



Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES TRANSMUTARIUM



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz

Regelredaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autor:innen

Zoe Adamietz, Marcel Blex, Philipp Busch, Fred Ericson, Tara Flink, Johannes Kaub, Markus Keck, Christian Nehling, Alex Spohr, Christoph Trauth, mit Beiträgen von Julian Härtl und Marie Mönkemeyer

Lektorat & Korrektorat

Zoe Adamietz, Frauke Forster, Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Sandra Braun, Lukas Baumgärtner, Tristan Denecke, Fífa Finnsdottir, Carl Hassler, Matthias Kinnigkeit, Julia Metzger, Nikolai Ostertag, Diana Rahfoth, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Robert Schneider, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingraber, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Mitarbeiter:innen Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, 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 2021

Vielen Dank an Bastian Klein, Charlotte Patzer, Christin „Kea“ Reichardt, Jens-Gerrit Evers, Jonathan Werle, Julian Lange, Melanie Blex, Nathan Fürstenberg, Thomas Frerix und Dr. Servarius. Vielen Dank ebenso an die gesamte Baronie Tandrim!





Inhalt

	Ikanaria-Morfu	26	Meilensteine der Transmutations-	112
	Khoramsflederechse	28	forschung	
	Mantikor	30	Lokale Schauergestalten -	
	Menschaffe	32	unnatürlich natürliche Wesen	112
	Ogerwurm	34	Groteske und märchenhafte	
	Pflanzenchimäre	36	Mischwesen - Von der	
	Raubschwinge	38	Transmutation zum	
	Riesenaffenkrakenmolch	40	übernatürlichen Wesen	115
	Sandschrecken	42	Kulturschaffende Chimären	
	Scherenwurm	44	und Daimonide - Vom Projekt	
	Schlangemensch	46	zum Subjekt	118
	Shintroid	48	Nutzchimären und -daimonide	119
	Skorpionschrecke	50		
	Skorpionvipser	52		
	Sskhrsessuar	54		
	Widderhyäne	56		
	Wolfsechse	58		
	Wühlschrat-Zwergkrakenmolch	60		
	Daimonide	62		
	Bleichmuräne	62		
	Blutbaum	64		
	Eisigel	66		
	Famulus	68		
	Fleischwurm	70		
	Gal'kzuul	72		
	Ghumai-Kal	74		
	Hummerier	76		
	Ka'Bushruuf	78		
	Kristall-Libelle	80		
	Legionär von Yol-Ghurmak	82		
	Myrkkyaa-Kaika	84		
	Peitschender Wächter	86		
	Rostratte	88		
	Riesenoktopode	90		
	Rukuubuur	92		
	Scherenwächter	94		
	Schwarzer Hetzer	96		
	Shadifrit	98		
	Späher	100		
	Spinnenwächter	102		
	Tentakelfuchs	104		
	Zerschmetterling	106		
	Erschaffung von			
	Transmutationen	108		
	Die Geschichte der aventurischen			
	Chimärologie	109		
Vorwort		5	Namhafte Koryphäen	
Aventurische			der Chimärologie	122
Transmutationen			Verstorbene und	
Aufbau der			verschollene Koryphäen	122
Transmutationsbeschreibung			Praktizierende Koryphäen	127
			Aufstrebende Koryphäen	129
Chimären		10	Grundregeln zur	
Bärbulle		10	Erschaffung von	
Blutschakal		12	Transmutationen	131
Chamäleonlöffler		14	Fokusregeln zur Erschaffung	
Flugechsenhadif		16	von Transmutationen	135
Formica		18	Modifikationen für	
Homursus		20	Transmutationen	136
Hundeblume		22	Eigene Transmutationen	
Hydron		24	erschaffen	138
			Fortpflanzungsfähige	
			Transmutationen	144
			Transmutationen befehligen	146
			Anhang	149
			Die aventurischen Transmutationen	
			in der Übersicht	149
			Archetypen & Professionen	152
			Vorteile der Kreaturen	153
			Nachteile der Kreaturen	153
			Sonderfertigkeiten für	
			Chimärologen	154
			Status	154
			Waffen der Kreaturen	154
			Zauber der Kreaturen	155
			Hilfsmittel	157
			Kampfsonderfertigkeiten	
			der Kreaturen	158

VORWORT



Mischwesen sind in Aventurien allgegenwärtig. Manche wurden offensichtlich weltlichen Sagen oder der Popkultur entlehnt, andere sind wahrhaftig aventurische Erfindungen. Alle haben gemein, dass ihre Existenz in der Spielwelt auf eine bestimmte Praxis zurückgeht, die unendliche Möglichkeiten verspricht: Der CHIMAEROFORM ist ein magisches Ritual, das Lebewesen miteinander verschmilzt, um ein neues zu erschaffen. Diese Transmutation – oder dieses Vertauschen von Eigenschaften, um etwas Neues zu kreieren – kann theoretisch auf jede beliebige Kombination von Wesen angewandt werden. Darüber hinaus ist der CHIMAEROFORM von dämonischer Natur, die für allerhand Chaos und unerwartete Mutationen sorgen kann. Wesen der unterschiedlichsten Farben und Formen sind das Ergebnis. Märchenhafte, doch gewaltige Mantikore durchstreifen die Wildnis und fünfköpfige Hydronier fordern in Höhlen und Schatzkammern Helden zum Kampf. Doch nicht nur zahlreiche Transmutationen aus Aventuriens Geschichte werden in diesem Band vorgestellt.

Das **Aventurische Transmutarium** enthält ebenso einen Universalbaukasten für selbst erdachte Wesenskombinationen, der die Kreativität der Spielerinnen und Spielleiterinnen herausfordern soll. Es ist das definitive Buch zu den Kreaturentypen Chimäre und Dämonid. Ausführliche Hintergrundinformationen zur Geschichte des Forschungsaspekts der Chimärologie sowie zahlreiche Personenprofile bekannter Chimärologinnen sollen dabei zu eigenen Helden und Antagonisten dieser Profession inspirieren.

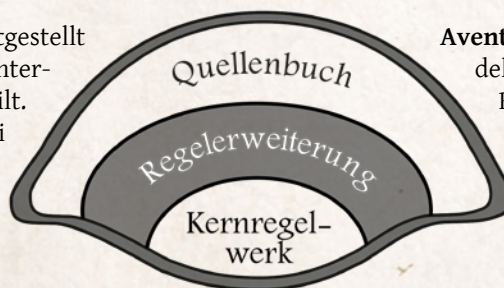
Doch die Chimärologie ist eine schwarzmagische Kunst, der in Aventurien nur in verdunkelten Laboren, versiegelten Magiertürmen und Festungen der Schwarzen Lande frei nachgegangen werden kann. Ein solcher Schaffensort – auch Transmutarium genannt – liegt nun symbolisch in deinen Händen.

Zoe Adamietz (für die Redaktion)

Frankfurt am Main, an einem der letzten warmen Herbsttage 2020

Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Beim



Aventurischen Transmutarium handelt es sich beispielsweise um eine Regelerweiterung.

Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:

Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Umengen 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 zugrunde liegenden 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.



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, so dass 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 dazukommen, 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.

Fokussfähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte ein Spieler 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.



AVENTURISCHE TRANSMUTATIONEN



Aufbau der Transmutationsbeschreibung

Größe: Wie groß wird die Transmutation im Schnitt?
Wie ist die Spannweite der Flügel beschaffen?

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen durchschnittlich?
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 mit BE 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 Kampfrunde 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 die drei Entfernungen kurz, mittel und weit jeweils in Schritt angegeben.

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

Vorteile/Nachteile: Hier sind typische Vor- und Nachteile angegeben, über die das jeweilige Wesen automatisch verfügt.

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 *Einschüchtern*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen* und *Willenskraft*.

Zauber: Falls das Wesen Zauber beherrscht, sind sie hier aufgeführt.

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

Größenkategorie: die Größenkategorie des Wesens

Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: Hier ist der Modifikator angegeben, der auf die Probe des CHIMAEROFORM-Rituals angewendet wird, wenn das Wesen nachgestellt werden soll. Boni durch Transmutationsthesen (siehe Seite 144) sind hier noch nicht berücksichtigt.

Beute: Welche Teile des Wesens lassen sich verwerten und was sind sie im Schnitt wert? 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.

Magiekunde (Magische Wesen): Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde* (*Magische Wesen*) und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Passende Anwendungsgebiete sind hierzu ebenfalls angegeben.

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

	Chimären	Daimonide
Körper	physisch auf Dere	physisch auf Dere
Regeneration	AsP und LeP regulär	AsP regulär, LeP verdoppelt
Fruchtbarkeit	nur Ausnahmen	nur Ausnahmen
Schaden durch profane Waffen	regulär	regulär
Schaden durch magische Waffen	regulär	regulär
Schaden durch geweihte Waffen	verdoppelt (Lebensgottheiten)	verdoppelt (alle)
Immunität Zustände	nicht automatisch	nicht automatisch
Immunität Gift	nicht automatisch	nicht automatisch
Immunität Krankheiten	nicht automatisch	nicht automatisch
Immunität Magie	nicht automatisch	Einfluss, Verwandlung
Immunität Liturgien	nur negative Effekte wirksam	nur negative Effekte wirksam

Vom Wesen der Chimären

Chimären sind mithilfe des Rituals CHIMAEROFORM magisch erschaffene Mischwesen aus mehreren Lebewesen (Kulturschaffende, Tiere, Pflanzen). Sie leben und sterben wie gewöhnliche Lebewesen und vereinen eine chaotische Mischung aus Eigenschaften ihrer Komponenten (Aussehen, Fähigkeiten, Verhalten). Durch das dämonische Merkmal ihres Erschaffungsrituals ergeben sich einige besondere Eigenschaften dieses Wesenstyps:

- Chimären können 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 profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- 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 können regenerieren. Die AsP und LeP einer Regenerationsphase werden normal ausgewürfelt.

Vom Wesen der Daimonide

Daimonide sind Mischwesen aus Lebewesen (Kulturschaffende, Tiere, Pflanzen), gelegentlich auch Objekten, und Dämonen. Sie werden mithilfe des Rituals CHIMAEROFORM magisch erschaffen und führen eine langlebige, aber vergängliche Existenz in Fleisch und Blut. Ihre Eigenschaften (Aussehen, Fähigkeiten, Verhalten) werden durch eine chaotische Mischung ihrer Komponenten bedingt. Durch die prominente dämonische Komponente ergeben sich einige besondere Eigenschaften dieses Wesenstyps:

- Daimonide können regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.

- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34). Einige Daimonide verfügen jedoch über eine entsprechende Immunität. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- Daimonide haben auf Dere eine körperliche Gestalt. 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) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Verwandlung immun.
- Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Daimonide können regenerieren. Die LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt. AsP regenerieren regulär.

Komponenten: Hier werden die Wesen aufgelistet, die benötigt werden, um die Transmutation mit CHIMAEROFORM nachzustellen.

Erschaffungskomplexität: Transmutationen haben einen von drei Komplexitätsgraden: *Primitive* Wesen können von jedem mit der Formel CHIMAEROFORM nachgestellt werden. *Einfache* Wesen haben die Sonderfertigkeit *Chimärenmeister* (siehe Seite 132) als Voraussetzung. Für *Komplexe* Wesen benötigt man zusätzlich ein Berufsgeheimnis, das mit AP erworben werden muss.

Bekannte Erschaffer: Hier wird festgehalten, wer die Transmutation ursprünglich erfand oder besonders bekannte Exemplare erschuf.

Bekannte Exemplare: Hier werden bekannte Exemplare der vorgestellten Transmutationsart vermerkt.

Fortpflanzungsfähig: Hier steht, ob die Transmutation fortpflanzungsfähig ist und mit welchen Wesen sie sich reproduzieren kann.

CHIMÄREN

Bärbulle

»Um also pathologische Veränderungen vorhersagen zu können, erfordert die Magica Mutanda eine genaueste Untersuchung der anatomischen und physiologischen Voraussetzungen, bevor man mit der eigentlichen Arbeit beginnt. [...] Für die weitere Vivisektion empfiehlt es sich, die Zunge der Probanden zu entfernen, um das Schreien zu dämpfen, dass die Konzentration empfindlich stören kann. [...] Die innere Anatomie des Höhlenbären weist eine erfreuliche Ähnlichkeit mit den in Mhanadistan vorkommenden Ongalobullen auf. Die Größe der Aorta und des Atriums zeigen, dass sich das Kreislaufsystem perfekt für eine Verschmelzung eignet. Dennoch kommt es häufig zu unerwünschten Ergebnissen, da die Columna vertebralis und der Thorax nicht miteinander harmonisieren, was häufig zu Organversagen und enttäuschenden Fehlstellungen führt. Trotz der geringeren Größe hat sich hier das Rashduler Drehhorn als vielversprechende Substitution erwiesen. [...] Bleibt das Problem des Canalis alimentarius. Um den langfristigen Erhalt der Schöpfung zu gewährleisten, ist es essenziell, dass der Verdauungsapparat vollständig funktionsfähig ist. Es ist erstaunlich, wie viele chimärologische Schöpfungen frühzeitig verhungert sind, da ihre Erschaffer dieses simple Detail missachtet haben. [...] Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Ein eitler Geck würde der Kreatur nun einen blumigen urtulamidischen Namen geben oder die Schöpfung irgendeinem Magiermogul widmen. Ich selbst bin frei von solchen Lastern und glaube, dass Ursus Taurus, oder Bärbulle, für sich spricht.«

—Hybridarium, Originalschrift des Abu Terfas Ysasser Shene-sach, gefunden im Palast von Al'Churâm, 1019 BF

Der Bärbulle (Mehrzahl: Bärbullen) ist eine drei bis vier Schritt große Chimäre mit dem Körper eines Höhlenbären und dem Kopf eines Stieres, wobei die Unterbeine zu gleicher Wahrscheinlichkeit die Form des einen oder anderen Tieres annehmen. Das zottelige Fell ist braun bis schwarz und schützt den Körper vor Hitze und Kälte gleichermaßen. Aus dem Kopf der Kreatur wachsen zwei

spitze Hörner, die sich je nach verwendeter Rinderrasse in Länge und Form unterscheiden. Das Maul der Bestie zieren spitze Reißzähne, wobei auch Berichte über Exemplare mit meißelförmigen Schneidezähnen existieren, wie sie bei Rindern zu finden sind.

Meist bewegt sich der Bärbulle aufrecht, kann jedoch auch auf allen Vieren rennen, um mit seinen Hörnern anzugreifen. In bedrohlichen Situationen richtet er sich zu seiner vollen Größe auf, um seine Gegner einzuschüchtern und diese mit seinen Pranken zu attackieren. Wird der Bärbulle verletzt, verfällt er in wilde Raserie, die bis zu einer Stunde andauern kann. Dies kann auch durch die Farbe Purpur ausgelöst werden, die er aus unbekannten Gründen zu hassen scheint.

Der Bärbulle gilt als zäher und ausdauernder Gegner, der sich aber eher durch Kraft als durch großes Geschick auszeichnet. Er verfügt über einen außerordentlich guten Geruchssinn und wittert seine Beute bereits aus mehreren Meilen Entfernung. Als anspruchsloser Allesfresser findet die Chimäre in fast jeder Vegetation genügend Nahrung und kann dank ihrer vier Mägen selbst die zähesten Pflanzen verdauen.

Freilebende Bärbullen sind äußerst selten, können aber vereinzelt im Khoram-Gebirge und dem südlichen Mhanadistan angetroffen werden. Tagsüber leben sie zurückgezogen in ihren Höhlen, die sie aggressiv verteidigen. In der

Dämmerung unternehmen sie weite Streifzüge durch ihr Revier, um Nahrung zu suchen und potenzielle Eindringlinge zu vertreiben.

Vom Ferkinastamm der Bân Mhadjâduri wird der Bärbulle als Sendbote Ras'Raghs bzw. Brazoraghs verehrt. Rinder gelten bei ihnen als heilige Wesen und vollwertige Stammesmitglieder. Nur in Zeiten des Umbruchs oder großer Not opfern die Bân Mhadjâduri eines der Tiere, indem sie sich ihnen in einem blutigen Zweikampf stellen. Der Kampf mit einem Bärbullen gilt als besondere Prüfung ihres stierhäuptigen Gottes und unterliegt strengen Regeln, die von den Nuranshârim überwacht werden.

Erschaffen wurde die Chimäre von Abu Terfas (siehe Seite 122), der eine optimierte Version der Minotauren kreieren wollte. Im Gegensatz zu diesen ist der Bärbulle





Bärbulle

Größe: 3,30 bis 4,00 Schritt

Gewicht: 700 bis 800 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 23

LeP 75 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 10

Biss: AT 11 TP 2W6+3 RW kurz

Hörnerstoß: AT 10 TP 1W6+7 RW kurz

Tatze: AT 13 TP 1W6+5 RW mittel

Überrennen: AT 9 TP 2W6+5 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Überrennen)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff (Biss, Hörnerstoß, Tatze), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Biss, Hörnerstoß, Tatze), Zu Fall bringen (Hörnerstoß, Tatze)

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 1, Willenskraft 6

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+2 (Rotte)

Größenkategorie: groß

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Beute: 150 Rationen Fleisch, Fell (25 Silbertaler), Trophäe (Hörner, Zähne, je 15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wird der Bärbulle provoziert oder angegriffen, versucht er, seine Gegner zu überrennen und attackiert anschließend mit seinen Hörnern. In die Enge getrieben, stellt er sich auf die Hinterbeine und greift mit seinen Tatzen an.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte. Ist er in Raserei, kämpft er bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 56 LeP, 38 LeP, 19 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Der Bärbulle ist eine Chimäre aus Höhlenbär und Stier. Höhlenbären wittern ihre Beute bereits aus der Ferne. Dies könnte auch für den Bärbullen gelten.

☞ **QS 2:** Der Höhlenbär kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde. Dies könnte auch für den Bärbullen gelten.

☞ **QS 3+:** Bärbullen sind loyale Kampf- und Wächterchimären. Da sie aber einen unerklärlichen Hass auf Purpur haben, kann man sie auf diese Weise ablenken.

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bärbulle eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält, 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 auslösenden Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

Verabscheuungswürdiges Purpur: Bärbullen verspüren einen regelrechten Hass auf die Farbe Purpur. Sollte ein Objekt in Sichtreichweite sein, das deutlich erkennbar purpurn ist, wird die Chimäre versuchen, den Gegenstand zu zertrampeln.

Chimären-Regeln: Für Bärbullen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

jedoch kaum intelligenter als ein Tier und nicht in der Lage, Waffen zu führen. Im Jahre 1019 BF überfiel Abu Terfas mit seinen Chimären das Dorf Borbra. Unter den zahllosen Hybriden, die der Chimärenmeister in die Schlacht führte, waren auch einige Bärbullen, die in blindem Bluttausch unter den Dorfbewohnern wüteten. Nach dem Tod des selbsternannten Magiermoguls fielen Fragmente des Hybridariums, worin er seine grausamen Experimente dokumentierte, in die Hände von Borbaradianern. Nach einigen Fehlversuchen gelang es Magister Rasulan von Oyandagh (siehe Seite 130) an der Schule der Schmerzen zu Elburum, die Erschaffung des Bärbullen zu rekonstruieren. In der Hoffnung, die Aufnahme seiner Akademie in die Schwarze Gilde zu beschleunigen, publizierte er 1026 BF seine Erkenntnisse öffentlich. Somit ist die Erschaffung des Bärbullen kein Geheimnis mehr und kann gegen entsprechende Bezahlung an vielen Akademien der Bruderschaft der Wissenden erlernt werden. Rasulan besitzt mit *Dem Bären und dem Bullen* zwei Bärbullen, die ihn als Wächter begleiten. Er nutzt sie selbst bei öffentlichen Auftritten, um Eindruck zu schinden und sich als rechtmäßiger Erbe der Magiermogule zu präsentieren.

Unter den aventurischen Chimärologen schätzt man die mächtige Kampf- und Wächterchimäre, da sie nur geringe Unterhaltskosten verursacht und auch sonst recht anspruchslos ist. Besonders kühne Magier experimentieren seit kurzem an einer Variante, welche sich als Last- und Reitchimäre einsetzen lässt. Ein Unterfangen, das zeit- und kostspielig ist, da man neben passendem Zaumzeug und Sattel einen meisterlichen Abrichter und Reiter benötigt, der die Chimäre mit viel Geduld und Erfahrung einreitet. Ist dies jedoch gelungen, hat man einen zuverlässigen Begleiter, der sich mühelos und trittsicher durch fast jede Vegetation bewegt. Lediglich ihr Bluttausch und der Hass auf die Farbe Purpur gelten als gefährlicher Makel, den man trotz intensiver Forschung noch nicht beseitigen konnte.

Komponenten: Tier (Höhlenbär) + Tier (Rind)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Abu Terfas Ysasser Shenesach, Rasulan von Oyandagh

Bekannte Exemplare: Der Bär und der Bulle

Fortpflanzungsfähig: nein

Blutschakal

»Jüngst weilte ich im Khoram-Gebirge und schaute aus der Ferne auf Borbra. Welches Ereignis muss jedem in den Kopf schießen, sobald er diesen Ort mit der Macht der Chimären im Geiste verbindet? Exakt – die Deletio des Heiligen Eichbaums im Auftrag des großen Abu Terfas Ysasser Shenesach mit Bärbullen und Blutschakalen. Nach einem Handel mit der Höhlendrachin Ishlunar habe ich seine Schriften erkannt und die Entwicklung der Wesen entdeckt. Ausdrücklich vom Meister empfohlen ist die Verwendung des Schakals gegenüber der Khoramsbestie, da sich jener die Dunkelheit zunutze macht und flexibler agiert. Ad secundo hat sich die Blutotter unter den Serpentin bewiesen, da ihre echsischen Eigenheiten die Vorzüge des Raubtieres ergänzen, aber keinesfalls überdecken. Zu den opportunen Fähigkeiten der Schlange gehört das Venenum von schwächerer Natur sowie die Vorliebe für zielgerichtete und hinterhältige Angriffe. Die Verschmelzung selbst wird uns leicht von der Hand gehen. Ein stattliches Exemplar mit prächtigen Rotschuppen habe ich bereits an den Diener übergeben. Deine Aufgabe ist es, den Schakal zu finden und zu uns zu bringen. Beginne alsbald.«
—Mordaza Maraneta in einer Notiz an ihre Schülerin Zaffira Frostwein, im Raschtulswall, 1042 BF

Der Blutschakal (Mehrzahl: Blutschakale) entstammt der Verschmelzung eines Schakals, auch Sandwolf genannt, und der Blutotter, einer Schlange mit charakteristisch roten Schuppen. Die hundeähnliche Raubtierseite dominiert seine Gestalt und zeigt sich in aufrechtstehenden Ohren, spitzer Schnauze und langen Beinen. Im Vergleich zum Schakal überragt er diesen deutlich und erreicht die Körpergröße eines Grimwolves.

Einige dieser Mischwesen sind im Laufe der Zeit entlaufen, haben sich vermehrt und kommen nun selten in der freien Natur vor. Zu den bevorzugten Lebensräumen gehören Savannen und Wüstenränder. Ebenso siedeln Blutschakale in Steppen oder Bergregionen. Typisch ist, im Unterschied zu Schakalen, das Leben in Rudeln mit beachtlichen Revieren. Weiterhin führen sie ein domestiziertes Dasein im Umfeld ihrer Schöpferin. Nach deren Willen nehmen sie eine tag- beziehungsweise nacht-aktive Lebensweise an. Als Räuber und Allesfresser stehen Kleintiere, Aas oder Früchte auf ihrem Speiseplan. Bei entsprechender Anzahl reißen sie außerdem Nutztiere. Geheim sind die Kenntnisse, um Blutschakale zu kreieren, und vertraulicher als jene der Wolfsechsen. Uralte

Quellen aus der Zeit des Diamantenen Sultanats loben ihre Vorzüge, obwohl deren Besitzer diese Schriften eifersüchtig hüten. Unmittelbare Hilfe versprechen die Manuskripte des legendären Chimärologen Abu Terfas Ysasser Shenesach (siehe Seite 122). Durch sie wird die Existenz der geifernden Kreaturen wieder zunehmend bekannter. Die forschende Höhlendrachin Ishlunar besitzt die Originalaufzeichnungen (siehe Seite 129). Gegen einen Wucherpreis oder eine fürstliche Gegenleistung ermöglicht sie Interessierten in ihrem Hort im Khoram-Gebirge Einblick. Auf diese Weise hat Mordaza Maraneta (siehe Seite 127) detaillierte Kenntnisse über die Erschaffungsbedingungen des Blutschakals erlangt. Für eine Zauberin mit Expertise in der Erschaffung des künstlichen Lebens und guter Recherche bedarf es keiner Kunst, die notwendigen Komponenten zu besorgen. Der Sandwolf ist nahe der Khôm, dem Khoram-Gebirge und Mhanadistan heimisch, während die giftige Blutotter aus Südaventurien stammt. Auf Basaren in südlichen Metropolen – wozu insbesondere Fasar, Brabak oder Al'Anfa zählen – bieten Händler mindestens die Blutotter als eine der zwei benötigten Komponenten an. Auf Reisen durch Steppen und Wüstengegenden ist es möglich, den freien Chimären dieser Art zu begegnen. Im

Rudel folgen sie einer Leitkreatur – einem Anführer. Man hat sie schon im Gefolge von Menschen beziehungsweise anderen Raubtieren gesehen, da sie stets dem stärksten Individuum gehorchen, das sie finden und welches willens ist, sie zu befehligen. Erfahrene Zauberinnen sowie Paktierinnen weisen Blutschakale an, wichtige Objekte im Auge zu behalten. Als Aufpasser von Versuchstieren oder Personen kommen sie ebenfalls infrage. Daher sind die Kreaturen nach ihrer Erschaffung meist dort, wo sich ihre Schöpferin aufhält.

Das Geschöpf Zhanaka gehört zur ältesten Garde der Blutschakale, welche Abu Terfas vor mehr als 100 Jahren erschuf. In den Katakomben der Stadt Llanka bewacht sie in seinem Auftrag verloren geglaubte Schriften zur Chimärologie, die bis auf die Zeit Gaftar Abu-al-Ifritims (siehe Seite 123) zurückgehen. Unbefugten versperrt sie den Zutritt und harrt weiterhin auf die Rückkehr ihres Meisters. Zu ihren auffälligen Merkmalen gehören weißgescheckte Vorderläufe sowie ein Halsband aus rot gefärbtem Leder, das ihren Namen trägt.





Blutschakal

Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt Körperlänge

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 12 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 11 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 12

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 10 **SK** –2 **ZK** –1 **GS** 14

Biss: AT 13 TP 1W6+4(+Gift)* **RW** kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Geruch)/Persönlichkeitsschwäche (Eifersucht; siehe Anhang Seite 153)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte 1 (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I-II

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1, 2, 1W6+2 (kleines Rudel) oder 1W6+4 (Meute)

Größenkategorie: klein

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh), Gift (200 S), Schuppenfell (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Blutschakale werden vor allem als Wächter und Begleiter erschaffen. Sie hören auf ihre Erschafferin oder eine zugewiesene Anführerin und greifen auf deren Befehl hin an. Sie versuchen, ihre Opfer zu vergiften und sich dann in sie zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 75 % ihrer LeP, Tod oder Status *Bewusstlos* der Erschafferin/Anführerin

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Blutschakale sind Chimären aus Blutotter und Schakalen. Durch ihre Fortpflanzung haben sie sich in Mhanadistan und Umgebung ausgebreitet.

☞ **QS 2:** Schon alte Dokumente des Diamantenen Sultans erwähnten die Blutschakale. Ihre neue Blüte

erlebten sie durch den Chimärologen Abu Terfas. Einzeln fehlt es ihnen meist an Mut für einen Angriff. Mehrere Exemplare sind durchaus gefährlich und loyale Begleiter ihrer Erschafferin oder Anführerin.

☞ **QS 3+:** Der Blutschakal sucht häufig seine Vorteile in der Dunkelheit oder irritiert die Gegner mit seinem halluzinogenen Gift. Er gilt als eifersüchtiges Wesen.

Sonderregeln:

*) **Blutschakalgift:** Das Gift des Blutschakals wirkt leicht halluzinogen. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist nicht kumulativ.

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 SP, 1 Stufe *Verwirrung* / 1 SP

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandene Stufe der *Verwirrung* baut sich pro Stunde um 1 Stufe ab.

Kosten: 120 / 130 Silbertaler

Sonderregeln:

Meute: Blutschakale, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Blutschakal in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Rudelchimäre: Blutschakale lassen sich leicht als Rudel erschaffen (siehe Seite 154). Jeder Blutschakal nach dem ersten kostet bei der Rudelerschaffung 25% AsP Grundkosten weniger. Permanente AsP-Kosten sind hiervon ausgenommen.

Sprunghaft: Der Blutschakal zählt aufgrund seiner dauerhaften Sprungbewegungen im Fernkampf immer als hakenschlagend (siehe **Regelwerk** Seite 242), allerdings erhält er dadurch nur die entsprechenden Vorteile und keine Nachteile.

Chimären-Regeln: Für Blutschakale gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Abu Terfas schätzte die Schläue, Treue und Anpassung des Blutschakals sowie seinen Einsatz als Wächter. Zwar fehlt ihm die Kraft der Wolfsechse, dafür punktet er mit Unauffälligkeit, Kälteresistenz und Wendigkeit. Die Widderhyäne überbietet er in Flexibilität, Dunkelsicht und mit Gift. Sprünge und Haken erschweren Fernkämpfern das Zielen. Zu den Schwächen der Kreatur zählt die Bindung an seine Schöpferin beziehungsweise an eine fähige Anführerin. Ist diese tot oder außer Gefecht, fliehen die Wesenheiten und sind orientierungslos, bis sie eine neue Herrin finden.

Die Schöpferin hat sich intensiv um ihre Blutschakale zu kümmern. Anderenfalls werden diese schnell

Komponenten: Tier (Schakal) + Tier (Giftschlange (Blutotter))

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Abu Terfas Ysasser Shenesach

Bekannte Exemplare: Zhanaka

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Blutschakalen

eifersüchtig. Das ist insbesondere relevant, wenn die Zauberin Fauna umgibt: Vertraute, Chimären, Haus- oder Labortiere. Ansonsten wendet sich das Wesen gegen seine Erschafferin und die unliebsame Konkurrenz.

Chamäleonlöffler

»Du beschwerst dich über die Insekten hier in Selem? Nun, dann schließ deinen Mund und benutz deinen Kopf. Was haben die alten Meister in so einem Fall unternommen? Richtig, der Chamäleonlöffler. Wenn du als angehender Adept der Ars Mutandi einen guten Eindruck machen möchtest, dann solltest du dir früher oder später ein solches Exemplar für deine Privaträume anfertigen. Das wäre doch eine Schande: ein Abgänger meiner Schule, von Insekten zerstoßen. Ich setze den Chamäleonlöffler für die nächsten Wochen auf deinen Lehrplan. Ich werde dir ausreichend Studienzeit dafür einräumen und unverzüglich ein Chamäleon ordern lassen. Nein, so schwer ist das nicht, du wirst meine Hilfe nicht brauchen. Und jetzt ab, ich will dein Gejammer nicht mehr hören.«

—Sefira Alchadid zu einem ihrer Schüler, 1023 BF

Der Chamäleonlöffler (Mehrzahl: Chamäleonlöffler) ist eine Kreuzung aus einem Chamäleon und einem Riesenlöffler, der größten aventurischen Kaninchenart. Bei der Chimäre hat sich die Gestalt des Löfflers erhalten, mit langen Ohren, kräftigen Läufen und Mümmelnase. Das Wesen verfügt zugleich über die geschuppte, anpassungsfähige Haut, die flinke Zunge sowie die wachsamen Glubschaugen des Echsentiens. Da der Chamäleonlöffler bedeutend größer ist als ein normales Chamäleon, ist seine Zunge entsprechend länger: Voll ausgestreckt soll sie bis zu zweieinhalb Schritt erreichen können.

Der Chamäleonlöffler lebt wie der Riesenlöffler vorzugsweise in Erdhöhlensystemen, lässt sich aber ohne großen Aufwand im Käfig halten. Er ernährt sich sowohl von Insekten wie auch von Gräsern und kann sich wie seine echsische Komponente farblich an die Umgebung anpassen. Zudem ist er ausgesprochen gesellig und bevorzugt die Gesellschaft von Artgenossen, kann aber auch mit regulären Riesenlöfflern zusammengehalten werden. Die meisten Exemplare sind nicht fruchtbar, wobei es einzelne Individuen geben soll, die sich vermehren können. Da die Formel zur Erschaffung des Chamäleonlöfflers weit verbreitet ist und häufig genutzt wird, kommt es immer wieder vor, dass einige Exemplare ausbrechen und durch ihre Anpassungsfähigkeit nicht wieder eingefangen werden können. Einen wilden Chamäleonlöffler kann man mit etwas Glück dabei beobachten, wie er über viele Stunden im Eingang seines Erdlochs verharrt und mit seiner langen Zunge Insekten aus der Luft schnappt. Durch seine Körpergröße kann er im Gegensatz zu einem regulären Chamäleon selbst Insekten fangen, die länger als eine menschliche Elle sind.

Während man in ganz Aventurien für einen geringen Preis Löffler erwerben kann, ist es schwieriger, an das notwendige Chamäleon zu kommen. Die meisten Tiere sind teuer und

müssen extra aus den Dschungel Meridianas importiert oder wild dort gefangen werden. Die Erschaffung des Chamäleonlöfflers geht auf Hydronius von Elem (siehe Seite 124) zurück. Um den aufdringlichen, blutsaugenden Insekten im Selem Umland Einhalt zu gebieten (oder um das missglückte Experiment eines seiner Schüler einzufangen, wie manche Quellen berichten), soll er mit Chamäleon-Kreuzungen experimentiert haben. Neben Versuchen mit Katzen, Hunden und Schafen hat sich der Löffler als Komponente bewährt, da er ein ruhiges Wesen besitzt, leicht zu pflegen ist und sich gut im Käfig halten lässt.

Über die Jahrhunderte wurde es unter Chimärologen zur Tradition, in ihren Gemächern Käfige mit Chamäleonlöfflern aufzustellen, um sich Stechmücken, Falter, Käfer und jedes andere erdenkliche Ungeziefer vom Hals zu halten. Insbesondere in sumpfigen Gebieten, wie etwa um Selem herum, erfreut sich der Chamäleonlöffler noch heute großer Beliebtheit. Geschichten zufolge soll es Chimärologen gegeben haben, die ihre Chamäleonlöffler im Umland des Anwesens eines Rivalen ausgesetzt und anschließend die Gedanken ihres gut getarnten Spions





Chamäleonlöffler

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 0 ZK 0 GS 10

Biss, Tritt oder Krallen: AT 8 TP 1W3 RW kurz

Zunge: AT 10 TP 1W3–1 RW mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 6, Verbergen 10, Willenskraft 2

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+2 (Rudel)

Größenkategorie: klein

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Beute: 2 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Ein Chamäleonlöffler versucht zu fliehen, kann sich aber mit einem Biss oder seiner Zunge verteidigen.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

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

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Ein Chamäleonlöffler ist eine Chimäre aus Riesenlöffler und Chamäleon.

☞ **QS 2:** Durch seine unvorhersehbaren Bewegungen ist der Chamäleonlöffler nur sehr schwer zu treffen.

☞ **QS 3+:** Chamäleonlöffler sind üblicherweise genauso harmlos wie die beiden Tiere, aus denen sie erschaffen wurden, aber sie können sich mit ihrer langen Zunge verteidigen, wenn sie sich bedroht fühlen.

Sonderregeln:

Haken schlagen: Ein Chamäleonlöffler bewegt sich so unvorhersehbar, dass AT- und FK-Proben gegen ihn immer zusätzlich um –4 erschwert sind.

Meister der Tarnung: Einen Chamäleonlöffler, der stillhält und seine Schuppenfarbe der Umgebung angepasst hat, zu entdecken, ist äußerst schwierig. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Suchen oder Wahrnehmen)* sind um –5 erschwert.

Chimären-Regeln: Für Chamäleonlöffler gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

mit einem Hellsichtzauber nach nützlichen Informationen durchsucht haben. Diese Spionage-Technik hat sich langfristig nicht bewährt, da es sehr schwierig ist, einen einmal in die Freiheit entlassenen Chamäleonlöffler wiederzufinden.

Der Chamäleonlöffler ist wie der Riesenlöffler ein Fluchttier und scheut in der Regel den Kampf. Werden Chamäleonlöffler jedoch von einem Eindringling bedroht und haben keine Fluchtmöglichkeit, versuchen sie ihn zunächst durch Klopfen auf den Boden abzulenken und zu verwirren und umschlingen anschließend mit ihren Zungen Arme und Beine des Störenfrieds, um ihn zu Fall zu bringen. Wenn ein einzelner Chamäleonlöffler in Bedrängnis gerät, wehrt er sich mit Tritten, seinen Krallen und präzisen Zungenangriffen.

Um 500 BF soll es in Fibulabad, einem kleinen Dorf am Szinto, zu einer massiven Heuschreckenplage gekommen sein, die die Ernte und somit die Lebensgrundlage der Menschen dort bedrohte. Ein unbekannter, beherzter Chimärologe erschuf daraufhin angeblich einhundert Chamäleonlöffler, die auf den Feldern ausgesetzt wurden und innerhalb weniger Tage alle Heuschrecken verspeisen konnten. Als man die Chimären

Komponenten: Tier (Riesenlöffler) + Tier (Chamäleon)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Hydronius von Selem

Bekannte Exemplare: Die 100 Löffler von Fibulabad

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Chamäleonlöfflern

jedoch einsammeln wollte, fand man lediglich etwa ein Dutzend wieder. Die anderen hatten sich so gut verborgen, dass man ihrer nicht habhaft wurde. Über die Jahre untunnelten die Chamäleonlöffler die Felder, fraßen sämtliche Insekten im Umland auf, die Pflanzen bestäuben konnten, und trieben das Dorf so fast in den Ruin. Erst als die Wesen langsam nach und nach starben, erholte sich das Gebiet. Noch heute kann man in dieser Region häufiger als andersorts Chamäleonlöffler in freier Wildbahn beobachten, was die Vermutung nahelegt, dass unter den vermeintlich einhundert Exemplaren einige wenige fortpflanzungsfähig waren.

