete, schüttelte sie sich wie durch Krämpfe gepeinigt. Ihre Haut riss auf, ihre Augen begannen rot zu glühen und ihr Gesicht verwandelte sich in eine Schnauze, wie die eines Wolfs. Ich habe in den Schattenlanden so manche Unkreatur gesehen, doch die Wolfsmagd verfolgt

mich bis in die Träume, die Bishdariel mir jede Nacht schickt. Ich hatte keine Wahl, ich musste sie töten.«

—Nordan Edler von Kieselbergs Bericht, nach einer abenteuerlichen Reise durch die Schattenlande, 1038 BF

Bei der Lykanthropie handelt es sich um eine magische Krankheit. Sie kennt verschiedene Übertragungswege und sollte ein Held mit diesen in Kontakt kommen, so muss er wie bei jeder Krankheit überprüfen, ob er sich angesteckt hat. Wenn ja, muss die Krankheit eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Folgende Ausnahmen zu anderen Krankheiten gelten in diesem Fall:

- Die Lykanthropie ist eine magische Krankheit. Sie kann nicht durch Zauber und Liturgien geheilt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.
- Wie alle magischen Krankheiten ist Lykanthropie eine komplexe Krankheit, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen um ein Gegenmittel zu kennen (siehe Seite 125).
- Der Erkrankte erhält nicht den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36). Stattdessen bekommt er den Status *Lykanthrop* (siehe Seite 125).
- Die Wergestalt des Erkrankten ist die der gleichen Tierart wie des Wesens, das ihn gebissen hat, sofern ein Biss der Grund für die Ansteckung war. Bei anderen Ansteckungen entscheidet die Meisterin über die passende Wergestalt.

Lykanthropie (magische Krankheit)

Die Lykanthropie ist eine Krankheit magischen Ursprungs, die den Erkrankten in ein Werwesen verwandelt. Hat man sich einmal angesteckt, gibt es kaum noch eine Möglichkeit der Heilung.

Man erzählt sich, dass die Dämonin Kyriaka in Wolfsge-
stalt bzw. als Panther mit dem Namen Anpa-Tonku für die Lykanthropie verantwortlich ist, aber auch besondere Sternkonstellationen oder Flüche sollen neben dem Biss eines Werwesens die Krankheit ausbrechen lassen.

Stufe: 6



Verlauf: An den ersten Tagen nach der Ansteckung blutet der Erkrankte aus der Wunde oder verschiedenen Körperöffnungen. Die Verletzungen lassen sich selbst durch Magie oder Liturgien nicht richtig schließen und schmerzen. Ab dem ersten Vollmond setzt die erste Verwandlung ein.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: sofort

Schaden: Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W6+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tage 1W6+1 SP, am dritten Tag 1W6 SP, bis zum Ende des dritten Tags 1 Stufe *Schmerz* / Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W3+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tage 1W3+1 SP, am dritten Tag 1W3 SP

Dauer: permanent

Ursachen: Biss von Kyriaka / Anpa-Tonku, der SP verursacht (1-19 auf W20, 95 %), Biss eines Lykanthropen, der SP verursacht (W20, wird Menge der SP eines einzelnen Angriffs oder niedriger gewürfelt, erfolgt die Ansteckung), schicksalsträchtige Sternkonstellation und Fluch eines Gottes (Meisterentscheid)

Behandlung: keine

Gegenmittel: Roter Drachenschlund kann die Krankheit stoppen, bevor sich der Erkrankte zum ersten Mal verwandelt. Danach ist die Heilungsaussicht durch den Roten Drachenschlund deutlich geringer.

Berufsgeheimnis Lykanthropie

Voraussetzungen: Heilkunde Krankheiten 12, Magiekunde 12

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Status Lykanthrop

Bei Sonnenuntergang der ersten Vollmondnacht nach der Ansteckung muss dem Erkrankten eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -7 gelingen. Misslingt die Probe, so verwandelt sich der Erkrankte für 7 Stunden und bekommt während dieser Zeit den Status *Wergestalt*.

In der darauffolgenden Nacht ist die Probe um 1 erleichtert und die Dauer sinkt um 1 Stunde. Die Verwandlungsphase dauert daher maximal 7 Tage. Sobald eine der Proben gelingt, verwandelt sich der Lykanthrop in dieser Verwandlungsphase nicht mehr in seine Wergestalt und es sind keine weiteren Proben notwendig.