Flugechsenshadif

»Oh, mich dünkt, ich durchleide eine schwache Stunde! Nichts macht mich mehr glücklich. Weder der Glimmer meiner Phosphorpilzkolonien noch die flinke Zunge meines Chamäleonlöfflers erhellen mir jetzig das Gemüt. Ich sehne mich nach Anmut, nach Freiheit. Nach Gewalt. Wenn ich doch nur einmal noch den Dunst dieses Drecklochs hinter mir lassen könnte, um zu fliegen. Dann wäre sie gekommen, die Zeit E'Lems, ja, ja ... sie wäre gekommen, ja ...«

—Auszug aus einem Tagebuch, gefunden in der Unterstadt Selems, von Biografen Hydronius von Selem zugeordnet, frei aus dem Proto-Zelemja übersetzt, Alter unbekannt

Mit einer Flügelspannweite von bis zu sechs Schritt und einem Rumpf, den keine Reckin mit ihren Armen zu umspannen vermag, wirft der Flugechsenshadif (Mehrzahl: Flugechsenshadifs oder auch: Fischechsenshadifs) Schatten über Schlachtfelder, denen Furcht und Respekt nachfolgen. Einst als Schlachtross

für die Kataphrakten, Elitekämpfer des durch einen Sternenfall untergegangenen Großsultanats Elem, erschaffen, wurden diese Kreaturen bald zu Lieblingen ihres Schöpfers Hydronius von Elem (siehe Seite 124). Den Titel Kophta hat der Chimärenmeister im Laufe seines jahrhundertelangen Lebens ebenso verloren wie seinen Verstand. Die Fähigkeit, sich über die kleinen Dinge des Lebens zu freuen, jedoch nicht. In seinen klareren Momenten schleift der Magier seinen durch einen missglückten CHIMAEROFORM gezeichneten Leib beizeiten ans Licht der Oberwelt, um Erinnerungen nachzujagen, die ihn gleichwohl quälen wie erheitern zu scheinen. Die wenigen, die des Proto-Zelemja mächtig sind, mögen dereinst klagevolle, blecherne Tiraden über stolze Rösser in einst strahlenden Promenaden vernehmen. Wer es gar wagt, sich Hydronius bis auf Sichtkontakt zu nähern, der kann einen seltenen Blick auf ein andächtiges Gesicht werfen, das dem Horizont entgegen träumt –

und sich bald darauf kreischend zurück in die Kellergewölbe der Silem-Horas Bibliothek wirft, die dem Entstellten als Zuflucht dienen. Anhand von Schriften und Zeichnungen, die aus der Bibliothek geborgen werden konnten, lässt sich dieser routinierte Tagtraum mittlerweile entschlüsseln:

Um dem Diktat der Exzellenz der Großsultane des alten Elem gerecht zu werden, erschuf Hydronius ein Wesen, das Schlachten beenden konnte, bevor sie begannen. Eine Kombination aus Flugechse und dem edelsten Pferd der Tulamiden, dem Shadif, sollte die Autorität von Elems Feldherren unterstreichen und Schlachten in allen drei Dimensionen dominieren. Flugechsen so abzurichten, dass sie menschliche Reiter akzeptieren, ist damals wie heute nie zuverlässig gelungen, sodass Hydronius die Echse mithilfe des treuen und menschenfreundlichen Gemüts der Shadif zu bändigen hoffte. Dass der Stolz der Tiere jedoch selbst für die Macht arkaner Matrizen unantastbar bleiben sollte, konnte er nicht erahnen. So geriet die Chimäre mit dem Ende der Dunklen Zeiten zunehmend





Flugechsenshadif

Größe: 2,80 bis 3,30 Schritt lang; 1,60 bis 1,75 Schritt Schulterhöhe; Flügelspannweite bis zu 5,50 Schritt

Gewicht: 450 bis 550 Stein

MU 11 KL 12 (t) IN 12 CH 11

FF 9 GE 13 KO 18 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 7 SK 1 ZK 1 GS 12 / 13 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 10 TP 2W6+2 RW kurz

Niederreiten: AT 15 TP 2W6+4 RW mittel

Tritt: AT 16 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss, Tritt), Mächtiger Schlag (Biss, Tritt), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Biss, Tritt)

Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 0, Willenskraft 6

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh), Schwingenleder (1 Silbertaler), Krallen (2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Flugechsenshadifs vertrauen taktisch auf ihren Reiter und halten Gegner ansonsten mit ihren mächtigen Bissen auf Abstand.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Flugechsenshadifs sind Chimären, die aus Shadif-Pferden und Flugechsen zusammengesetzt sind.

☞ **QS 2:** Flugechsenshadifs sind ihren Erschaffern gegenüber ausgesprochen loyal eingestellt und lassen sich nur von diesen reiten.

☞ **QS 3+:** Durch Telepathie können sie die Angriffe ihrer Gegner vorhersehen und dieses Wissen auch an ihren Reiter übertragen.

Sonderregeln:

Kampftelepathie: Flugechsenshadifs können die Stärke ihrer Gegner erkennen und an ihren Reiter übermitteln. Sie und der Reiter erhalten dadurch einen Bonus von +2 auf Verteidigungen.

Packesel: Flugechsenshadifs können ein Gewicht von bis zu 200 Stein tragen.

Pferdeschrei: Mit 1 Aktion kann ein Flugechsenshadif einen Schrei ausstoßen und alle Pferde in 32 Schritt Radius dazu zwingen, stehen zu bleiben (1-2 auf W6), zu fliehen (3-4) oder ihren Reiter abzuwerfen (5-6). Diese Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Betäubung* bei der Chimäre.

Starke Loyalität: Flugechsenshadifs lassen sich unter allen Umständen nur von ihrem Erschaffer kontrollieren und reiten.

Chimären-Regeln: Für Flugechsenshadifs gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

in Vergessenheit. Nach dem Ende Elems schien es keiner Kriegsherrin den Aufwand wert, den Erschaffer der Chimäre stets mit sich zu schleifen, da das Wesen des Tieres Loyalität gegenüber anderen als seinem Schöpfer verbietet. Glücklicherweise bietet der breite Rücken des Tieres zwei Reitern ausreichend Platz. Reaktiviert bringen die Transmutationsthesen des Flugechsenshadifs eine wahre Bestie aus alten Zeiten zurück. Mit Bissen und Tritten wehrt es nach eigenem Ermessen Feinde ab und trifft strategische Entscheidungen. Sein wahrer Wert liegt jedoch in der Fähigkeit, mit Schreien die Pferde des Feindes zu kontrollieren, welche sich nach seinem Kommando zur Flucht wenden, ihre Reiter zertrampeln oder einfach stehen bleiben wie Esel. Ebenso ist es in der Lage, die Stärke eines Gegners einzuschätzen und das Ergebnis telepathisch an seinen Reiter zu übermitteln.

In den heute verkommenen Gassen Selems haben sich im Laufe der Jahre einige verwirrte Individuen zusammengefunden, die dem elusiven Hydronius in den Katakomben nachspüren. Manche jagen dabei

Komponenten: Tier (Flugechse) + Tier (Pferd (Shadif))

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Hydronius von Selem

Bekannte Exemplare: keine

Fortpflanzungsfähig: nein

sicherlich den Legenden von scharfem Verstand und Zaubermacht nach, in der Hoffnung, ihrem Idol Geheimnisse über die schwarzen Künste zu entlocken. Andere wissen um Hydronius' Zustand und planen gerade deshalb, sich anzubiedern, da der Mangel an Zurechnungsfähigkeit und die regressiven Episoden des einstigen Genies eine personifizierte Pforte ins Reich des verbotenen Wissens bieten, die kaum mehr durch eine gesunde Impulskontrolle gesichert ist. Immer wieder steigen so Hydronius-Kultisten in die Finsternis hinab, um ihrem Meister zwischen Pergament und Knochenstaub Geschenke zu überbringen.

Formica

»Formica wurde also vernichtet? Gräme dich nicht, meine Liebe. Es war nur eine Frage der Zeit, bis die Seuche, die sich Helden nennt, auf sie aufmerksam wird. Diese Narren glauben, sie hätten das Übel bezwungen und erkennen das wahre Ausmaß meiner Pläne nicht. Formica ist nicht untätig geblieben und hat Dutzende Eier vom Raschtulswall bis zum Khoram-Gebirge versteckt. Sobald die Königinnen schlüpfen, werden sie neue Nester anlegen und ihre Umgebung ins Chaos stürzen. Dann werden wir es sein, die die Verzweifelten für ein paar Gefälligkeiten erlösen werden. Konzentriere dich also auf das, was vor uns liegt. Ich habe bereits einen Plan, wie wir mit diesen verdammten Amazonen fertig werden, die gegen Formicas Charme immun sind.«

—Mordaza Maraneta, im Gespräch mit ihrer Adepta prima Zaffira Frostwein, Feste Blutfels, 1033 BF

Formica (Mehrzahl: Formicai) ist eine fast unbekannte Schöpfung der Chimärenmeisterin Mordaza Maraneta (siehe Seite 127). Hervorgegangen ist sie aus der Verbindung eines Menschen mit einer Riesenameise, die in der Wüste Khôm beheimatet ist. Die ursprüngliche Version war etwa zwei Schritt lang, hatte den Oberkörper einer wunderschönen novadischen Rhakisa und den gepanzerten Unterleib einer Riesenameise, welchen sie unter ihrer Kleidung verbarg. Vor etwa zehn Jahren gelang es einer Gruppe Heldinnen, die Chimäre in Transbosquirien zu stellen und zu vernichten. Was sie nicht wussten, war, dass Formica bereits einige Eier versteckt hatte, woraus neue Exemplare schlüpften, die sich an den nordöstlichen Wüstenrändern ausbreiteten. Bei diesen Nachkommen ist das menschliche Erbe schwächer ausgeprägt, weshalb sie auch am Oberkörper Merkmale einer Riesenameise aufweisen. Um dies zu verbergen, hüllen sie sich in bunte Schleier und ausladende tulamidische Gewänder.

Die fortpflanzungsfähige Chimäre besitzt menschliche Intelligenz, wird jedoch stark von ihren Trieben beeinflusst, weshalb sie ständig auf der Suche nach geeigneten Paarungspartnern ist. Sobald sie ein passendes Opfer gefunden hat, versprüht sie mittels

Drüsen an ihrem Hinterleib ein geruch- und geschmackloses Pheromon, das alle Personen, die Frauen anziehend finden, zu willenlosen Sklaven macht. Frauen und Männer, die sich nicht vom weiblichen Geschlecht angezogen fühlen, sind gegen diese Art von Einflussnahme immun und werden von der Formica eher als lästige Konkurrenz angesehen. Sollte eine Frau ihrem Bann erliegen, wird sie diese als Köder aussenden, um weitere Opfer zu sich zu locken. Hat Formica einen oder mehrere paarungswillige Männer unter Kontrolle, lässt sie eine Höhle graben und Nahrungsvorräte anlegen. Ist das Nest zu ihrer Zufriedenheit, paart sie sich mit den Männern, lähmt sie mit ihrem Biss und legt anschließend Eier in die Körper der Unglücklichen. Die Gelähmten spinnt sie dann in einen seidenen Kokon und hängt diesen auf. So präpariert dient der Körper der alsbald schlüpfenden Larve als Nahrung, die sich nach etwa vier Wochen zu einer Formica-Arbeiterin entwickelt hat. Diese Generation ist nicht fortpflanzungsfähig und hat nur noch einen geringen menschlichen Anteil.

Die Arbeiterinnen sind wenig intelligent, extrem stark und ihr fast einen Schritt großer Körper wird von einem Chitinpanzer geschützt. Sie bauen das Nest weiter aus, sammeln Nahrung, dienen als Wächterinnen und entführen weitere Männer, die den Erhalt ihrer Art sichern. Bei einem besonders prachtvollen Paarungspartner kann es vorkommen, dass die Formica ein Königinnen-Ei legt, aus welchem sich eine neue Formica entwickelt. Während die eine Königin hierfür vordergründig besonders gesunde oder fitte Männer bevorzugt, mag die andere Poeten, Gelehrte oder magiebegabte Personen. Kokons mit einer Königinnenlarve werden noch vor dem Schlüpfen von zwei Arbeiterinnen aus dem Nest gebracht und an einem geeigneten Ort versteckt, von wo aus die Jungkönigin ihre eigene Kolonie gründen kann. Glücklicherweise kommt dies bei der aktuellen Formica-Generation nur noch selten vor, wodurch die Spezies zwar überleben konnte, sich aber kaum noch nennenswert ausbreitet.

Trotz ihres tödlichen Verhaltens ist Formica nicht per se böse. Die neugierige Chimäre mit einer Vorliebe für Tanz und Musik ist eine liebende Mutter und folgt lediglich dem letzten Befehl ihrer Erschafferin. Mordaza wollte Transbosquirien unter ihre Kontrolle bringen und so die Amazonen aus Keshal Rondra vertreiben. Hierfür sollte Formica zahlreiche Nester anlegen und ihren Einfluss auf die dort lebenden Ferkinas erhöhen. Die aktuelle Formica-Generation ist durch den dämonischen Schöpfungsprozess noch immer diesem Zwang unterworfen, der erst durch den Tod der Chimärologin vollständig verschwinden wird.





Formica

Größe: 1,70 bis 2,10 Schritt

Gewicht: 70 bis 120 Stein

MU 14 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 17

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

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

AW 6 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8

Biss: AT 11 TP 1W6+3(+Gift)* **RW** kurz

Krallen: AT 13 PA 8 TP 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angenehmer Geruch, Gut-
aussehend II, Hitzeresistenz / Schlechte Eigenschaft
(Lüsternheit, siehe Seite 153), Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen), Haltegriff (Kral-
len), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Krallen),
Wurf (Krallen)

Talente: Betören 15, Einschüchtern 3, Körper-
beherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 13,
Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 40 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Formica versucht Kämpfen aus dem
Weg zu gehen, indem sie ihre Gegner betört. Falls dies
nicht gelingt, hetzt sie ihre Arbeiterinnen auf die Geg-
ner und verteidigt sich mit Biss- und Krallenangriffen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP, bei Überlegenheit des
Gegners auch früher

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Formica ist eine Chimäre aus
Mensch und Riesenameise.

☞ **QS 2:** Sie gilt als wunderschöne
Frau und Meisterin der Verführung.

☞ **QS 3+:** Formica lähmt ihre Paarungs-
partner nach dem Akt und nutzt sie als
Wirt für Larven oder verfüttert sie an ihre
Kinder.

Sonderregeln:

*) **Formicagift:** Das Gift der Formica betäubt die Sinne
und lähmt seine Opfer. Die Wirkung ist kumulativ.
Formica kann das Gift pro Tag 3 x einsetzen.

Stufe: 6

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 4 Stufen *Paralyse* / 2 Stufen *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: 6 Stunden / 3 Stunden

Kosten: nicht extrahierbar

Pheromone: Formica kann in 1 Aktion ihre Pheromone
verteilen. Alle potenziellen Paarungspartner im Ra-
dius von 10 Schritt müssen eine Probe auf *Willens-
kraft* (*Betören widerstehen*) –4 ablegen. Misslingt die
Probe, sind alle Kulturschaffenden der Formica stär-
ker gewogen oder sogar verfallen. Ihre Einstellung
steigt um 4 Stufen (siehe Vergleich BANNBALADIN im
Regelwerk Seite 288). Die Wirkung baut sich nach
24 Stunden ab.

Chimären-Regeln: Für Formicai gelten die allgemeinen
Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Formica-Arbeiterin

Größe: 0,60 bis 1,00 Schritt

Gewicht: 25 bis 40 Stein

MU 13 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 9

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

LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 6

Biss: AT 11 TP 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: –

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 2, Kraftakt 6, Körper-
beherrschung 6, Selbstbeherrschung 9, Sinnes-
schärfe 7, Verbergen 11, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6 (Kolonie)

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Komponenten: Kulturschaffender (Mensch) +
übernatürliches Wesen (Riesenameise)

Erschaffungskomplexität: komplex (4 AP)

Bekannte Erschaffer: Mordaza Maraneta

Bekannte Exemplare: Original-Formica, der
Amazonen-Fänger

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Kulturschaffenden
(Mensch, Elf und Ork)

Wie die Riesenameise bevorzugt Formica warme, tro-
ckene Regionen, weshalb sie vor allem an den Wüsten-
rändern anzutreffen ist. Eine sesshaft gewordene Formica
entfernt sich nur ungern von ihrem Nest und wartet lie-
ber, bis sich tapfere Helden in ihren Bau verirren, welche
sie dann verführen kann. Jüngst aufgetauchte Berichte,
wonach die Amazonen aus Keshal Rondra Probleme mit
einem wunderschönen Mann hatten, dem einige Kriege-
rinnen hingebungsvoll verfallen waren, werden in der
Akademie zu Punin mit großer Besorgnis verfolgt. Man
befürchtet, dass es Mordaza nun auch gelungen ist, ein
männliches Exemplar zu erschaffen, oder die Chimäre
selbst mittels Proterogynie ihr Geschlecht wechselte.

Homursus

»Ach, liebste Schwester, mein Herz ist so schwer. Und noch schwerer fällt es mir, Dir diese Zeilen zu schreiben. Meine Suche nach unserem geliebten Bruder war erfolgreich, doch ist dies alles andere als ein Grund zur Freude. Ich fürchte, Vito hat unsere Warnungen ausgeschlagen und sich von den Verlockungen der Schwarzen Perle blenden lassen. So muss er nun die Strafe für seinen Leichtsinn erdulden, auch wenn ich mir nicht sicher bin, wie viel er davon wirklich mitbekommt. Aber der Reihe nach: Als ich die majestätische Stadt an den schimmernden Obsidianklippen des Visra erblickte, war ich noch frohen Mutes. Doch schon als mir am Stadttor der faulige Gestank von Unrat und Verwesung in die Nase drang, war meine Zuversicht dahin. Wo man hinsah – nur Lärm und Gedränge. Ich begann meine Suche in den Brabaker Baracken, doch mit jedem Tag, den ich die verschachtelten Gassen erfolglos durchstreifte, sank mein Mut. Ich wollte schon abreisen, da bekam ich den Tipp, in der Schänke Schlundloch nachzusehen. Und tatsächlich hatte man dort einen jungen Mann gesehen, dessen Beschreibung exakt zu Vito passte. Er habe auf großem Fuß gelebt und sich mit den Schönen und Reichen der Stadt sehen lassen, erzählte man mir. Scheinbar muss er zu Geld gekommen sein. Doch endete seine Glückssträhne so plötzlich, wie sie begonnen hatte und von einem auf den anderen Tag ward er nicht mehr gesehen. Ein zahnloser Greis flüsterte mir zu, er habe es sich mit einem der hohen Häuser verschertzt und müsse nun für seine Missetaten in der Arena büßen. Also

besuchte ich die Gladiatorenspiele voll Angst und Sorge, Vito bei einem Kampf auf Leben und Tod zusehen zu müssen. Als dann eine Tierhatz angekündigt wurde und ein mächtiger Braunbär den Kampfplatz betrat, wollte mein Herz mir zerspringen. Und auch wenn Du mich jetzt für geistig malad erklärst, so schwöre ich bei allem, was mir heilig ist: dieser Bär trug das Gesicht Vitos! Ich schrie auf und rief ihn bei seinem Namen. Und tatsächlich drehte sich der Bär zu mir um und schaute mir fest in die Augen. Dann aber sah ich, wie sich gegenüber ein Gitter öffnete und zwei Jaguare auf dem Sandplatz erschienen ...«

—nie zugestellter Brief eines Diago aus Imrah an seine Schwester Inarés, 1032 BF

Der Menschbär oder Homursus (Mehrzahl: Homursi) ist eine der bemitleidenswertesten Kreaturen Aventuriens, geht er doch auf die magische Verbindung eines armeligen Menschen und eines leibhaftigen Braunbären zurück. Dieses bizarre Geschöpf hat niemand geringeres als Zurbaran von Frigorn (siehe Seite 126) erdacht. Bereits zu seiner Zeit als Kustos der Bibliothek der Schule der variablen Form zu Mirham fertigte der Meisterchimärologe theoretische Abhandlungen dazu an, und es gelang ihm zum ersten Mal in seinen geheimen Laboratorien an den Ufern des Blauen Sees, diese in die Tat umzusetzen.

Der Homursus gleicht in seinem Körperbau einem aufrecht gehenden Bären, sein Gesicht trägt jedoch deutlich menschliche Züge. Durch das grausige Schöpfungsritual werden die geistigen Fähigkeiten des ehemaligen Menschen stark in Mitleidenschaft gezogen. So besitzt die Chimäre nach ihrer Erschaffung nur noch die Intelligenz eines dümmlichen Menschen. Dabei ist unklar, inwiefern sich das Wesen an seine eigene Vergangenheit vor der Umwandlung erinnert. Bei manchen Exemplaren überwiegen die tierischen Züge, sodass ihr Handeln stark instinktgesteuert ausfällt. Andere wiederum sitzen oft über Stunden in ihren Käfigen und grübeln scheinbar über allerlei Fragen nach, so, als ob sie krampfhaft versuchten, sich an ihr früheres Leben zu erinnern. Dabei neigen sie zu Wutausbrüchen, wenn sie in ihrem Bestreben scheitern.

Nachdem über viele Jahre nur Zurbaran an der Erforschung des Homursus Interesse zeigte, erfreut sich dieser Forschungszweig heute vielfacher Nachahmer. Als in der Schule der variablen Form alte Aufzeichnungen des Meisterchimärologen gefunden wurden, machte man sich sogleich an Abschriften und Übersetzungen, sodass diese mittlerweile in verschiedenen Sprachen





Homursus

Größe: 2,40 bis 3,20 Schritt

Gewicht: 400 bis 600 Stein

MU 14 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 9

FF 11 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 18

LeP 45 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 6 **SK** 1 **ZK** 5 **GS** 11

Biss: AT 10 TP 2W6+1 RW kurz

Tatze: AT 14 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Tatze), Wuchtschlag I+II (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 10, Verbergen 2, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W3 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: 80 Rationen Fleisch (zäh), Fell (30 Silbertaler), Trophäe (Schädel, 20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wird der Homursus provoziert oder angegriffen, stellt er sich auf die Hinterbeine, greift mit seinen Tatzen an und versucht, seinen Gegner zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Homursi gehen auf die Verschmelzung von Menschen und Bären zurück.

☞ **QS 2:** Homursi sind weniger stark als gewöhnliche Bären, dafür aber schlauer und genauso schnell.

☞ **QS 3+:** Homursi haben einen feinen Geruchssinn und lieben Honig. Homursi können in Raserei verfallen.

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Homursus eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält, muss zu Beginn der KR eine Probe auf *Willenskraft* gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Bluttausch*. Die Raserei hält für 2W20 KR an. Der Homursus kann den Bluttausch beenden, wenn ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt (einmal pro Kampf erlaubt). Danach bekommt der Homursus zwei Stufen *Betäubung*. Ansonsten endet der Status nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

Chimären-Regeln: Für Homursi gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

vorliegen. Heute kann man überall dort auf Homursi stoßen, wo die Chimärologie pragmatisch gesehen wird. In den Tulamidenlanden erfreut man sich an Wandermenagerien, die neben allerlei exotischen Geschöpfen aus allen Winkeln des Kontinents auch besonders gefährliche Raubtiere und Monster wie einen Menshbären zur Schau stellen. In den Städten des al'anfanischen Imperiums ist das Interesse an Homursi dagegen anders begründet. Denn hier finden sich Menshbären nicht selten in der Arena wieder. So berichtet man unter vorgehaltener Hand, dass manch ein einflussreicher Grande die Kreation eines Homursus in Auftrag gegeben haben soll, nur um dem applaudierenden Volk etwas Nervenkitzel zu schenken, wenn das Geschöpf gegen Gladiatoren oder andere Wildtiere gehetzt wird.

Heute beschränkt man sich in den Chimärologenkreisen Al'Anfas längst nicht mehr auf den Braunbären, sondern erschafft immer neue Kreationen des Homursus, wobei auch Schwarz-, Born- und sogar die gewaltigen Höhlenbären benutzt werden. Die menschlichen Züge des Untiers liefern dabei zumeist Sklaven, in Ungnade gefallene Gauner oder verhasste Rivalen ohne große Reputation.

Ein Menshbär, der auf den Namen Vito hören soll, sorgt in jüngster Zeit in den Arenen Al'Anfas für

Komponenten: Tier (Bär) + Kulturschaffender (Mensch)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Zurbaran von Frigorn

Bekannte Exemplare: Vito aus Imrah

Fortpflanzungsfähig: nein

Aufsehen. War er vormalig als Intermezzo zur grausigen Belustigung der Oberschicht eingeplant, hat man inzwischen etliche Male Wildtiere und Gladiatoren auf ihn gehetzt, doch jedes Mal ging er als Sieger aus dem blutigen Gemetzel hervor. Seit geraumer Zeit ist er ungeschlagen und gilt vielen gar als unbesiegbar. Einige vermuten, er sei von Rache getrieben und töte solange weiter, bis er diejenige Person vor sich habe, die für seine furchtbar entstellte Gestalt verantwortlich ist. Dann reiße er sich von seinen Ketten los und durchtrenne mit seinen Tatzen die Kehle des Übeltäters, auf dass ihm oder ihr das Lachen im Halse stecken bliebe. Doch ob es jemals dazu komme, sei ungewiss. Schließlich befinde er sich in Gefangenschaft und hause tief unten in den Katakomben der Bal-Honak-Arena und ist damit nahezu unerreichbar, denn auch nur in die Gladiatorentaverne Korszahn zu gelangen, gilt gewöhnlichen Stadtbewohnern als unmöglich.

Hundeblume

»Bericht z. Analyse d. lfd. Nr. 4713sc

Datum d. A.: 13 PRA 1043 BF

Ort d. A.: Tsatempel am Ifirnsweiher

Gegenstand d. A.: jüngst zwecks Dekoration gepflanzter floraler Bewuchs an der Efferdseite des T.

Befund d. A.: wirkende Matrix der M. Invocatio, heptasph. Essenz der D. Calijnaar, Matrixgeber mutmaßlich borb. Trad. angehörig

Bei den untersuchten Objekten handelt es sich um eine Canis Flora, gekreuzt aus *Amaryllis vulgaris* und *Canis tuza-kiensis*. Laut Zeugenaussagen wurden die drei Exemplare dem Tempel von anonymen Gönnern zum Geschenk gemacht. Residua eines alchimistischen Schlafmittels legen nahe, dass die Aktivität der Chimäre für die Dauer der Pflanzung künstlich unterdrückt wurde. Zur fachkundigen Extraktion der Chimären und anschließenden Reinigung der Beete wurde antimagische Unterstützung anempfohlen.«

—Untersuchungsbericht eines Erkenntnismagiers, Angbar, neuzeitlich



Eine recht kuriose Spielart der traditionellen Chimärologie, die es zu verhältnismäßig hoher Bekanntheit gebracht hat, ist die *Canis Flora*, die Hundeblume (Mehrzahl: Hundeblumen). Die ursprüngliche Konzeption dieses Mischwesens aus Tier und Pflanze wird Hydronius von Elem (siehe Seite 124) zugeschrieben. Welchen Zweck er mit diesem speziellen Experiment verfolgte, ist nicht überliefert. Seither finden Hundeblumen aber vor allem als Wachchimären sowie schlicht als dekorative Elemente auf dem Grund und Boden von Chimärenschöpfern Verwendung.

Das Wesen stellt sich auf den ersten Blick als gewöhnliche Zierpflanze dar, häufig mit ausladender Blüte. Anstelle von Staubblättern und Stempel birgt die Blüte aber den Kopf eines Hundes. Oft sind die Chimären etwas größer als die Blumen, aus denen sie entstanden sind, die Hundeköpfe erreichen hingegen meist nicht jene Größe, die sie an einem Vierbeiner hätten. Je nach Region werden ganz unterschiedliche Blütenpflanzen und Hunderassen verschmolzen, beliebt sind im Norden kleinere und unauffälligere Blumen, die meist mit lautstarken Hunden gekreuzt werden, in den Landen der Tulamiden und in Meridiana präferiert man dagegen Blumen mit großem und farbenprächtigen Kelch, und es scheint, dass sich einige Orchideenarten besonders gut als Ausgangsmaterial eignen. Von ihrer pflanzlichen Komponente hat das Wesen eine gewisse Genügsamkeit übernommen, sodass ihm Licht und Wasser zum Überleben reichen. Der Natur ihres tierischen Teils folgend verschmäht die Hundeblume jedoch auch fleischige Leckerbissen nicht, die ihr als Bestechung dargeboten werden. In Töpfe gepflanzt, erweisen sich Hundeblumen meist als deutlich widerstandsfähiger denn in Sumus Erdboden, doch wenn letzterem entsprechende Düngemittel (heptasphärischen Ursprungs) zugeführt werden, können auch Gartenhundeblumen ein Alter von mehreren Jahren erreichen.

Während die augenscheinliche Gestalt des Wesens maßgeblich von der verwendeten Pflanze bestimmt wird, orientiert sich das Wesen der Chimäre an jenem des eingesetzten Hundes. Kläffer finden beispielsweise in zunächst eher unauffälligen *Bellranunkeln* und *Bellglöckchen* Verwendung, um lautstark unbefugtes Betreten anzuzeigen und einen potenziellen Einbrecher womöglich bereits so in die Flucht zu schlagen. Wer die Warnung ignoriert und sich dennoch in ein Beet voller *Tulpenterrier* wagt, muss sich bald mit ihren messerscharfen Zähnen auseinandersetzen.

Größere und gefährlichere Hunde erschweren den Verschmelzungsprozess immens, und so ist es kaum verwunderlich, dass Spezies wie die *Kampfhrysantheme* oder die *Zornbrechter Narzisse* nur vereinzelt vorkommen. Als besonders edel und wertvoll geltende Züchtungen wie die *Mopsrose* erzielen in gewissen Kreisen hohe Preise



Hundebblume (Tulpenterrier)

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, Körperbeherrschung 0, 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 sich dieser 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

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Hundebblumen sind Pflanze-Tier-Chimären, die gerne als Wächter oder zur Zierde eingesetzt werden. Sie sind fest im Boden verwurzelt und können sich nicht fortbewegen.

☞ **QS 2:** Sie verfügen über einen sehr guten Geruchssinn und können beißen, sind aber meist nicht sonderlich gefährlich.

☞ **QS 3+:** Ihrem Herrn gegenüber sind Hundebblumen oft zutraulich und sehr loyal, allerdings lassen sich viele von ihnen mit Futter wie Würsten bestechen.

Sonderregeln:

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

Varianten: Je nachdem, aus welcher Hunderasse oder Pflanzenart eine Hundebblume geschaffen wurde, kann sie nach Meisterentscheid über passende Eigenschaften, Fähigkeiten oder Spielwerte verfügen, beispielsweise eine Giftwirkung bei Angriffen oder die Fähigkeit zur langsamen Fortbewegung.

Chimären-Regeln: Für Hundebblumen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

und werden eifersüchtig hinter geschlossenen Türen in den Anwesen wohlhabender Schwarzmagier verwahrt. So manch ein Exemplar lässt sich gar bereitwillig als eine Art familientaugliches Haustier abrichten.

Auch wenn die Erschaffung von Chimären im Raulschen Reich verboten ist und diese meist doch recht standortgebundenen Mischwesen daher vor allem außerhalb der Mittellande vorkommen, betreibt unweit von Gareth, nämlich in der Dämonenbrache, der Chimärologe Phygius II. einen regelrechten Handel mit Hundebblumen. Zum gewöhnlichen Landschaftsbild gehören die vielgestaltigen Hybride dagegen in den Schattenlanden rund um Yol-Ghurmak.

So manch eine experimentelle Chimärenmeisterin hat sich daran versucht, auch Raubkatzen mit Blumen zu kreuzen. Belächelt werden die *Löwenmäulchen* eines Jindirer Schwarzmagiers, der behauptet, die dortige Akademie gegründet zu haben. Als gefährliche Blasphemie gelten vor allem in der Rondrakirche die *Säbelzahn-tigerlilien*, die in jüngerer Zeit gelegentlich an den Gestaden Maraskans gesichtet wurden. Ins Reich der Mythen gehören zweifelsfrei Berichte von Uthuriafahrern, die in den Wäldern des Südkontinents von einer pechschwarzen *Pantherrafflesie* in die Flucht geschlagen worden sein wollen – zumal einer der armen Irren gar der

Komponenten: Tier (Hund) + Pflanze (Blume)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Hydronius von Elem, Phygius II.

Bekannte Exemplare: Ortholanie, Pantherrafflesie

Fortpflanzungsfähig: nein

Ansicht ist, die mehrere Schritt messende Blüte habe sich mittels Ranken über den Boden geschleppt, um die Entdecker zu verfolgen.

Bedauerlicherweise als tatsächlich existent muss jedoch die *Ortholanie* gelten, eine besondere chimärologische Schöpfung, mit der ein ehrgeiziger Warunker Magier unbekannten Namens einen besonderen Frevel beging: Es gelang ihm, auf Grundlage einer Lulanie eine Hundebblume zu schaffen, die gar zwei Hundeköpfe pro Blütenkopf aufweist, die in erkennbarer Qual zusammengeschmolzen waren. Das perverse Geschöpf konnte nach der Rückeroberung Warunks nicht länger in seinem Beet im Garten des Alptraumschlusses gefunden werden, es mag also umgepflanzt worden sein ...

Hydron

»Nottel? Nottell«, tönte es.

»Wo sind die Aufzeichnungen aus der Tempel-Pyramide der H'Szint? Du weißt schon, die Aufzeichnungen über das Purpurfeuer und die sieben Elche.«

»Kelche, Meister, Kelche. Hier sind sie. Ich habe sie sorgfältig schriftlich niedergelegt.«

»Kelche, Elche, alles einerlei. Am Ende sind sie alle fort. Lass mal sehen. Ein Raum, 3 x 9 Schritt, Wände und Decke mit schwarzem, leinartigem Stoff ausgeschlagen. Darin ein fremdartiges Echsenwesen, mutmaßlich Achaz, drei Arme, drei Beine und was? Fünf Köpfe? Nottel! Nottel? Noottell!«

»Ja, Mei...«

»Fünf Köpfe? Fünf! So viele wie die Ecken eines Pentagramms! Seit wann haben wir es mit Vielkopfechsen zu tun? Diese geschuppten Kaltblüter bringen mich noch um den Verstand. Am Ende erzählt noch jeder Kopf eine andere Lüge!«

»Aber sicher, Meister. Mich erinnern diese Beschreibungen an die Legenden, die man sich über Hydronius von Selem erzählt. Einer der größten Hybridenmeister überhaupt. Ihm werden ähnliche Kreaturen zugeschrieben.«

»Meinetwegen, dann bezeichnen wir sie eben als Hydronier, das klingt sowieso viel wissenschaftlicher. Aber wir müssen mehr darüber herausfinden. H'Szint, ähm, ich meine natürlich Herrin Hesinde, steh mir bei! Wenn diese sauroiden Ausgeburten jetzt schon ihre Bemühungen verfünffachen, mich an der Aufdeckung ihrer Verschwörung zu hindern, dann werden wir unsere Anstrengungen ebenfalls verfünffachen. Nottel, auf nach Selem!«

»Ja Meister ...«

— Erzmagier Rakorium Muntagonus im Gespräch mit seinem Schüler Nottel, während einer Expedition in die Tempelstadt der Achaz in H'Rabaal, Hochland von H'Rabaal, 997 BF

Der Hydron oder auch Hydronier (Mehrzahl: Hydrons oder Hydronier) – nach seinem Schöpfer Hydronius von Elem (siehe Seite 124) benannt und von diesem um das Jahr 700 v. BF für die Chimärengärten der Großsultane von Elem erschaffen – ist eine aufrecht gehende Echsenchimäre, die von ihrem Erschaffer mit zusätzlichen Gliedmaßen ausgestattet wurde. Gelegentlich werden sie auch schlicht Vielkopfechsen genannt. Üblicherweise werden für ihre

Erschaffung Achaz oder Marus verwendet, viel seltener angeblich auch Krakonier oder sogar Leviatanim. Sie erreichen eine Größe von etwa zwei Schritt und weisen neben der geschuppten Haut oftmals mehr als zwei Arme oder Beine und mehr als einen Kopf auf.

Die gängigste Erschaffungsform dieser Chimären besteht aus dem Körper eines Achaz oder Marus, der mit weiteren Reptilienkörpern verschmolzen wird und infolgedessen mehrere Gliedmaßen und bis zu fünf Köpfe besitzt. Diese Chimären existieren bereits seit über 1.500 Jahren, was entweder bedeutet, dass das Geheimnis ihrer Erschaffung weit verbreitet sein muss oder aber, was wahrscheinlicher ist, einige von ihnen fortpflanzungsfähig sind, wenn auch nur mit ihrer eigenen Stammspezies, sprich Marus oder Achaz. Hydronier sind in der Regel Einzelgänger.

Trotz ihres martialischen Aussehens sind die Hydronier keine herausragenden Kämpfer, denn die zusätzlichen Gliedmaßen behindern die taktische Bewegung mehr, als dass sie nützen. Im Gegenteil, die Chimären gelten als ausgesprochen feige und hinterlistig. Es scheint fast so, als wären diese Kreaturen lediglich als Statussymbol erschaffen worden, oder konkreter gesprochen, nur um zu demonstrieren, wie viele zusätzliche Gliedmaßen man einem einzigen Leib hinzufügen kann.

Von den fünf Köpfen spricht nur einer die Wahrheit, die anderen vier lügen auf Schritt und Tritt, ja, es scheint fast so, als hätten sie die Lüge zu einer religiösen Handlung erhoben.

Eine gewisse Überheblichkeit und Schadenfreude prägen den menschlich intelligenten Geist dieser Chimäre, und so kann man der Lüge durchaus auf die Schliche kommen, indem man auf den Kopf achtet, der verstohlen grinst.

Hydronier sind wie ihre Ursprungsspezies Kaltblüter und kommen daher nur selten außerhalb warmer tropischer Gegenden vor. Ihre größte Schwäche ist die Kälte, die sie verlangsamt und schlussendlich bewegungsunfähig macht. Um dies zu verhindern, trägt der Hydron meistens erbeutete Felle oder Kleidung, die er seinen Feinden abgenommen hat. Wer nicht der Hypnose seiner Augen erliegt, mag sich sogar über den Anblick eines Hydrons amüsieren können, der sich zwei Hosen und drei Hemden übergezogen hat, um jede Extremität zu schützen.

Im Jahr 994 BF wurde vom Erzmagier Rakorium Muntagonus eine





Hydron

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 70 bis 120 Stein

MU 9 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13

FF 12 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 13

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 9+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 7

Waffenlos: AT 12 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Säbel: AT 11 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 4*/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Drei Arme oder vier Arme (die SF Dreihändiger bzw. Vierhändiger Kampf kann eingesetzt werden, siehe Seite 160) / Kältestarre

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Dreihändiger Kampf, Verteidigungshaltung (Waffenlos, Säbel, Langschwert), Vierhändiger Kampf, Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert, Säbel)

Talente: Einschüchtern 10, Handel 7, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 11, Sinneschärfe 8, Überreden 10, Verbergen 7, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Rudel, meist nur bei der Paarung)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4 (wenn ausschließlich mit Kulturschaffenden erschaffen, sonst –5)

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar), eventuell Waffen

Kampfverhalten: Hydronier versuchen anfangs nicht, ihre Gegner mit Waffengewalt zu bekämpfen, sondern mit ihrer Fähigkeit der Hypnose und der Hydronpanik.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP, nach Verlust von 25 % der LeP setzt der Hydron die Hydronpanik ein

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1: Hydronier sind Kreaturen mit mehreren Echsenköpfen und -armen. Sie sollen verfressen und intelligent sein.

- QS 2: Hydronier sind nicht besonders kampfstark oder mutig, aber sie können ihre Gegner hypnotisieren.

- QS 3+: Werden Hydronier schwer verletzt, verspritzen sie in ihrer sogenannten Hydronpanik ein übelriechendes Sekret.

Sonderregeln:

*) Einige Exemplare besitzen zusätzlich einen natürlichen Rüstungsschutz von 1 oder 2, der auf den RS der Kettenrüstung addiert werden kann.

Fressgier: Sollte der Hydron Hunger haben, so muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa eines Menschen) eine Probe auf Willenskraft erschwert um –3 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.

Hydronpanik: Nach dem Verlust von 25 % der LeP setzt beim Hydron die sogenannte Hydronpanik ein. Er verspritzt ihm Radius von 4 Schritt ein stinkendes Sekret. Alle Wesen können eine Probe auf Ausweichen –2 ablegen, um dem Sekret zu entgehen. Trifft das Sekret ein Lebewesen, erleidet es für 24 Stunden den Status *Übler Geruch* und erleidet für den gleichen Zeitraum Erschwernisse von –2 auf alle Proben. Durch das Sekret erleidet das Opfer Schüttelfrost und muss sich häufig übergeben.

Hypnose: Der Hydron kann ein Ziel in bis zu 4 Schritt Reichweite hypnotisieren. Dazu legt die Chimäre eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden* und *Willenskraft (Überreden widerstehen)* des Ziels ab. Dies dauert 1 Aktion. Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Hydrons, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Der Meister hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht. Der Einsatz der Hypnose erzeugt 1 Stufe *Betäubung* beim Hydron und wirkt 24 Stunden lang.

Kulturschock: Hydronier, in die mehr als eine kulturschaffende Komponente eingegangen ist, sind nur bei 1-3 auf 1W6 handlungsfähig, da sie sonst in ihren konfuse Gedanken verloren sind. Dies wird für jede KR geprüft.

Chimären-Regeln: Für Hydronier gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Expedition ins Hochland von H'Rabaal ausgesandt, um die legendären sieben magischen Kelche zu finden und zu bergen, um damit die Wiedererschaffung des Götterschwertes Siebenstreich durch dunkle Mächte zu verhindern. Bei ihrer Suche in der großen Tempelpyramide der H'Szint begegneten die Abenteurer unter anderem einem Hydron, der in einem Schrein einer unbekannten, ebenfalls fünfköpfigen Gottheit, mutmaßlich ein Bildnis des As-Sefaloth, huldigte. Möglicherweise lässt sich eine Gruppe Hydronier-Kultisten noch immer in dieser Gegend ausfindig machen und sogar zur Herrin der Chimären befragen.

Komponenten: Kulturschaffender (Achaz/Maru) + Tier (Schlange/Eidechse) in unterschiedlichen Mengenteilen (je mindestens zwei) oder nur Kulturschaffende (Achaz/Maru)

Erschaffungskomplexität: komplex (3 AP)

Bekannte Erschaffer: Hydronius von Selem

Bekannte Exemplare: Der Hydron im H'Szint-Tempel von H'Rabaal

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Kulturschaffenden (Achaz/Maru) und Hydroniern

Ikanaria-Morfu

»Du willst also wissen, wieso die Sümpfe im Westen verboten sind? Gefährlich sind sie, und ein junges Tabu unseres Stammes liegt auf ihnen. Dort nämlich lebt die Königin der Rochik-Mitu. Ich glaube, ihr nennt ihre Art »Morfu«. Wunder schön ist sie, wie sie sich in dem Morast wälzt, den sie ihr Reich nennt. Einmal hatte ich das Glück, ihrer ansichtig zu werden, und ich habe laut den Ruf vernommen, mit dem sie mich dazu einlud, mich ihrem Gefolge anzuschließen. Aber mein Geist war stark, ich sah mich satt an ihrer Schönheit und kehrte zu meiner Sippe zurück.

Andere hatten nicht so viel Glück, und so manch einer, der sie gesehen hat, lief zu ihr hin, um ihr nahe zu sein, und kehrte nicht wieder heim.

Nein, ich denke nicht, dass sie jene verspeist, die ihr nahe sein wollen. Sie ist nicht wie die Baba-Giko oder wie der Falsche Buntschreier. Trotzdem solltest du dich davor hüten, in ihr Gebiet einzudringen, denn sie wird dich nicht mehr gehen lassen wollen.«

—Hey-Mo vom Stamm der Mohaha, im Gespräch mit einer mittelländischen Entdeckerin, neuzeitlich

Eine Herausforderung, die viele Chimärologinnen als außerordentlich reizvoll empfinden, ist es, offensichtliche Gegensätze miteinander zu verbinden. Dieses Kunststück scheint in kaum einer Kreation so gelungen wie im Ikanaria-Morfu (Mehrzahl: Ikanaria-Morfus). Er wirkt, als wurde der plumpe Körper einer riesigen Nacktschnecke mit den filigranen Flügeln zierlicher Schmetterlinge garniert. Das Resultat ist ein Wesen, das die unförmige Gestalt eines Morfu mit der unwirklichen Anziehungskraft des Ikanaria-Schmetterlings vereint.

Nicht weiter überraschend ist, dass dies die Fähigkeiten der beiden Spezies miteinander verbindet. Wie der Schmetterling wirkt das Ikanaria-Morfu instinktiv eine Art von Einflussmagie, die einen unvorbereiteten Betrachter allzu leicht in ihren Bann schlägt, ihn sämtliche

Vorsicht vergessen und gedankenlos dem vermeintlich höchstästhetischen Geschöpf folgen lässt. Wann immer dieser Zauber versagt, ist das Morfu jedoch alles andere als wehrlos, denn wie seine flügellosen Verwandten ist es in der Lage, mit einem schmerzhaften Gift ausgestattete Hornsplitter zu verschießen, um sich gegen Bedrohungen zu verteidigen.

Die rudimentären Flügel auf seinem Rücken eignen sich indes überhaupt nicht zum Fliegen, aber wann immer das Ikanaria-Morfu seine Magie wirkt, ist ein unkontrolliertes Flattern bei ihnen zu beobachten. Auf welche Weise die Fähigkeiten des Ikanaria-Schmetterlings wirken und wie diese Art der intuitiven Magie auf künstlichem Wege auf andere Lebewesen zu übertragen sein mag, wurde jahrelang von so mancher namhaften Einflussmagierin untersucht. Gelungen ist es letztlich der Chimärenmeisterin Sefira Alchadid (siehe Seite 128) aus Selem, die ihr Wissen an verdiente Schüler weitergegeben hat, und ob aus Absicht oder durch Gedankenlosigkeit – einige solche Kreationen entkamen in die Wildnis der meridianischen Regenwälder und haben sich dort mancherorts wirkungsvoll in das bestehende Ökosystem eingefügt. So sollen in Sümpfen und Tümpeln beiderseits des nördlichen Regengebirges vereinzelt Exemplare anzutreffen sein, im Marschland rund um die Krabbenbucht wurde sogar eine regelrechte Kolonie von Ikanaria-Morfus gesichtet.

Angeführt wird diese Population von einem besonders groß geratenen Exemplar, der sogenannten „Königin“ der Kolonie – obgleich es als Tatsache gilt, dass Morfus zweigeschlechtliche Wesen sind, sogenannte Bal’Thani. Ihren Namen erhielt die Kreatur wohl deshalb, weil sie sich Beobachtungen zufolge kaum je weit von ihrem Gelege fort wagt, ganz so wie eine Mutterhenne, und sich bereitwillig von den übrigen, kleineren Ikanaria-Morfus mit allem Lebensnotwendigen versorgen lässt. Die wenigen glaubwürdigen Augenzeugenberichte dieses seltsamen Treibens behaupten, dass zwar auch die niederen Mitglieder des Hofstaats allesamt Ikanaria-Flügelpaare tragen, die sie zweifelsfrei als Chimären auszeichnen, sie sich in ihrem Verhalten jedoch nicht von gewöhnlichen Morfus unterscheiden. In Gegenwart der Königin setzt keines der anderen Tiere seine bezaubernden Kräfte ein, lediglich der Königin selbst scheint es keinerlei Mühe zu bereiten, ihre Einflussmagie unablässig auszustoßen, ganz so, als handele es sich dabei um nichts Außergewöhnlicheres als lockende Duftstoffe. Eine gewagte Forschungsschrift zu diesem Phänomen, die derzeit dem akademischen Rat der Al’Anfaner Halle der Erleuchtung zur Beurteilung vorliegt, behauptet gar, das besondere Exemplar der Kolonie sei eine natürliche Folge der Populationsdichte, und aus jeder ausreichend großen Gruppe von Ikanaria-Morfus müsse sich zwangsweise ein solches Wesen herausbilden, das von allen als dominant angesehen wird, die Kontrolle über die gesamten magischen Ressourcen der Gruppe übernimmt und infolgedessen





Ikanaria-Morfu

Größe: 4,50 bis 6,00 Schritt Körperlänge, Flügelspannweite bis zu 0,20 Schritt

Gewicht: 150 bis 300 Stein

MU 16 **KL** 4 (t) **IN** 12 **CH** 14

FF 8 **GE** 10 **KO** 16 **KK** 18

LeP 80 **AsP** 10 **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 3 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 5

Nadelschuss*: FK 14 LZ 1 TP 1W3 SP (+Gift)** **RW** 4/8/16

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 12, Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Willenskraft 14

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (Gruppe)

Größenkategorie: groß

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 50 Rationen Schleim (ungenießbar), Gift (75 Silbertaler), Trophäe (Flügel, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Instinktiv versucht das Ikanaria-Morfu jeden, den es bemerkt, in seinen Bann zu schlagen. Wenn seine Magie nicht wirkt, schießt es ähnlich wie das gewöhnliche Morfu seine Hornsplitter ab, sobald es sich bedroht fühlt.

Flucht: Ikanaria-Morfus fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Das Chimärenwesen wirkt so, als wären einem besonders groß geratenen Morfu die Flügel von Ikanaria-Schmetterlingen angefügt worden.
- **QS 2:** Morfus sind dafür bekannt, giftige Hornsplitter zu verschießen. Ikanaria-Schmetterlinge sind für den magischen Bann gefürchtet, den sie instinktiv auf jeden Betrachter wirken. Dieses Mischwesen ist vermutlich zu beidem in der Lage.
- **QS 3+:** Die Forschung an Ikanarias hat unter Einflussmagiern Tradition, wird von anderen Zweigen der Gildenmagie aber stets verlacht. Die Schaffung

einer solchen Chimäre, die offensichtliche Gegensätze vereint, war sicher nicht leicht.

Sonderregeln:

*) **Hornsplitter:** Das Ikanaria-Morfu verschießt 18 Hornsplitter auf einen Gegner. Der Nadelschuss wird als ein einziger Fernkampf ausgewürfelt. Trifft der Angriff, so wird mit 3W6 bestimmt, wie viele Nadeln getroffen haben. Egal wie viele Nadeln getroffen haben, sie richten in ihrer Summe nicht mehr als 1W3 SP (+Gift) an. Ein Ikanaria-Morfu hat genug Splitter für 10 Angriffe und bildet sie während einer Regenerationsphase vollständig nach.

) **Ikanaria-Morfigift: Das Gift der Morfusplitter ist lästig und bei größerer Konzentration auch für Menschen gefährlich.

Stufe: 2

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Hälfte der getroffenen Nadeln in SP

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Kosten: 75 / 300 Silbertaler

Im Bann der Schönheit: Wer ein Ikanaria-Morfu betrachtet, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Betören* des Wesens und *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) bestehen. Gewinnt das Morfu, bringt jede seiner Netto-QS dem Betrachter 1 Stufe *Verwirrung* ein, und er folgt dem Morfu, ohne weiter auf seine Umgebung zu achten. Der Bann endet nach 1 Stunde und die *Verwirrung* baut sich pro Stunde um 1 Stufe ab, sofern das Morfu nicht mehr in der Nähe ist. Durch Ohrfeigen, heftiges Rütteln des Opfers oder ähnliches kann der Bann ebenfalls beendet werden. Wer durch den Bann 4 Stufen *Verwirrung* erlitten hat, kann auf diese Weise nicht gerettet werden und behält die Zustandsstufen permanent, solange die lebende Chimäre in der Nähe ist. Der Einsatz kostet das Morfu jeweils 1 AsP pro Person und Stunde.

Chimären-Regeln: Für Ikanaria-Morfus gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

innerhalb kürzester Zeit zu außerordentlicher Statur heranwächst.

Anders als die Schmetterlinge, die zu ihrer Erschaffung eingesetzt werden, sind Ikanaria-Morfus nicht auf Magie angewiesen, um zu überleben, und somit deutlich widerstandsfähiger gegen antimagische Zonen. Es scheint, als fühlen sie sich in Regionen, in denen der freie Fluss der Astralkraft gestört ist, besonders wohl – fast so, als hegten die merkwürdigen Wesen eine Abneigung gegen die übernatürliche Natur, die ihnen eingepflanzt wurde.

Bemerkenswert ist auch, dass bislang kein Ikanaria-Morfu südlich von Mirham gesichtet wurde, obwohl das gewöhnliche Morfu rund um Al'Anfa sein Hauptverbreitungsgebiet hat. Ob bislang einfach kein Exemplar

Komponenten: Tier (Morfu) + übernatürliches Wesen (Ikanaria-Schmetterling)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Sefira Alchadid saba Khorim al-Uruch

Bekannte Exemplare: Königin der Rochik-Mitu

Fortpflanzungsfähig: womöglich wenige Exemplare

der trägen Kreatur bis in die besonders feuchten Wälder südöstlich des Regengebirges vorgedrungen ist, oder ob dieser Umstand eine andere Ursache hat, bleibt zu untersuchen.

Khoramsflederechse

»Die Schergen des Dämonenmeisters haben das Imperium Renascentum Horasi unterwandert, nebst dem es vielen fernab und unbefleckt schien. Unvergessen sind die Missetaten der Daridanye Sengedolft, welche süßholzraspelt als Dozentin der Akademie in Bethana lehrte. In Wahrheit versorgte sie Borbarad mit Informationen und forschte in seinem Namen. Selbst heute ist uns auferlegt, ihren hinterlassenen Schmutz zu beseitigen, denn kürzlich hat die Schwesternschaft Besitz von lästerlichen Abschriften erlangt.

Ihre Niederschrift *Coadulescentia mutanda* ist in peinlichster Genauigkeit, einer Manie gleich, verfasst und beschäftigt sich mit dem Schaffen abartiger Chimären. Als Meisterwerk sieht die Autorin die sogenannte Khoramsflederechse, welche gegen die *Magica controllaria* gefeit ist. Das Monstrum nutzt man unter anderem als fliegendes Reittier. Inzwischen hat sie wissensdurstige Nachahmer gefunden, die ein besonnener Geist kaum versteht. Warum setzen sogar hierzulande Zauberer Wissen über Moral? Dabei schützt uns die Herrin Hesinde mit der Gabe eines wachen Verstandes, um solche Widernatürlichkeit von akkuraten Studien zu unterscheiden.«

—Rinaya von Punin, Erste Schwester der Mada in einem Aufsatz über die Grenzen von Ethik und Wissenschaft, Kuslik 1041 BF

Zur grässlichen Brut der ☼ Daridanye Sengedolft, einer ehemaligen Lehrenden in Bethana, gehört die Khoramsflederechse (Mehrzahl: Khoramsflederechsen), welche ein Gemisch aus Khoramsbestie, Fledermaus und Alligator darstellt. Der eindrucksvolle und zwei Schritt lange



Echsenrumpf hat braune Schuppen und geht in einen langgezogenen Hals über. Bis zur Kehle reicht das weißgrau und kurze Fell, welches von schwarzen Tupfen geziert wird. Oberhalb thront ein kleiner Kopf mit runden Ohren, nach vorn gerichteten Augen und markanten Reißern, wobei die Eckzähne meist stärker ausgebildet sind. Der massive Schwanz verlängert den Leib auf insgesamt drei Schritt und präsentiert wie der Hals eine gescheckte Behaarung. An den vier kurzen Alligatorenbeinen warten scharfe Krallen auf ihren Einsatz. Die riesigen Fledermausschwingen zeigen gelbe Sprenkel und tragen die Kreatur mit einer Spannweite von mehr als drei Schritt in die Lüfte.

Die Wesenheit ähnelt der Khoramsflugechse, welche aus der Khoramsbestie und Flugechse hervorgeht. Äußerlich fällt der Unterschied vor allem an den Flügeln auf. Gleichwohl ist das Imitat einfältiger und anfälliger für Kontrollmagie. Als Variante für Experten gilt die Verwendung von Riesenkaimanen und Vampirfledermaus. Die Tiere sind weitaus gefährlicher und bringen bei der Schöpfung zusätzliche Schwierigkeiten mit sich. Diese Auswahl soll jedoch nach einzelnen Erwähnungen besonders positive Fähigkeiten haben. Ob das Resultat in der Umsetzung wahrhaftig stärkere Flügel besitzt, ist bisher nur Legenden zu entnehmen.

Für die Nachwelt hat Daridanye Sengedolft die Beschreibung ihrer Schöpfung hinterlassen – versteckt in einem langweiligen Werk über Historie. Auf diese Weise lebt das Wissen um die Mischkreation fort. Inzwischen gehört sie zu den seltenen Kostbarkeiten unter den Chimärologen. Ein Kenner rühmt sich mit der Erschaffung des Einzelstücks und zeigt es als Status-Symbol. Weiterhin übernimmt das Ungeheuer Aufgaben als Wächter und fliegender Transporteur. Es kann magischer Beeinflussung meist widerstehen und greift Feinde hinterhältig aus der Luft mit seinen scharfen Krallen an. Am Boden ist das Gezücht schwerfälliger und leichter zu besiegen. Deshalb hilft die Taktik, es hinterrücks anzugreifen und die Waffen auf die Flügel zu lenken.

Die Schöpferin feilte lange daran, ihre Kreatur gegen fremde Magie zu schützen. In Bethana erklärt man sich dies mit ihrem Respekt vor der Spektabilität, welche einen überragenden BLITZ DICH FIND beherrscht. Anhänger Borbarads vermuten als Motivation ein latentes Misstrauen der Zauberin gegenüber dem eigenen Gehilfen, einem Abgänger der Herrschaftsakademie zu Elenvina.

Erstmals gelang Daridanye die Schöpfung der Chimäre im Horasreich. Auf Reisen ist eine Begegnung mit der Khoramsflederechse in der Unterwelt Vinsalts beziehungsweise Kusliks möglich. In bosparanischen Ruinen oder Kanälen fühlt sie sich überdies heimisch, speziell wenn ein Zugang zur Luft besteht. Im Auftrag ihrer Meisterin bewacht sie unzugängliche Orte in den Bergen abseits großer Städte. Einige Anhänger Borbarads haben das Wissen um das Untier



Khoramsflederechse

Größe: 3,00 Schritt Körpergröße; 0,60 bis 0,80 Schritt

Schulterhöhe, 3,00 bis 3,50 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 100 bis 150 Stein

MU 18 **KL** 12 (t) **IN** 12 **CH** 8

FF 10 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 17

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** 7 **ZK** 1 **GS** 2/12 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 15 TP 1W6+4 RW lang

Krallen: AT 18 TP 2W6+3 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

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

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 10, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 1W6 (Rotte)

Größenkategorie: groß

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 40 Rationen Fleisch (zäh), Schwingenleder (1 Silbertaler), Krallen (2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Khoramsflederechsen greifen im Auftrag des Erschaffers an, wenn sie sich bedroht fühlen. Sie beißen am Boden zu, setzen in der Luft zu Sturzflügen an und versuchen, ihre Opfer mit Bissen und Krallen zu töten.

Flucht: Verlust von 75 % der Lebenspunkte

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

Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Die Khoramsflederechse ist eine Chimäre aus Khoramsbestie, Fledermaus und Alligator.

QS 2: In der Luft ist sie gefährlicher und packt ihre Opfer, um sie auf den Boden fallen zu lassen. Daher ist ein Angriff auf die Flügel ratsam. Sie dient meist als Wächter oder für den Transport.

QS 3+: Im Horasreich tauchte sie erstmals auf. Gegen Einflussmagie ist sie besonders geschützt. Geringer Schaden prallt an ihrer widerstandsfähigen Haut einfach ab.

Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Khoramsflederechse 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 Khoramsflederechse und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Khoramsflederechse, 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 Khoramsflederechse verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Khoramsflederechse verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Packesel: Khoramsflederechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.

Chimären-Regeln: Für Khoramsflederechsen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

nach Sichtungen verbreitet. Daher gab es schon Berichte von Nachbildungen auf Maraskan und im ehemaligen Schwarztoerien.

Die Khoramsbestie zählt zu den loyalen und kontrollierbaren Wesen, ist im Süden aber als Symbol des Unglücks verschrien. Daher muss der Käufer tiefer in die Geldkatze greifen oder selbst die Suche aufnehmen, um ein freies Exemplar für Studien zu fangen. Eine solche führt idealerweise in die Berge, Steppen und Wüstenränder der Tulamidenlande. Die Fledermaus ist in allerlei Höhlen zu finden und auf dem Markt häufiger im Angebot, gilt aber manchen als Zeichen des Namenlosen, weshalb Erwerbsgesuche oft mit unangenehmen Nachfragen verbunden sind. Anspruchsvoller gestaltet sich das Fangen eines Alligators, der sein geliebtes Wasser in Südaventurien nicht kampflos verlässt.

Komponenten: Tier (Khoramsbestie) + Tier (Fledermaus) + Tier (Alligator)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Daridanye Sengedolft (auch Daridanye von Bethana)

Bekannte Exemplare: Daridanyes namenloser Wächter

Fortpflanzungsfähig: nein

Geübte Chimärologen testen ihre Fähigkeiten an diesem Ungeheuer. In der Funktion des Forschungsobjekts suchen es Zauberer, Hexen oder Mehrer der Macht mit dem Ziel, das Geheimnis ihres (wider)natürlichen Schutzes gegen Zauberei zu lüften. Borbaradianer eifern den Erinnerungen ihres Vorbilds nach und Jünger Asfaloths sehen im Ungeheuer einen lebhaften Sendboten ihrer Herrin.

Mantikor

»Der Leib des Mantikors muss in seine drei Komponenten unterteilt werden:

Der Fläche nach am kleinsten (lediglich Gesicht und Ohren) ist der menschliche Anteil. Im Versuchsobjekt erkennt man tulamidische Züge und gebräunte Haut. Eine der Zahnreihen weist ein menschliches Gebiss auf. Die Obduktion des Schädels zeigt ein Gehirn, das in der Größe zwischen Löwe und Mensch einzuordnen ist (mehr hierzu in der Kommentarschrift »Wahn oder Gabe? – Das Wesen des Mantikors«).

Der zweite, größte Teil der Chimäre, der gesamte Torso und die vier Beine sowie der hintere Schädel mitsamt Mähne, werden vom nicht nur sprichwörtlichen Löwenanteil dominiert. Das Fell ist das eines Sandlöwen, jedoch weist eine rötliche Färbung bereits auf komplexe Verbindungen zur Skorpionpanzerung hin. Die Obduktion des Torsos ergibt lediglich das übliche vom Löwen bekannte Gedärm, jedoch wurden starke Muskelstränge – vermutlich der Skorpionanatomie zu verdanken – anders verknüpft als bei einer gewöhnlichen Raubkatze, man möchte fast sagen, optimierend. Zu erwähnen sei noch, dass die zweite Zahnreihe dieses Exemplars einem Raubkatzengebiss entspricht.

Zuletzt bleibt der Hinterleib, speziell der Stachel, der eines Feuerskorpions, wobei dieser in contrarium zu den vorherigen Anteilen eine Größenanpassung erfahren hat – wie der Kenner weiß, keine leichte Aufgabe der Chimärologie, speziell die Vergrößerung wie in diesem Fall. Ein zweiter Blick muss jedoch einen Tadel am Erschaffer zulassen, denn die Fortpflanzungsorgane sind eine wirre Ansammlung von Schläuchen, die entweder der Anatomie des Skorpions, dem asfalothischen Einfluss oder einer Mischung aus beidem geschuldet ist. Kommen wir nun zur Analyse des Stachelgiftes ...«

—aus dem Buch der Leiber, Salpikon Savertin, Mirham 1013 BF

Diese Chimäre aus Mensch, Löwe und Skorpion gilt als Krönung der Chimärologie. Sie hat den muskulösen Körper eines Sandlöwen, darauf einen menschlichen Kopf mit löwenartigem Maul und drei Reihen scharfer Zähne. Statt eines Löwenschwanzes ragt aus dem Hinterleib ein Skorpionstachel mit lähmendem Gift.

Für viele ist der Mantikor (Mehrzahl: Mantikore) das Urbild eines Mischwesens aus Mensch und Tier. Tierische Triebe und die Gnadenlosigkeit des Skorpions vermischen sich mit Menschlichkeit zu einem Wesen. Womöglich ist es eben diese Kombination, dieses Tänzeln am Abgrund zwischen niederhöllischem Einfluss einer jeden Chimäre und dem Menschlichen, weshalb der Kor-Kult den Mantikor als Symboltier gewählt hat. Allerdings ist die Wahl des Mantikors als Symboltier schon sehr alt und geht vermutlich auf Bräuche in den Dunklen Zeiten zurück, als das Erschaffen von Chimären noch nicht so verpönt war wie heutzutage. Dies wird insbesondere dadurch deutlich, dass der Mantikor mittlerweile zunehmend vom schwarzen Panther als Wappensymbol der Koranhänger verdrängt wird.

Ihren Ursprung haben Mantikore im Königreich Ash'Grabaal, einem von Asfaloth-Paktierern geprägten Magierreich, das in den Dunklen Zeiten in der Dämonenbrache bei Gareth existierte. Heute sind sie in erster Linie seltene chimärologische Einzelschöpfungen, wobei nicht auszuschließen ist, dass zumindest einige Exemplare auch fortpflanzungsfähig sind. Sie sind, wie die ihnen zugrundeliegenden Tiere Sandlöwe und Skorpion, meist in der südlichen Hälfte Aventuriens, speziell in den Tulamidenlanden verbreitet, zumal auch die begabtesten Chimärologen, wie zuletzt der berühmte Abu Terfas (siehe Seite 122), hier ihr Werk verrichten. Da aber jedes dieser Wesen, wohl aufgrund seiner menschlichen Bestandteile, individuelle Charakterzüge, Eigenschaften und einen Willen besitzt, können Mantikore in ganz Aventurien auftauchen. Es kursieren Gerüchte, dass im Kor-Tempel in Fasar ein Exemplar gehalten werde.

Mantikore sind Individuen mit unterschiedlichen Verhaltensweisen und einer gewissen Intelligenz. Sie können sprechen, werden häufig relativ alt und können in ihrem Leben Erfahrungen sammeln und Weisheit erlangen. Die meisten Exemplare sind jedoch zeit ihres Lebens durch ihre unnatürliche Herkunft auch im Geiste gezeichnet und gelten zu Recht als völlig unberechenbar. So können sie sich in einem Moment gutmütig und menschlich zeigen, dann wiederum überwiegt ihr tierisches Erbe und sie verfallen





Mantikor

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 4,00 bis 5,00 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 400 bis 450 Stein

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13

FF 11 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 20

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 7 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 16

Biss: AT 14 TP 2W6+2 RW kurz

Pranke: AT 16 TP 1W6+4 RW mittel

Stachel: AT 12 TP 1W6+3(+Gift)* RW lang

RS/BE 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Stachel), Mächtiger Schlag (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke, Stachel)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Handel 2, Verbergen 8, Überreden 1, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen oder Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar), Gift (250 Silbertaler), Trophäe (Stachel, 15 Silbertaler; Zähne, 3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Je nachdem, welches Wesen im Mantikor im Augenblick das Sagen hat, reagiert die Chimäre: Der Löwe ist meist gereizt und hungrig, der Skorpion angriffslustig und der Mensch ist je nach Situation freundlich und bedacht bis hin zu böswillig und feindselig. Zunächst greift der Mantikor mit dem Schwanz an und nutzt seinen Reichweitenvorteil. Sollten Gegner näherkommen, wird er mit Pranken und seinem Maul angreifen.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

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

Magiekunde (Magisches Wesen):

☞ **QS 1:** Mantikore sind gefährliche Chimären, aber manchmal kann man mit ihnen vernünftig sprechen. Überwiegt ihr tierischer Geist, sind sie ausgesprochen gefährlich. Der Mantikor wird trotz seiner chimärischen Wurzeln als ein Tier angesehen, das dem Kor heilig ist.

☞ **QS 2:** Das Gift des Mantikors ist extrem gefährlich, da es einen Menschen innerhalb kürzester Zeit lähmen kann.

☞ **QS 3+:** Mantikore müssen zwar normalerweise durch Magie erschaffen werden, aber es gibt auch einige fortpflanzungsfähige Exemplare. Viele Mantikore, die eine solche Ahnenreihe aufweisen, haben eine größere Intelligenz entwickelt. Man sagt dem legendären Mantikor-Wächter der Prinzessin Nedime sogar nach, dass er die schönen Künste, vor allem Musik, liebte.

Sonderregeln:

*) **Mantikorgift:** Das Gift des Mantikors schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung ist kumulativ. Der Mantikor kann das Gift pro Tag 10 x einsetzen.

Stufe: 6

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: 4W6 KR / 2W6 KR

Kosten: 250 / 300 Silbertaler

Chimären-Regeln: Für Mantikore gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

der rasenden Wut eines Löwen oder der seelenlosen Grausamkeit des Skorpions.

Einige finden ihren Platz im Leben und lernen, sich zu kontrollieren. Solche Exemplare mögen am Hofe eines Sultans leben, im Kabinett eines Magiers oder in einem Tempel des Kor, andere aber finden früher oder später ein gewaltsames Ende, nicht selten durch Heldenhand. Ein Mantikor kann durchaus das Alter eines Menschen erreichen, aber die Lebenserwartung schwankt nicht nur durch die Kämpfe, die das Chimärenwesen durchlebt. Manche Mantikore sterben einen frühen natürlichen Tod und werden nur ein paar Jahre alt. Es scheint so, als ob die verschiedenen Wesen, aus denen der Mantikor zusammengesetzt ist, nicht nur seine Laune,

Komponenten: Kulturschaffender (Mensch) + Tier (Löwe) + Tier (Skorpion)

Erschaffungskomplexität: komplex (3 AP)

Bekannte Erschaffer: Abu Terfas Ysasser Shenesach

Bekannte Exemplare: Brulgar, eine korgläubige Chimäre Abu Terfas'

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Mantikoren

sondern auch den Zeitpunkt seines Todes bestimmen. Manche werden nicht älter als ein Skorpion oder Löwe, andere werden hingegen achtzig Jahre alt und ergrauen wie ein Greis.

Menschaffe

»Wer auch immer auf die Idee gekommen ist, dass Menschen und Affen miteinander verwandt sein sollen und sie sich deshalb leichter mit dem Chimaeroform verschmelzen lassen, hat sich offenkundig nie mit der aventurischen Fauna auseinandergesetzt. Affen und Menschen verwandt? Nie und nimmer! Es mag vielleicht Gemeinsamkeiten geben, aber eine Abstammung muss als ketzerischer Irrglaube abgetan werden. Affenmenschen, Menschaffen ... all diese Kreaturen sind völlig unterschiedlich und haben nichts mit der Blüte von Tsas Kreation zu tun: dem Menschen!«

—von einer vergilbten Seite, gefunden in der Silem-Horas-Bibliothek, zwischen einer alten, verrotteten Ausgabe von Chimaeren & Hybriden, 1040 BF

Unter Gelehrten wird oft behauptet, dass die Chimäre, die als Menschaffe (Mehrzahl: Menschaffen), Simia-Primates oder Prinominum bekannt ist, lediglich durch ein Missverständnis entstanden ist. In Schriften wie *Chimaeren & Hybriden* wird vermutet, dass die Menschaffen durch ein Experiment entstanden, welches beweisen sollte, dass das Volk der Neandertaler nichts anderes als das Ergebnis einer Kreuzung zwischen Mensch und Affe darstellt. Der chimärologische Versuch ließ jedoch keineswegs Neandertaler entstehen, sondern Wesen, die von ihrer Gestalt her aufrechtgehenden Affen glichen. Neben dieser Theorie gibt es noch eine andere, die besagt, dass es im fernen Gildenland ein Inselreich geben soll, wo affenartige, große Wesen von Menschen unterjocht wurden, um ihnen als Sklaven zu dienen. Die bosparanischen Magier der Vergangenheit sollen sich an diese Geschichte erinnert haben und mittels Zauberei Wesen ähnlicher Art erschaffen haben.

Was auch immer hinter ihrer Erschaffung steckt: Menschaffen sind äußerst anpassungsfähige Diener und sie verfügen über eine beträchtliche Intelligenz. Zwar sind sie keineswegs so klug wie ein Mensch, können weder eine echte Sprache sprechen noch schreiben, doch dafür sind sie in der Lage, die Sprachen zu verstehen, die ihr menschlicher Teil vor der Verwandlung beherrschte. Vom Affen haben sie eine stark ausgeprägte Muskulatur und ein großes Geschick in Händen und Füßen geerbt. Menschaffen können hervorragend klettern und sich mühelos von Baum zu Baum schwingen. Zudem sind sie in der Lage, einfache Werkzeuge und Waffen zu benutzen. Sie verwenden Äste und Knochen gerne als

Knüppel und Keulen, doch wenn sie eine andere Hieb- waffe zur Verfügung gestellt bekommen, können sie auch damit umgehen. Ihre Angriffe sind üblicherweise nicht besonders geschickt, aber aufgrund ihrer Kraft können sie sowohl mit Schlägen und Tritten als auch mit einem Keulenschwung erheblichen Schaden verursachen. Auf Distanz werfen sie gerne Steine auf ihre Gegner und schüchtern sie mit wütendem Brüllen ein. Besonders gefährlich werden die Chimären in Überzahl. Sie steigern sich dann in einen regelrechten Kampf- rausch hinein.

Obleich sie an der Seite eines Schwarzmagiers als Krieger geeignet sind und ihrem Erschaffer loyal bis in den Tod folgen, weisen die Menschaffen dennoch zwei Schwächen auf. Zum einen fürchten sie Feuer; einen Fackelträger meiden sie ebenso wie das Lagerfeuer einer Heldengruppe. Zum anderen sind sie über von unbändigem Hass auf Neandertaler erfüllt. Wo immer sie einen Affenmenschen sehen, greifen sie diesen an. Die Neandertaler mögen die Menschaffen ebenfalls nicht, dennoch sind es eher Furcht und Abneigung, die sie gegenüber den Chimären empfinden, kein blanker Hass. Der Grund für diese beidseitige Feindseligkeit ist unbekannt.

Auch heute noch gibt es vereinzelte Chimärologen, die Menschaffen erschaffen, damit sie ihnen als Lakaien dienen. Vor allem in Südaventurien haben Schwarzmagier mit entsprechender Ausbildung Experimente durchgeführt, denn weder ist es besonders schwer, einen Menschaffen zu erschaffen, noch mangelt es in Meridiana an Versuchsobjekten.

Einige der früheren Menschaffen waren offensichtlich mit der Gabe der Fortpflanzung gesegnet. Auch wenn dieser Tage keine größeren Populationen mehr existieren, können Helden in einigen entlegenen Tälern des Eher- nen Schwertes, in den Dschungeln Meridianas und auf einigen ab- gelegenen Inseln

des Südmeers auf Gruppen von Menschaffen stoßen. Was oder wer die Simia-Primates ins Eherne Schwert führte, verliert sich im Nebel der Geschichte.

Ein Exemplar der Menschaffen hat es zu gewissem Ruhm gebracht. In Süd- aventurien erzählt man sich seit gut zwei Jahrzehnten das Märchen des Pa- triarchen des Dschungels. Er wird als kluger und weitsichtiger





Menschaffe

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 60 bis 70 Stein

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

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

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 8 **SK** –2 **ZK** 3 **GS** 9

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

Keule: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Knüppel: **AT** 11 **PA** 5 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Stein: **FK** 12 **LZ** 1 **TP** 1W6 **RW** 2/10/15

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: – / Angst vor Feuer II, Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Verbessertes Ausweichen I, Vorstoß (Waffenlos, Keule, Knüppel), Wuchtschlag I (Waffenlos, Keule, Knüppel), Wurf (Waffenlos)

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

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

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: 60 Rationen Fleisch, eventuell Waffen

Kampfverhalten: Menschaffen versuchen ihre Gegner zunächst einzuschüchtern (siehe Sonderregel *Einschüchterndes Gebrüll*) und bewerfen sie gerne mit Steinen. Im Nahkampf setzen sie bei jeder **AT** *Wuchtschläge* ein. Führen sie Waffen, etwa einen Knüppel oder eine Keule mit sich, schlagen sie lieber damit zu als mit der Faust.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Menschaffen fürchten sich vor Feuer und greifen am liebsten in Überzahl an.

☞ **QS 2:** Menschaffen verfügen über ein einschüchterndes Gebrüll.

☞ **QS 3+:** Menschaffen sind Chimären, die einst von bosparanischen Zauberern erschaffen wurden. Sie sind recht intelligent und können Waffen und Werkzeuge benutzen.

Sonderregeln:

Einschüchterndes Gebrüll: Menschaffen können ein einschüchterndes Gebrüll anstimmen, ihre Gegner so das Fürchten lehren und sie lähmen. Hört ein Held das Gebrüll eines Menschaffen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Menschaffen und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) +1 des Helden abgelegt werden. Gewinnt der Menschaffe die Probe, so erleidet der Held 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Der Einsatz des Gebrülls kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Gebrüll sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diesen Zustand durch das Gebrüll, nicht mehrfach (kann aber nach dem Ende der Stunde wieder davon betroffen sein).

Meute: Menschaffen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Menschaffe in der Überzahl +1 **AT** (bis zu einem Maximum von +4).

Verabscheuungswürdige Affenmenschen: Menschaffen verspüren einen regelrechten Hass auf Affenmenschen. Sollte ein Affenmensch in Sichtreichweite sein, wird der Menschaffe versuchen, diesen zu töten.

Chimären-Regeln: Für Menschaffen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Menschaffe beschrieben, der in seinem eigenen Reich herrscht und von den benachbarten Waldmenschen als gleichwertiger Häuptling eines Stammes betrachtet wird. Sein Erzfeind soll ein Krokodil sein, das dem Geisterreich entstammt und Menschen wie Menschaffen ständig bedroht.

Niemand weiß, wer den Patriarchen erschaffen hat, doch es kursieren Gerüchte, dass es angeblich ein Chimärologe gewesen ist, der unsterblich in den Patriarchen von Al'Anfa verliebt war, von diesem aber abgewiesen wurde. Aus Rache nannte er eines seiner Meisterwerke „Patriarch“. Ob es sich um den Hochgeweihten Amir oder seinen Vater Tar Honak handelt (oder gar um Bal), variiert von Version zu Version der Geschichte. Der unbekannte Chimärologe soll aber angeblich von seiner eigenen Schöpfung erschlagen worden sein.

Komponenten: Kulturschaffender (Mensch) + Tier (Affe (Schimpanse oder Otan-Otan))

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: keine

Bekannte Exemplare: Der Patriarch des Dschungels

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Menschaffen

Ogerwurm

»Ihr Söhne der Einfalt, habt ihr mir denn nicht zugehört? Eines der zahllosen Beispiele, an denen man Abu Terfas' Torheit sehen konnte, war sein Schöpfungswahn. In seiner Hybris glaubte er stets, Fehler im Leben selbst zu erkennen und diese mittels Magie korrigieren zu können. Dabei drang er immer tiefer in Sphären vor, die er nicht verstand, was letztlich zu seinem Untergang führte. Mein einstiger Meister erschuf Kreaturen, über die zu schweigen mich nachts ruhiger schlafen lassen würde. Myranar war eine machtvolle, aber perverse Verbindung eines Höhlendrachen mit einem Troll. Das Bewusstsein dieser Kreatur schien zwar naiv, doch der starke Geist des Drachen steckte noch immer im Karfunkel, was früher oder später zu einem Verrat am Meister führte. Egal, ob Dämon oder Chimäre, misstraut stets euren Schöpfungen und haltet euch eine Hintertür offen! Dies soll eure Lektion für heute sein. Und nun entfernt diesen stinkenden Wurm aus meinem Palast und lasst die Sklaven das Chaos beseitigen. Ich hoffe, ihr versucht kein zweites Mal, mich mit billigen Kopien zu beeindrucken, oder ihr landet als Eunuchen in meinem Harem.«

—Rafim ibn Rizwan im Gespräch mit seinen Söhnen, gehört im Palast von Nagillah, 1028 BF

Der Ogerwurm (Mehrzahl: Ogerwürmer) ist eine billige Kopie der Chimäre Myranar, die in Fachkreisen als eine der mächtigsten Schöpfungen von Abu Terfas Ysasser Shenesach (siehe Seite 122) gilt. Myranar war einst ein Höhlendrache, der sich in den Ruinen des Palastes Al'Churâm einnistete und die Region rund um das Khoram-Gebirge terrorisierte. Nachdem er sich zum informellen Herrscher über die Region erhoben hatte, wurde der andernorts geächtete Abu Terfas auf ihn aufmerksam.

Der wahnsinnige Chimärologe besiegte Myranar und verschmolz seinen Körper mit einem Troll. Die hochintelligente Kreatur, die dabei entstand, übertraf Abu Terfas' kühnste Träume und stieg schnell zu dessen Haushofmeister auf. Die Nächte verbrachte sie in der umfangreichen Bibliothek, wo sie sich angeblich im Selbststudium das Zaubern beibrachte. Letztlich verfiel Myranar den Einflüsterungen Borbarads, wandte sich

heimlich von seinem Schöpfer ab und wurde von den Gezeichneten erschlagen.

Die Legenden um den Trolldrachen lebten jedoch weiter und so kam es, dass die Söhne und Schüler des Rafim ibn Rizwan versuchten, das Experiment zu wiederholen. Der Bey von Nagillah war einst selbst Schüler Abu Terfas', erkannte jedoch dessen Wahnsinn und wandte sich rechtzeitig von ihm ab. In Ermangelung passender Ausgangsmaterialien ersetzten die ehrgeizigen Schüler den Höhlendrachen durch einen Moowurm und den Troll durch einen Oger, wodurch der Ogerwurm das Licht der Welt erblickte. Die erste Erschaffung endete zwar im Tod zweier Sklaven, doch trotz der mahnenden Worte ihres Meisters publizierten die stolzen Schüler ihre Schöpfung im *Spiegel der Schwarzmagie*.

Der Ogerwurm ist eine fast sieben Schritt lange Chimäre mit dem Oberkörper eines Ogers, der auf dem schwarz geschuppten Unterleib eines Moowurms sitzt. Auch wenn das Verhalten des Wurms dem eines Tieres gleicht, ist er fast so intelligent wie ein Mensch und in der Lage, Sprachen rudimentär zu erlernen. Häufig trägt er selbstgefertigte Fellkleidung und primitiven Knochenschmuck, den er aus den Gebeinen seiner Opfer fertigt. Der Körper des Ogerwurms hat sechs Gliedmaßen, wobei er vier zum Laufen und zwei zum Greifen und Kämpfen nutzt. Seine fettig glänzenden Arme sind zu absonderlichen Klauenhänden verwachsen, die durch ein dickes Schuppenkleid geschützt sind.