Die nächste Verwandlungsphase startet beim nächsten Vollmond erneut und sie beginnt wieder mit einer Erschwernis von 7 und 7 Stunden Dauer.

Die Meisterin entscheidet, wie lange es dauert, bis sich der Kulturschaffende in ein Werwesen verwandelt. Als

Faustregel gilt, dass die erste Verwandlung lange dauert und es später immer schneller geht. •○.....

Während der Verwandlung hat der Lykanthrop Erschwernisse von 3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt der Status *Wergestalt*.

• Wenn du es dem Zufall überlassen willst, würfel mit 1W6: Bei 1-3 dauert die Verwandlung Minuten, bei 4-6 KR. Würfel noch einmal mit 1W6 um die exakte Anzahl an Minuten oder KR zu bestimmen.

Status Wergestalt

Ob ein Lykanthrop in seiner Wergestalt eher wie ein tierhafter Mensch oder wie ein aufrechtgehendes Tier wirkt, kann sich von Verwandlungszyklus zu Verwandlungszyklus unterscheiden oder auch bei einer Person immer gleich ausfallen. Regeltechnisch macht dies keinen Unterschied und ist der Vorliebe der Spielrunde überlassen. In Wergestalt kann der Held nicht sprechen und keine Zauber oder Liturgien wirken. Waffennutzung ist ebenfalls nicht möglich. Alle Angriffe mit der Kampftechnik *Raufen* gelten auch als Bisse, die die Krankheit bei SP übertragen können.

Die Rückverwandlung findet wie oben beschrieben statt. Während dieser Zeit erleidet das Werwesen wieder Abzüge von 3 auf alle Proben.

In seiner Wergestalt genießt der Lykanthrop einige Vor- und Nachteile:

Werte:

MU +3

GE +5

KO +5

KK +7*

GS +4

ZK +2

TP +4 (bei waffenlosen Angriffen durch *Raufen*)*

RS +2 (natürlicher RS, kombinierbar mit Rüstungen)

KL bekommt ein (t)

Aktionen +1 (nur einsetzbar für AT)

Talent-Boni: FW Fährtsuchen +6, FW Kraftakt +4, FW Sinnesschärfe +6

Zusätzliche Vorteile (sofern nicht bereits vorhanden):
Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Geruch, Gehör)

Zusätzliche Nachteile: Schlechte Eigenschaft *Jähzorn* (falls schon vorhanden, ist die Probe auf *Willenskraft*, um *Jähzorn* zu unterdrücken, um 1 erschwert)

Zusätzliche Sonderfertigkeiten: *Anspringen*, *Mächtiger Schlag* (nur wenn KK 20+), *Verbeißen*

* Ein TP-Bonus für eine hohe KK und die Schadensschwelle ist in der allgemeinen Erhöhung der TP noch nicht berücksichtigt. Der TP-Bonus bezieht sich nur auf die Krallen, das Gebiss und weitere „natürliche“ Angriffsmöglichkeiten der Wergestalt.

Lykanthropische Sonderfertigkeiten:

• Ein Lykanthrop hat Zugriff auf eine Reihe von speziellen Sonderfertigkeiten, die Lykanthropischen Gaben (siehe Seite 126) genannt werden. Er muss dafür jeweils AP ausgeben. Zu Beginn seiner Ansteckung kann er bis zu 20 AP investieren. Wie schnell er danach weitere Lykanthropische Gaben erlangen kann, entscheidet der Meister.

Regeneration:

• Jede KR regeneriert ein Lykanthrop in Wergestalt 1W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP).

- Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber erfolgen. Durch diese Waffen verursachte SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.

Verletzbarkeit:

- Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber richten doppelten Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Bluttausch:

Sollte der Lykanthrop in seiner Wergestalt einen Kulturschaffenden wahrnehmen, so muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, damit ihn nicht seine Schlechte Eigenschaft Jähzorn übermannt. Misslingt die Probe, erhält er den Status *Bluttausch* und wendet sich gegen den Kulturschaffenden. Bei Personen, die der Lykanthrop liebt oder hasst, kann die Spielleiterin die Probe modifizieren. Gegenüber geliebten Personen fällt ein Lykanthrop in Wergestalt nicht so leicht in Raserei (Probenerleichterung +1 bis +5), bei Feinden schon viel eher (Probenerleichterung -1 bis -5). Nach dem Bluttausch erleidet der Lykanthrop keine *Betäubung*.