Angriffe übt er bevorzugt mit seinem zwei Schritt langen Schwanz aus, der ohne Mühe Knochen und Rüstungen zertrümmern kann. Hinzu kommt ein bestialischer Gestank, der ihn umgibt und jedem Angreifer die Sinne vernebelt. Glücklicherweise ist der Geruch nicht so hartnäckig wie der eines Tatzelwurms und lässt sich

durch ein ausgiebiges Bad entfernen. Trotz seiner enormen Masse kann der Ogerwurm auf kurzen Distanzen eine hohe Geschwindigkeit erreichen und bewegt sich wesentlich geschickter, als man es von den schwerfälligen Ogern gewohnt ist.

In Freiheit lebende Exemplare findet man üblicherweise in Mooren, wo sie sich in Sumpflöchern verkriechen und auf Beute lauern. Der Allesfresser verschmäht weder Aas noch andere große Fleischfresser und stürzt sich auf alles, was seinen unbändigen Hunger stillen könnte. Da Vögel üblicherweise von seinem Gestank vertrieben werden, erkennt man das Revier eines Ogerwurms an der unheimlichen Stille, die darin herrscht.





Ogerwurm

Größe: 4,00 bis 5,00 Schritt Länge (ohne Schwanz); 6,00 bis 7,00 Schritt Länge (mit Schwanz); 2,40 bis 2,60 Schritt Höhe

Gewicht: 350 bis 400 Stein

MU 16 **KL** 7 **IN** 12 **CH** 8

FF 13 **GE** 13 **KO** 19 **KK** 20

LeP 80 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 4 **GS** 10

Pranke: AT 11 TP 1W6+8 RW mittel

Schwanz: AT 10 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Pranke)

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Sturmangriff (Pranke), Wuchtschlag I (Pranke, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Zauber: Armatutz 4, Axxeleratus 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 120 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Ogerwürmer betrachten alles als Beute, was kleiner ist als sie selbst. Ihr unstillbarer Hunger lässt sie auch vermeintlich stärkere Gruppen und Gegner angreifen. Meist lauern sie in Sumpflöchern und warten, bis ihre Beute nahe genug heran ist, um auf sie zu stürmen.

Flucht: Verlust von 75 % ihrer Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Die Chimäre ist eine Mischung aus Oger und Moowurm. Beide sind für ihren Gestank berüchtigt.

☞ **QS 2:** Der Chimärologe Abu Terfas soll einst eine Chimäre aus einem Troll und einem Höhlendrachten erschaffen haben, die dem Ogerwurm entfernt ähnelt.

☞ **QS 3+:** Moowürmer können kein Feuer speien, sie nutzen aber eine intuitive Magie. Vielleicht ist der Ogerwurm ebenfalls in der Lage, diese zu nutzen.

Sonderregeln:

Fressgier: Sollte der Ogerwurm Hunger haben, muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa einem Menschen) eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –5 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.

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

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite mittel oder nah mit dem Ogerwurm kämpft, muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Diese Probe ist nur einmal pro Kampf mit einem Ogerwurm notwendig. Nach dem Kampf haftet der Gestank immer noch am Helden und er erhält den Status *Übler Geruch* für 1W20 Stunden.

Chimären-Regeln: Für Ogerwürmer gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Dank ihres drachischen Erbes ist die Chimäre in der Lage, intuitive Magie zu wirken und besitzt eine natürliche Immunität gegen Feuer. Seit seiner ersten Erschaffung erfreut sich der beeindruckende Ogerwurm steigender Beliebtheit als Kampf- oder Wächterchimäre. Dabei beschränkt man sich jedoch meist darauf, Gegenstände oder Orte zu bewachen und sie möglichst fern von Menschen zu halten, da ihr Gestank auf Dauer kaum zu ertragen ist. Darüber hinaus ist die Haltung eines Ogerwurms aufgrund seines unersättlichen Hungers sehr kostspielig. Dies erklärt die für eine solch junge Chimäre ungewöhnlich hohe Zahl freilebender Exemplare. So mancher Chimärologe hat die Erschaffung eines Ogerwurms bereits nach wenigen Wochen bitter bereut und diesen frustriert im nächstgelegenen Sumpf ausgesetzt. Ein solches Exemplar ist *Die hungrige Baba*, die in den Sümpfen des nördlichen Ongalo-Hochlands umherirrt und die Teebauern von Adziz terrorisiert.

Komponenten: Kulturschaffender (Oger) + Drache (Moowurm)

Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)

Bekannte Erschaffer: Khaled sal Rafim und zwei weitere, namentlich unbekannte Söhne des Rafim ibn Rizwan

Bekannte Exemplare: Die hungrige Baba
Fortpflanzungsfähig: nein

Der ehrgeizige Khaled sal Rafim, ältester Sohn und Palastwesir des Rafim ibn Rizwan, gibt sich trotz der mahnenden Worte seines Vaters mit der Erschaffung des minderwertigen Ogerwurms nicht zufrieden. Im Geheimen forscht er weiterhin an einer perfekten Kopie Myranars. Hierfür sucht er diskrete Helden, die in seinem Auftrag auf Drachen- oder Trolljagd gehen, um seine Vision eines Tages Wirklichkeit werden zu lassen.

Pflanzenchimäre

»Schon bald werden wir die Knechtschaft der Fachidioten des gildenmagischen Zweigs abstreifen. Mondelang studierte ich ihre kleingeistigen Abhandlungen, die Wehklagen der Salamander, selbst der Optolithen zu sich verändernden Kraftlinien, fallenden Sternen, Kriegen der Götter und dergleichen, denen Weltuntergangsapostel wie besessen entgegenjaulen. Umso mehr sehe ich mich bestätigt, dass UNSER Weg der Einzige ist, der dem standhalten wird, was da kommen möge. Sich abhängig zu machen, nicht von seinen eigenen Händen, sondern von Sternenenergie oder Götteralmosen wird die heute Strahlenden in die Finsternis der Gräber reißen – wenn die Sterne fallen, fallen sie. Wir jedoch werden emporsprießen, überall, denn die Samen werden überall gesät. Das Elixier, das ihr mir überlassen habt, erfüllt meine kühnsten Träume, Meister T. Während ich Euch diese Zeilen schreibe, spenden mir Blätter und Wurzeln Schutz vor einem Schneesturm. Nur die Wärme eines Körpers lässt meine Gefährtin vermissen. Ich bin zuversichtlich, mit dem Material, das ich Euch bringe, ist der nächste Durchbruch nahe!«
–Brief eines „Neophyt Alrikus“ an einen „M. D.“, gefunden im Ewigen Eis, nicht datiert

Pflanzen sind unauffällig, denn sie wachsen nahezu überall. Ein findiges Meisterstück ist daher die Pflanzenchimäre (Mehrzahl: Pflanzenchimären), welche die heilsamen, schädlichen und nützlichen Eigenschaften unterschiedlicher Arten verbindet. Unbeachtet überwuchern so mancherorts riesenhafte Gebilde aus Wurzeln, Blattwerk und pollenschwangeren Blüten die Verstecke lichtscheuen Gesindels. Nahezu lieblich anzusehen sind selbst finstere Versuchsstätten, die mit zarten Blüten geschmückt eher den Eindruck einer märchenhaften Oase für Feenwesen erwecken möchten. Doch die harmlose Gestalt trügt, wie so oft. Pflanzenchimären sind genauso instabil, leicht reizbar und gefährlich wie ihre tierförmigen Artgenossen. Von einem Moment zum anderen können sich anmutige Farnwedel zu holzharten Lianenpeitschen verformen und Fangzähne unter Wurzelballen hervorschnappen. Denn die Anpassungsfähigkeit der

Pflanzenwelt ist einer der größten Vorteile, die reine Pflanzenchimären mit sich bringen. Ihre Gestalt passt sich auch noch nach ihrem Schöpfungsprozess an Umweltbedingungen an. Dabei spielen nicht nur Klima und Nährstoffvorkommen eine Rolle. Je nach Befehl ihrer Erschafferin optimieren Pflanzenchimären bis zu ihrem Lebensende ihre Form, um ihrer Aufgabe nachzukommen. Gilt es, harmlos zu wirken und den Blicken Fremder zu entgehen, passt sie sich optisch an die Fauna der Umwelt an. Sollen Zeugen um jeden Preis ausgelöscht werden, investiert sie ihre Kraft ins Ausbilden giftiger Auswüchse. Selbst List und Tücke sind dem Wesen beizubringen und so kommt es vor, dass einige Exemplare ausgeklügelte Strategien entwickeln, um ihren Standort ideal für Fallen zu nutzen. Mit Ranken werden Felsbrocken fixiert, die bei Erschütterung auf Eindringlinge herabstürzen, Unkraut entfernt, das nützlichen Wuchsnachbarn die Nährstoffe streitig macht, Wasserquellen mit Zauberkraft filtriert und überall Schösslinge verteilt, die selbst nach Ableben der Chimäre den Plan ihrer Herrin fördern.

Neben der per Cantus erschaffenen Pflanzenchimäre, welche durch die Matrizen des CHIMAEROFORM zusammengehalten wird, haben die Bestrebungen der Zurbaranier ein Mittel hervorgebracht, das Pflanzenchimären alchemistisch erschaffen kann. Großmeister der Zurbaranier war der Chimärologe Zurbaran von Frigorn (siehe Seite 126), welcher nicht zuletzt mit diesem posthum gegründeten Kult eine beachtliche Menge an Nachahmern inspiriert hat.

Seine Forschung berief sich stets auf interdisziplinäre Ansätze, war der Meister doch nicht nur Magiekundiger, sondern ebenso Alchimist, Künstler und Medikus. Die Zurbaranier interpretieren die Schriften des späten Zurbaran als Bestreben, die Disziplin der Ars Mutandi von gildenmagischer Überwachung zu lösen und als Handwerkskunst umzuwandeln, deren intuitive Zauberer ebenso mächtig sein sollten. Tatsächlich gehen einige Mitglieder des Kults sogar so weit, die Chimärologie voll und ganz für jegliche gebildete handwerklich versierte Personen zugänglich machen zu wollen, ganz ohne magische Begabung. Ein erster Erfolg in diese Richtung gelang dem Oberhaupt der Zurbaranier, Albörn Troksick (siehe Seite 127), mit Zurbarans Pflanzentinktur, einem Alchimum, welches zwei Pflanzen zu einer Chimäre verschmilzt. Um ihre Forschungen an Chimären aus





Pflanzenchimäre

Größe: 1,00 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 100 bis 200 Stein

MU 20 **KL** 8 (t) **IN** 11 **CH** 12

FF 7 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 13

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 1 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 0

Ranke/Wurzel: **AT** 11 **TP** 1W6+1 **RW** mittel

Steinwurf: **FK** 8 **LZ** 4 **TP** 1W6 **RW** 5/10/15

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff* (Ranke/Wurzel)

Talente: Einschüchtern 7, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W20 (Kolonie)

Größenkategorie: mittel

Typus: Pflanze, Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: je 1 Anwendung der verschmolzenen Pflanzen

Kampfverhalten: Die Pflanzenchimäre verhält sich, abgesehen von gelegentlichen unheimlichen Zuckungen, wie die Pflanzen, aus denen sie erschaffen wurde, selbst wenn dies konträre Wuchsrichtungen und ähnliches zur Folge hat. Wenn sie berührt wird, schlägt sie reflexartig auf jeden ein, der sich in Reichweite befindet. Der Erschaffer wird nur angegriffen, wenn er der Chimäre Schaden zufügt (etwa bei der Ernte von Komponenten).

Flucht: Pflanzenchimären können sich nicht von der Stelle bewegen.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Pflanzenkunde (Heilpflanzen oder Giftpflanzen oder Nutzpflanzen): siehe verwendete Pflanzen

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Diese Pflanze besteht offenbar aus unterschiedlichen Spezies. Manchmal zuckt sie seltsam, als wäre sie beseelt.
- **QS 2:** Es handelt sich offenbar um eine Chimäre. Wenn man sie angreift, wehrt sie sich, selbst wenn sie harmlos aussehen sollte.
- **QS 3+:** Pflanzenchimären haben viele Tricks auf Lager. Sie können Flüssigkeiten reinigen, sich

tarnen, Schösslinge aussetzen und sogar mit Steinen werfen.

Sonderregeln:

*) **Klammergriff:** siehe Seite 158. Die Pflanzenchimäre kann den Klammergriff auch gegen Wesen ihrer eigenen Größenkategorie einsetzen.

Pflanzliche Physiologie: Die Pflanzenchimäre ist immun gegen die meisten Zustände und Status, von Sichtmodifikatoren wird sie ebenfalls nicht beeinflusst, ihre Wahrnehmung ist magisch und reicht 200 Schritt weit. Im Zweifel entscheidet die Spielleiterin, ob ein Zustand oder Status Wirkung entfalten kann.

Ranke abschlagen: Um der Pflanzenchimäre eine Ranke/Wurzel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf die Ranke/Wurzel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können eine Ranke/Wurzel durchdringen. Dazu sind 6 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.

Reinigung: Die Pflanze kann eine Probe auf (KL/IN/CH) ablegen, um die Wirkung eines Giftes bis zur Stufe 4 aufzuheben. Sie muss dafür direkten Kontakt zu einem vergifteten Wesen oder einer Flüssigkeit haben, die maximal 1 Rechtsschritt bedecken kann (entspricht auch 1 gewöhnlichen Anwendung eines Giftes). Dies kostet sie 10 permanente LeP.

Schösslinge: Die Chimäre kann 10 permanente LeP ausgeben, um einen Schössling zu erschaffen, der einer ihrer Komponenten entspricht und bei 1-10 auf 1W20 dessen natürliche Wirkung besitzt. Bei 11-20 wirkt sie stattdessen wie Mandragora (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131). Er entspricht 1 Anwendung dieser Pflanze.

Tarnung: Durch Anpassung ihres Wuchses kann die Pflanzenchimäre sich in entsprechender Umgebung (Pflanzen) gut tarnen. Proben auf **Sinnesschärfe** (*Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.

Chimären-Regeln: Für Pflanzenchimären gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

unterschiedlichen Wesentypen voranzutreiben, ist den Zurbaraniern jedes Mittel recht und sie sind ohne Unterlass auf der Suche nach Leuten, die für sie Versuchsobjekte beschaffen. In allgemeiner Stärke muss sich die alchemistische Pflanzenchimäre nicht hinter ihrem ritualgeschaffenen Vorbild verstecken. Doch leider lässt sie die Flexibilität des Originals vermissen und muss mit mehreren Anwendungen der Pflanzentinktur zu dynamischem Wachstum gezwungen werden. Die chaotische Macht des CHIMAEROFORM in ein Fläschchen zu bannen, ist so bisher nur bedingt gelungen.

Komponenten: Pflanze (beliebig, nicht übernatürlich) + Pflanze (beliebig, nicht übernatürlich)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Albörn Troksick

Bekannte Exemplare: nein

Fortpflanzungsfähig: nein (nur Vervielfältigung über Schösslinge)

Raubschwinge

»Alternativer Arbeitstitel des Projekts: Terrorvogel

Zielsetzung: Dreifach-Chimäre aus regional verfügbaren Komponenten; dressurfähig, gruppenorientiert, zur Durchsetzung von Gewalt befähigt

Optimale Zusammensetzung: Arachnid, Avium, Avium

Problem: geringe Fähigkeit zu unabhängigem und selbstbestimmtem Handeln

Experimentelle Notizen: Einsatz des Straußenvogels maßgeblich für die Wendigkeit des H., obligatorisch!

Versuche, die Flugfähigkeit der zweiten K. zu erhalten, führten zu schweren psychischen Störungen und Autoaggressionen bis hin zur Autophagie, stattdessen legt die K. in passender Umsetzung Ernährungs- und Humoralverhalten des H. fest

Arachnide K. maßgeblich für Sozialverhalten des H., durch Abwandlung dieser K. lässt sich die Venenik des H. behutsam je nach Wunsch einstellen.«

—aus dem »Hybridarium« von Abu Terfas Ysasser Shenesach, um 1000 BF

Ein Rezept zur Erschaffung der Raubschwinge (Mehrzahl: Raubschwingen) wurde vermutlich zuerst von Abu Terfas Ysasser Shenesach (siehe Seite 122) niedergeschrieben, auch wenn er seine Kreation allem Anschein nach nicht besonders exzessiv zu seinen Zwecken eingespannt hat – vermutlich hatte er bald Zugriff auf Chimären, die besser zu seinen Bedürfnissen passten. Nach dem Tod des Chimärenmeisters fanden seine Unterlagen und damit viele seiner Baupläne ihren Weg in so manches schwarzmagisch versierte Händepaar Ost- und Südaventuriens. Die Raubschwinge, von Abu Terfas selbst auch als *Terrorvogel* bezeichnet, erfreut sich seither wachsender Beliebtheit bei Chimärologen.

Was das Mischwesen aus aranischem Strauß, Khômgeier und Feuerskorpion von anderen Hybriden ohne Säugetierkomponente unterscheidet, ist seine recht hohe Gelehrsamkeit, die es ermöglicht, es abzurichten und an einen anderen Befehlshaber zu gewöhnen. Zwar nicht zur Zeugung von Nachkommen befähigt, sind die Kreaturen doch recht robust. Mit Geduld, einem kundigen Chimärologen und den nötigen finanziellen Mitteln könnte sich praktisch jeder eine eigene Meute von Raubschwingen zulegen.

Zwar sind Abweichungen von Abu Terfas' Rezept durchaus möglich und führen mitunter zu interessanten Variationen, doch

geht dabei schnell eine der wichtigsten Eigenschaften der Chimäre verloren, nämlich der raubtierhafte Hunger auf Fleisch. Vom Erschaffer befreit entwickeln Raubschwingen ein bemerkenswert gruppenorientiertes Jagdverhalten und setzen ihrer potenziellen Beute unablässig mit blitzschnellen Hieben ihrer vogelartigen Krallen und ihrer scharfen Schnäbel zu. Zum Fressen lassen sie sich – vermutlich bedingt durch das in ihnen steckende Erbe des Geiers – erst herab, wenn das verendete Beutestück einige Stunden lang Gelegenheit hatte auszukühlen und wenn sein Blut bereits ins zähflüssige Stocken gekommen ist.

Einige Raubschwingen verfügen über stachelbewehrte Schwänze oder andere Extremitäten, setzen diese bei der Jagd aber nur selten ein. Sie dienen stattdessen dazu, sich ihrerseits gegen Fressfeinde zur Wehr zu setzen. Ein Wesen, das unter der Wirkung ihres Giftes zu Tode gekommen ist, kommt für den Speiseplan der Terrorvögel nicht infrage.

Solange sich Artgenossen in der Nähe befinden, scheinen Raubschwingen keinerlei Furcht zu kennen, stürzen sich todesverachtend selbst auf große Beutetiere und zeigen nicht einmal Scheu vor aus mehreren Ogerleichen zusammengesetzten Fleischgolems, wie eine kürzlich an der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak durchgeführte Versuchsreihe zeigte. Feinden, die nicht wie potenzielle Nahrungsquellen wirken, stellen sie sich jedoch nicht zum Kampf, wie unter Einsatz von verschiedenen Arten

hirnloser Untoter gezeigt werden konnte, und auch eine einzelne, auf sich gestellte Raubschwinge verliert urplötzlich jeglichen Kampfeswillen.

Der Wunsch nach Gruppenzugehörigkeit ist so stark, dass sich in der Sozialstruktur der Raubschwingen nie ein Leitwesen herausbildet. Wie sie das koordinierte Vorgehen bei einer Jagd nur durch minimale Kommunikation untereinander bewerkstelligen, ist Chimärenforschern ein Rätsel. Nicht selten scharft sich eine Gruppe der Hybriden augenscheinlich aus eigenem

Antrieb um ein starkes Einzelwesen einer anderen Art, sodass Versuche, Raubschwingen auszuwildern, meist damit endeten, dass sie sich wie die Untergebenen eines Monarchen um ihren Schöpfer, einen wilden Bären oder, in einem prominenten Fall, gar die im Raschtulswall nistende Höhlendrachin *Al'Khori-mandra* scharten. Im Gegenzug schienen diese auserwählten Anführer auch stets dazu geneigt, die Loyalität der Mischwesen anzuerkennen und die Gesellschaft der Gruppe zu dulden. Die kluge Höhlendrachin gar weiß die Folgsamkeit der Chimären für ihre Zwecke zu nutzen und führt sie gern als





Raubschwinge

Größe: 1,00 bis 1,50 Schritt; Flügelspannweite meist nur bis zu 0,60 Schritt

Gewicht: 35 bis 60 Stein

MU 15 KL 12 (t) IN 11 CH 11

FF 13 GE 15 KO 12 KK 13

LeP 20 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 7 SK 1 ZK 1 GS 14

Klauen: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

Schnabel: AT 12 TP 1W6+1 RW mittel

Stachel: AT 14 TP 1W6+3(+Gift)* RW mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Stachel)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Klauen, Schnabel, Stachel)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Jagdrupp)

Größenkategorie: klein

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar), Gift (400 Silbertaler), Trophäe (Federn, 2 Silbertaler; Klauen, 4 Silbertaler; Schnabel, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Die Raubschwinge jagt in Gruppen, auf sich gestellt ist sie eher feige und flieht lieber. Ihren Stachel setzt sie vorrangig gegen Bedrohungen ein, nicht gegen Beute.

Flucht: bei 50 % der LeP oder wenn keine Verbündeten in der Nähe sind

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

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Bei der Raubschwinge handelt es sich um ein Mischwesen, in dem sich körperliche Merkmale von Vögeln und Skorpionen vereinen, die in der Umgebung Mhanadistans vorkommen.

• **QS 2:** Die aggressiven Hybriden lassen sich abrichten und jagen bevorzugt in der Gruppe. Ihr

Stachel ist vom Gift des Feuerskorpions getränkt.

• **QS 3+:** Die Konzeption des Wesens wird dem legendären Chimärenmeister Abu Terfas zugeschrieben. Seither hat sich die Rezeptur in schwarzmagischen Kreisen recht weit verbreitet.

Sonderregeln:

*) **Raubschwিংengift:** Das Gift der Raubschwinge schmerzt und ist nicht sonderlich gefährlich. Die Wirkung ist nicht kumulativ. • ○

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 Stufen Schmerz / 1 Stufe Schmerz

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 KR

Kosten: 400 / 450 Silbertaler

Furchtlos: Sollte sich in einem Radius von 32 Schritt mindestens 1 weitere Raubschwinge aufhalten, so ist die Raubschwinge gegen den Zustand *Furcht* immun.

Große Loyalität: Diese Chimäre verfügt über eine um 3 höhere Start-Loyalität.

Meute: Raubschwingen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Raubschwinge in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Rudelchimäre: Raubschwingen lassen sich leicht als Rudel erschaffen (siehe Seite 154). Jede Raubschwinge nach der ersten kostet bei der Rudelerschaffung 25% AsP Grundkosten weniger. Permanente AsP-Kosten sind hiervon ausgenommen.

Übertragbare Loyalität: Derjenige, dem die Chimäre gegenüber loyal ist, kann ihr befehlen, einem anderen Kulturschaffenden gegenüber loyal zu sein. Die Loyalität gegenüber dem neuen Besitzer ist um 2 niedriger, der alte Besitzer kann der Chimäre keine Aufträge mehr erteilen.

Chimären-Regeln: Für Raubschwingen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Komponenten: Tier (Straußenvogel) + Tier (Geier) + Tier (Skorpion)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Abu Terfas Ysasser Shenesach

Bekannte Exemplare: Al'Khorimandras Rotte

Fortpflanzungsfähig: nein

ablenkendes Moment ins Feld, wann immer sie darauf aus ist, ihren unersättlichen Hunger nach Reichtümern zu stillen, und so manch ein Potentat Mhanadistans sähe es sicher gern, würde der – dank des neugewonnenen Rückhalts der Rotte – so dreist gewordenen Drachendame der Garaus gemacht.

Aus den Notizen des ursprünglichen Erschaffers lässt sich ableiten, dass die Gliedertier-Komponente der Raubschwinge recht frei zu variieren ist. Die Verwendung der

kleinen Skorpionarten Mhanadistans und der Khôm verschaffen dem Wesen nicht nur die Giftwirkung des jeweiligen Tiers, sondern auch einen ausgeprägten Sinn für Vibrationen im Boden, was es zu einer ausgezeichneten Wachchimäre macht. Einige Spinnenarten führen stattdessen zu einem tückischen Pirschjäger, der sich in der Gruppe koordiniert an einen Gegner anschleichen und schnell zu Fall bringen kann. Kreuzungen mit dem seltenen Riesenskorpion zur Verbesserung von Kraft und Brutalität der Raubschwinge sind das Ziel aktueller – und glücklicherweise bislang erfolgloser – Forschungsbestrebungen.

• Wird zur Erschaffung einer Raubschwinge eine andere Skorpionart als der Feuerskorpion eingesetzt, überträgt der Stachel des Wesens stattdessen die Wirkung des entsprechenden Skorpiongiftes.

Riesenaffenkrakenmolch

»Seitdem ich Hydronius unter den Ruinen der Silem Horas Bibliothek fand, habe ich ihn unzählige Male besucht. Sein Wissen ist ein Schatz, den mein geliebtes Selem für mich bewahrte, bis ich bereit war, ihn zu entdecken. Der uralte Magus hat gute und schlechte Tage. An den Guten gibt er mir tiefe Einblicke in die Kunst der Magica Mutanda und Transformatorica. An den schlechten Tagen brabbelt er in Proto-Zelemja vom Glanz vergangener Tage. Seine fantastischen Geschichten über die Chimärengärten des Großsultans scheinen dem wahnsinnigen Geist jahrhundertelanger Einsamkeit entsprungen, und doch lässt mich die Vorstellung, dass ein Funke Wahrheit in seinen Mären steckt, einfach nicht los. Was, wenn sein Meisterwerk, dieser R'Akthubuz Qharzz, damals tatsächlich entkommen ist, nachdem er eine Schneise der Verwüstung in der Stadt hinterlassen hat? Vielleicht lebt er noch immer in den Echsensümpfen, verängstigt und einsam. Welch ein Triumph wäre es, wenn ich dieses Meisterwerk der Chimärologie zurück in den Schoß der Stadt führen könnte! Als Glanzstück meiner Menagerie würde es dazu beitragen, den Ruhm der Bestienmeister von Elem wiederherzustellen. Ich sollte ein paar Questadores in die Sümpfe schicken. Mir fallen da einige Orte ein, wo sich ein Wesen dieser Größe verstecken könnte.«

—aus dem Tagebuch der Sefira Alchadid, Selem, 1039 BF

Der Riesenaffenkrakenmolch (Zelemja: R'Akthubuz Qharzz) gehört zu den schrecklichsten Kreaturen, die in den Echsensümpfen anzutreffen sind. Die Chimäre ist über sechs Schritt groß, besitzt den behaarten Rumpf eines Riesenaffen und den schleimigen Kopf eines Krakenmolches. Das Maul hat dolchlange Reißzähne und aus dem Rücken der Kreatur ragen alles zermalmende Fangarme und tentakelartige Fortsätze. Dank seiner unterschiedlichen Gliedmaßen ist die amphibisch lebende Kreatur bestens an das Leben im Sumpf angepasst. Sie kann sowohl über als auch unter Wasser atmen und mithilfe der starken Arme und Tentakel selbst steilste Felsen und Gebäude erklimmen. Trotz seiner gigantischen Ausmaße bewegt sich der Riesenaffenkrakenmolch schnell und geschickt durch den Sumpf. Die Chimäre hat die Intelligenz eines Menschenaffen und ernährt sich von Obst, Fisch und Fleisch. Bei der Verfolgung von Feinden oder Beutetieren bezieht sie stets ihre Umgebung mit ein und nutzt herausgerissene Bäume als Wurfgeschosse oder Keulen. Da es bisher nur ein Exemplar gibt, ist nicht bekannt, ob diese Chimäre

das Leben als Einzelgänger oder im Familienverband bevorzugt. Der Riesenaffenkrakenmolch besitzt trotz seines schrecklichen Äußeren eine geradezu kindliche Neugierde. Die Kreatur ist leicht reizbar und hat nur wenig Geduld. Eine Begegnung gleicht daher dem Spiel mit dem Feuer.

Der Geruch eines männlichen Krakenmolchs ver setzt die Chimäre in blinden Bluttausch, aus dem sie sich nur schwer wieder befreien kann. Intensiv riechender Fisch und Aas kann die Chimäre jedoch besänftigen; ein Geheimnis, das die Achaz der Echsensümpfe jedoch eifersüchtig hüten. Der Riesenaffenkrakenmolch wurde einst von Hydronius von Elem (siehe Seite 124) erschaffen und zierte den Chimärengarten des Großsultans von Elem. Wegen einer unachtsamen Wache gelang es der Kreatur auszubrechen und in die Echsensümpfe zu fliehen. Von den dort ansässigen Achaz wurde sie als Gesandte des H'Na'Rho, dem Herrn der Kraken, verehrt. Sie schotteten das Revier der Chimäre gegen Eindringlinge ab und erlaubten es nur ihren Priestern, das Gebiet zu betreten. In ständiger Furcht vor dem Zorn der H'Ranga sorgen sie bis heute dafür, dass kein Mensch, Zwerg oder Elf ihre Ruhe stört.

So geriet das Wissen um den Riesenaffenkrakenmolch in Vergessenheit, bis Sefira Alchadid auf die alten Geschichten dieser mächtigen Kreatur stieß. Die Macht





Riesenaffenkrakenmolch

Größe: 5,50 bis 6,00 Schritt

Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein

MU 15 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 9

FF 14 **GE** 13 **KO** 25 **KK** 34

LeP 300 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 6 **GS** 9/7 (an Land / im Wasser)

Biss: **AT** 10 **TP** 3W6+4 **RW** kurz

Fangarm: **AT** 12 **TP** 1W6+8 **RW** lang

Pranke: **AT** 15 **TP** 2W6+3 **RW** mittel

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

RS/BE: 2/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Biss und Trampeln, max. 2 x Pranke, max. 3 x Fangarm)

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Fangarm, Pranke), Klammergriff (Fangarm, Pranke), Mächtiger Schlag (Fangarm, Pranke), Tentakelschwung (Fangarm), Trampeln (Trampeln), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Fangarm, Pranke)

Talente: Einschüchtern 15, Klettern 14, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 15, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 90 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (zäh), Fell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Riesenaffenkrakenmolch versucht sein Opfer zu *umklammern* und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er so lange zu, bis dieses stirbt. Die restlichen Gegner wehrt er mit seinen Armen ab und attackiert sie mit seiner *Trampelattacke*.

Flucht: Sobald der Riesenaffenkrakenmolch drei Fangarme oder 50 % seiner LeP verloren hat, flieht er.

Schmerz +1 bei: 225 LeP, 150 LeP, 75 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Das Wesen zeigt Merkmale von Riesaffen und Krakenmolchen. Riesaffen leben überwiegend im Dschungel Meridianas. Der Krakenmolch kommt überall in Aventurien vor und kann sich sowohl an Land als auch im Wasser fortbewegen. Die Chimäre könnte ebenfalls eine amphibische Lebensform sein.

☞ **QS 2:** Krakenmolche fliehen üblicherweise, wenn sie genügend Fangarme verloren haben, vielleicht funktioniert dies auch beim Riesenaffenkrakenmolch.

☞ **QS 3+:** Riesaffen können in einen schrecklichen Blutausch verfallen, wenn man sie reizt oder verletzt. Eventuell trifft dies auch auf den Riesenaffenkrakenmolch zu.

Sonderregeln:

Raserei: Der Riesenaffenkrakenmolch wird in den Status *Raserei* versetzt, sobald er 1 Stufe *Schmerz* erlitten hat oder den Geruch eines männlichen Krakenmolches wahrnimmt. Es gelten dann folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Tentakel abschlagen: Um einem Riesenaffenkrakenmolch 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 12 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.

Chimären-Regeln: Für den Riesenaffenkrakenmolch gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

von Hydronius und den Bestienmeistern von Elem vor Augen, versucht sie seitdem alles über die Kreatur in Erfahrung zu bringen. Hierfür sendet sie immer wieder Helden und Glücksritter in die Sümpfe, um nach Beweisen ihrer Existenz zu suchen. Gleichzeitig plant sie, selbst einen Riesenaffenkrakenmolch zu erschaffen, um ihre Legitimation als Erbin der Kophtanim und Bestienmeister von Elem zu unterstreichen. Hierfür greift sie ebenfalls auf die Hilfe von Helden zurück, da das Fangen eines lebenden Riesenaffen und Krakenmolches ein Abenteuer für sich darstellt.

Ein erschaffener Riesenaffenkrakenmolch verspricht enormes Prestige in der Gemeinschaft der Schwarzmagier und eignet sich besonders als Schutz- und Kampfchimäre. Doch nur wenige verfügen, wie die Fürstin von Nelkra, über die nötigen Mittel, um ein solches

Komponenten: übernatürliches Wesen (Riesenne) + übernatürliches Wesen (Krakenmolch)

Erschaffungskomplexität: komplex (10 AP)

Bekannte Erschaffer: Hydronius von Selem

Bekannte Exemplare: H'Na'Rhos Wille

Fortpflanzungsfähig: nein

Wesen zu erschaffen und zu unterhalten. Mit einem Riesenaffenkrakenmolch unter ihrer Kontrolle würde sich zweifellos das empfindliche Mächtigkeitsgleichgewicht in Selem zu ihren Gunsten verschieben. Die Zukunft wird zeigen, ob mehr als wissenschaftlicher Ehrgeiz hinter den Plänen der Erzmaga steckt.

Sandschrecken

»Da vollzogen die dreizehn Mogule vom Gadang im Zeichen des Skorpions ihr finsternes Ritual und beschworen die Macht der arkanen Glyphen. Sie erschufen ein Portal, um zu erblicken die vielgliedrige Fratze des Tausendwandlers. Und als sich die Pforte öffnete, da durchschritt ein gigantischer Heerzug vielbeiniger Kreaturen die Sphären und das Zischen von Skorpionvipern, das Trommeln der Skarabäen und das Surren von Sandschrecken schwoll zu einer Kakophonie von solch betäubendem Lärm an, dass die Khunchomer Truppen ihre Waffen niederlegten und sich wimmernd in den Sand warfen. Einzig Sulman al'Nassori blieb standhaft. Und während die Heerscharen durch das Land zogen und alles Leben vernichteten, versammelte der kühne Sulman die kundigsten seiner Gefährten um sich. Gemeinsam beschworen sie eine gewaltige Feuersäule, die sie dem Heerzug entgegen schleuderten. Ganze sieben Tage und sieben Nächte tobten die Flammen, bis endlich das letzte Spinnenbein versengt, der letzte Insektenkörper geschmolzen und die Pforte zu Ash'Faludhs Domäne geschlossen ward.«

—Über Geburt und Aufstieg des Diamantenen Sultanats, Hohelied (Fragment), geschätzt auf 1028 v. BF

Der Sandschrecken (Mehrzahl: Sandschrecken) ist ein insektenhaftes Mischwesen, das in den Wüsten und Steppen Aventuriens lebt und an eine groteske Amalgamierung von Menschen, Termiten und Maulwürfen erinnert. Wie alle Chimären ist auch der Sandschrecken ein unnatürliches Geschöpf, was für die meisten Bewohner der zwölfgöttlich geprägten Landstriche auch direkt spürbar wird. Reisende, die einem Sandschrecken begegnet sind, berichten von einem Gefühl, etwas grundsätzlich Falsches und Götterlästerliches gesehen zu haben.

Sandschrecken leben in labyrinthartigen, unterirdischen Tunnelsystemen in staatsähnlichen Gebilden, die über hundert Wesen umfassen können.

Diese Staatsgebilde sind nach Kasten untergliedert und werden von einer Königin angeführt. Diese allein pflanzt sich fort und lenkt die Geschicke des Schwarms mithilfe telepathischer Kräfte. Die Arbeiter unterscheiden

sich wiederum in Aussehen, Größe und Bedeutung je nach Aufgabengebiet und Einsatzfeld. Einige Merkmale sind jedoch ihnen allen gemein. Die Wesen sind etwa menschengroß und haben übergroße Klauen, mithilfe derer sie sich durch Sand und Geröll graben. Ihr Körperbau weist eine stark insektoide Form auf und ist zum Teil mit Chitinplatten bedeckt. Sie weisen am Kopf lange Fühler und in ihren Gesichtern scharfe Mandibeln auf und produzieren fortwährend Speichel, den sie zum Stützen und Verkleben ihrer Tunnelsysteme nutzen. Gleichsam haben sie die Münder von Menschen, sodass sie in der Lage sind, Worte zu bilden. Da sie jedoch nur über einen verkrüppelten Intellekt verfügen, können sie keine sinnvollen Sätze bilden. So lassen sich unbedarfte Reisende nicht selten von einem gedämpften Murmeln verleiten, das an eine menschliche Unterredung erinnert und aus den Tiefen aufgewühlter Sandhaufen zu vernehmen ist. Gehen sie der Sache nach und nähern sich den Erdwällen, strömen urplötzlich zahllose Sandschrecken empor, attackieren die Unvorsichtigen und ziehen sie hinab in ihre Gänge unter der Erde.

Auch wenn jedes einzelne Exemplar der Sandschrecken über beschränkte geistige Fähigkeiten verfügt, so ist ihr Kampfverhalten im Schwarm doch wohlüberlegt und strategisch. In jedem Schwarm bilden Späher die Vorhut. Diese sind meist von kleinerer Statur, verfügen aber über ein herausragendes Gehör, mit dessen Hilfe sie den Standort eines Feindes an der Oberfläche ausmachen. Ist dieser lokalisiert, graben sich die Kämpfer in einem Bogen unter den Gegner und greifen ihn schließlich in einem Überraschungsmoment gleichzeitig aus drei bis vier Erdlöchern heraus an. Die Kämpfer zählen dabei zu den größten Exemplaren und versuchen ihre Gegner zu Fall zu bringen und am Boden zu umklammern, während die mittelgroßen Sammler die Opfer bewusstlos schlagen und sie in ihre Gänge hinabziehen. Über einen Anführer verfügen die Schwärme nicht, da jede der Kreaturen ihre Befehle direkt von der Königin erhält. Stirbt die Königin, vergeht auch der Rest des Sandschreckenschwarms.

Die Herkunft der Sandschrecken ist bis heute ungelöst. So behauptet manch eine Gelehrte, dass sie auf die asfalthgefalligen Rituale des Abu Terfas (siehe Seite 122) zurückzuführen seien, als er im Jahr 1018 BF den Versuch startete, dem Dämonenmeister Borbarad (siehe Seite 123) die Tulamidenlande und Aranen zu Füßen zu legen. Andere wiederum verweisen auf viel ältere Quellen und argwöhnen, dass die Sandschrecken bereits in den Skorpionkriegen geschaffen wurden, als Assarbad von Fasar 1332 v. BF die Pforten des Grauens zu Asfaloths Reich öffnete und der Große Schwarm über die 3. Sphäre herfiel (siehe auch Seite 114). Auch wenn dieser Schwarm aus daimoniden Insekten, Reptilien und Spinnen letztlich durch den khunchomer Zauberer Sulman al'Nassori gestoppt





Sandschrecken

Größe: 1,50 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 50 bis 80 Stein

MU 12 **KL** 10 **IN** 16 **CH** 6

FF 9 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 12

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 6 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8

Pranken: AT 14 TP 1W6+2 RW mittel

Zangen: AT 11 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Gehör) / Lichtempfindlich II

Sonderfertigkeiten: Anführer, Feindgespür, Haltegriff (Pranken), Zu Fall bringen (Pranken)

Talente: Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Überreden 8, Verbergen 11, Willenskraft 2

Anzahl: 1W6 (Einheit) oder 3W6 (Trupp aus Späher, Kämpfer und Sammler)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 25 Rationen Maulwurffleisch (ungenießbar), Chitinplatten (2 Heller)

Kampfverhalten: Sandschrecken greifen stets in Schwarmformation an. Späher machen den Standort des Gegners aus, dem sich der Schwarm anschließend unterirdisch nähert. Der Gegner wird umstellt und aus drei bis vier Erdlöchern heraus angegriffen. An der Oberfläche gehen Sandschrecken arbeitsteilig vor. Die Kämpfer bringen ihre Gegner zu Fall und fixieren sie per Haltegriff, während

die Sammler versuchen, ihre Opfer zu betäuben und in ihre unterirdischen Bauten zu ziehen.

Flucht: Sandschrecken fliehen, wenn 50 % der Kämpfer eines Schwarms getötet wurden.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Sandschrecken sind Chimären, die vor vielen Jahrtausenden in den Skorpionkriegen erschaffen worden sein sollen.

• **QS 2:** Sie leben in gewaltigen Tunnelsystemen und lauern ihren Opfern unter dem Sand auf.

• **QS 3+:** Sandschrecken sind in staatsähnlichen Gebilden organisiert und werden von einer Königin angeführt, die jeder einzelnen Kreatur per Telepathie ihre Befehle erteilt.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Feuer richtet die doppelte Menge an SP an.

Kampftelepathie: Sandschrecken können die Stärke ihrer Gegner erkennen und an andere Sandschrecken in einem Radius von 32 Schritt übermitteln. Sie erhalten dadurch einen Bonus von +2 auf Verteidigungen.

Königinnentelepathie: Die Königin der Sandschrecken kann jedem Mitglied des Schwarms auf 500 Schritt telepathisch Befehle erteilen.

Vergehen: Stirbt die Königin, vergehen alle Sandschrecken des Schwarms.

Chimären-Regeln: Für Sandschrecken gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

werden konnte, wird vermutet, dass sich unter dem Sand der Gorischen Wüste, aber auch unter der Khôm, noch heute Hunderte zum Teil versteinerte Eier von längst verstorbenen Königinnen verbergen. Wenn die Gerüchte stimmen, sind etliche Sandschrecken aus den antiken Eiern geschlüpft, kurz nachdem die ersten Anzeichen des Sternenfalls über der Khôm auszumachen waren.

So berichten in jüngerer Zeit mehrere Salzgänger des Cichanebi-Sees von nächtlichen Überfällen durch insektoide Wesen. Dabei war über lange Zeit weder klar, um welche Art Wesen es sich handelte, noch was diese im Schilde führten. Als sonderbar galt auch der Umstand, dass bei den Überfällen weder Wertgegenstände abhandenkamen noch Reisende entführt wurden. Einige Gelehrte versuchen bereits im Dunste ihrer Wasserpfeifen einen göttlichen Hinweis von Rastullah selbst zu erhalten, um die mysteriösen Vorkommnisse aufzuklären. Doch weiß man bisher nur, dass sich alle Überfälle in der Nähe von Inselbergen im nördlichen Teil des Salzsees zugetragen haben, deren Fuß mit unzähligen,

Komponenten: Kulturschaffender (Mensch) + Tier (Maulwurf) + Tier (Termite)

Erschaffungskomplexität: komplex (Königin: 3 AP), einfach (keine Königin)

Bekannte Erschaffer: Abu Terfas Ysasser Shenesach (Gerücht)

Bekannte Exemplare: Sandkönigin

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Chimäre derselben Art (nur Königin pflanzt sich fort und ist bereits schwanger, wenn sie erschaffen wurde)

chaotisch angeordneten Linien, Punkten und Winkeln übersät gewesen sein soll. Ein missgünstig begabter Salzgänger stellte jüngst die Vermutung auf, die Spuren seien die Überreste einer hochkomplexen Schrift, die auf eine längst untergegangene ameisenartige Zivilisation hindeutete. Doch wer glaubt schon einem Cheriacha-Abhängigen, wenn er von Sandschrecken spricht, die ihren vor Äonen ausgestorbenen Artverwandten nachspüren?

Scherenwurm

»Sieh an, sieh an. Eine weitere Chimäre aus der Hand eines menschlichen Schöpfers. Ein großer Hummer gekreuzt mit einem Morfu? Gulmaktar hat wirklich Sinn für Humor. Durchaus effektiv im Schiffskampf, möchte ich meinen. Doch wenn ich es mir recht überlege, könnte auch ich meinen Nutzen aus diesen Chimären ziehen. Ich werde sie als Wächter einsetzen, vielleicht gar mehrere von ihnen im Burggraben züchten. Eine einschneidende Erfahrung für räuberisches Gesindel. Sie zwicken dem gierigen Diebespack die Beinchen ab, ha! Laut schreien und um Hilfe rufen sollen sie! Dann ist endlich Schluss mit ihrer fuchsischen Heimlichkeit. Packt sie ein, diese Wesen gehören jetzt mir.«
—Xeraan der Bucklige, in einem Gespräch mit seinen Dienern, bei Mendena, 1022 BF

Ein Scherenwurm (Mehrzahl: Scherenwürmer) hat eine Länge von gut drei Schritt und wiegt knapp 150 Stein. Der Vorderleib ähnelt einem großen Hummer mit mächtigen Scheren. In der Mitte des Körpers geht der rötliche Chitinpanzer in den schleimtriefenden Leib eines Morfus über, der dem Wesen die Bewegung durch und unter den Tang seiner bevorzugten Behausungen ermöglicht. Der Schleim seines Hinterleibs erzeugt einen unangenehmen Geruch, der noch Tage nach einer Begegnung mit einem Scherenwurm an Kleidung und Körper haftet. Das aufgeregte Klackern der Scheren wechselt sich mit den triefenden Geräuschen der Schleimabsonderung ab. Die stets umherzuckenden Fühler und Stielaugen suchen unentwegt nach neuer Beute. Die Chimären wurden von dem machtgierigen Magier Vermis Gulmaktar geschaffen, der diese in der Blutigen See und auf seiner Dämonenarche als Kämpfer einsetzte. Seitdem haben weitere Chimärologen die Vorzüge der Scherenwürmer entdeckt, sodass sie nicht nur in Tangfeldern auf dem Meer angetroffen werden können. Sümpfe und Moore bieten ebenfalls ideale Lebensbedingungen für die Wesen, deren Hunger unersättlich zu sein scheint. Es gehen Gerüchte von dem jungen Magier Kray Tawenstein (siehe Seite 129) in der Dämonenbrache um, der Scherenwürmer als Wächter im Graben seines verfallenen Magierturms einsetzt. Der aufstrebende

Forscher ist ein Schüler Mordaza Maranetas (siehe Seite 127), der sich kurz vor Abschluss seiner Ausbildung von der skrupellosen Magierin losgesagt hat. Tawenstein ist der Meinung, dass Feuer mit Feuer bekämpft werden sollte. Ihm ist aufgefallen, wie effektiv sich Dämonen unterschiedlicher Domänen gegenseitig bekämpfen. Diese Erkenntnis sollte seiner Meinung nach genutzt werden, um Gerechtigkeit und Frieden auf Dere herzustellen, auch wenn seine Vorgehensweise von der Praioskirche energisch verfolgt wird. Nun forscht er auf eigene Hand zu Daimoniden und Chimären, um diese für seinen Kampf einzusetzen. Scherenwürmer nutzt er nach dem Vorbild Xeraans (siehe Seite 126) überwiegend zu Verteidigungszwecken, um seine Forschungen und seinen Turm vor den Häschern Maranetas und anderen Eindringlingen zu schützen. Um die Gefräßigkeit seiner Wächter zu stillen, verfüttert er täglich mehrere Tierkadaver, die er von seinem Turm in den Burggraben wirft. Darunter befinden sich gelegentlich auch Menschen, die zu Lebzeiten seinem Sinn von Gerechtigkeit widersprochen haben. Aus seiner Zucht von Scherenwürmern stammt

ein besonders großes Exemplar mit gefährlicher Intelligenz, welches sich von dem Einfluss seines jungen Erschaffers gelöst hat und nun mit unstillbarem Hunger durch die Dämonenbrache streift. Das Wesen erhielt von Tawenstein schlicht den Namen *experimentum VIII*; es scheint in seiner Größe und Durchtriebenheit einzigartig zu sein. Auch in den Mooren Tobriens scheinen sich die Scherenwürmer zu vermehren und könnten zukünftig zu einer echten Plage werden, denn ihr Hunger kann niemals gestillt werden.

Früher waren die Chimären häufig auf Dämonenarchen zu sehen, heute trifft man sie auf der See in Tangfeldern oder gar als kämpfende Haustiere eines schwarzmagischen Schiffsmagus. Dabei haften sie am Heck knapp unterhalb der



Komponenten: Tier (Hummer) + Tier (Morfu)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Vermis Gulmaktar, Kray Tawenstein

Bekannte Exemplare: *experimentum VIII*

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Scherenwürmern



Scherenwurm

Größe: 2,00 bis 4,00 Schritt Länge, 1,00 bis 2,00 Schritt Rumpfhöhe

Gewicht: 120 bis 200 Stein

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 9 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 15

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 4+1W6

VW 4 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 3 / 4 (an Land / im Wasser)

Schere: **AT** 12 **TP** 2W6+2 **RW** kurz und mittel

Nadelschuss*: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W3 **SP** (+Gift)** **RW** 4/8/16

RS/BE: 4 (Vorderleib) / 1 (Hinterleib) / 0***

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Schere), Unterwasserkampf, Zu Fall bringen (Schere)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 8, Schwimmen 7, Verbergen 12, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Meute)

Größenkategorie: groß

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar), Gift (75 Silbertaler), Trophäe (Hummerscheren, 85 Silbertaler)

Kampfverhalten: Scherenwürmer greifen mit Vorliebe aus dem Hinterhalt an und versuchen zunächst, die Beine ihrer Opfer zu verletzen. Falls ein Opfer am Boden liegt, versucht der Scherenwurm sich mit seinem massigen Leib über den Liegenden zu bewegen und ihn somit im Wasser zu ersäufen. Sollten Angreifer den Hinterleib attackieren, wird sich der Scherenwurm wenden und diese bevorzugt angreifen.

Flucht: Der Scherenwurm flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Scherenwürmer sind Chimären aus einem übergroßen Hummer und einem Morfu.
- **QS 2:** Scherenwürmer wurden ursprünglich in Gefechten auf der Blutigen See eingesetzt, doch sie wurden auch vermehrt in Mooren und Burggräben skrupelloser Schwarzmagier gesichtet.
- **QS 3+:** Eigenartige Blubber- und Schmatzgeräusche können einen Scherenwurm im Hinterhalt verraten, die entstehen, wenn sich ein schleimiger Atemschlauch vom Körper der Chimäre trennt.

Sonderregeln:

*) **Hornsplitter:** Der Scherenwurm verschießt 12 Hornsplitter auf einen Gegner. Der Nadelschuss wird als ein einziger Fernkampf ausgewürfelt. Trifft der Angriff, so wird mit 2W6 bestimmt, wie viele Nadeln

getroffen haben. Egal, wie viele Nadeln getroffen haben, sie richten in ihrer Summe nicht mehr als 1W3 SP (+Gift) an. Ein Scherenwurm hat genug Splitter für 10 Angriffe und bildet sie während einer Regenerationsphase vollständig nach.

) **Scherenwurmgift: Das Gift des Scherenwurms ist lästig und bei größerer Konzentration auch für Menschen gefährlich.

Stufe: 1

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Anzahl der getroffenen Nadeln in SP / Anzahl der getroffenen Nadeln / 2 in SP

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Kosten: 75 / 300 Silbertaler

***) Um den ungeschützten Bereich anzuvisieren, ist eine AT erschwert um –6 notwendig.

Ersäufen: Sobald ein Opfer den Status *Liegend* erhält, schiebt sich der massige Körper des Scherenwurms über das Opfer. Das Opfer kann eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen, die entsprechend der Umgebung (knöcheltiefes Wasser –1, hüfthohes Wasser –3) erschwert ist. Sollte ein Unglücklicher unter dem Wesen begraben sein, erleidet er jede KR 1W6 SP. Um sich zu befreien, kann er jede Runde eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) mit dem Scherenwurm würfeln. Sobald das Opfer eine höhere QS hat als der Scherenwurm, kann er sich befreien. Danach haftet dem Opfer für 1W6 Tage ein *Übler Geruch* an, da der Schleim in die Haut des Unglücklichen eindringt.

Hinterhalt erkennen: Sollten sich Helden der blubbernden und schmatzenden Geräusche von im Hinterhalt liegenden Scherenwürmern bewusst sein, ist ihre Probe auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) zur Erkennung des Hinterhalts um +2 erleichtert.

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite mittel oder nah mit dem Scherenwurm kämpft, muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Diese Probe ist nur einmal pro Kampf mit einem Scherenwurm notwendig. Nach dem Kampf haftet der Gestank immer noch am Helden und er erhält den Status *Übler Geruch* für 1W20 Stunden.

Chimären-Regeln: Für Scherenwürmer gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Wasseroberfläche. Kommt es zu einem Gefecht mit einem anderen Schiff, greifen sie entweder an Deck in den Kampf ein oder schwimmen unter Wasser zum Rumpf des gegnerischen Schiffs, um mit ihren kräftigen

Scheren Lecks zu schlagen. Von dort können sie in das Schiff eindringen und von innen heraus für Chaos und Zerstörung sorgen.

Schlangenmensch

»Bevor Bastrabun und nach ihm die ersten der Diamantenen Sultane die alten Echsen niederwarfen, herrschten schlangenleibige Zauberpriester über die Lande, die wir Heimat nennen. Nicht mehr als Schauermärchen über ihre Macht überdauerten die Zeit und nicht mehr als plumpe und lachhafte Imitate sind die Schlangenmenschen, die so mancher einfallslose Chimärologe erschuf. Zu mehr als einem Wachdienst sind sie nicht zu gebrauchen, auch wenn sie diesen, so viel sei zugestanden, gewissenhaft erfüllen. Sag mir, Kind, sollte jemand, der sich als Erbe der Magiermogule vom Gadang oder der Kophtanim begreift, sich mit solcherlei abgeben? Wäre es nicht mehr als die Nachbildung einer Nachbildung? Du stehst in der Tradition der Bestienmeister von Großelem und ich verlange mehr von dir, als hirnlose Wachsoldaten mit gespaltenen Zunge erschaffen zu wollen!«
—Sefira Alchadid saba Khorim al-Uruch zu einer Schülerin, 1009 BF

Als Schlangenmensch (Mehrzahl: Schlangenmenschen) wird jene Chimäre bezeichnet, bei denen der Oberkörper eines Menschen dem Leib einer Würgeschlange aufgepflanzt wurde. Der Kopf ist meist menschlich mit mehr oder weniger schlangenhaften Zügen, jedoch sind auch schlangenköpfige Abwandlungen bekannt. Da Schuppenfarbe und Musterung der aventurischen Würgeschlangen in den unterschiedlichsten Varianten vorkommen, führten und führen die Vorlieben der Erschaffer und Käufer zu verschiedensten Abarten. Die Beschaffung besonderer Exemplare, die für solche Verschmelzungen benötigt werden, hat schon so manchen Glücksritter reich gemacht. Hohe Preise erzielen dabei die seltenen Albinos und nachtschwarzen Morphen der Würgeschlange, die mit Fjarningern oder Utulus verschmolzen in den Augen manches Käufers besonders beeindruckende Chimären ergeben. Doch vom Äußeren abgesehen gleichen sich all diese Schlangenmenschen in ihren Eigenschaften weitestgehend.

Lokale Berühmtheit hat der Alabasterne Würger erlangt. Wessen Werk die rein weiße Chimäre ist, weiß niemand. Es scheint jedoch, dass beide Komponenten der Verschmelzung Albinos waren. Herren- und ziellos zieht der Schlangenmensch in den Tälern des Khoram-Gebirges seine Kreise und überfällt Reisende und Einheimische, um sie zu verspeisen. Ihn zur Strecke zu bringen, kann sowohl die Gunst der Einheimischen als

auch das Gold eines Forschers einbringen, wobei man für Letzteres den in der südlichen Sonne schnell verwesenden Kadaver vor Ort abliefern müsste.

Geographisch lassen sich drei Zentren der Erschaffung ausmachen: Zum einen die Tulamidenlande und Meridiana, in denen man die Chimären ob ihrer furchterregenden Erscheinung, ihrer Gefolgsamkeit und Kraft als Wächter schätzt und als solche auch an jene verkauft, die genug Gold aufbringen können. Zum anderen Maraskan, wo im Herzen der Insel die Skrechu (siehe Seite 125) danach trachtet, die untergegangene Rasse der Ssrkhrsechim wiederzuerschaffen. Doch was den tulamidischen Chimärologen als Vorzug gilt, stößt bei der Großen Schlange von Maraskan auf Missfallen. Die von ihren Wünschen abweichenden Proportionen und die menschlichen „Madengesichter“ sind ihr zuwider. Ihre Schlangenmenschen, die sie meist aus „erhobenen“ menschlichen Kultisten erschafft, sind daher nie in ihrer unmittelbaren Umgebung anzutreffen, sondern werden als Wächter an anderen Orten eingesetzt. Von ihr verstoßene Exemplare ziehen einzeln oder in kleinen Gruppen durch die Dschungel der Insel. Vom Hass auf ihre Erschafferin zerfressen und doch abhängig von ihr, greifen sie in ihrem Wahnsinn jedes tsagefällige Leben an, da es ihnen die Absurdität der eigenen Existenz vor Augen führt.

Ebenfalls von der Skrechu erschaffen sind Chimären aus Achaz und Würgeschlange: die Kleinen Ssrkhrsechim. Kopf und Oberkörper sind nicht menschlich, sondern stammen von einem Achaz. Sie sind etwas kleiner als die Schlangenmenschen, aber ihre Proportionen wirken organischer und so könnte ein Unkundiger

leicht auf die Idee kommen, es hier mit einem natürlichen Volk der Echsen zu tun zu haben. Die geringere Kraft machen sie durch eine höhere Beweglichkeit wieder wett. Wie die Schlangenmenschen dienen sie als Kämpfer und Wächter und verfügen gerade über so viel Intelligenz, den Befehlen ihrer Erschafferin Folge zu leisten. Im Kampf sind sie zu begrenztem taktischen Handeln fähig, doch für komplexe Aufgaben mangelt es ihnen an Verstand. Unerwartete Situationen überfordern sie, sodass sie stumpfsinnig ihr Verhalten entsprechend des letzten





Schlangenmensch (Kleiner Ssrkhrsech*)

Größe: 2,00 bis 2,30 Schritt (1,70 bis 1,90 Schritt*)

Gewicht: 120 bis 180 Stein (90 bis 120 Stein*)

MU 14 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 12

FF 10 (11*) **GE** 12 (14*) **KO** 14 (13*) **KK** 17 (15*)

LeP 60 (50*) **AsP** – **KaP** – **INI** 13 (14*)+1W6

AW 6 (7*) **SK** 2 **ZK** 3 (2*) **GS** 8

Waffenlos: **AT** 14 (15*) **PA** 9 **TP** 1W6+3 (1W+1*) **RW** kurz

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Barbarenschwert (Tuzakmesser*): **AT** 11 (13*) **PA** 7 (8*) **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Barbarenstreitaxt (nicht bei Kleinen Ssrkhrsechim):
AT 12 **PA** 4 **TP** 2W6+8 **RW** mittel

Hellebarde: **AT** 12 (13*) **PA** 6 (7*) **TP** 1W6+8 (1W+6*)
RW lang

Kurzbogen: **FK** 10 (12*) **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn) / Eingeschränkter Sinn (Gehör)* (nur Kleiner Ssrkhrsech)

Sonderfertigkeiten: Anführer (nur Schlangemensch), Haltegriff (Waffenlos), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Hellebarde), Würgegriff, Zu Fall bringen (Hellebarde)

Talente: Einschüchtern 10, Kraftakt 8, Schwimmen 6 (12*), Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Nest)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3 (–3*)

Beute: 70 Rationen Fleisch (zäh), eventuell Waffen

Kampfverhalten: Schlangemenschen und Kleine Ssrkhrsechim führen stumpf ihre Befehle aus. Als Wächter eingesetzt, greifen sie alle fremden Eindringlinge an und verlassen sich dabei auf rohe Gewalt.

Flucht: Schlangemenschen und Kleine Ssrkhrsechim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 45 (38*) **LeP**, 30 (25*) **LeP**, 15 (13*) **LeP**, 5 **LeP** oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Schlangemenschen sind Chimären und ihrem Erschaffer gegenüber loyal.

☞ **QS 2:** Sie werden meist als Wächter erschaffen und sind klüger als Tiere.

☞ **QS 3+:** Sie sind zu einfachen taktischen Leistungen im Kampf fähig.

Sonderregeln:

Kältestarre: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper eines Kleinen Ssrkhrsech in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe *Paralyse* und bei Stufe IV 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*.

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 oder Kleiner Ssrkhrsech 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. Gewinnt der Schlangemensch den Vergleich, hat er seinen Gegner *Fixiert*. Jede KR kann der Gegner wieder mit einer Vergleichsprobe versuchen den Status zu beenden. Dies kostet ihn aber 1 Aktion.

Chimären-Regeln: Für Schlangemenschen und Kleine Ssrkhrsechim gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Befehls abspulen, weshalb die Skrechu ihnen bei wichtigen Missionen oft einen Shintroiden oder einen menschlichen Schlangenkultisten zur Seite stellt. Erschwert wird die Kommunikation mit Letzteren durch eine weitere Schwäche der Kleinen Ssrkhrsechim: ihr schlechtes Gehör. Dies ist ein Erbe der Riesenschlangen, die zur Verschmelzung herangezogen wurden. Weshalb Schlangemenschen nicht schwerhörig sind, ist bislang unklar.

Beiden Chimären ist gemein, dass sie monatelang, ohne sich zu bewegen oder Nahrung aufzunehmen, an einem Ort verharren können. Bietet sich die Gelegenheit, geben sie jedoch ihren Raubtierinstinkten nach und fressen besiegte Gegner oder zufällige in ihrer Nähe auftauchende Beutetiere. Kleinere Tiere wie Ratten oder Singvögel werden einfach hinuntergeschluckt,

Komponenten: Kulturschaffender (Mensch/Achaz) + Tier (Würgeschlange)

Erschaffungskomplexität: einfach (einfach)

Bekannte Erschaffer: Liscom von Fasar, Die Skrechu

Bekannte Exemplare: Der Alabasterne Würger

Fortpflanzungsfähig: nein

größere Spezies in mundgerechte Portionen zerteilt, die dann ebenfalls unzerkaut hinabgewürgt werden. Von mindestens einem Exemplar ist belegt, dass es an einem Kaninchen erstickt ist, welches es im Ganzen hinunterzuschlucken versuchte.

Shintroid

»Die kobraköpfige Geschuppte erinnerte verblüffend an die Zeichnung jener Wesenheiten, die der ehrenwerte Rakorium bei einer Ausgrabung nahe Khunchom auf einer viele Jahrtausende alten Steintafel entdeckt hatte. Besagte Darstellung zeigte sie im Kampf mit anderen Schlangenmenschen, den Ssrkhrsechim. Umso verblüffter war ich, dass dieses von uns gefangen gehaltene Exemplar die Anführerin einer kleinen Gruppe von Schlangenwesen war, die ihrerseits an Ssrkhrsechim gemahnten. Welch kuriose Zerrbild vergangener Ereignisse!

Glücklicherweise kehrten Rondriga und die beiden Abenteurer ins Lager zurück, als uns die Kreaturen gerade Fesseln anzulegen trachteten. Mit der Überraschung auf unserer Seite und dank der Schwertkunst unserer Gefährtin, Boron sei ihrer Seele gnädig, gelang es, die Chimären niederzustrecken. Denn solche waren es, wie die magische Analyse der Leichname offenkundig machte. Wir sind einer echsischen Verschwörung auf der Spur! Nun, da die Weltzeitwende angebrochen ist, regt sich etwas im Dunkel der Dschungel, was zuvor noch im Verborgenen verharrte. Alles hängt zusammen, ganz wie es Rakorium seit jeher predigte, doch ob Maraskan nur Ursprung oder auch Ziel ist, lässt sich nicht absehen.«

—Expeditionsbericht des Hilbert von Puspereiken, Saurologe und Altertumsforscher, 1035 BF

Der Shintroid (Mehrzahl: Shintroide) ist eine humanoide Schlangenchimäre, die sich auf zwei kräftigen Beinen fortbewegt. Der Kopf ähnelt dem eines Achaz, sitzt jedoch einem langen Hals auf. Seitlich verbreitert sich dieser zu einem Nackenschild, wie ihn Kobras besitzen. Bei Gefahr weitet sich die Nackenhaut und die Chimäre stößt zischelnde Laute aus, um ihre Feinde einzuschüchtern. Die Schuppenfarbe ist meist olivgrün, jedoch kommen auch bräunliche oder jadegrüne Varianten vor. Shintroide bewegen sich kraftvoll und geschmeidig, wobei sie im Rennen mithilfe ihres langen Schwanzes das Gleichgewicht halten. Im Stehen dient er als zusätzliche Stütze.

Erschaffen wurden die Shintroide von der Skrechu (siehe Seite 125) und so findet man sie vornehmlich in den zentralen Regionen Maraskans. Unter all ihren Schöpfungen empfindet die Heptarchin die Shintroide bislang als Krönung ihrer Rückzüchtungsversuche. Im Vergleich zu anderen Chimären aus Schlangen und Kulturschaffenden sind Shintroide recht intelligent. Sie können auch komplexe Befehle ausführen und verstehen die Intention hinter den Wünschen

ihrer Erschafferin. Dadurch können sie auch auf unvorhergesehene Ereignisse autark reagieren und als Anführer anderer Chimären eingesetzt werden, denen es an Verstandeskraft mangelt. Shintroide dienen vor allem im unmittelbaren Umfeld der Skrechu oder werden für besonders wichtige Aufträge eingesetzt. Da die Heptarchin im Geheimen agiert, sind auch die Shintroide beinahe unbekannt, auch wenn der Kladj, wie die Gerüchteküche Maraskans genannt wird, in den letzten Jahren gelegentlich von „Kobramenschen“ berichtete. Solche Erzählungen entstammen oft der Begegnung mit ausgestoßenen Shintroiden oder misslungenen Schöpfungen, deren Lebensspanne meist recht kurz ist.

Wie alle Chimären aus Achaz und Schlange sind Shintroide schwerhörig und verfallen bei tiefen Temperaturen in eine Kältestarre. In warmen Gegenden sind sie jedoch todbringende Gegner. Zwar sind Shintroide weniger robust als beispielsweise Schlangenmenschen, machen dies jedoch durch ihre Toxizität wieder wett. Dabei sind sie sogar in der Lage, ihr Gift über kurze Distanzen zu spucken, was bei Augenkontakt zu vorübergehender Erblindung führt. Als Anführer einer größeren Kampftruppe halten sich Shintroide zunächst zurück, opfern ihre Untergebenen aber bereitwillig.

Auch ein Rückzug kommt für sie in Betracht, jedoch nur, wenn sie sich davon versprechen, ihren Auftrag noch ausführen zu können.

Vereinzelt gibt es magiebegabte Shintroide, die aus der Verschmelzung von Speikobras mit Kristallomanten der Achaz hervorgingen. Ihre arkanen Fähigkeiten beruhen ebenfalls auf der Nutzung von Edelsteinen und dienen der magischen Verständigung, Hellsicht oder der Verwandlung belebter und unbelebter Materie. Einige dieser Kristallomanten verfügen über eine beträchtliche Intelligenz und versuchen sich bei leicht beeinflussbaren Menschen als Kinder Hesindos auszugeben.

Auf diese Weise wurden bereits einige Zirkel von Schlangenkultisten gegründet, die aus Unwissenheit der Skrechu zuarbeiten. Sollte ein solcher Kult ans Licht der Wahrheit gezerzt werden, so bleibt die wahre Drahtzieherin unerkannt, denn niemand außer dem Shintroiden weiß von ihrer Existenz und dieser würde eher sterben, als das Geheimnis um seine Herrin preiszugeben.

Der Shintroid Xyrr'shaz (braune Schuppen mit schwarzer Musterung; arrogant, rachsüchtig) lässt sich in den Sümpfen der selemitischen Halbinsel als Priesterkönig und Sohn H'Szints verehren, obwohl sein Gefolge nur aus





Shintroid

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt

Gewicht: 80 bis 100 Stein

MU 15 KL 12 IN 14 CH 13

FF 12 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 35 AsP – / *32 KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 3 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Biss: AT 14 TP 1W6+2 (+Gift)* RW kurz

Speer: AT 14 PA 9 TP 1W6+4 RW lang

Speiangriff*:** FK 16 LZ 2 TP Gift** RW 2/4/6

Tuzakmesser: AT 13 PA 8 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Tastsinn), Zauberer* / Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre (siehe Anhang, Seite 153)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Speer, Tuzakmesser), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 11, Handel 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 11

Zauber: * Arcanovi 12, Axxeleratus 8, Balsam Salabunde 8, Blick in die Gedanken 10, Motoricus 12, Nebelwand 10, Plumbumbarum 8, Reptilea 12, Serpentialis 10, Zorn der Elemente 10

Anzahl: 1, 2, oder 1W3+2 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -4 (ohne Magiebegabung -2)

Beute: 50 Rationen Fleisch (giftig), Gift (150 Silbertaler), eventuell Waffen

Kampfverhalten: Führt ein Shintroid andere Chimären an, so hält er sich zunächst zurück und setzt seinen Speiangriff gegen die bedrohlichsten Gegner ein. In den Nahkampf gezwungen, versucht er seinen Gegner durch Aufstellen des Nackenschildes und wütendes Gezischel zu ängstigen. Anschließend setzt er zunächst seinen Biss ein, um den Gegner zu schwächen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP, es sei denn, ihr Auftrag verlangt anderes

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Die kobraköpfigen Schlangemenschen sind Chimären, die nur auf Maraskan vorkommen.

☞ **QS 2:** Wie die Speikobra können sie Gift spucken, das zu vorübergehender Erblindung führt.

☞ **QS 3+:** Shintroide sind relativ kluge Chimären, die häufig andere Schlangemenschen anführen.

Sonderregeln:

) **Shintroidgift: Das Gift des Shintroiden ähnelt dem der Speikobra, ist aber schwächer. Es wirkt auch mehrmalig, sodass sich die Dauer jedes Mal um 1W6 bzw. 1W3 KR verlängert.

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR

Beginn: sofort

Dauer: 1W6 KR / 1W3 KR

Kosten: 150 / 170 Silbertaler

) **Speiangriff: Dem Speiangriff kann man nur ausweichen oder ihn mit einer Schilde-PA verteidigen. Wehrt man ihn nicht erfolgreich ab, wird das Gesicht getroffen. Sofern man einen Helm mit geschlossenem Visier trägt, kann man mit 1W6 würfeln: bei 1-3 werden die Augen getroffen. Ohne Visierhelm werden die Augen automatisch getroffen. Der Held muss sich gegen die übliche Giftwirkung zu Wehr setzen und erleidet darüber hinaus den Status *Blind* für 5 KR.

Umschlingen: Ein Shintroid 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. Gewinnt der Shintroid den Vergleich, hat er seinen Gegner *Fixiert*. Jede KR kann der Gegner wieder mit einer Vergleichsprobe versuchen, den Status zu beenden. Dies kostet ihn aber 1 Aktion.

Chimären-Regeln: Für Shintroide gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

etwa zwei Dutzend Achaz besteht. Sein Ziel ist es, die Geschuppten Völker zum Kampf gegen die Menschen zu führen, weshalb er jede Möglichkeit nutzt, um Zwietracht zu säen.

Der Name Shintroid leitet sich von dem ausgestorbenen Volk der Shintr, einer Kaste von Zauberpriestern, die Praios als Pprsss anbeteten, ab. Pyrdacor vernichtete sie vollständig, weshalb dieses Wissen selbst unter den größten Saurologen Aventuriens allenfalls erahnt werden dürfte.

Komponenten: Kulturschaffender (Achaz) + Tier (Speikobra)

Erschaffungskomplexität: komplex (3 AP)
(ohne Magiebegabung einfach)

Bekannte Erschaffer: Die Skrechu

Bekannte Exemplare: Xyrr'shaz

Fortpflanzungsfähig: nein

Skorpionschrecke

»Wir Menschen sind noch eine junge Spezies. Kurzlebig, arrogant, unwissend. Vor uns herrschten die Hochelfen, der Gottdrache, die geschuppten Völker. Und noch vor ihnen die Vielbeinigen. Nicht mal unsere klügsten Kophtanim wissen, wie all jene Kreaturen aussahen und hießen, die das Äon dieser grausamen Zeit bevölkerten.

Bald schon werden wir es aber wissen. Mishaka, die Gott-herrscherin, Gharut, ihr Gemahl, und Bylma und Bylha, ihre Kinder, haben uns verraten, wie wir sie rufen können: Der Große Schwarm. Eine Waffe, der keiner widerstehen kann. Wer den Schwarm beherrscht, dem ist die absolute Macht sicher.«

—eine alte Aufzeichnung auf einer schlecht erhaltenen Papyrusrolle, im Besitz von Rasulan von Oyandagh, selbst-ernannter Erbe der Magiermogule vom Gadang, 1039 BF

Eine Legende unter den Chimärologen sind jene Kreaturen, die einst den Großen Schwarm der Magiermogule vom Gadang bildeten. Sie waren es, die das fruchtbare Land, das heute als die Gorische Wüste bekannt ist, durch ihre Zerstörungswut und ihren Hunger in einen kahlen Landstrich verwandelten. Wegen ihres Aussehens wurden die nimmersatten Chimären des Schwarms Skorpionschrecken (Einzahl: Skorpionschrecke) genannt. Ihre Gestalt erinnert an Heuschrecken, manchmal auch an Käfer. Üblicherweise werden sie bis zu zwei Schritt groß, die Käfer-Variante ist jedoch meistens noch deutlich größer. Ihr Aussehen variiert mit der

Aufgabe, die ihnen zukommt. Während einige

von ihnen als Späher genutzt werden und flugfähig sind, sind andere wiederum zäher und agiler. Sie werden als Krieger eingesetzt, obwohl ihnen die Flugfähigkeit fehlt. Die gut gepanzerten Käfer hingegen dienen als Lastarbeiter und als Schockeinheit, die nur schwer zu verletzen, dafür aber auch langsam ist.

Obgleich die Skorpionschrecken von tierhaftem Äußeren sind, darf man ihre Intelligenz nicht unterschätzen. Gerade die Heuschrecken-Krieger können mit einfachen Waffen umgehen.

Darüber hinaus verfügen sie über ein gefährliches Gift, das schmerzhaft und schädlich für den gesamten Körper des Opfers ist. Es kann zudem für kurze Zeiträume Mutationen auslösen. Dafür ist die zweite Kreatur verantwortlich, aus der die Skorpionschrecken bestehen. Wie ihr Name schon andeutet, sind sie durch die Verschmelzung von Insekten und Skorpionen entstanden. Sie weisen deshalb neben Scherenhänden auch stets einen Skorpionschwanz auf, mit dem sie ihre Gegner vergiften können. Üblicherweise wird der Feuerskorpion für das Ritual genutzt, aber auch andere Skorpionarten kommen infrage.

Skorpionschrecken sind schwer zu erschaffen und zu kontrollieren. Die Gefahr, der sich eine Chimärologin bei der Herstellung dieser Wesen aussetzt, ist nicht zu unterschätzen. In ihrem Heißhunger auf alles Lebende machen sie auch nicht vor ihrer Erschafferin halt, wenn diese sie nicht kontrollieren kann.

Neben dem Vorteil, dass die Skorpionschrecken vielseitig eingesetzt werden können, macht ein Umstand sie für Chimärologen interessant. Anders als bei den meisten Chimären lassen sich mehrere von ihnen gleichzeitig erschaffen, ohne dass es für die Zauberin merklich anstrengender wird. Der Haupteinsatz dieser Chimären ist der Kampf und die Verwüstung blühender Landstriche. Allerdings sollte ihre Erschafferin darauf achten, dass sie die Skorpionschrecken in keiner Gegend einsetzt, die zu kalt ist, denn die Wesen reagieren empfindlich auf Kälte. Vor einigen Jahren, zur Zeit der Borbaradkrise, gelang es dem genialen Chimärologen Abu Terfas (siehe Seite 122), die Skorpionschrecken zu rekonstruieren. Zwar geschah dies erst kurz vor seinem Tod, jedoch konnte er dank eines Paktes mit Asfaloth und einer Chimärenmutter (eine dämonische Kreatur, die Chimären gebären kann) eine gewaltige Zahl dieser Kreaturen erschaffen. Seine Pläne scheiterten allerdings und die meisten der Kreaturen wurden getötet, der Rest zerstreute sich über die Tulamidenlande, wo sie noch heute eine Gefahr darstellen. In der aranischen Provinz Palmyramis soll es ein Tal geben, in dem ein riesiges Exemplar lebt, das sich tief in eine Höhle am Raschtulswall zurückgezogen hat. Ab und an wird das von den Palmyrern Lolo genannte Insekt gesehen, wie es Schafe, Rinder oder Pferde angreift und in seine Höhle verschleppt. In alten tulamidischen Legenden wird zudem von einem Wesen berichtet, das möglicherweise die Vorgängerversion der Skorpionschrecken darstellt. Der





Skorpionschrecke

Größe: 1,60 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 60 bis 150 Stein

MU 12 KL 9 IN 12 CH 11

FF 12 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 20 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 0 ZK 3 GS 9/11 (am Boden / in der Luft)

Speer: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW lang

Stachel: AT 10 TP 1W6+2(+Gift)* RW mittel

Zangen: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 Zangen)

Vorteile/Nachteile: Giftresistenz II / Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Finte I (Speer, Stachel, Zangen), Wuchtschlag I (Speer, Stachel, Zangen)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Kriegskunst 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+1 (Trupp) oder 2W6+2 (Nest)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Waffen

Kampfverhalten: Skorpionschrecken schalten Feinde systematisch nacheinander aus.

Flucht: Skorpionschrecken fliehen nicht.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Skorpionschrecken sind Chimären, eine Kreuzung aus Heuschrecke und Skorpion.
- **QS 2:** Es gibt verschiedene Arten dieser Chimären, die die Aufgabe von Spähern, Kriegerern oder Lastenträgern übernehmen.
- **QS 3+:** Skorpionschrecken verfügen über ein gefährliches Gift, das Mutationen auslösen kann.

Sonderregeln:

**) Skorpionschreckengift:*

Beim Opfer entstehen schmerzhafte und hinderliche Geschwülste und Blasen. Die Wirkung der Mutation ist kumulativ, aber ein Opfer kann nur maximal Abzüge

von insgesamt –4 erleiden (also z. B. –2 auf eine Eigenschaft und –1 auf zwei weitere). Weitere Giftangriffe fügen dann nur noch SP zu, keine weiteren Abzüge.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP + Mutation (–1 auf eine zufällig ausgewählte Eigenschaft, max. –4) / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: die Mutation hält 1W3 Tage an

Kosten: 200 / 220 Silbertaler

Meute: Skorpionschrecken, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skorpionschrecke in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Rudelchimäre: Skorpionschrecken lassen sich leicht als Rudel erschaffen (siehe Seite 154). Jede Skorpionschrecke nach der ersten kostet bei der Rudelerschaffung 25% AsP Grundkosten weniger. Permanente AsP-Kosten sind hiervon ausgenommen.

Skorpionschreckenarten: Die Erschafferin muss sich zu Beginn entscheiden, welche Variante sie erschaffen will.

Die obigen Werte gelten für **Späher**.

Krieger erhalten noch folgende Modifikatoren: +2 KK, +2 AT, +1 RS, –1 GS, +10 LeP, +2 TP, Kriegskunst-FW +4, Selbstbeherrschung-FW +2, Vorstoß (Speer, Stachel, Zangen), Zu Fall bringen (Speer), flugunfähig, Giftstufe +1

Käfer erhalten noch folgende Modifikatoren: +2 KO, +4 KK, +3 RS, –2 INI, –2 GS, +2 ZK, +20 LeP, +4 TP, nur 1 Aktion (statt 2), Einschüchtern-FW +2, Körperbeherrschung-FW –4, Kraftakt-FW +6, Klammergriff (Zangen), Wuchtschlag II (Zangen), kann keinen Speer einsetzen, flugunfähig, Giftstufe –1

Schwierig zu beherrschen: Sobald eine Skorpionschrecke erschaffen wurde, muss ihre Erschafferin eine Probe auf Willenskraft ablegen, die um 1W6 erschwert ist. Misslingt die Probe, kann die Schöpferin die Skorpionschrecke nicht beherrschen und die Chimäre greift sie an.