Krankheitsüberträger:

Werden bei einem Kulturschaffenden SP durch einen Angriff im waffenlosen Kampf durch die Kampftechnik *Raufen* vom Lykanthropen verursacht, muss überprüft werden, ob er seinen Gegner infiziert hat (siehe Seite 124).

Unterschiedliche Werwesen

Obwohl der Werwolf die bekannteste Wergestalt von Lykanthropen ist, gibt es noch andere Tierarten, in die sich ein Erkrankter verwandeln kann. In Südaventurien sind durch Anpa-Tonkus Einfluss und Wirken Werpanther verbreitet. Löwen-, Bären- und Tigerwerwesen sind ebenfalls schon gesehen worden und sogar von Hai-Lykanthropen wissen die Legenden zu berichten. Weitaus seltener sind Eber- oder Fuchswerwesen. Unter den Dienern des Namenlosen soll es zahlreiche Werratten geben. An den Werten einer Wergestalt ändert die Tierart nichts.

Lykanthropische Gaben

Ausdauerndes Werwesen

Mächtigen und erfahrenen Lykanthropen ist es möglich, ihre Wergestalt unabhängig von der Mondphase anzunehmen.

Regel: Am Ende der Wirkungsdauer einer selbstbestimmten Verwandlung in seine Wergestalt durch die Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt*

erleidet ein Lykanthrop üblicherweise 4 Stufen *Betäubung*. Mit dieser Sonderfertigkeit kann er die so entstehende *Betäubung* um 1 pro Stufe senken.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt*

AP-Wert: Stufe I/II/III: 5/10/15 Abenteuerpunkte

Intelligentes Werwesen

Einige Lykanthropen haben es geschafft, die tierischen Instinkte ihrer Krankheit soweit zu unterdrücken, dass sie ihre menschliche Intelligenz behalten, wenn sie sich in eine Werkreatur verwandeln.

Regel: Während des Status *Wergestalt* bekommt ein Lykanthrop kein t für seinen KL-Wert. Er behält seine menschliche Intelligenz und kann z. B. auch Waffen einsetzen. Er kann allerdings weiterhin nicht sprechen oder Zauber und Liturgien wirken.

Voraussetzungen: Status *Lykanthrop*

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Selbstbestimmter

Verwandlungszeitpunkt I-III

Mächtigen und erfahrenen Lykanthropen ist es möglich, ihre Wergestalt unabhängig von der Mondphase anzunehmen.

Regel: Ein Lykanthrop mit dieser Sonderfertigkeit kann auch unabhängig vom Vollmond seine Verwandlung freiwillig einleiten. Dazu muss er sich 1 freie Aktion lang konzentrieren.

Bei Stufe I dauert die Verwandlung 1W6 Minuten, bei Stufe II 1W6 KR und bei Stufe III 1 Aktion. Die Verwandlung hält 1W6 Stunden an. Nach der Rückverwandlung erleidet der Lykanthrop 4 Stufen *Betäubung*. Während der Verwandlung hat der Lykanthrop wie üblich Erschwernisse von 3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt der Status *Wergestalt*.

Die Verwandlung während des Vollmonds und den darauf folgenden Nächten ist durch die Sonderfertigkeit nicht aufgehoben, sie findet zusätzlich ganz normal statt.

Voraussetzungen: Status *Lykanthrop*, Stufe II: Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt I, Stufe III: Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt II

AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/20/25 Abenteuerpunkte

Pflanze

Roter Drachenschlund

Der Rote Drachenschlund ist eine rote, unscheinbare Pflanze, deren Blüten vage an den Rachen eines Drachen erinnern. Sie wächst am Ufer von Flüssen und an Waldrändern überall nördlich der Linie von Drôl-Thalusa. Um die Pflanze ranken sich viele Legenden, so soll sie beispielsweise nur dort wachsen, wo ein Drache verwundet wurde.

Suchschwierigkeit: -5

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung: Werden die Blätter des Roten Drachenschlunds vor der ersten Verwandlung in eine Wergestalt auf die

Bisswunde gelegt, die zu einer Übertragung der Lykanthropie geführt hat, muss die Krankheit noch mal eine Probe ablegen, aber die Seelenkraft des Erkrankten ist dabei um 5 erhöht. Misslingt die Krankheitsprobe, verliert der Erkrankte den Status *Lykanthrop* und die

Krankheit ist geheilt. Nach der ersten Verwandlung wird genauso verfahren, aber die Seelenkraft wird nicht für die Probe erhöht. Sind keine Bisswunden bei der Übertragung aufgetreten, muss der Rote Drachenschlund roh gegessen werden, um seine Wirkung zu entfalten.

Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwarmwesen sein. Es gibt kleine und große Schwarmwesen.
- Schwarmwesen verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen, wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion.

• Ja, das bedeutet, dass durch die Schwarm-Regeln Schwarmwesen nicht übermäßig gefährlich sind, da ein Schwarm nur eine AT besitzt und nicht jedes einzelne Wesen eine. Wir haben dies in Kauf genommen, um zu verhindern, dass beim Angriff eines Moskitoschwarms der Meister 300 bis 1.000 AT pro KR würfeln muss.

- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.
- Der AT-Malus von 4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe **Regelwerk** Seite 239).
- ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.

- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwarms töten.
- Die Reichweite von Nahkampfwaffen spielen für Schwärme keine Rolle, sie befinden sich immer in einer optimalen Reichweite, ohne dass sie Abzüge erhalten.

Die Grundgröße eines Schwarms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.



- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.
- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), -1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z. B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistanzen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten Kleine Schwarmwesen und Große Schwarmwesen genannt.

Kleine Schwarmwesen können nur mittels der Kampftechnik *Raufen* attackiert werden.

Große Schwarmwesen lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur ein großes Schwarmwesen pro Treffer töten.

Zauber gegen Schwärme

Ein Flächenzauber, der Schaden verursacht (z. B. ein IGNISPHAERO), kann ebenfalls genutzt werden, um mehrere Wesen des Schwarms zu töten. Ein normaler Zauber, der Schaden verursacht und gegen ein

einzelnes Wesen des Schwarms gerichtet ist (z. B. ein IGNIFAXIUS), kann nur maximal dieses eine Wesen töten. Der Meister hat bei bestimmten elementaren Effekten die Möglichkeit, dem Zauber weiteren Schaden am Schwarm zuzugestehen.

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinem Vergleich mit größeren Wesen standhalten. Die FW in *Kraftakt* ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren Vergleich mit

größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Wesensregeln

Vom Wesen der Chimären

Chimären sind magisch erschaffene Wesen aus verschiedenen Tieren (und/oder Menschen und/oder Pflanzen). In vielen Fällen sind sie wilde Bestien, die zum Kampf oder zum Wachhalten erschaffen wurden. Andere hingegen sind intelligenter und mehr oder weniger unberechenbar.

Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten: Chimären können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.

- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Chimären Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Chimären sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Chimären getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, verursachen regulären Schaden.
- Chimären sind gegen kein Merkmal der Zauberei immun.
- Chimären sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Chimären verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei der jeweiligen Chimäre angegeben.
- Chimären können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Chimären sind in der Regel unfruchtbar.

Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss und Verwandlung immun.
- Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.



AVENTURISCHES BESTIARIUM II

Aventurien ist bevölkert von magischen Kreaturen, geheimnisvollen Spezies und furchterregenden Wesenheiten. Helden können Ungeheuern überall in der aventurischen Wildnis begegnen, sei es in den Wäldern des Mittelreichs, den dampfenden Dschungeln Meridianas, auf dem Meer der Sieben Winde, den eisigen Wüsten des Hohen Nordens oder den entlegensten Tälern des Raschtulswalls.

Das **Aventurische Bestiarium 2** stellt dir mehr als drei Dutzend bedrohlicher Wesen und eine Handvoll gefährlicher Tiere vor, die den Helden das Leben schwermachen, oder als Nahrung dienen können.

Das Quellenbuch beschreibt auch übernatürliche Wesenheiten wie Dämonen, Chimären und Drachen, etwa den Säuredämon Sordul, dessen Berührung alles verätzt, den gigantischen Riesenskorpion, dessen schiere Größe schon so manchen Helden das Fürchten lehrte, oder den mit einem tödlichen Eisodem ausgestatteten Frostwurm. Aber nicht nur Monstren tummeln sich auf Aventurien, auch eine Vielzahl an intelligenten Spezies werden im Bestiarium vorgestellt, darunter die magiebegabten Leviatanim, die wilden Affenmenschen und die sagenumwobenen Nachtalben.

Alle Wesen werden ausführlich beschrieben, sind mit einem vollständigen Wertekasten ausgestattet und farbig illustriert.

Neben der Beschreibung der Ungeheuer und Tiere enthält das **Aventurische Bestiarium 2** noch Erweiterungsregeln für Lykanthropen und Vampire, Schwarmregeln und Sonderfertigkeiten für den Tierkampf.

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25219PDF