Chimären-Regeln: Für Skorpionschrecken gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Sultan von Nebachot soll zusammen mit den Magiermogulen daimonide Wesen erschaffen haben, die den Skorpionschrecken sehr ähnlich waren und über eine Schwarmintelligenz verfügten. Der Sultan benutzte diese *Schwarmschrecken*, um vor mehr als 2.000 Jahren die Gajka und andere alhanische Sippen zu verfolgen und zu vernichten. Nur einige Jahrzehnte später waren es die Magiermogule, die den Großen Schwarm entzettelten, der die Katastrophe über Gorien brachte. Obwohl die Erschaffung von Skorpionschrecken nicht einfach ist, verwundert es doch, warum diese äußerst effektiven Kampfchimären nicht häufiger erschaffen wurden. Dies liegt erstens daran, dass der Konstruktionsplan für ihre Erschaffung in Vergessenheit geraten ist und nur wenige Chimärologen ihn kennen. Zweitens

Komponenten: Tier (Heuschrecke) + Tier (Feuerskorpion)

Erschaffungskomplexität: komplex (4 AP)

Bekannte Erschaffer: Abu Terfas Ysasser Shenesach

Bekannte Exemplare: Lolo von Palmyramis

Fortpflanzungsfähig: nein

gehen selbst diejenigen, die den Bauplan kennen, sehr vorsichtig mit dem Wissen um, da schon ein einziger Fehler dazu führt, dass die Skorpionschrecken sich gegeneinander oder gegen ihre Erschafferin wenden – und ganze Landstriche verwüsten können.

Skorpionviper

»Bei Rastullahs glühendem Atem, da lag er vor uns, der alterwürdige Palast Al'Churâm, gelegen in einem abgelegenen Tal des imposanten Khoram-Gebirges. Einstmals als Sommerpalast für den Diamantenen Sultan Waddif al'Nabti errichtet, leuchteten seine Kuppeln noch immer im Licht des Mondes wie das glitzernde Salz des Cichanebi-Sees. Abu Terfas, der Sahib al-Shimariit, ein Chimärenmeister – wie ihr Nordländer zu sagen pflegt –, soll diesen Prachtbau als sein Domizil auserkoren und hier seine scheußlichen Ungeheuer erschaffen haben. So atemberaubend und bezaubernd, einer Blume vom Grunde des Wadi Dschenna gleich, der Palast auch erschien, das Land rings um ihn war karg und so trocken wie der rote Staub der Gorischen Wüste. Eine baum- und strauchlose Senke, und überall zischelte es. Diese Senke war das Reich der Skorpionvipern, Schlangen, denen dieser Sohn, Enkel und Vater der Unvernunft, Abu Terfas, mittels seiner dunklen Künste den Hinterleib des Wüstenskorpions gegeben hatte, und die uns nun mit Giftzahn und Stachel das Leben schwer machten. Rastullah möge ihn für seine Vergehen an der Schöpfung des All-Einen strafen.«

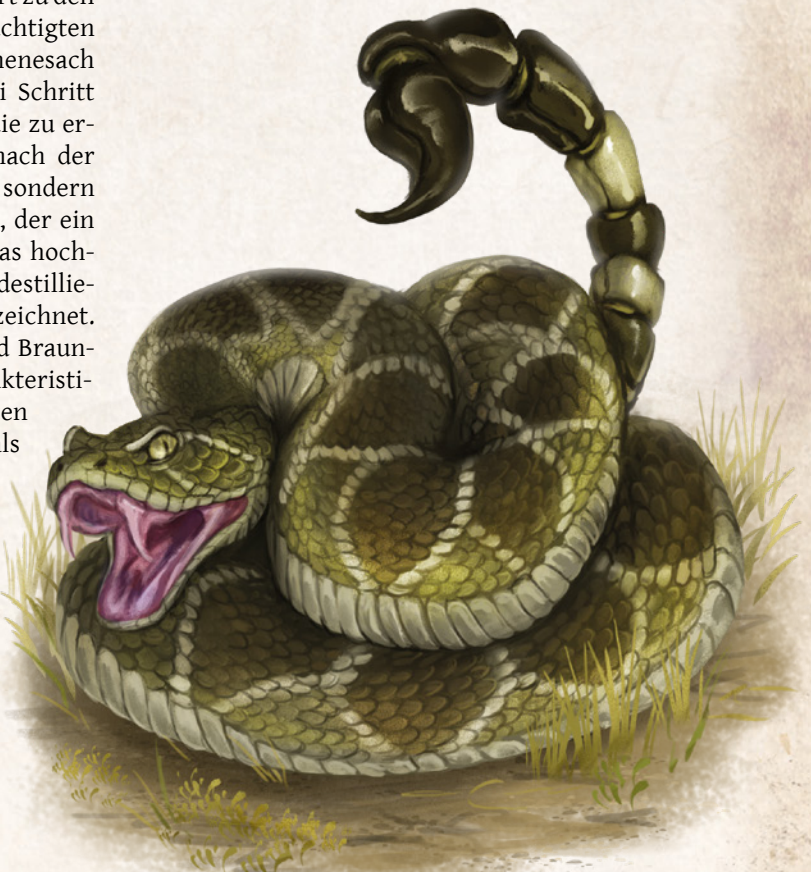
—aus den Erzählungen des Kasîm ben al-Kashbah über den Palast des Chimärenmeisters Abu Terfas Ysasser Shenesach, gehört auf dem Fetherdin-Platz von Khunchom, 1019 BF

An beiden Enden giftig – eine kurze und dennoch in höchstem Maße zutreffende Beschreibung der Skorpionviper (Mehrzahl: Skorpionvipern). Diese Chimäre entstand aus der Verschmelzung einer Klapperschlange mit einem Wüstenskorpion und gehört zu den bekanntesten Schöpfungen des berühmt-berüchtigten Chimärenmeisters Abu Terfas Ysasser Shenesach (siehe Seite 122). Am Ende eines bis zu drei Schritt langen Klapperschlangenkörpers sitzt nicht die zu erwartende charakteristische Schwanzrassel, nach der die Klapperschlange ihren Namen erhielt, sondern der Stachel des geringelten Wüstenskorpions, der ein Gift verspritzt, aus dem fähige Alchimisten das hochpotente Waffen- und Einnahmegift Omrais destillieren. Sie wird daher auch als Stechschleiche bezeichnet. Die Schuppen sind üblicherweise in Gelb- und Brauntönen gehalten und werden von einem charakteristischen Rautenmuster geziert, das an Diamanten erinnert und sich sowohl über den Rücken als auch die Flanken der Chimäre erstreckt. Auch der Austausch der Klapperschlange durch eine Nesselviper bei der Transmutation ist denkbar und scheint möglicherweise der Ursprung des Namens Skorpionviper zu sein, vielleicht als Bezeichnung einer Art Protochimäre, bevor die Schöpfung mit Klapperschlangen perfektioniert wurde. Der Namensbestandteil Viper ist also durchaus nicht nur als allgemeines Synonym für Schlange zu verstehen.

Abu Terfas erschuf diese Chimären als Wächter und setzte sie im Tal von Al'Churâm aus,

wo sie seinen Palast bewachen und Eindringlinge abschrecken sollten, damit er sich ungestört seinen Forschungen zu den Geheimnissen des Großen Schwarms zuwenden konnte. Das erste Mal berichteten die legendären Gezeichneten nach ihrer Rückkehr aus dem Palast des Chimärologen von diesen Kreaturen. Die Skorpionvipern sind normalen Schlangen sehr ähnlich, abgesehen vom Stachel an ihrer Schwanzspitze. Aufgrund ihrer ansonsten weitgehend unveränderten Physiologie können sich diese Chimären ungehindert fortpflanzen, sodass sie heutzutage wie gewöhnliche Schlangen das Khoram-Gebirge und die umliegenden Regionen bevölkern. Vereinzelt sind ihre in Erdlöchern verborgenen Nester aber auch in den übrigen Tulamidenlanden zu finden. Der Kalif von Unau soll sogar ein besonders prächtiges und großes Exemplar in seiner Schlangengrube besitzen, eine Skorpionviper die auf den blumigen Namen *Hadiyasunya* (tulamidisch: Tochter des Giftes) hört.

Skorpionvipern sind äußerst biss- und stechfreudig, wobei durchaus zu unterscheiden ist, ob man gebissen oder gestochen wird. Das Gift aus den Klapperschlangenzähnen ist vergleichsweise harmlos, es verursacht zwar Schmerzen, ist für einen gesunden Menschen aber selten tödlich. Das Gift des Skorpionstachels hingegen führt zu schmerzhaftem Brennen mit meist tödlicher Wirkung. Anders als das reine Gift des Wüstenskorpions muss es nicht erst alchimistisch





Skorpionviper

Größe: 0,80 bis 1,20 Schritt

Gewicht: 10 bis 15 Stein

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 9 **GE** 13 **KO** 9 **KK** 9

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 3

Biss: AT 13 TP 1W3+1(+Gift)* **RW** kurz

Schwanz: AT 10 TP 1W3(+Gift)** **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schwanz), Finte I (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 2W6 (Schlangennest)

Größenkategorie: winzig

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +2

Beute: 2 Rationen Fleisch, Gift (100 / 450 Silbertaler)

Kampfverhalten: Skorpionvipern greifen Gegner immer an *ungeschützten Stellen* an und wechseln dabei häufig zwischen Biss- und Stachelangriffen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Skorpionvipern sind Chimären, die an beiden Enden giftig sind, da ihr Kopf dem einer Giftschlange entspricht, ihr Schwanz aber dem eines Skorpions.

- **QS 2:** Skorpionvipern sind als einzelne Kreaturen nicht besonders gefährlich, aber ein größeres Nest kann für jeden Abenteurer eine Gefahr darstellen, da die Chimären sehr beharrlich sind und ihr Gift bei mehrfachen Bissen und Stichen irgendwann tödlich wirkt.

- **QS 3+:** Skorpionvipern wurden schon öfters in der freien Wildbahn gesichtet, da sie anscheinend fortpflanzungsfähige Chimären sind.

Sonderregeln:

***) Skorpionvipergift (Biss):** Das Gift verursacht Schmerzen. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.

Stufe: 2

Art: Waffengift, tierisch (extrahierbar)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 100 / 115 Silbertaler

****) Skorpionvipergift (Schwanz):** Das Gift verursacht Schmerzen. Die Wirkung durch mehrere Stiche ist kumulativ.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch (extrahierbar)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2W6 SP / 1W6 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 400 / 450 Silbertaler

Chimären-Regeln: Für Skorpionvipern gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

zu Omrais konzentriert werden. Diese Eigenschaft verleiht der Skorpionviper einen guten Ruf in Meuchlerkreisen, insbesondere da das verräterische Rasseln bei ihnen ausbleibt.

Das starke Schwanzgift ist gleichzeitig die größte Schwäche der Skorpionviper. Im Gegensatz zu ihrem Zahngift ist sie gegen das Omrais aus ihrem eigenen Skorpionstachel nicht immun. Wem es also gelingt, die Schlange beim Schwanz zu packen und sie selbst damit zu verletzen, der hat die Skorpionviper so gut wie besiegt.

Von ihren zwei giftigen Enden geht gewiss die größte Gefahr dieser Chimären aus, aber auch durch ihre Beharrlichkeit und ihre große Anzahl können sie Helden gefährlich werden. Sie dienen in der Regel als Wächterkreaturen, vereinzelt kommen sie aber auch als lebendiges Meuchelwerkzeug zum Einsatz, da sie wie Schlange und Skorpion bevorzugt in warme Bettstätten oder Stiefel kriechen und dort geduldig verweilen.

Komponenten: Tier (Klapperschlange) + Tier (Wüstenskorpion)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Abu Terfas Ysasser
Shenesach

Bekannte Exemplare: Hadiyasunya, in der Schlangengrube des Kalifen von Unau

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Skorpionvipern und mit Tieren (Klapperschlangen)

Ssrkhressuar

»Im Umland des Amran Anji konnte in den letzten Wochen vermehrt eine neue Subspezies schlangenartiger Wesenheiten erfasst werden. Die neuentdeckten Exemplare sind kleiner und weniger kräftig, verfügen über drei Beinpaare, von denen nur das vorderste imstande ist, Gegenstände zu ergreifen und über kuriose Augen, die sich unabhängig voneinander bewegen können. Das Exemplar, dessen wir habhaft werden konnten, hatte über Stunden kopfüber an einem Felsvorsprung gehangen und unsere vorgelagerten Stellungen ausgekundschaftet. Seine Schuppenfarbe glich exakt der Farbe des Gesteins. Ein Bolzenschuss verwundete die Kreatur und ließ sie ins Buschwerk stürzen. Erstaunlicherweise veränderte sich die Farbe des Wesens, offensichtlich ein Tarnversuch, wenngleich in Anbetracht der Situation zum Scheitern verurteilt.

Bislang konnten wir noch zwei weitere dieser Chimären, denn um solche handelt es sich meiner Analyse nach, ausmachen. Bedenkt man jedoch, wie schwer diese Wesenheiten zu entdecken sind, scheint es plausibel, dass eine weit größere Zahl unsere Stellungen beobachtet. Leider verendete das gefangene Exemplar, als wir es zur Untersuchung in meine Gemächer verbrachten, sodass wir bislang im Dunkeln tappen, in wessen Auftrag diese Geschöpfe handeln. Es ist Vorsicht geboten und wir müssen die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass ein unerkannter Feind im Inneren der Insel lauert.«

—Leutnant-Magus Falk von Auen, in einem Bericht zur Bedrohungslage der Enduriummine an Fürstkomtur Iradon Kolnfeld, 1041 BF

Der Ssrkhressuar (Mehrzahl: Ssrkhressuarim) ist eine von der Skrechu (siehe Seite 125) erschaffene Chimäre aus Achaz, Würgeschlange, Chamäleon und Gecko und die jüngste Kreation der Großen Schlange von Maraskan. Es handelt sich um die kleinsten und beweglichsten Chimären, die aus der Verschmelzung von Schlangen und Kulturschaffenden hervorgingen. Ssrkhressuarim besitzen einen schlanken, geschmeidigen Leib, dem sechs Gliedmaßen entspringen – vier Beine und zwei Arme. Die Zehen und Finger enden in breiten Saugnapfen, sodass die Kreatur auch steile Felswände mühelos erklimmen kann. Auch am Boden oder im Geäst der Dschungelbäume bewegt sich das Wesen mit großem Geschick und beinahe fließenden Bewegungen, ganz als wüsste es dem Griff Sumus zu entfliehen. Die großen Augen mustern unablässig und unabhängig voneinander die Umgebung, was dem kaum goblingroßen Geschöpf einen rastlosen Ausdruck verleiht, auch wenn es ansonsten völlig bewegungslos verharret.

Wie das Chamäleon vermag der Ssrkhressuar die Farbe seiner Schuppen zu verändern, um mit seiner Umgebung zu verschmelzen, und auch der Kommunikation scheint diese Fähigkeit zu dienen. Greift ein Ssrkhressuar an, so färben sich Kopf und Brust in leuchtendem Gelb und Orange. Wird eines der Wesen entdeckt und in die Enge getrieben, durchlaufen oszillierende Farbänderungen den gesamten Leib, wodurch die Aufmerksamkeit der Gegner ganz auf den Ssrkhressuar gelenkt wird, was anderen Chimären die Möglichkeit zur unentdeckten Flucht oder für einen Angriff aus dem Hinterhalt bietet. Im Kampf verlassen sich die Ssrkhressuarim auf kurze Speere, die sich auch zum Werfen eignen und wechseln notfalls zu Dolchen oder ähnlichen Kurz Waffen. Stellen sich die Gegner als überlegen heraus, fliehen Ssrkhressuarim, falls ihr Auftrag dies nicht ausdrücklich ausschließt.

In Kraft und Robustheit stehen sie hinter anderen Schöpfungen der Skrechu zurück, jedoch machen ihr Tarnvermögen und ihre Beweglichkeit sie zu ausgezeichneten Spähern und Kundschaftern. Ebenso können sie feindliche Stellungen infiltrieren, dort Objekte entwenden oder Sabotageakte durchführen. Allerdings sind Ssrkhressuarim nur mit bescheidener Verstandeskraft gesegnet – selbst im Vergleich zu anderen Chimären aus Schlangen und Kulturschaffenden. Sie benötigen klare und eindeutig formulierte Aufträge und drohen zu scheitern, wenn unerwartete Probleme auftreten. So erlangte in der letzten Zeit nicht nur die Fürstkomturei Kenntnis von den Ssrkhressuarim. Auch in Sinoda wurde ein Exemplar entdeckt, das den Rur- und-Gror-Tempel zu beobachten schien. Die sterblichen Überreste der Kreatur, deren Schuppen noch immer die helle Farbe des Alabasters tragen, wurden zur Analyse in die Schule der Vierfachen Verwandlung, die Magierakademie Sinodas, gebracht. Die Spektabilitäten (und Eheleute) Hesindajida von Tuzak und Perjin von



Ssrkhressuar

Größe: 1,30 bis 1,50 Schritt

Gewicht: 25 bis 40 Stein

MU 13 **KL** 7 **IN** 15 **CH** 11

FF 10 **GE** 16 **KO** 11 **KK** 11

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

AW 9 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+1(+Gift)* **RW** kurz

Dolch: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

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

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn) / Eingeschränkter Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Wurfspeer), Kampfreflexe, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 16, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 4, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 9, Verbergen 14, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Spähtrupp)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 10 Rationen Fleisch (zäh), Gift (400 Silbertaler), eventuell Waffen

Kampfverhalten: Ssrkhressuarim versuchen ihre Gegner zu überraschen. Wurden sie entdeckt, schleudern sie ihren Speer und versuchen zu fliehen, wenn ihnen nichts Gegenteiliges befohlen wurde.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Diese sechsbeinigen Schlangenwesen sind Chimären, die man nur auf Maraskan findet.

• **QS 2:** Da ein Ssrkhressuar seine Farbe der Umgebung anpassen kann, ist er kaum zu entdecken.

• **QS 3+:** Ssrkhressuarim können sogar glatte Baumstämme und steile Felswände mühelos erklimmen.

Sonderregeln:

*) **Boronsottergift:** Das starke Lähmungsgift macht die Opfer schnell hilflos, wirkt jedoch nicht kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2W6 SP, 4 Stufen *Paralyse*, Erstickungsschaden während der Wirkungsdauer (siehe **Regelwerk** Seite 341) / 1W6 SP, 2 Stufen *Paralyse*

Beginn: 5 KR

Dauer: 10 Minuten

Kosten: 400 / 440 Silbertaler

Kältestarre: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper eines Ssrkhressuars automatisch in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe *Paralyse* und bei Stufe IV 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*.

Meister der Tarnung: Einen Ssrkhressuar zu entdecken, der stillhält und seine Schuppenfarbe der Umgebung angepasst hat, ist äußerst schwierig. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*, *Suchen* oder *Wahrnehmen*) sind um –3 erschwert.

Chimären-Regeln: Für Ssrkhressuarim gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).



Lowangen suchen seitdem nach wagemutigen Recken, die ein lebendes Exemplar in den Dschungeln Maraskans aufspüren und nach Sinoda überführen. Bislang ist dies jedoch noch niemandem gelungen.

Auf Basis des Ssrkhressuars forscht die Skrechu derzeit nach einer Variante, die sich als Attentäter einsetzen ließe. Aussichtsreiche Kandidaten sind die drei Schritt lange Boronsotter, die als giftigste Schlange Aventuriens gilt und die heimtückische Noralec-Otter, deren Gift einen schleichenden Tod über viele Monde hinweg beschert. Bislang scheiterten die meisten Versuche, da entweder die Giftwirkung zu wünschen übrig ließ, der Verstand verkümmert oder der Körper missgebildet war. Die einzige gelungene Schöpfung dieser Art ist V'sirr'kha (*dunkelgraue Kopfschuppen, lange Giftzähne, schmaler Nackenschild; hasst Hunde, aber liebt den Geschmack von Hundefleisch), dessen Schlangenkompone eine Boronsotter war. Noch zögert die

Komponenten: Kulturschaffender (Achaz) + Tier (Würgeschlange) + Tier (Chamäleon) + Tier (Gecko)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Die Skrechu

Bekannte Exemplare: V'sirr'kha, das bislang einzige giftige Exemplar

Fortpflanzungsfähig: nein

Skrechu, diese einmalige Schöpfung größeren Gefahren auszusetzen, sodass V'sirr'khas Meuchlerfähigkeiten noch keine bedeutenden Opfer unter den Feinden der Großen Schlange von Maraskan forderten, doch ist es nur eine Frage der Zeit, bis er auf ein Ziel angesetzt werden wird. Sein zwanghaftes Verhalten, Hunde zu töten, könnte ihm jedoch zum Verhängnis werden.

Widderhyäne

»Handgeklapper! Welch' erhellender Vortrag, und so eloquent vorgetragen! Doch – so scheint mir – sprechen einige objectiones entschieden gegen die von Euch gezogene conclusio. Ad primum: Dass diese Kreatur, die unser Meister Hyäne nannte, eine Verwandtschaft mit der Khoramsbestie aufweist, erscheint mir doch einigermaßen abwegig. Eine genaue Analysis zeigt: Khoramsbestien weisen eindeutig hundsartige Merkmale auf, während die vor uns liegende Kreatur doch ganz offensichtlich zu den Feliden gehört. Ad secundum: In seinen Notizen berichtet unser Magister Maximus von seinen strapaziösen Reisen ins Eherne Schwert. An keiner Stelle finden sich jedoch Hinweise darauf, dass er dieses Gebirg', das von den Göttern selbst aufgeschichtet wurde, tatsächlich überquert hat. Mich dünkt, meine liebe Scolari, Ihr habt Euch in Euren contemplationes etwas verrannt ...«
—Alborn Troksick, Gegenrede im Rahmen der Disputatio einer seiner Schülerinnen, Mitschrift eines anonymen Kommilitonen, 1040 BF

Die Widderhyäne (Mehrzahl: Widderhyänen) gehört zu den frühen Kreationen des Meisterchimärologen Zurbaran von Frigorn (siehe Seite 126). Dieser erschuf sie ursprünglich als Wächter für seine geheimen Laboratorien, die er in den Jahren ab 965 BF an den Ufern des Blauen Sees im Hohen Norden einzurichten begann. Bereits wenige Jahre nach ihrer Erschaffung gelang einigen von ihnen die Flucht, sodass sie sich an verschiedenen Orten in Ruhe fortpflanzen konnten. So finden sich wildlebende Widderhyänen heute an den Küsten des Eismeer, in den Nebel- und Eiszinnen und im Ehernen Schwert an der Grenze zum Riesland. Von einigen Goblinstämmen wird berichtet, dass sie Widderhyänen als Trage- und Reittiere domestiziert hätten. Der Anblick einer Widderhyäne wirkt auf die meisten Aventurier einigermaßen absonderlich, sieht das Geschöpf doch aus wie eine Mischung aus einem Schaf und einem mittelgroßen Raubtier. Dabei weist das Wesen am Kopf die eindrucksvoll gedrehten Hörner eines Schafbocks auf, verfügt aber gleichzeitig über eine graueneinflößende und mit spitzen Reißzähnen bestückte Schnauze. Die Widderhyäne hat die Läufe eines Paarhufers, welche ihr beim Überqueren von Geröllfeldern oder beim Besteigen vereister Klippen eine hohe Trittsicherheit gewähren. Ein dichtes Wollkleid an Körper und Beinen sichert ihr in den eisigen Steppen des Nordens das

Überleben. Die borstigen Mähnenhaare wiederum mit ihren Rot-, Braun oder Grautönen heben sich mal mehr, mal weniger deutlich vom Rest des Fells ab.

Widderhyänen unterscheiden sich in ihrer Gestalt zum Teil gravierend. So finden sich an den Küsten des Eismeer sowie in den Nebel- und Eiszinnen Exemplare mit langen Hälsen, dicken gefleckten Bäuchen und einem eher schwächling wirkenden, schmalen Kopf. Im Ehernen Schwert dagegen handelt es sich um deutlich drahtigere Gestalten mit kurzen, muskulösen Nacken und mächtigen Schädeln, die an große Raubkatzen erinnern. Während das Fell der Tiere an den Küsten und am Fuße der Berge eher zu Rot- und Brauntönen neigt, weist es in höheren Gefilden weit häufiger Grautöne auf. Allen gemein ist, dass sie Fleischfresser sind, wobei sie sich vor allem von Aas ernähren. Vor einem Biss sollte man sich also hüten, denn allzu leicht steckt man sich mit Wundfieber an.

Die Logenmitglieder der Zurbaranier aus Paavi sind mittlerweile davon überzeugt, dass ihre Kultfigur Zurbaran für die Erschaffung der Widderhyäne Schafe aus den bornländischen Walbergen nutzte. Doch ranken sich bis heute allerlei Mythen um die Frage, welches andere Geschöpf hierbei eine Rolle gespielt haben mag. Frühe Abhandlungen sprechen von Khoramsbestien aus den Tulamidenlanden, ohne jedoch Beweise zu liefern. Jüngere Untersuchungen stellen die Vermutung auf, dass es sich um ein in Aventurien gänzlich unbekanntes Wesen handelt, das Zurbaran aus dem Riesland mitgebracht habe. Dem gegenüber hält es manch ein Gelehrter aber auch für möglich, dass es sich bei der Hyäne um nichts weiter als eine Variation der Schreckkatze handelt, die bisher nur aus dem Orkland bekannt ist.

Alborn Troksick wiederum (siehe Seite 127), das gegenwärtige Oberhaupt der Zurbaranier, hat seine ganz eigene Theorie. Er vermutet, dass die Hyäne selbst bereits aus chimärologischen Experimenten hervorgegangen sei. Einen Hinweis darauf sieht er im Namen selbst, den das Geschöpf von Zurbaran erhalten hat. Denn dieser leitet sich aus dem Bosparanischen ab und bedeutet so viel wie schweinsartig. Dieser Spur folgend versucht sich Alborn in jüngerer Zeit an einer Kreuzung aus Schafen (und Ziegen) aus den Walbergen, Schreckkatzen aus dem Orkland und gewöhnlichen Hauschweinen aus dem Überwals. So hofft er darauf, nach Jahrzehnten der erste Chimärologe zu





Wilderhyäne

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, 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

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss und Hörner, 1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wilderhyänen 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.

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
Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Die Herkunft von Hyänen gilt als ungelöst. Eine Vermutung legt nahe, dass sie Tiere sind, die im Riesland leben.

• **QS 2:** Wilderhyänen sollen Chimären sein. Der große Chimärologe Zurbaran soll sie erschaffen haben.

• **QS 3+:** Wilderhyänen lassen sich von Goblins abrichten.

Sonderregeln:

Biss des Aasfressers: Verwundungen durch Wilderhyänen führen in 10 % der Fälle (1-2 auf W20) zu Wundfieber.

Meute: Wilderhyänen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wilderhyäne in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4).

Chimären-Regeln: Für Wilderhyänen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

sein, dem die Herstellung einer originalen Wilderhyäne erneut gelänge. Damit wäre seine Stellung an der Spitze der Geheimloge der Zurbaranier auf Jahre hinweg festigt, welche das Konterfei der Chimäre zu Ehren ihres Großmeisters in ihrem Siegel trägt.

Wenn man den jüngsten Berichten einer Gruppe verwahrloster Hirten Glauben schenken mag, scheint er damit bereits Erfolg gehabt zu haben. Denn diese berichteten jüngst, auf eine seltsame Kreatur gestoßen zu sein, als sie sich während eines Unwetters in den Ausläufern des Naauki-myrkkui-Kuuinen verlaufen hatten. Für gewöhnlich wird dieses Gebiet von den Nordlandbewohnern gemieden, bedeutet es doch wörtlich übersetzt so viel wie „Falscher Wald und Falscher Sumpf“. Wie die Hirten berichteten, habe auf einem steinigen Pfad plötzlich ein Wesen mit den gewaltigen Hörnern eines Steinbocks und dem geifernden Maul einer Raubkatze vor ihnen gestanden. Als das Tier die Zähne fletschte und seine Hörner in Angriffshaltung brachte, habe man unversehens die Beine in die Hand genommen und sei um sein Leben gelaufen.

Auch wenn die meisten Nordlandbewohner solchen Schauergeschichten wenig Beachtung schenken dürften, so könnten Helden gewillt sein, dieser Spur zu folgen. Sie könnten im Naauki-myrkkui-Kuuinen auf eine der von Albörn erschaffenen Steinbockchimären

Komponenten: Tier (Schaf) + Tier (oder Chimäre) (Hyäne) oder Tier (Schaf/Ziege/Schwein) + Tier (Schreckkatze)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Zurbaran von Frigorn

Bekannte Exemplare: Wilderhyäne von Naauki-myrkkui-Kuuinen

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Wilderhyänen

stoßen. Und mit etwas Geschick könnten sie eines der Laboratorien ausfindig machen, welche die Zurbaranier weit ab von neugierigen Blicken im Falschen Wald betreiben.

Unter Goblins weiß man von all den genannten Hintergründen der Wilderhyäne nichts. Hier stellt das Geschöpf lediglich ein Reit- und Nutztier dar, welches aufgrund seiner überragenden Klettereigenschaften bereits vor vielen Jahren domestiziert wurde. Dabei dient das Tier zum einen als lebender Fleischvorrat, zum anderen lässt es sich auch wunderbar als Wache gegenüber dem unliebsamen Menschevolk einsetzen. Insbesondere für magisch begabte Menschen scheint die Wilderhyäne ein Gespür zu haben, sodass sie bereits anschlägt, lange bevor der Magus oder die Maga in Sichtweite ist.

Wolfsechse

»Was für eine Großtat die Wolfsechse doch ist! Zwei so völlig widersprüchliche Tiere miteinander zu vereinen, erfolgreich zu vereinen! Wölfe, die voll feurigem Instinkt sind, und Echsen, so überaus kalt und starr. Wahrlich, das war eine große Zeit für unsere Zunft, Chimärologen waren angesehen und geliebt. So anders als heute. Dennoch bezweifle ich, dass Hydronius einer der Größten unter den Chimärenmeistern war, denn die Wolfsechse ist eine der wenigen seiner Kreationen, die funktionierten. Sie erfreut sich heute noch großer Beliebtheit, ausgezeichnete Wächter und Jäger entflohener Sklaven. Völlig verständlich. Doch der Rest, Ochsenfrösche und Feuersalamanderpferde! Wie konnte er nur auf den irrigen Gedanken kommen, dass auch nur eins davon gelingt? Chimärologie ist schließlich kein Kinderspiel, wo man zusammensteckt, was man so findet! Sie ist Wissenschaft! Abgesehen davon, was wollte er damit bezwecken? Ein quakendes Rindvieh? Neben der Wolfsechse lässt sich von ihm vor allem eins lernen: wovon man besser die Finger lässt, weil man sich damit zum Gespött der Nachwelt macht.«

—aus den privaten Notizen des Chimärologen Zurbaran von Frigorn

Die Wolfsechse (Mehrzahl: Wolfsechsen) hat üblicherweise den Körper eines Wolfes, doch statt eines Fells trägt sie Echschuppen. Sie besitzt außerdem einen Echschwanz, eine gespaltene Zunge und mitunter noch das eine oder andere Merkmal einer Echsenart wie Nackenhörner oder Hornkämme. Da bei der Erschaffung nicht immer die gleiche Echsenart verwendet wird, können sich Wolfsechsen im Aussehen ihrer echsischen Teile stark unterscheiden, sie sind jedoch üblicherweise etwa so groß wie ein Wolf. Erschaffen wurden die ersten Wolfsechsen um etwa 700 v. BF von dem Chimärologen Hydronius von Elem (siehe Seite 124). Sein Ziel war es, gleichermaßen loyale wie gefährliche Wesen zu kreuzen. Anders als bei etlichen seiner zahlreichen Experimente hatte er dieses Mal Erfolg, denn Wolfsechsen werden bis heute als Wach- oder Jagdchimären eingesetzt.

Den meisten Aventurieren sind sie unbekannt und allein ihr Anblick würde Entsetzen auslösen. Wie alle Chimären gelten sie als abscheuliche und götterlästerliche Ungeheuer, wozu ihr wenig ansprechendes Äußeres und ihre knurrenden und zischenden Lautäußerungen noch beitragen. Eine entlaufende Wolfsechse wäre wohl dazu in der Lage, einem ganzen Dorf gefährlich zu werden. Sie zur Strecke zu bringen, wäre eine Aufgabe für echte Helden.

Passend zu der Heimat ihres Erschaffers lassen sich die meisten Wolfsechsen in der Nähe von Selem antreffen, wo sie als Haustiere gehalten werden. Einige exzentrische Reiche in Südaventurien besitzen Wolfsechsen als exotischen, verruchten Hundeersatz oder als Wächter für Sklaven und das eigene Grundstück. Bei den Echsenmenschen halten einige Priester Wolfsechsen, um unerwünschte Eindringlinge von Tempeln und anderen geheimen Orten fernzuhalten.

Nördlich der feuchtwarmen Dschungel könnten die meisten dieser Wolfsechsen gar nicht überleben, denn ihrem echsischen Anteil entsprechend ist Kälte für sie problematisch. Mehr noch, Wolfsechsen können große Kälte überhaupt nicht vertragen und sterben meistens nach wenigen Augenblicken, wenn die Temperaturen unter einen gewissen Punkt fallen. Es wäre für Chimärologen jedoch möglich, Wolfsechsen auch mit weiter nördlich heimischen Echsen zu erschaffen. Diese würden weitaus weniger Probleme mit Kälte haben, im Gegenzug aber vermutlich bei großer Hitze leiden.

Wolfsechsen werden stets für einen bestimmten Zweck erschaffen, der ihr Dasein bestimmt. Ihr tierisches Wesen wurde pervertiert, dennoch bleiben oft Bruchstücke davon erhalten, die sich in plötzlicher Sehnsucht nach Streicheleinheiten oder Sonnenbaden äußern können. Vorwiegend ist allen Wolfsechsen gemein, dass sie mit Vorliebe jagen und töten. Außerdem verfügen sie, wie Wölfe und Echsen gleichermaßen, über eine ausgesprochen feine Nase.

Sie fressen Fleisch, doch wenn sie nach Belieben jagen können, erlegen sie aus purer Freude am Töten deutlich mehr, als sie fressen können. Sie machen keinen Unterschied zwischen Tieren und Humanoiden, wobei viele die Jagd auf warmblütige Wesen dennoch zu bevorzugen scheinen.





Wolfsechse

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 11 KL 12 (t) IN 12 CH 12

FF 11 GE 14 KO 12 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 3 ZK 3 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+4 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz / Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11*, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Beute: 40 Rationen Fleisch (zäh), Schuppenfell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wolfsechsen werden vor allem als Wächter erschaffen. Sie gehorchen ihrem Erschaffer und greifen auf dessen Befehl hin an. Sie springen ihre Opfer zunächst an und versuchen sich dann in sie zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 75 % ihrer LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Wolfsechsen sind ein Klassiker der Chimärologie. Sie wurden schon vor Jahrtausenden erschaffen, aber bislang ist es nicht gelungen, fortpflanzungsfähige Exemplare zu erzeugen.

• **QS 2:** Die Wolfsechse wurde nach dem Vorbild eines legendären Ungeheuers erschaffen, das irgendwo in der Region zwischen Chorhop und Mengbilla

lebte. Sie ist allerdings extrem anfällig für Kälte und überlebt bei geringen Temperaturen nur wenige Minuten.

• **QS 3+:** Die Wolfsechse kann sich in grüner Umgebung gut tarnen und ist dadurch nur sehr schwer zu entdecken.

Sonderregeln:

***) Tarnung:** Durch die Farbe der Schuppen kann die Wolfsechse sich in entsprechender Umgebung (Dschungel, Sumpf) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen)*, um sie zu entdecken, sind dort um -2 erschwert. Für die Variante *Kalter Bruder* gilt dieser Vorteil, je nach verwendeter Echsenart und ihrer Farbe, nicht für Dschungel und Sumpf, aber möglicherweise für Steppe, Schnee oder andere Landschaften.

Extrem Kälteempfindlich: Bei Temperaturen von weniger als 10 Grad erleidet die Wolfsechse 1 SP pro KR. Für die Variante *Kalter Bruder* gilt stattdessen dasselbe für Temperaturen über 20 Grad.

Kalter Bruder: Es ist möglich, mit einer echsischen Komponente, die in Nordaventurien beheimatet ist, eine Variante der Wolfsechse zu erschaffen, die statt des Vorteils *Hitzeresistenz* den Vorteil *Kälteresistenz* und statt des Nachteils *Kälteempfindlich* den Nachteil *Hitzeempfindlich* besitzt.

Meute: Wolfsechsen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wolfsechse in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Rudelchimäre: Wolfsechsen lassen sich leicht als Rudel erschaffen (siehe Seite 154). Jede Wolfsechse nach der ersten kostet bei der Rudelerschaffung 25 % AsP Grundkosten weniger. Permanente AsP-Kosten sind hiervon ausgenommen.

Übertragbare Loyalität: Derjenige, dem die Chimäre gegenüber loyal ist, kann ihr befehlen, einem anderen Kulturschaffenden gegenüber loyal zu sein. Die Loyalität gegenüber dem neuen Besitzer ist um 2 niedriger, der alte Besitzer kann der Chimäre keine Aufträge mehr erteilen.

Chimären-Regeln: Für Wolfsechsen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Wolfsechsen haben üblicherweise einen oder mehrere Besitzer, denen sie gehorchen müssen. Damit sie auch in jeder Situation folgsam sind und nicht eines Tages ihr Jagdtrieb durchbricht und sie sich gegen ihren Besitzer wenden, wird ihnen Gefügigkeit oft regelrecht eingepreßt. Sollten mehrere Wolfsechsen gemeinsam gehalten werden, bilden sie eine Rangordnung, meist mittels Anknurren und gegenseitigem in die Schnauze Beißen.

Wolfsechsen können sich nicht von sich aus fortpflanzen, sie sind stets das Werk eines Chimärologen. Unklar ist auch, wie alt sie tatsächlich werden

Komponenten: Tier (Wolf) + Tier (Eidechse)

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Hydronius von Selem

Bekannte Exemplare: keine

Fortpflanzungsfähig: nein

können. Viele werden erschlagen, doch einige Bewohner Selems behaupten, dass Wolfsechsen eher nach ihrem echsischen Erbe kommen und über hundert Jahre alt werden können.

Wühlschrat-Zwergkrakenmolch

»Die Taschen voll Gold und einen knackigen Burschen auf dem Schoß. Bei Kor, wer hätte gedacht, dass ich so gut aus dem ganzen Schlamassel rauskomme? Ich hatte den Weibel gewarnt, dass es keine gute Idee sei, eine Zwergenbinge zu überfallen. Dieser Sohn eines Hafenstrichers hatte aber nur das Gold im Kopf und unser Kontakt behauptete, dass überwiegend Familien in der Mine lebten. Wir machten uns also auf den Weg in das Gebirge und hofften, mit ein paar Kindern im Sack zurückzukommen. Doch statt wehrloser Familien oder erbitterter Gegenwehr fanden wir eine halb eingestürzte Höhle, die seit Wochen verlassen schien. In der Hoffnung, ein paar Schätze oder Hinweise auf den Verbleib des Zwergenpacks zu finden, durchsuchten wir die Anlage und fanden schließlich diese Steinfresser. Alrik nannte sie Wühlschrats. Sei's drum, da wir nicht mit leeren Händen zurückwollten, schnappten wir ein paar dieser bissigen Viecher und hofften, der Magier würde sich damit zufriedengeben. Im ersten Moment war er nicht gerade begeistert, doch auf einmal schien er einen Geistesblitz oder so was zu haben. Sein Gesicht verzog sich zu einer komischen Grimasse, bei der ich mich vor Angst fast eingeschissen hätte. Sollte wohl ein Lächeln sein. Wie dem auch sei, er meinte dann, dass wir ihm in unserer Dummheit einen großen Dienst erwiesen hätten und zahlte uns die Hälfte des vereinbarten Solds. 10 Dukaten pro Kopf! Wer ist hier der Dumme, was? Die Biester brachten wir in einen Turm nahe Moorbrück, wo er noch weitere Bestien mit Klauen und Tentakeln gefangen hält. Aber bei Magiern stellt man besser keine Fragen, was?«

—gehört in einer Schänke in Zagbar, zur Zeit der Magierkriege, 594 BF

Der Wühlschrat-Zwergkrakenmolch (Mehrzahl: Wühlschrat-Zwergkrakenmolche) ist ein zwei Schritt großes Monstrum aus der Zeit der Magierkriege. Der Oberkörper der Bestie erinnert noch immer an einen Wühlschrat, während der Unterleib von einem achttarmigen Zwergkrakenmolch gebildet wird. Die dicke Haut der amphibisch lebenden Chimäre schimmert graugrün und ist von spröden Schuppen und steinernen Wulsten überzogen. Während der Kopf der Kreatur ein steinfressendes Malmgebiss besitzt, befindet sich im Zentrum der Fangarme ein weiterer schnabelförmiger Schlund. Beide Mäuler sind in der Lage, schreckliche Wunden zu reißen, nachdem ihr Opfer von den drei Schritt langen Fangarmen umschlungen wurde. Die Geräusche der Chimäre erinnern an das Japsen und Röcheln eines Ertrinkenden und können keiner bekannten Sprache zugeordnet werden. Erleidet die Kreatur Schaden oder wird sie in die Enge getrieben, verfällt sie in Raserei. Die Chimäre ist eine Schöpfung des Schwarzmagiers Zulipan von Punin. Der tyrannische Erzmagier lebte zur Zeit der Magierkriege und forschte an dem Geheimnis der zwergischen Magieresistenz. Hierfür schreckte er auch nicht vor grauenhaften Experimenten an lebenden Angroschim zurück, die er von skrupellosen Söldnern und seinen eigenen Schöpfungen entführen ließ. Nachdem ihm eine Gruppe Söldner fälschlicherweise ein Dutzend Wühlschrats brachte, begann er aufgrund einer vermuteten Verwandtschaft mit den Zwergen auch an diesen zu

experimentieren. Nach jahrelanger Forschung entwickelte er die Wühlschrat-Zwergkrakenmolch-Chimäre und setzte mehrere Exemplare im großen Fluss und im Angbarer See aus. Die Bestien sollten an den Ufern unvorsichtige Zwerge fangen und zu ihm bringen. Anfangs gelang dies auch, was das zwergische Misstrauen auf große Wasserflächen noch verstärkte. Bald aber begannen die Angroschim sich zu wehren. Mit trickreichen Fallen und dem Einsatz ihrer Wurmspieße gelang es ihnen, den Großteil der Chimären zu töten oder zu vertreiben. Die wenigen Exemplare, die dem Zorn der Zwerge entkamen, leben heute zurückgezogen in unterirdischen Höhlen und Felsspalten. Es ist unklar, ob unter ihnen nur Exemplare aus Wühlschrat und Zwergkrakenmolch oder sogar solche sind, denen neben einem Zwergkrakenmolch auch ein wahrhaftiger Zwerg als Komponente eingegeben wurde.

Die Wühlschrat-Zwergkrakenmolch-Chimäre ernährt sich von Steinen, Muscheln, Fischen und gilt als scheu und misstrauisch. Durch den Sternenfall sind jedoch einige Exemplare wagemutiger und aggressiver geworden. Auf der Suche nach Nahrung nähern sie sich nun auch wieder ufernahen Ortschaften. Im Schutz von Dunkelheit und Nebel dringen sie bisweilen sogar in die Häfen ein und greifen besonders gerne Zwerge an. Diese werden jedoch nicht getötet, sondern ins Wasser gezogen und an ehemalige Übergabepunkte Zulipans gebracht. Die ohnmächtigen Körper der





Wühlschrat-Zwergkrakenmolch

Größe: 2,00 großer Rumpf; 3,00 Schritt lange Fangarme (insgesamt 8)

Gewicht: 450 bis 500 Stein

MU 13 **KL** 7 **IN** 13 **CH** 8

FF 13 **GE** 13 **KO** 17 **KK** 20

LeP 150 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 6 **GS** 4/10 (an Land / im Wasser)

Biss: **AT** 9 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

Fangarm: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** lang

RS/BE: 6/0

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

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 40 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 100 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Trophäe (Malmzähne, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Die Chimäre versucht ihr Opfer zu Kampfbeginn mit 1W3 Fangarmen zu umklammern und an ihr Maul zu führen. Anschließend beißt sie es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht sie, die restlichen Angreifer abzuwehren. Bei zwergischen Gegnern versucht sie diese ins Wasser zu ziehen und zu fliehen.

Flucht: Sobald die Chimäre vier Fangarme oder 50% ihrer LeP am Rumpf verloren hat, flieht sie.

Schmerz +1 bei: 113 LeP, 75 LeP, 38 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Die Chimäre ist eine Mischung aus Zwergkrakenmolch und Wühlschrat.

QS 2: Üblicherweise fliehen Zwergkrakenmolche, wenn man genug Fangarme abgeschlagen hat. Das könnte auch für die Chimäre gelten.

QS 3+: Wühlschräte können in Raserei verfallen, wenn man sie verletzt oder in die Enge treibt. Das könnte bei dieser Chimäre auch der Fall sein. Es kursieren alte Geschichten über zwergenraubende Tentakelmonster aus der Zeit der Magierkriege, die dieser Kreatur ähneln.

Sonderregeln:

Kulturschock: Wühlschrat-Zwergkrakenmolche, in die mehr als 1 kulturschaffende Komponente eingegangen ist, sind nur bei 1-3 auf 1W6 handlungsfähig, da sie sonst in ihren konfusen Gedanken verloren sind. Dies wird für jede KR geprüft.

Raserei: Die Chimäre wird in den Status *Raserei* versetzt, sobald sie in die Enge getrieben wurde, d.h. wenn sie keine Fluchtmöglichkeit mehr sieht. Der Status tritt auch dann auf, wenn sie die Hälfte ihrer LeP verloren hat. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält bis zum Ende des Kampfes an, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Tentakel abschlagen: Um der Chimäre 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.

Chimären-Regeln: Für Wühlschrat-Zwergkrakenmolche gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 9).

Zwerge werden dann am Ufer abgelegt, ehe sich die Wesen zurück in die Tiefen des Wassers ziehen.

Ein besonders aggressives Exemplar dieser Chimäre lebt unerkannt unter einem alten verfallenen Wehrturm der Zollfeste Kaltenbluth, die sich im Grenzgebiet zwischen der Grafschaft Kosch und dem Herzogtum Nordmarken befindet. Vom Sternenfall aufgeschreckt und von den dort lebenden Zwergen angelockt, bewohnt sie einen gefluteten Fluchttunnel unter einer vorgelagerten Felsnadel der Feste. Vor etwa 70 Götterläufen schlugen bei einem Unwetter drei Blitze in den Bergfried und zerstörten den Turm und die Brücke, welche ihn mit dem Rest der Burg verband. Die abergläubischen Burgbewohner wissen nichts von dem Schrecken, der in den Tiefen lauert. Sie meiden den unheimlichen Turm, aus dem immer wieder die japsenden Geräusche eines Ertrinkenden zu hören sind. Bisher traut sich die Kreatur tagsüber nur bei Nebel aus ihrem Versteck, doch sie ist geduldig.

Die Kenntnis zur Erschaffung der Wühlschrat-Zwergkrakenmolche gilt heute als verloren. Dank alter

Komponenten: übernatürliches Wesen (Zwergkrakenmolch) + Kulturschaffender (Wühlschrat) oder übernatürliches Wesen (Zwergkrakenmolch) + Kulturschaffender (Wühlschrat) + Kulturschaffender (Zwerg)

Erschaffungskomplexität: komplex (6 AP)

Bekannte Erschaffer: Zulipan von Punin

Bekannte Exemplare: Der Heuler im Nebel

Fortpflanzungsfähig: nein

zwergischer Legenden sollte es einem Chimärologen jedoch möglich sein, etwas über ihre Existenz in Erfahrung zu bringen. Gelingt es ihm dann, ein Exemplar zu fangen, oder die in der Akademie in Punin verwahrten Aufzeichnungen Zulipans zu sichten, könnte er in der Lage sein, die Formel zu rekonstruieren. Die Chimäre eignet sich besonders für Attentate und Entführungen im Wasser, oder zum Schutz von Schiffen und Häfen.



Bleichmuräne

»Die Kreatur ist per Analysis als Daimonid verifiziert, der Habitus deckungsgleich mit dem der aus Havena bekannten Bleichmuräne. Auffällig ist jedoch, dass die Knochenstruktur des Craniums auf ein juveniles Individuum hinweist, obgleich die Länge mit einem Schritt und 64 Halbfingern beinahe das Doppelte der albernischen Varietät ausmacht. In nexu mit der Sichtung einer mehrere Schritt langen, blinden Seeschlange in der Brecheisbucht scheint hier ein bislang unbekannter Hybrid vorzuliegen. Die Vivisectio zeigte eine gesteigerte Schmerzempfindlichkeit gegenüber natürlichem Licht. Blutkreislauf und Organmorphologie sind mit gewöhnlichen Muränenfischen identisch, Anzeichen für eine weitere natürliche Art, die zur Verschmelzung genutzt wurde, sind nicht erkennbar. Die heptasphärische Komponente ist diffus und keinem bekannten Diener der Niederhöhlen zuzuordnen, entstammt jedoch eindeutig der Domäne Gal'k'zuul. Die vorläufige Conclusio lautet auf eine in natura entstandene daimonide Spezies. Der offenkundige Riesenwuchs bietet interessante Optionen und verdient intensivere Forschung – idealerweise an einem adulten Untersuchungsobjekt.«

—Alborn Troksick, Magister Ducens der Zurbaranier, in einem Untersuchungsprotokoll, 1043 BF

Die Bleichmuräne (Mehrzahl: Bleichmuränen) ist ein einzelgängerischer, daimonider Raubfisch mit schlangenähnlichem Körperbau. Ihre fahle Haut ist schuppenlos, von einem dünnen Film übel-schmeckenden Schleims bedeckt und blassrosa bis weißlich-blauviolett gefärbt. Ein weiteres markantes Merkmal ist das Fehlen von Augen, was sie jedoch nicht einzuschränken scheint. Die Daimonide sind äußerst aggressiv und greifen alles an, was in ihre Nähe kommt. Der giftige Biss besitzt eine halluzinogene Wirkung, was bei Kämpfen unter Wasser lebensgefährlich sein kann. Anhänger der Erzdämonin Charyptoroth fangen Bleichmuränen des Giftes wegen und gewinnen ein Rauschmittel aus dem Venenum, das tiefe Einblicke in das Wirken der Herrin von Gal'k'zuul gewähren soll.

Vor allem in der Unterstadt Havenas ist die Bleichmuräne häufig, doch kann man einzelne Exemplare im gesamten Delta des Großen Flusses antreffen. Da das Sonnenlicht ihnen schadet, halten sie sich in den überfluteten Ruinen verborgen und verlassen diese nur in finsternen Nächten. Angeblich wurde beobachtet, wie ein Exemplar, das der Sonne ausgesetzt war, Blasen werfend verging, doch wahrscheinlicher ist, dass der Berichtende unter der Wirkung des Bleichmuränengifts Dinge sah, die sich nie abspielten.

In den eisigen Wassern der Brecheisbucht kommt eine deutlich größere Abart der Bleichmuräne vor: die Riesenbleichmuräne. Sie ähnelt äußerlich der gewöhnlichen Bleichmuräne, erreicht aber eine beachtliche

Länge von vier bis fünf Schritt. Ein besonders großes und aggressives Exemplar griff im Spätsommer des Jahres 1043 BF ein Fischerboot an. Die Überlebenden verbreiteten die Geschichte von einer bleichen Wasserschlange mit einem einzelnen Zahn im Oberkiefer. Auf das Untier, Giftzahn geheiß, ist seitdem eine Fangprämie von 30 Dukaten von einem wohlhabenden und besorgten Bürger der Stadt ausgelobt. Dass sich hinter dieser Fassade das Oberhaupt der Zurbaranier (siehe Seite 127) verbirgt, der sich neue Erkenntnisse für die Daimonidenforschung verspricht, ist unbekannt und so könnten wohlmeinende Glücksritter unbewusst einem Chimärenmeister zuarbeiten.

Als dritte Unterart des Daimoniden gilt die seltene Sandbleichmuräne. Von ihrer blassgelben Farbe abgesehen unterscheidet sie sich äußerlich nicht von der gewöhnlichen Bleichmuräne. Wie andere dieser Daimoniden ist sie giftig und vermag zudem einen magischen Schlag auszustößen, der sich wellenförmig durch das Wasser ausbreitet und zur Jagd und Verteidigung eingesetzt wird. Sandbleichmuränen leben auf sandigen Meeresböden im Perlenmeer, in die sie weitverzweigte Höhlen graben, um sich vor der Sonne zu schützen. Auch Beutetiere werden





Bleichmuräne (Riesenbleichmuräne)

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt (4,00 bis 5,00 Schritt)

Gewicht: 6 bis 7 Stein (30 bis 50 Stein)

MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 10 **GE** 12 **KO** 13 (16) **KK** 10 (15)

LeP 18 (48) **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 4 **SK** 2 **ZK** 0 (2) **GS** 8

Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+2(+Gift)* (Riesenbleichmuräne 2W6+3(+Gift)*) **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (nur Bleichmuräne und Sandbleichmuräne)

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4 (8), Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Sandbleichmuränen in der unmittelbaren Nähe ihrer Höhle)

Größenkategorie: winzig (groß)

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0 (-3)

Beute: 4 (15) Rationen Fleisch (giftig), Gift (400 Silbertaler)

Kampfverhalten: Alle Bleichmuränenarten greifen sofort jeden an, der in ihre Nähe kommt. Sonnenlicht meiden sie.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 14 (36) LeP, 10 (24) LeP, 6 (12) LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Trotz ihrer Blindheit haben Bleichmuränen kein Problem, sich im Wasser zurechtzufinden.

☛ **QS 2:** Ihr Gift löst Halluzinationen aus.

☛ **QS 3+:** Aus dem Gift lässt sich ein Rauschmittel gewinnen.

Sonderregeln:

*) **Bleichmuränengift:** Das Gift der Bleichmuränen verursacht Halluzinationen. Die Giftwirkung ist nicht kumulativ.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR, 2 Stufen Verwirrung / 1 Stufe Verwirrung

Beginn: sofort

Dauer: 1W6+2 KR

Kosten: 400 / 450 Silbertaler

Magischer Schlag (nur Sandbleichmuräne): Alle 4 KR kann die Sandbleichmuräne einen Schlag abgeben, der sich im Wasser kugelförmig ausdehnt. In bis zu 1 Schritt Entfernung richtet sie 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 jedes Mal um 1 schwieriger wird. Gelingt sie, erwacht das Opfer vorzeitig. Der magische Schlag kostet die Sandbleichmuräne 2 LeP.

Sandbleichmuräne: Sandbleichmuränen besitzen dieselben Werte wie Bleichmuränen, mit der Ausnahme, dass sie einen magischen Schlag (siehe oben) einsetzen können.

Daimoniden-Regeln: Für Bleichmuränen, Sandbleichmuränen und Riesenbleichmuränen gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

dort gelagert, sodass in den verwinkelten Grabgängen die Überreste verschiedener Meerestiere oder unglücklicher Kulturschaffender zu finden sein können. An manchen Orten bauen mehrere Sandbleichmuränen ihre Behausungen, sodass große, unterseeische Höhlensysteme entstehen. Da die Opfer mitsamt ihrer Ausrüstung in die Gänge verschleppt werden, ruht manch wertvolles Stück unter dem Meeresboden und harrt einer todesmutigen Finderin. Aufgrund ihrer versteckten Lebensweise kommt es jedoch kaum zu Kontakten mit Menschen, weshalb diese Daimonide weitgehend unbekannt sind. Häufiger scheinen sie jedoch vor Tobrien – vor allem an den Küsten der Insel Rulat – vorzukommen und auch an der Südostküste Maraskans existieren mehrere Exemplare. Wie alle Bleichmuränen jagt auch die Sandbleichmuräne als Einzelgänger und ist nur bei Dunkelheit aktiv. Kommt man jedoch einem von mehreren Daimoniden bewohnten Höhlensystem zu nahe, verteidigen sie ihre Behausung gemeinsam. Ein koordiniertes Vorgehen ist ihnen jedoch fremd.

Keine der drei Arten scheint durch einen Chimärologen erschaffen worden zu sein. Möglicherweise ist es

Komponenten: Tier (Muräne) + dämonische

Essenz aus der Domäne Gal'k'zuul

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: vermutlich dämonische Verseuchung durch Pforten des Grauens

Bekannte Exemplare: Giftzahn

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Daimonid derselben Art

die dämonische Verseuchung durch Pforten des Grauens oder Unheiligtümer Charyptoroths, die zur Entstehung der Daimoniden führte. Da die unmittelbare Nähe solcher Orte, wie im Falle der Unterstadt Havenas, des *Friedhofs der Seeschlangen* im Südosten Maraskans und der *Bodenlosen Grube* an der Nordostküste Rulats mit einigen Verbreitungsgebieten gegeben ist, klingt diese These plausibel. Die zunehmende Aktivität der Bleichmuränenarten in den letzten Jahren wird mit dem Sternenfall in Zusammenhang gebracht, ohne dass die genauen Kausalitäten geklärt wären.

Blutbaum

»Vor ein paar Jahren habe ich vom Herrn Baron aufgetragen bekommen, frisches Rehwild zur Feier seines Tsatags zu bringen. Im Morgengrauen war ich draußen und musste an meiner Kirmung nicht lange warten, da kam ein strammes Böckchen vorbei. Der Spieß war genau im richtigen Alter, schön was dran, aber nicht zu zäh. Ich wollte einen ordentlichen Treffer setzen und meinem Baron die Keulen ganz lassen. Das verdammte Stück hat sich natürlich nie so hingestellt, dass ich freies Schussfeld auf die Kammer hatte. Hab ihn also einige Zeit verfolgt ... Ihr wisst ja, die Pirsch liegt mir. Irgendwann stand der Spieß dann doch so, dass ich gut schießen konnte. Ich hatte den Pfeil schon auf der Sehne und ich schwöre euch, der war völlig ahnungslos und hätte sofort gelegen ... Da ist es passiert. Die Eiche, neben dem der Spieß äste, ging auf wie ein Maul. Ich dachte, ich guck direkt in die Niederhöhlen! Im Inneren des Baums war die Rinde so scharfkantig wie Zähne, und er war komplett ausgekleidet mit Knochen von Tieren ... Einen Menschengeschädel hab ich auch gesehen. Die Äste griffen nach meinem Rehbock und umschlangen das Stück. Er schrie wirklich grauenvoll aus tiefster Kehle, während der Baum an ihm zog und zerrte. Ich betete zu Firun und schoss meinen Pfeil direkt in das Innere des Baums, aber er ließ nicht von dem Wild ab. Die Äste rissen weiter an dem schlanken Leib und als der Bock in zwei Teile barst, verschlang ihn der Baum komplett. Dann schloss er sich wieder und sah aus wie jede andere verdammte Eiche im Wald. Ich rannte

das ganze Stück zurück bis zu meiner Hütte, ohne einmal anzuhalten. Am nächsten Tag suchten mein Bruder und ich den Baum, um ihn in Brand zu setzen, aber wir fanden ihn nicht mehr und ich wollte ja auch nicht den ganzen Wald niederbrennen.«

—gehört von einer Jägerin in einer Taverne im ehemaligen Schwarzobrien, neuzeitlich

Bei dem Blutbaum (Mehrzahl: Blutbäume) oder auch Maulbaum handelt es sich um einen Baum, der durch den Einfluss eines Arkhobals in einen räuberischen Dämoniden verwandelt wurde. Überall dort, wo die Erde von Arkhobelim pervertiert wurde, sowie weit im Umland solcher Orte, kann man Blutbäume antreffen.

Verharrt der Blutbaum und lauert auf Opfer, ist er kaum von einem knorrigen und kränkelnden, aber ansonsten gewöhnlichen Baum zu unterscheiden. Kommt jedoch ein unglückliches Waldtier oder ein ahnungsloser Wanderer in seine Nähe, greifen seine Äste nach der Beute. So wie ein normaler Baum Wasser, Licht und Nährstoffe braucht, muss der Blutbaum Fleisch und Blut verzehren, um zu wachsen und zu gedeihen. In der Regel packt er seine Opfer dafür und zerreißt sie über seiner Krone, woraufhin er sich wie ein gewaltiger Schlund teilt und seine Beute verschlingt. Im Inneren des Baumes wird das Opfer bis auf die Knochen zersetzt. Während sich

Fleisch und anderes Gewebe innerhalb kürzester Zeit auflösen, bleiben die Knochen erhalten. Der Blutbaum umwuchert sie im Inneren seines Stamms, um sie zur Stärkung seiner Rinde zu nutzen. Er ist außerdem in der Lage, seine Wurzeln aus der Erde zu reißen und sich mit behäbigen Schritten fortzubewegen. In der Regel tut er dies jedoch nur, wenn es unbedingt notwendig ist, beispielsweise weil seine Beute ihm zu entfliehen droht. Es wurde bereits beobachtet, dass sich die Blutbäume in kleinen Gruppen zusammenfinden und gemeinsam auf ihre Opfer lauern.

Blutbäume entstehen gelegentlich, wenn die Wurzeln eines gewöhnlichen Baums mit durch einen Arkhobal pervertierter Erde in Berührung kommen. Man nimmt daher an, dass es sich



Verseuchte Erde

Durch Dämonen, Dämoniden, Zauber oder Paktfähigkeiten sowie seltene Artefakte und Unheiligtümer des Agrimoth kann Erdboden dämonisch verseucht werden.

Verseuchte Erde sorgt dafür, dass Lebewesen auf dem Terrain eine Probe auf Willenskraft ablegen müssen, bei deren Misslingen sie 1 Stufe Paralyse erleiden. Wer auf verseuchter Erde nächtigt, erleidet 1W3 SP und kann nicht regenerieren.



Blutbaum

Größe: 4,00 bis 7,00 Schritt

Gewicht: 100 bis 400 Stein

MU 16 KL 9 (t) IN 13 CH 12

FF 12 GE 10 KO 18 KK 29

LeP 100 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 2 SK 3 ZK 5 GS 3

Ast: AT 13 TP 1W6+4 RW lang

Maul: AT 12 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Maul)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Ast), Mächtiger Schlag (Ast)

Talente: Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Baumschule)

Größenkategorie: riesig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: eventuell Ausrüstung von Opfern

Kampfverhalten: Der Blutbaum lauert seinem Opfer auf, greift mit einem *Klammerangriff* an und versucht dann, sein Opfer zu zerreißen. Gleich, ob dies gelingt, versucht er es in sein Maul zu stopfen und zu zerbeißen.

Flucht: Der Blutbaum flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Der Blutbaum ist eine furchtbare Wesenheit, die sich als Baum tarnt.

☞ **QS 2:** Der Blutbaum versucht seine Opfer hochzuheben und zu zerreißen und wirft sie dann in seinen Schlund.

☞ **QS 3+:** Angeblich entstehen Blutbäume dort, wo es Arkhobal-Dämonen gibt.

Sonderregeln:

Maulsäure: Nach einem Biss landet ein Opfer automatisch im Inneren des Baumes. Es erleidet den Status *Brennend* am ganzen Körper durch die Säure. Man kann den Baum nur durch eine Probe auf *Klettern* (*Baumklettern*) –3 und einen Passierschlag des Baums (mit seinem Maul) verlassen oder wenn die LeP des Maulbaums auf 0 gesenkt wurden.

Teilung: Der Blutbaum kann 50 permanente LeP opfern, um sich in zwei Sprösslinge aufzuteilen, die jeweils die Hälfte seiner Ursprungswerte besitzen. Die Sprösslinge verfügen nicht über die Sonderregel *Teilung*.

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

Daimoniden-Regeln: Für Blutbäume gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

gewissermaßen um Nachkommen der Arkhobelim handelt, dessen Essenz nahe Bäume befruchtet. Deshalb kann man die Entstehung der meisten Blutbäume auch indirekt auf das Wirken von Balphemor von Punin (siehe Seite 129) zurückführen. Blutbäume unterwerfen sich nicht dem Willen des Arkhobals, der sie geschaffen hat, sondern handeln wie wilde Tiere instinktiv. Auf eine bestimmte Baumart sind sie nicht beschränkt, es wurden bereits Eichen, Weiden und Erlen beobachtet. Blutbäume können keine eigenen Samen ausbilden. Allerdings finden sich Berichte darüber, dass die Samen, die die Bäume bereits vor ihrer Verwandlung trugen, anschließend für eine kurze Zeit keimungsfähig waren. Diese Samen sprießen nur zu einem Blutbaum-Sprössling, wenn sie innerhalb eines Götterlaufs mit tierischem oder menschlichem Blut benetzt werden. Reisende, die längere Zeit in den schwarzen Landen oder in der Dämonenbrache verbracht haben, wussten von Sprösslingen zu berichten, die kleinen Tieren wie Mäusen auflauerten und sie fraßen.

Obwohl die Blutbäume nicht direkt durch menschlichen Einfluss geschaffen wurden, gibt es in den schwarzen Landen einige Magier und Paktierer, die mit ihnen experimentieren, um sie als Wächter einzusetzen. Insbesondere die Sprösslinge oder Samen können von wagemutigen Schergen aus dem Umland eines Arkhobals eingesammelt und im eigenen Garten herangezogen werden, woraufhin die Blutbäume im Garten

Komponenten: Pflanze (Baum, jede Art) + Essenz eines Arkhobal

Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)

Bekannte Erschaffer: Balphemor von Punin (indirekt)

Bekannte Exemplare: Blutweide von Mendena

Fortpflanzungsfähig: nein (kann sich aber durch Sprösslinge verbreiten)

ihrer Herrn auf Jagd gehen. Solche Wächter halten ihrem Herrn zuverlässig sämtliche Eindringlinge vom Hals, sind jedoch nur schwer von ihrem Wachstumstrieb abzulenken. Man sollte sie regelmäßig mit Nahrung versorgen, da sie sonst aus dem Garten ausbrechen oder sogar in das eigene Heim eindringen könnten, um sich selbst zu holen, was ihnen zusteht.

Es heißt, der Garten von Yasmina von Darbonia, der Stadtvögtin von Mendena, wurde von einer großen, knorrigen Weide bewacht, die des Tages gemächlich an einem Teich stand und des Nachts auf Jagd nach Eindringlingen oder auch Unglücklichen ging, die zu nah an der Mauer standen. Ein Abgänger der Heptagonakademie, der in Mendena Fuß fassen wollte, habe ihn ihr geschenkt. Nach der Eroberung Mendenas war die Weide nicht mehr auffindbar – ob tapfere Streiter ihr den Garaus machten, sie bloß einer Schauergeschichte entsprang oder sie sich ins Umland flüchten konnte, bleibt ungeklärt.

Eisigel

»Schillernd brach sich das Licht der Praiosscheibe in dem Wald aus eisigen Spitzen, der sich vor uns ausbreitete. Der Firunsatem bahnte sich seinen eigenen Weg durch die zerklüftete Meerenge am Eingang der Bernsteinbucht und erfüllte die Luft mit einer unheimlichen und traurigen, aber auch seltsam beruhigenden Melodie. Wir lenkten unseren Eissegler vorsichtig ins Packeis der Firunstraße, und dank der behändigen Fähigkeiten unserer Steuerfrau schien es tatsächlich so, als würden wir die Passage wohlbehalten überstehen. Da zerbrach die ruhige Szenerie jäh. Wie ich erst später erfuhr, hatten wir uns in unserem Bestreben, den treibenden Eisschollen auszuweichen, dem wogenden Wald eisiger Dornen zu sehr genähert und eine Kolonie reifer Eisigel aufgeschreckt. Tosendes Klirren erfüllte die eiskalte Luft, unsere Sicht flimmerte vor umherspritzenden Kristallsplintern, die unser Boot trafen. Ein Matrose wurde glatt durchbohrt, die zweite Maatin erlitt eine hässliche Wunde, die selbst jetzt, Wochen später, noch immer von einem feindselig glitzernden Reif überzogen scheint. Am Rumpf unseres Schiffes, das wir mit Mühe und Not nach Glyndhaven schaffen konnten, wuchern unzählige neue stachelige Gebilde. O welch grässliche Gefahr barg sich in all der Schönheit! Hätten wir doch auf die warnenden Worte gehört und noch ein oder zwei Monde länger gewartet mit unserem Versuch, Paavi zu erreichen!«
—aus dem Tagebuch einer Schiffsreisenden in Ifirns Ozean, 1040 BF

Das Wirken der legendären Chimärenmeisterin Pardona (siehe Seite 125) hat den Hohen Norden Aventuriens nachhaltig geprägt, die dortige Fauna sogar auf erstrebenswerte Weise bereichert, wie so manch einer behauptet. Doch selbst jemand, der eine weniger liberale Meinung in Bezug auf die Schaffung von Daimoniden vertritt, kann kaum leugnen, dass der *Eisigel* (Mehrzahl: Eisigel) genannten Kreatur eine eigentümliche Schönheit innewohnt.

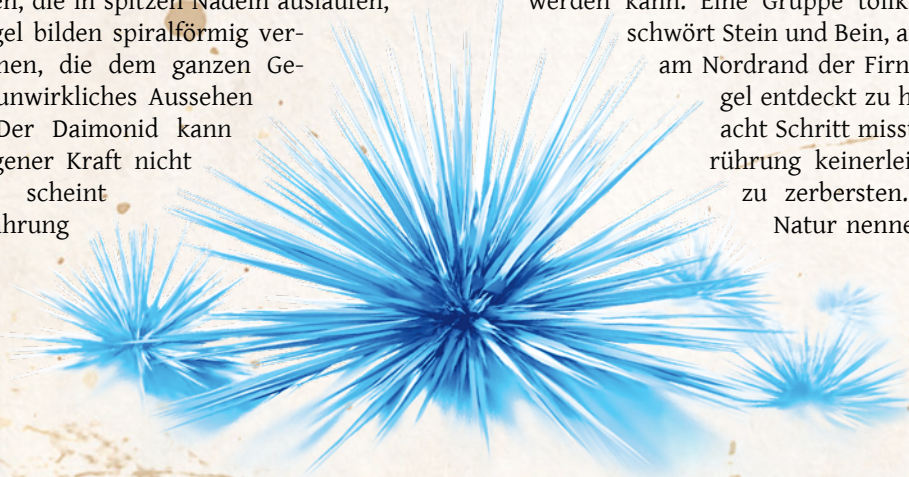
Auf den ersten Blick scheint es sich bei ihr um ein filigranes Gebilde aus Eis zu handeln: um einen festen Kern, oft kaum größer als eine Faust, dessen Oberfläche elegante Spitzen aus Eis zieren. Bei einigen Exemplaren erscheinen diese Stacheln wie perfekt geformte dünne Säulen, die in spitzen Nadeln auslaufen, andere Eisigel bilden spiralförmig verdrehte Dornen, die dem ganzen Geschöpf ein unwirkliches Aussehen verleihen. Der Daimonid kann sich aus eigener Kraft nicht bewegen, scheint keine Nahrung

aufzunehmen und überhaupt kaum mit seiner Umwelt zu interagieren. Seine Körpermasse wird auch als Albenkristall bezeichnet und dient den Elfen des Hohen Nordens als Werkmaterial. Ein Eisigel verbringt sein Dasein mit kaum mehr als Wachstum, und in besonders kalten Regionen an der Küste der Grimmfrostöde soll es gar möglich sein, dieses Wachstum mit bloßem Auge zu verfolgen. Während der Kern langsam von immer neuen Lagen aus kristallinem Eis überzogen wird und dadurch größer wird, schieben sich nach und nach neue Stacheln aus dem Zentrum des Wesens, während die übrigen beiseite rücken, um dem neuen Dorn Platz zu bieten. In ihrer Wachstumsphase ist es weitestgehend ungefährlich, sich einem Eisigel zu nähern; sie lassen sich gar transportieren, überdauern jedoch nicht lange, wenn die Umgebungstemperatur den Gefrierpunkt übersteigt.

Wenn ein Eisigel jedoch ausgewachsen ist – und wann genau dieser Punkt erreicht ist, unterscheidet sich von Exemplar zu Exemplar –, wird das Wachstum langsamer und kommt schließlich ganz zum Erliegen. Das Geschöpf existiert nun in einem instabilen Zustand weiter, und sobald sich ein Lebewesen nähert, verliert es seine Beständigkeit und explodiert. Die Splitter, die in einem mehrere Schritt messenden Radius auf die Umgebung niedergehen, sind nicht einfach nur schmerzhaft, darüber hinaus pflanzt sich der Eisigel auf diese Weise fort. Am Ort der Einschläge wird bald ein neuer Eisigel entstehen, und auch in durch Splitter erlittenen Wunden wuchert bald ein neuer kristalliner Daimonid, wenn sie nicht fachgerecht gereinigt werden.

Das Ende ihres Daseins erreichen die bizarren Wesen meist wenn sie mitsamt ihrem Stachelkleid einen Durchmesser von etwa vier bis fünf Schritt einnehmen, was je nach Standort mehrere Monate bis hin zu vielen Jahren dauert. Durch wechselhaftes Wetter können sich Defekte in der Struktur eines Eisigels bilden, die auch bei wesentlich kleineren Exemplaren bereits zu Explosionen führen können. Außergewöhnlich stabile klimatische Bedingungen führen hingegen dazu, dass die daimonide Kreatur noch deutlich größer werden kann. Eine Gruppe tollkühner Glücksritter

schwört Stein und Bein, auf einer Expedition am Nordrand der Firnklippen einen Eisigel entdeckt zu haben, der mehr als acht Schritt misst und selbst bei Berührung keinerlei Anstalten macht, zu zerbersten. Diese Laune der Natur nennen sie *Reifherz*, und





Eisigel

Größe: 2,50 bis 4,50 Schritt

Gewicht: 200 bis 1.200 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 8 **CH** 14

FF 7 **GE** 3 **KO** 18 **KK** 8

LeP 5 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 0 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 0

Zersplittern: **FK** 16 **TP** 4W6* **RW** 12*

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 15, Körperbeherrschung –, Kraftakt –, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft 7

Zauber: Paralysis 18

Anzahl: 1 oder 2W6 (Kolonie)

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: Trophäe (Albenkristall, 50 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein ausgewachsener Eisigel lässt sein Opfer mittels Paralysis erstarren und zersplittert dann.

Flucht: Eisigel sind unbeweglich.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Eisigel sind unbewegliche Daimonide. Werden sie nicht gestört, wachsen sie zu beachtlicher Größe heran.

• **QS 2:** Wenn man sich einem ausgewachsenen Eisigel nähert, zerspringt er. Seine scharfkantigen Splitter schießen mehrere Schritt weit in jede Richtung. Aus

den Splittern wird der wertvolle Albenkristall gewonnen.

• **QS 3+:** Wird man durch einen Eisigelsplitter verwundet, muss die Verletzung sofort gereinigt werden, sonst beginnt daraus ein neuer Eisigel zu wachsen. Kurz vor dem Zerspringen stehende Eisigel lassen sich durch Angriffe zum Platzen bringen.

Sonderregeln:

*) Für je 3 Schritt, die ein Ziel vom Eisigel entfernt ist, richten die Splitter 1W6 TP weniger an. Die Splitter breiten sich in einem gleichmäßigen Radius um den Eisigel aus und gelten als Fernkampfangriff, dem nach den üblichen Regeln entgangen werden kann. Der Igel muss nur einmal würfeln, um zu zerbersten. Fallen die LeP eines Eisigels auf 0, zersplittert er automatisch.

Splitterbefall: Eine Verletzung durch die Splitter führt bei 19-20 auf dem W20 zum Befall durch einen Eisigeln. Dieser wächst, wenn die Wunde nicht erfolgreich behandelt wird, im Körper des Betroffenen. Wenn er entfernt wird, richtet er 1W6+Tage des Befalls SP an.

Umgehen: Es ist möglich, den Eisigel zu umgehen. Dazu würfeln die Helden eine Vergleichsprobe auf Verbergen gegen die Sinnesschärfe des Eisigels. Die Probe ist für den Eisigel um die SK seines Opfers erschwert, innerhalb von 9 Schritt Radius aber auch um +3 erleichtert.

Daimoniden-Regeln: Für Eisigel gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

sie suchen nach Geldgebern, um eine ausgiebige Untersuchung des Phänomens auf die Beine zu stellen. Ihre bemerkenswerten Eigenschaften sorgen dafür, dass Eisigel von Kundigen gern regelrecht gepflanzt werden, um unbefugten Eindringlingen Hindernis und Falle zu sein. Beim Zerplatzen unterscheiden Eisigel übrigens nicht zwischen Freund und Feind. Jedes Lebewesen in ihrer Nähe kann eine Explosion auslösen, sobald der ausgewachsene Daimonid es bemerkt. Die plötzliche Lähmung, die ein unaufmerksames Opfer überkommt, ist einem übernatürlichen Effekt zuzuschreiben, den die Eisigel intuitiv und nicht unbedingt böswillig einsetzen – ähnlich einem Ikanaria. Mit Angriffen aus der Ferne lassen sich reife Eisigel ohne große Gefahr für Leib und Leben zum Bersten bringen und somit entschärfen. Allein die Firnelfen sollen wissen, wie man Eisigel gefahrlos erntet. Doch das ätherische Lied, dem dies zu verdanken ist, teilen sie gewöhnlich nicht mit Außenstehenden.

Komponenten: Tier (Seeigel) + Dämon (Yash'Oreel)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Pardona

Bekannte Exemplare: Reifherz

Fortpflanzungsfähig: ja, per Teilung durch Splitter (nur von Pardona geschaffene und von jenen abstammende Eisigel)

Famulus

»Eine verzweifelte Mutter berichtete uns, dass Sklavenjäger ihren Sohn verschleppt hätten. Der tüchtige und kräftige Junge hatte erst vor kurzem eine Lehre als Zimmermann begonnen und war im Dorf sehr beliebt. Also machten wir uns auf, um die Sklavenjäger zu finden. Es gelang uns rasch, und nachdem wir sie im Kampf geschlagen hatten, gestanden sie, den Jungen bereits an eine Schwarzkünstlerin verkauft zu haben. Wir folgten auch dieser Spur und machten die Frau nach einigen beschwerlichen Wochen ausfindig. Doch als wir endlich bei ihr waren und ihr eine stattliche Summe boten, um den jungen Mann freizukaufen, lachte sie nur über uns. ›Ihr könnt ihn gerne mitnehmen, aber ich weiß nicht, ob seine Mutter ihn so zurückhaben will!‹, zischte sie hämisch und führte uns zu ihm. Sie hatte ihn in ein grässliches Geschöpf verwandelt, in eine unförmige schwarze Masse, flüssig wie frischer Teer, in einer annähernd menschlichen Form. In einem Stollen baute er für sie nahezu rastlos Erze ab und schuftete sich stumpfsinnig zugrunde. Noch immer verfolgt mich das verzerrte Gesicht des Jungen, das für einen kurzen Moment aus der breiigen Masse des dunklen Körpers herauslugte und uns stumm um Hilfe anzuflehen schien. Als wir wieder bei seiner Mutter waren, erzählten wir ihr, ihr Sohn sei tot – die Wahrheit konnten wir ihr nicht antun.«
—gehört von einem Abenteurer, der über seine Zeit im Süden Aventuriens erzählte, neuzeitlich

Eines der furchteinflößendsten Geschöpfe, die durch die schwarzen Künste geschaffen werden können, ist mit Sicherheit der Famulus (Mehrzahl: Famuli). Dabei handelt es sich um eine daimonide Verbindung aus einem Menschen oder einem anderen Kulturschaffenden und dem rastlosen Arbeitsdämon Dharai aus der Domäne Thezzphai. Er hat einen annähernd humanoiden Körper mit zwei Beinen und zwei mit

mächtigen Klauen bewehrten Armen, der jedoch überwiegend aus einer schwarzen, blasenschlagenden, gallertartigen Masse besteht. Ehemals menschliche Körperteile scheinen in dem zähflüssigen Körper zu schwimmen und werden von einer Stelle zur nächsten geschoben. Mal sieht man einige Haarbüschel, mal eine zuckende Hand, dann wieder etwas Haut.

Man muss hart gesotten sein, um beim Anblick des schmerzverzerrten Gesichts nicht den Verstand zu verlieren. Das Gesicht, wenn es zum Vorschein kommt, reagiert auf einzelne Reize seiner Umwelt. Es ist nicht vollends geklärt, ob der Daimonid – oder sein in ihm verborgener menschlicher Anteil – es noch bewusst nutzen kann.

Der Famulus wird geschaffen, um schwere körperliche Arbeiten zu verrichten. Im Gegensatz zu dem weit aus stärkeren und schnelleren Dharai ist er immerhin weitaus leichter zu kontrollieren und kann, mit genügend Zeit, selbst filigrane handwerkliche Arbeiten verrichten, die man ihm aufgrund seines Äußeren nie zutrauen würde. Einmal erschaffen, steht er für immer im Dienst seines Schöpfers und muss nur mit etwas Nahrung gefügig gehalten werden. Ist dem Famulus seine Aufgabe zugewiesen worden, führt er sie ohne Rast aus. Ist er mit seiner Tätigkeit fertig, gibt er sich selbst eine Aufgabe, die nicht immer im Sinne seines Herren ist. Es heißt, dass Famuli in den Schwarzen Landen schon ganze Dörfer massakriert hätten, weil ihnen die Arbeit ausging.

Der Famulus benötigt organische Masse als Nahrung, wobei der keinen Unterschied zwischen Tieren, Pflanzen oder sogar Holz macht. Er besitzt keinen funktionalen Mund, sondern verleibt sich seine Nahrung ein, indem er sie mit seinem gallertartigen Körper umschließt und absorbiert.

Wird ein Famulus bedrängt, erweist er sich als fähiger Kämpfer. Seine ungeheuerliche Stärke ermöglicht es ihm, selbst kräftige Menschen einfach zu zerreißen. Famuli

können ihre Körper in begrenztem Maße verformen und so ihre Gegner mit den Scheinarmen angreifen oder Attacken einfach ausweichen. Sie gehen dabei jedoch vor allem instinktiv vor.

Man setzt sie nicht in Schlachten ein, da sie sich für diese Aufgabe nicht eignen. Die Daimoniden sind zu ungeduldig und könnten sich auch gegen die eigenen Leute richten, wenn sie zu lange ausharren müssen.

Allgemein wird angenommen, dass die Famuli kein Bewusstsein und erst recht keine Erinnerung mehr an ihr früheres Leben





Famulus

Größe: 2,50 bis 4,00 Schritt

Gewicht: 80 bis 160 Stein

MU 16 **KL** 9 **IN** 11 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 19 **KK** 27

LeP 120 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 7 **SK** 3 **ZK** 6 **GS** 2

Klaue: AT 14 TP 1W6+3 RW mittel und lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Klaue), Klammergriff (Klauen), Wuchtschlag I (Klaue)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –7

Beute: 100 Rationen schleimiges Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Der Famulus versucht seine Gegner in den *Klammergriff* zu nehmen und anschließend zu zerreißen. Als Verteidigung nutzt er seine Formbarkeit aus und weicht so den Angriffen seiner Gegner aus.

Flucht: Der Famulus flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 90 LeP, 60 LeP, 30 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Ein Famulus ist ein grauenhaftes Wesen der schwarzen Magie, das üblicherweise erschaffen wird, um schwere Lasten zu tragen.

☞ **QS 2:** Früher war der Famulus teils menschlich, aber er erinnert sich nicht mehr an sein altes Ich. Er hat keine Skrupel, Lebewesen mit seiner immensen Kraft zu zerreißen.

☞ **QS 3+:** Ein Famulus mag nicht besonders schnell sein, doch im Nahkampf kann er es mit einer ganzen Gruppe von Helden aufnehmen, da er sehr stark und widerstandsfähig ist. Außerdem kann er mehr als nur einen Arm für den Kampf einsetzen.

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 einem Famulus keine TP an.

Ungeduld: Ist der Famulus nicht mit einem Auftrag unterwegs, wirft pro Tag 1W6. Bei einer 1-3 wird er ungeduldig und zerstört Teile seiner Umgebung.

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im *Klammergriff* des Famulus, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 3W6+9 TP).

Daimoniden-Regeln: Für Famuli gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

besitzen. Allerdings gibt es konträre Berichte, denen zufolge einzelne Famuli geliebte oder verhasste Menschen wiedererkannt und entsprechend reagiert haben sollen. Manche Gelehrte behaupten sogar, das entstellte Gesicht, das gelegentlich in der schwarzen Masse auftaucht, hätte erfolglos versucht, mit ihnen zu kommunizieren. Andere tun diese Berichte als Einbildung oder Wunschdenken ab. Es bleibt zu hoffen, dass sie recht haben.

Die Formel zur Erschaffung des Famulus geht im Ursprung auf die bosparanischen Magier zurück, woraus sich auch der Name der Daimoniden ableitet, denn „Famulus“ bedeutet auf Bosparano „Gehilfe“. Der ursprüngliche Erschaffer dieser Kreaturen ist im Dunkel der Geschichte verloren, aber Urkunden zufolge wurden manchmal Verbrecher, denen schwere Taten wie kaltblütiger Mord zur Last gelegt wurden, zu einem Dasein als Famulus verurteilt. Erster dokumentierter Fall war ein Magier, dem man einen Anschlag auf Yulag-Horas im Jahr 712 v. BF durch eine Dämonenbeschwörung anlastete, bei dem die kaiserliche Leibmagierin Jandora von Bosparan umkam. Im Jahr 618 v. BF wurden einige der führenden Köpfe des Garethher Aufstands, der zu den fatalen 200 Tagen von Gareth führte, ebenfalls zu diesem Dasein verurteilt.

Komponenten: Kulturschaffender (jede Art) + Dämon (Dharai)

Erschaffungskomplexität: komplex (8 AP)

Bekannte Erschaffer: Asmodeus von Andergast beim Bau von Yol-Ghurmak

Bekannte Exemplare: Famuli von Bosparan, Arbeiter von Yol-Ghurmak

Fortpflanzungsfähig: nein

Heutzutage trifft man Famuli vor allem in den Schwarzen Landen an, wo sie sowohl auf Baustellen als auch in Handelskontoren oder als Arbeiter auf großen Bauernhöfen eingesetzt werden. Lange Zeit waren Famuli ein eher seltener Anblick, bis Asmodeus von Andergast sie im großen Stil erschaffen ließ, um den Bau von Yol-Ghurmak voranzutreiben. Es heißt, ganze Höfe im Umland der Stadt seien entvölkert worden, um genügend Material für das Famulus-Ritual zu haben. Gerüchten zufolge sollen manche Familien in den ehemaligen Schwarzen Landen noch immer einen Freund oder Verwandten in ihrem Keller oder einer Scheune verbergen, der Opfer dieser Umwandlung wurde und den sie nach der Errichtung Yol-Ghurmaks freikaufen konnten.

Fleischwurm

»Bei eurem ersten Einsatz in einem Lazarett merkt euch Folgendes: Solltet ihr auch nur den geringsten Verdacht haben, dass eine der Parteien in dieser Schlacht nicht vor niederhöllischen Methoden zurückschreckt, so untersucht die Wunden eines jeden Verletzten, der zu euch gebracht wird, nach jungen Fleischwürmern. Ihr erkennt sie deutlich an den tiefen runden Fraßkanälen, die man so nur schwerlich mit Einstichen verwechseln kann. Solltet ihr ein solches Wesen in dem Körper eures Patienten übersehen, so droht ihm der sichere, qualvolle Tod und euch eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Innerhalb weniger Stunden frisst sich der Fleischwurm in seinem Wirt fett und wird mit jeder Handbreite, die er anwächst, gefährlicher.«

—Magistra extraordinaria Khelbara, „Gebietlerin der Schmerzen“ ay Baburia, zu ihren Schülerinnen, neuzeitlich

Der Fleischwurm (Mehrzahl: Fleischwürmer) ist wohl der schlimmste Alptraum eines jeden Feldschers, Heilers und Medicus. Bei diesem Wesen, das der Domäne des Belhalhar nahesteht, handelt es sich um einen mit dämonischer Kraft pervertierten Egelwurm.

Voll ausgewachsen werden die Würmer etwa einen Schritt lang, mit einem breiten Körper, der rotglänzend und faserig an einen Muskelstrang erinnert. Sie besitzen scharfe, kreisrunde Raspelmäuler und tragen an ihren Körpern unzählige Widerhaken und Dornen. Trotz ihres fetten Leibes können sie sich kriechend und mithilfe ihrer beweglichen Widerhaken überraschend schnell fortbewegen.

Fleischwürmer ernähren sich von Aas, werden aber auch von Lebewesen mit stark blutenden Wunden angezogen. Der Geruch von Blut, Eiter und Fäulnis lockt sie im schlimmsten Fall in Scharen an. Sie beginnen sofort damit, sich langsam in den Körper hineinzufressen, wo sie anschließend gesättigt ruhen. Sobald die Fleischwürmer einen Leichnam ausgehöhlt haben, versuchen sie, sich in ihm festzusetzen. Da die wenigsten Körper Platz für mehr als zwei dieser Daimoniden bieten, entsteht häufig ein Territorialkampf, bevor ein Fleischwurm einen Körper bezieht. Haben sie einmal eine Nahrungsquelle ausfindig gemacht, verfolgen sie diese in schnellem Tempo und verteidigen sie bis aufs Blut, sobald sie sich festgesetzt haben. Sollte der Daimonid keinen Wirt finden, in dem er sich festhaken kann, lauert er in einer Blutpfütze auf die nächste Gelegenheit. Da er zusammengerollt an ein Gedärm oder Organ erinnert, fällt er auf dem Schlachtfeld zunächst kaum auf und kann für unaufmerksame, vorbeiziehende Verwundete schnell zu einer großen Gefahr werden.

Fleischwürmer sind nicht fortpflanzungsfähig. Nach ihrer Erschaffung beginnen sie ihren unheiligen Lebenszyklus zunächst in der Größe eines regulären Egelwurms. Erst wenn sie Nahrung finden und sich für kurze Zeit in einen Körper hineinfressen können, wachsen sie innerhalb weniger Stunden zu ihrer vollen Größe an. Der Daimonid frisst den Wirt von innen heraus auf und tötet sein Opfer so langsam und qualvoll, falls es bis dahin nicht bereits an den Wunden, die die Kreatur angelockt haben, verstorben ist. Falls ein Fleischwurm keinen Wirt findet, verkümmert er nach spätestens einem Tag. Erst wenn er vollständig ausgewachsen ist, kann er bis zu einen Mond lang ohne Nahrung auskommen.

Zur Verteidigung beißt der Fleischwurm mit seinem messerscharfen Raspelmaul nach seinem Angreifer. Nicht selten macht er sich seine Widerhaken zunutze, um auf den Gegner zuzuspringen, sich in dessen Haut oder der Kleidung zu verhaken und sich anschließend in ihm zu verbeißen. Darüber hinaus sondern die Fleischwürmer eine Säure ab, die ihnen normalerweise zum Zersetzen ihrer Nahrung dient. Im Kampf können sie das Sekret aber auch auf Gegner speien.

Der Fleischwurm wird bereits seit einigen Jahrhunderten geschaffen, um insbesondere während langer





Fleischwurm

Größe: 1,20 bis 1,60 Schritt

Gewicht: 25 bis 35 Stein

MU 16 **KL** 7 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 15

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 4 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 5

Biss: AT 13 TP 1W6+3(+Säure)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II

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

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 14

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Rudel) oder 2W6+2 (großes Rudel)

Größenkategorie: winzig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: 3 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Der Fleischwurm springt seine Opfer vorzugsweise an, verbeißt sich dann in ihnen und sondert Säure ab.

Flucht: Der Fleischwurm flieht nicht.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Fleischwürmer sind widerliche Kreaturen, die einem Egel ähneln, aber von dämonischer Macht durchdrungen sind.

☞ **QS 2:** Fleischwürmer können ohne einen Wirt nur etwa einen Tag lang überleben.

☞ **QS 3+:** Fleischwürmer verfügen über eine gefährliche Säure, mit der sie ihre Opfer zersetzen.

Sonderregeln:

*) Die Säure richtet zusätzlich 1W3+1 SP an. Hat sich der Fleischwurm in ein Opfer verbissen, wird dieser Schaden am Ende jeder KR fällig.

Schwache Loyalität: Die Start-Loyalität von Fleischwürmern liegt –2 Punkte niedriger als üblich.

Daimoniden-Regeln: Für Fleischwürmer gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

Schlachten Feinde zu zermürben. Einerseits ist er auf dem Schlachtfeld ein nicht zu unterschätzender Gegner, der sich in den Körpern gefallener Soldaten niederläßt und jeden, der ihm seine Nahrungsquelle streitig zu machen droht, angreift. Zugleich kann es aber auch leicht passieren, dass ein Verwundeter, in dessen Leib sich zuvor ein junger Fleischwurm eingegraben hat, in ein Lazarett gebracht wird. Wächst der Daimonid dort zu seiner vollen Größe an, kann er enormen Schaden anrichten und die medizinische Versorgung des jeweiligen Heeres zum Erliegen bringen.

Es wird berichtet, dass man auf den Schlachtfeldern der Vergangenheit manchmal sogar Tage oder Wochen, nachdem die Gefechte längst ausgefochten waren, noch Fleischwürmer fand. Bisweilen verließen sie das Gebiet, in dem sie ausgesetzt wurden, und suchten in Siedlungen nach Opfern. In solchen Fällen werden sie häufig von Schlachtereien oder Boronsangern angezogen. Im letzten Jahrhundert wurde der Fleischwurm immer seltener verwendet, da man nicht kontrollieren kann, welche Körper er auswählt. Es ist schon vorgekommen, dass er seinem Erschaffer genauso wie dessen Gegner zugesetzt hat, weshalb eine Heerführung, die die eigenen Verluste geringhalten möchte, in der Regel auf den Einsatz der Daimoniden verzichtet.

Erstmalig dokumentiert wurden Fleischwürmer während der ersten Dämonenschlacht im Jahr 568 v. BF, wo

Komponenten: Tier (Egelwurm) + Dämon
(beliebiger gehörnter aus Belhalhars Gefolge)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: ungeklärt

Bekannte Exemplare: keine

Fortpflanzungsfähig: nein

sie zeitweise die gesamte medizinische Infrastruktur auf beiden Seiten zum Erliegen brachten. Später wurden einzelne Exemplare aus dieser Schlacht sichergestellt und analysiert, wodurch die Formel zu ihrer Erschaffung in Umlauf geriet. Es ist es nicht mehr möglich, festzustellen, wer sie ursprünglich mitbrachte. Auch wenn die Vermutung naheliegt, dass sie von den bosparanischen Truppen eingesetzt wurden, war bis dahin nicht bekannt, wie man sie erschafft. Möglicherweise gab es über ihre Schöpfung in Bosparan keine Aufzeichnungen, möglicherweise wurden sie auch von einer dritten Partei auf das Schlachtfeld gebracht. Manche Gelehrte gehen sogar davon aus, dass Belhalhar sie selbst aus den Niederhöllen gesandt hat. Diese Vermutung wird von Berichten tapferer Recken gestützt, die Fleischwürmern beim Kampf gegen ein Belhalhar-Unheiligtum in der ehemaligen Wildermark begegnet sind.

Gal'kzuul

»Alles begann, als einer unserer Jäger ein Kind in den Sümpfen sah, es aber nicht einfangen konnte. Er hielt es für menschlich, berichtete aber, dass es ungewöhnlich grüne Haut und weit herausstehende Augen besaß. Wir befürchteten zunächst, dass das entlaufene oder ausgesetzte Kind sich in der Wildnis eine Krankheit eingefangen haben könnte und bildeten einen Suchtrupp. Doch man fand nichts ... Im darauffolgenden Mond häuften sich die Ereignisse. Die Kräutersammlerin Fiana erzählte, dass sie sich bei der Arbeit beobachtet fühlte. Hunde schlugen in der Nacht an und wurden nicht müde, das Dickicht anzubellen. Man fand die abgenagten Überreste von Rehen in der Nähe des Dorfes ... Welches Tier würde seine Nahrung so nah zu einer Siedlung bringen? Morgens kauerte ein Trunkenbold, den der Wirt in der Nacht zuvor als letzten aus der Schänke geworfen hatte, zitternd und ins Leere starrend versteckt zwischen zwei Fässern. Anstatt zu sprechen, brabbelte und jaulte er nur etwas von einem Monster vor Fianas Hütte. Und vor zwei Tagen, da ist das Mädchen in den Sumpf gegangen, und wir haben sie seitdem nicht mehr gesehen. Wir sind für jeden Hinweis dankbar ... «

—ein Gespräch zwischen einem Dorfvorsteher und einer Gruppe reisender Abenteurer, neuzeitlich

Es ist schwer zu sagen, ob man den Gal'kzuul (Mehrzahl: Gal'kzuulim) zu den bemitleidenswertesten oder abscheulichsten Meereskreaturen zählen sollte. Diese Daimonide sind etwa menschengroß, mit einer beschuppten, schleimigen, braun-grünen Haut. Ihre Hände und Füße sind mit Schwimmhäuten ausgestattet und ihr Gesicht gleicht, je nach Komponente, dem eines Menschen oder Achaz, aus dem krötenhaft dumpfe, glubschige Augen starren. Über ihren Mündern tragen die Gal'kzuulim unzählige dünne Tentakel. Um die Entstehung der Gal'kzuulim ranken sich viele Legenden und Spekulationen. Fest steht, dass sie eine enge Verbindung zum Volk der Krakonier besitzen. Seitdem die froschähnlichen Meereskreaturen ihre Brutmutter und damit die einzige Möglichkeit, sich auf natürlichem Weg fortzupflanzen, durch den Stern von Selem verloren haben, nutzen sie die dämonische Macht Charyptoroths (in Rssahh Charyb'Yzz oder Grundmutter Gal'kzuul), um sich zu vermehren. Dem Ritual steht der

Hohepriester der Charyptoroth, ein Krakonier namens Vurr'Quornark (siehe Seite 130), vor. In einem unheiligen Ritus wird einem Menschen oder einem Achaz der Laich der Krakonier eingepflanzt, welcher ihn daraufhin austragen muss. Bisweilen gehen aus diesem Laich nicht nur junge Krakonier hervor, sondern auch ein Gal'kzuul.

Gelehrte sind sich noch immer nicht einig, was dieses seltene Ereignis auslöst. Es scheint, als würde die unbarmherzige Ersäuerin selbst in das Ritual eingreifen und das Ergebnis durch ihre Macht stärker als ohnehin schon pervertieren. Möglicherweise mischt sie dieser Verbindung das Blut eines Udapoths bei, denn diese Wesen haben nicht nur eine große Ähnlichkeit mit den Gal'kzuulim, sondern mitunter erhalten besonders treue Charyptoroth-Paktierer zur Belohnung ihrer Untaten Besuch von dem Dämon, der daraufhin mit ihnen auf Wunsch ein niederhöllisches Kind zeugt. Die Ausgeburten dieser Verbindung gleichen den Gal'kzuulim der Krakonier bis auf die letzte Schuppe, weshalb es sich sehr wahrscheinlich um dieselbe Art handelt. Die gelegentliche Entstehung eines Gal'kzuul ist wohl der Preis, den die Erzdämonin für den Erhalt des Krötenvolks fordert.

Wird ein Gal'kzuul geboren, so ähnelt er zunächst noch einem Menschen- oder Achaz-Kind, wächst jedoch weitaus schneller und verliert immer mehr Ähnlichkeit mit seinem Wirt. Die Gal'kzuulim, die bei dem Brutritual der Krakonier entstehen, bleiben selten in deren Mitte. Diese Daimoniden verfügen über enorme Kraft, sind leicht reizbar und schwer von Begriff, weshalb sie selbst für die kriegerischen Krakonier eine unberechenbare Gefahr darstellen. Besonders Gläubige unter ihnen behalten die Kinder ihrer Göttin zwar bei sich und führen sie mit sich in den Kampf, zumeist ist die Angst vor ihrer Macht aber zu groß und sie werden entweder ausgesetzt oder in die Sklaverei verkauft. Seefahrer erzählen sich bisweilen Geschichten über den sogenannten *Krakenghul*, einen vernarbten, blutrünstigen





Gal'kzuul

Größe: 1,60 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 70 bis 150 Stein

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

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

LeP 32 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 7/9 (an Land / im Wasser)

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen (siehe Seite 153)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos), Unterwasserkampf, Wuchtschlag I (Waffenlos)

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

Zauber: Große Verwirrung 10

Anzahl: 1, 2 oder 2W6+1 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 40 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Allein versucht der Gal'kzuul eher zu entkommen oder sich zu verstecken. In Überzahl greift er gern an und setzt dabei auf seine Nahkampf-fähigkeiten und übernatürlichen Kräfte.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

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

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Gal'kzuulim sind grauenhafte Kreaturen, die früher einmal kulturschaffende Wesen waren, aber mit einem Dämon verschmolzen wurden.

☞ **QS 2:** Gal'kzuulim können durch ihre Kräfte Kulturschaffende verwirren und in den Wahnsinn treiben.

☞ **QS 3+:** Gal'kzuulim besitzen eine Fähigkeit, mit der sie Wasser in der Lunge eines Gegners entstehen lassen können.

Sonderregeln:

Meute: Gal'kzuulim, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Gal'kzuul in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Rudeldaimonid: Gal'kzuulim lassen sich leicht als Rudel erschaffen (siehe Seite 154). Jeder Gal'kzuul nach dem ersten kostet bei der Rudelerschaffung 25 % AsP Grundkosten weniger. Permanente AsP-Kosten sind hiervon ausgenommen.

Wasserlunge: Ein Opfer in maximal 8 Schritt Entfernung muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –2 ablegen. Es erleidet bei Misslingen (6–QS) x 2 SP und 1 Stufe *Betäubung*. Diese Fähigkeit erfordert den Einsatz von 1 Aktion. Der Gal'kzuul kann diese Fähigkeit 3 x am Tag einsetzen.

Daimoniden-Regeln: Für Gal'kzuulim gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

und ungewöhnlich intelligenten Gal'kzuul, der die See um den Selemgrund in Angst und Schrecken versetzt. Tatsächlich entführt er im Auftrag des Hohepriesters persönlich des Nachts unaufmerksame Seeleute, die als Wirte für das Brutritual gebraucht werden.

Die Gal'kzuulim sind etwas intelligenter als Tiere, verfügen aber nicht über denselben Verstand wie kulturschaffende Völker. Sie beherrschen eine intuitive, primitive Form der Magie. Zur Verteidigung können sie die Lungen ihrer Angreifer mit Wasser füllen und ihren Verstand trüben. Darüber hinaus verursacht ihr Anblick Erinnerungslücken und eine Verwirrung, die an Wahnsinn grenzt.

Es häufen sich Berichte darüber, dass freie Gal'kzuulim regelmäßig Städte und Siedlungen aufsuchen. Meist verhalten sie sich aggressiv und töten oder verschleppen Menschen oder Achaz. Es gibt aber auch Berichte über Gal'kzuulim, die friedlich die Nähe anderer Wesen suchen, was durch den Fluch ihres Anblicks dennoch häufig zu Katastrophen führt.

Komponenten: Kulturschaffender (alle Arten) + Dämon (Udapoht)

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Bekannte Erschaffer: Vurr'Quornark, Hohepriester der Gal'kzuul

Bekannte Exemplare: Krakenghul, der Schrecken von Selemgrund

Fortpflanzungsfähig: nein

Da Gal'kzuulim über enorme Kraft verfügen, sind sie sowohl gefürchtete Kämpfer als auch beliebte Arbeitsklaven. Man trifft sie überall dort an, wo es auch Krakonier gibt, wie im Perlenmeer und in der Blutigen See. Manchmal halten sich frevlerische Piraten einen einzelnen Gal'kzuul, um ihn gegen ihre Opfer in den Kampf zu schicken. Gelegentlich treten die Daimoniden aber auch in anderen Küsten- und Sumpfreionen auf, wo sie auf der Suche nach Nahrung umherstreifen oder in Tümpeln lauern.

Ghumai-Kal

»Manche von euch kennen Erzählungen über finstere Hexen und die Hütte Hühnerbein. Aus dem tiefen Süden dringen Fabeln zum laufenden Laubklotz oder Langfüßer in unsere Region. Ich sage euch, sie sind falsch und doch teilweise wahr. Alle meinen dasselbe: Ghumai-Kal. Die Unkenntnis der wahren Hintergründe hat das schlichte Volk zu Sagen verleitet. Euren Verstand vermag der wissenschaftliche Ansatz zu erhellen. Die Federkiele heraus! ›Daimonidae ad opportunum usum‹ lautet das heutige Thema. Welche heptasphärische Wesenheit ist geeignet, um ein Bauwerk mit Bewegung zu erfüllen? Yash'Oreel aus der Domäne Nagrach? Ein unterhalt-samer Ansatz, aber die relevanten Begriffe sind Beine und Laufen. Wo suchen wir demnach? Zu langsam – folgerichtig die Domäne Thezzphai. Ich warte weiterhin auf die Antwort zu meiner eingangs gestellten Frage. Nein, mitnichten Chuchathabomek, obgleich wir ihn bezüglich der fliegenden Kutsche parat haben. Wenigstens eine hat sich vorbereitet. Sehr wohl, für den Anfang der zweigehörnte Dharai. Welche Bestandteile also? Na endlich, Huhn, Hütte und der siebt-sphärische Diener. Experten kennen eine weitere Wesenheit namens Yar'Yuraam für unsere Zwecke, aber wir sind weit hinter dem Zeitplan. Daraus folgen Extrastunden zu den Erzdämonen. Ruhe! Euer Stöhnen ist absolut inadäquat, da offensichtlich das tiefere Wissen um die weiteren Titel des Rastlosen fehlt – Gebieter der Ghumai-Kal.«

—Mactana vom Schwarzen Wald, Magistra und Lieblich-schülerin Balphemor von Punins, in einem Vortrag an der Heptagonakademie, Yol-Ghurmak, 1038 BF

Zu den imposantesten Daimoniden gehört der Ghumai-Kal (Mehrzahl: Ghumai-Kal). Seine Erschaffung erfordert ein Huhn, ein Gebäude und den Dämon Dharai – einen Diener Lolgramoths. Das Geflügel schenkt der Kreatur die bis zu vier Schritt langen Beine. Finstere Forscherinnen ziehen die Gans vor, um den Glauben an Travia zu verhöhnen. Im Süden Aventuriens lebt mit dem Strauß eine Alternative. Beim Leib gibt es verschiedene Optionen: Eine komplette Holzhütte mit Fenstern, Türen und Kamin ist ebenso umsetzbar wie improvisierte Baumhäuser oder Strohhütten. Letztlich überzieht die schuppige bis schleimige Haut des Daimoniden meist

ohnehin Wände und Böden des Gebäudes, um alles beisammenzuhalten. Der Dämon erzeugt die rastlose Bewegung und Unruhe des Wesens. Durch ein Riesenmaul betritt die Besucherin das Bauwerk und wird so praktisch verschluckt. Insgesamt erreicht der Daimonid eine Gesamthöhe von mehr als fünf Schritt, sodass die Schwarzmagierin im Inneren, je nach Anzahl der Stockwerke, meist ihre würdevolle Haltung wahren kann.

Die Erschafferin kann das Wesen flexibel einsetzen. In den Schattenlanden haben Jäger Ghumai-Kal als Reitkreatur und Gefängnis genutzt. An den oft chaotisch sprießenden Auswüchsen auf seinem Rücken lässt es sich gut festhalten. Dazu verschafft seine enorme Höhe eine vorteilhafte Position – wie ein Sattel für Fernkampfangriffe. Manche Schöpferin nutzt das laufende Monstrum als Versteck. Im Inneren lassen sich Personen, teure Schätze oder rätselhafte Artefakte vor Schaulustigen verbergen. Bei einem längeren Aufenthalt braucht die Besucherin jedoch gute Nerven, denn der schlundartige Eingang lässt Anwesende ungern wieder gehen. Außerdem verschiebt die Wesenheit innen abgelegte Gegenstände und Mobiliar stetig wie von

Geisterhand. Insbesondere nachts fährt ständiges Heulen und Maulen immer wieder durch den Körper, sodass kaum erholsamer Schlaf möglich ist.

Das Ungetüm ist in erster Linie ein Fortbewegungsmittel. Ein Tritt der Krallenbeine schmerzt wie der Treffer eines Zweihänders, aber Ghumai-Kal meidet Kämpfe, um die Waren in seinem Bauch vor Schaden zu bewahren. Zu direkten Auseinandersetzungen kommt es nur, wenn man ihn in die Ecke treibt. Ansonsten setzt er auf seine Geschwindigkeit und seine langen Beine. Sein Intellekt ist nicht zu unterschätzen. Berichte zeugen davon, dass Ghumai-Kal einige Verfolger in Sümpfe und Moore lockte und dabei seine heimtückische und trickreiche Seite zeigte. Im Laufe seiner Existenz lernt er dazu und sucht sichere Gegenden und Verstecke. Die unterschiedlichen Verhaltensmuster verschiedener Wesen identifiziert er mit Leichtigkeit und passt Verhalten und Strategie seinen Beobachtungen an.



**Ghumai-Kal****Größe:** 4,00 bis 6,00 Schritt**Gewicht:** 1.000 bis 5.000 Stein**MU** 14 **KL** 12 (t) **IN** 12 **CH** 13**FF** 8 **GE** 16 **KO** 22 **KK** 28**LeP** 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6**VW** 6 **SK** 5 **ZK** 7 **GS** 20**Überrennen:** **AT** 10 **TP** 2W6+12 **RW** kurz**RS/BE:** 6 (Beine* nur 4)/0**Aktionen:** 1**Vorteile/Nachteile:** keine**Sonderfertigkeiten:** Überrennen (Überrennen)**Talente:** Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Verbergen 3, Willenskraft 8**Zauber:** Foramen 10, Harmlose Gestalt 12**Anzahl:** 1**Größenkategorie:** groß**Typus:** Daimonid, nicht humanoid**Erschaffungsschwierigkeit:** –7**Beute:** ggf. die Objekte in Ghumai-Kals Leib**Kampfverhalten:** Ghumai-Kal versuchen ihre Gegner zu überrennen.**Flucht:** Verlust von 75 % der LeP**Schmerz +1 bei:** 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger**Magiekunde (Magische Wesen):**• **QS 1:** Ghumai-Kal sind laufende Hütten.• **QS 2:** Dieser Daimonid wird als Transportmittel eingesetzt.• **QS 3+:** Ein Ghumai-Kal kann sehr gefährlich werden, da er seine Gegner einfach überrennt.**Sonderregeln:**

*) Um den ungeschützten Bereich anzuvisieren, ist eine AT erschwert um –4 notwendig.

Anhänglich: Bei 20 % der Erschaffungen (17-20) ist der Daimonid so anhänglich, dass die Erschafferin alle 14 Tage ihren Daimonid aufsuchen muss, sonst sinkt die Loyalität um 1 Punkt pro Tag.**Traghilfe:** Ghumai-Kal kann 5.000 Stein Gewicht tragen.**Daimoniden-Regeln:** Für Ghumai-Kal gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

Der Daimonid wird aufgrund seines Platzbedarfs und seiner ungetarnt grotesken Äußerlichkeit gewöhnlich in der freien Natur erschaffen. Häufig zieht es die Erschafferin und die Kreatur in unbewohnte Wälder, wo das Ergebnis der Verschmelzung unbehelligt dem Kommando seiner Meisterin nachgeht. Berüchtigt war die Hütte Hühnerbein der Hexe Achaz saba Arataz in den Wäldern Weidens. Die Zauberin erfuhr in südlichen Gefilden von Legenden laufender Behausungen und erschuf die Hütte nach dem Vorbild alter Manuskripte in einem Ritual. Da ihr Hexenzirkel sie wegen Machtgier verstoßen hatte, ging sie im Schutz von Ghumai-Kai ungesehen ihren Racheplänen nach. Diese gipfelten in der Entführung ihrer Konkurrentin Luzelin, die tapfere Heldinnen nach einigen Strapazen aus der Hütte retteten. Die Kunde vom Daimoniden verbreitete sich daraufhin weiter, sodass in der Dritten Dämonenschlacht Fürst Udalbert Ludolf von Wertlingen Ghumai-Kai unter seinem Kommando in die Schlacht führte.

Unstete Strohütten kommen sogar in den südlichen Dschungeln oder den Echsensümpfen vor. Alle Exemplare sind ruhelos und verharren nur auf Befehl länger an einem Ort. Weist ihnen ihre Schöpferin kein Areal zu, loten sie allein die Gegend aus und ziehen im selbst gewählten Revier umher.

Komponenten: Tier (Huhn/Storch/Strauß) + Objekt (Gebäude) + Dämon (Dharai/Yar'Yuraam)**Erschaffungskomplexität:** komplex (4 AP)**Bekannte Erschaffer:** Achaz saba Arataz**Bekannte Exemplare:** Hütte Hühnerbein**Fortpflanzungsfähig:** nein

Ghumai-Kai kann sich nicht fortpflanzen. Zur Erschafferin benötigt er regelmäßigen Kontakt, um weiterhin loyal zu dienen. Bleibt ein Treffen zu lange aus, zieht er umher und sucht neue Gesellschaft. So kommt es vor, dass er einen Waidmann oder eine Kräutersammlerin mit offener Tür empfängt, sie aber nicht mehr hinauslässt. Abhängig von den Umständen der Beschwörung wird der Daimonid zutiefst anhänglich. Einige Exemplare reagieren äußerst beleidigt auf zunehmende Einsamkeit. Dann entsorgen sie Erinnerungen oder kostbare Schätze aus früheren Zeiten und verbannen sie sprichwörtlich wie wortwörtlich aus ihrem Leib. Mit gereimten Befehlen kann man sich hingegen bei ihnen einschmeicheln, denn sie scheinen eine kuriose Vorliebe für Wortwitze zu haben.

Hummerier

»Homerier, Hummerier, auch Udak'Kknuul gerufen.

Ritter der Urtiefen, Nachtblaue Streiter der Allesverschlingenden, Offiziere der Krabben, Krebse und Hummer, Diener der mächtigen Malmer und Rückgrat der Krakensilbernen Legion von Yamesh-Aqam. Uägga Charyptoroth!»

—aus dem Nassen Pergament, Aufzählung der Truppen Gal'k'zuuls, Kopie aus dem Nachlass des Magiers Xeraan, dem Begründer der Daimonidenforschung

Bei den Hummeriern (Einzahl: Hummerier), zuweilen auch Oger der Meere genannt, handelt es sich um eine weitere Art von Daimoniden, die durch die Macht der Unbarmherzigen Ersäuerin Charyptoroth erschaffen wurden – könnte man meinen. In der Tat entspricht dies aber nur zur Hälfte der Wahrheit. Hummerier sind eine eigene, sehr alte Spezies von Hummermensen, die ihre Wurzeln und Ursprünge bereits im 7. Zeitalter, dem der Vielbeinigen, hat. Im 9. Zeitalter existierte auf dem Kontinent Lahmaria sogar ein eigenes Hummerier-Reich, das Hummerland Kknuul. Irgendwann im Lauf des Zeitalters wurde es von den gefürchteten Blauen Mahren zerstört und mit dem Untergang des Kontinentes verlieren sich ihre Spuren schließlich in den Tiefen der See. Schon in vergangenen Zeitaltern taten sich einzelne Hummerier durch eine große und auffallend kräftige Statur hervor. Bei ihnen handelt es sich um Hybriden aus einem Hummerier und einem Dämon der Domäne Gal'k'zuul. Hummerier existieren bis in die

Gegenwart, die daimonide Variante war in den letzten Jahrzehnten aber die mit Abstand am häufigsten auftretende Form.

Das Erscheinungsbild der Daimoniden entspricht im Wesentlichen dem eines aufrecht gehenden Hummers, mit einem menschenähnlichen Korpus. Sie erreichen eine Größe von bis zu zweieinhalb Schritt und werden genauso schwer wie ein ausgewachsener Oger, woher auch ihr Beiname stammt. Sie werden von einer dicken roten Schale am Rücken und einer dünneren Schale am Bauch geschützt, haben insgesamt sechs Extremitäten und einen Hummerschwanz. Zwei dieser Extremitäten dienen als Beine und somit der Fortbewegung, bei dem mittleren Paar handelt es sich um zwei mächtige scherenbewehrte Arme, die Klauen an den oberen Extremitäten ähneln menschlichen Händen. Der Kopf der Hummerier ist wie der Rest des Körpers ebenfalls krebsrot, mit kleinen Knopfaugen und zwei langen gebogenen Stirnfühlern. Ihr Gesicht erinnert entfernt an das eines Menschen. Werden sie verletzt, quillt aus den Wunden Blut von tintenblauer Farbe.

Im heutigen Zeitalter wurden die daimoniden Hummerier mutmaßlich vom echsischen Charyptoroth-Hohepriester Xqal'zl'yssr (bei den Waldmensen: Tscho'on'tak) am Friedhof der Seeschlangen auf Maraskan wiedererschaffen. Dabei verschmolz er Exemplare des blauen Pailoshummers mit niederen Charyptoroth-Dämonen, den Udaptomim. Nach dem Fall des Dämonenmeisters Borbarad erhielt der Paktierer Globoman Guryek, selbsternannter Meister der Bodenlosen Grube, vom Heptarchen Xeraan (siehe Seite 126) den Auftrag, mehr und mehr Hummerier zu erschaffen. Der bucklige Magier träumte neben seiner Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith (siehe auch Seite 82) von einem Heer von mehr als 1.000 Meeres-Ogern, wozu er sich möglicherweise vom Dämonenkaiser Gallotta inspirieren ließ.

Hummerier werden als schwer gepanzerte Kämpfer für den amphibischen Kampf geschaffen, für Landungen und die Eroberung der Küsten.

Im Vergleich zum zahnbewehrten Rukuubuur, der eher als Jäger auftritt, sind Hummerier langsame und zähe Kämpfer. Dabei benutzen sie vorrangig ihre riesigen Scheren sowie überlange Äxte oder Stangenwaffen und vermögen eine immense Zerstörung anzurichten. Darüber hinaus verfügen sie über eine überraschend hohe Intelligenz und einen scheinbar angeborenen Instinkt für die Kriegskunst.

Ihre größten Schwächen im Kampf sind die schwach gepanzerte Bauchseite sowie ihre Schwerfälligkeit, wodurch sie sich leicht ausmanövrieren lassen. Außerdem wirkt der praiosheilige Bernstein äußerst





Hummerier

Größe: 2,10 bis 2,50 Schritt

Gewicht: 180 bis 220 Stein

MU 18 **KL** 10 **IN** 9 **CH** 10

FF 8 **GE** 9 **KO** 18 **KK** 21

LeP 50 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 4 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 3/6 (an Land / im Wasser)

Scheren: AT 14 TP 2W6+2 RW mittel

Hummerier-Axt (2H): AT 12 TP 2W6+7 RW lang

Hummerier-Speer (2H): AT 13 TP 2W6+5 RW lang

RS/BE: 6 (Bauch nur 2)*0

Aktionen: 2 (max. 1 x Hummerier-Axt oder Hummerier-Speer)

Vorteile/Nachteile: Angst vor dem Land I, Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Anführer, Hammerschlag (Scheren, Hummerier-Speer), Klammergriff (Scheren), Unterwasserkampf, Wuchtschlag I-III (Scheren, Hummerier-Speer)

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 8, Überreden 8, Verbergen 8, Willenskraft 11

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (Horde)

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 80 Rationen Fleisch (ungenießbar), Waffen

Kampfverhalten: Hummerier greifen am liebsten zunächst mit ihrem Speer an, um den Vorteil der

Reichweite auszuspielen. Sollten ihre Gegner an sie herankommen oder sie keinen Speer zur Verfügung haben, versuchen sie ihre Feinde in den *Klammergriff* zu nehmen oder attackieren mit *Wucht-* oder *Hammerschlägen*.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Hummerier treten in verschiedenen Formen auf. Einige von ihnen sollen ein fremdartiges, aber kulturschaffendes Volk sein, andere sind wohl Daimonide.

QS 2: Daimonide Hummerier fungieren oftmals als Priester Charyptoroths und führen andere Hummerier an.

QS 3+: Die größte Schwachstelle des Hummeriers ist sein kaum gepanzerter Bauch.

Sonderregeln:

***)** Um den ungeschützten Bereich anzuvisieren, ist eine AT erschwert um –6 notwendig.

Empfindlichkeit gegenüber Bernstein: Waffen aus Bernstein richten die doppelte Menge an SP an.

Paktierer: Hummerier können einen Pakt mit Charyptoroth eingehen und Paktgeschenke erhalten.

Wassergebunden: Hummerier erleiden außerhalb des Wassers 1 SP pro Stunde.

Daimoniden-Regeln: Für Hummerier gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

verletzend auf sie, weshalb bernsteinreiche Küstenabschnitte von Hummeriern gemieden werden. Der Ursprung dieser Schwäche verliert sich im Dunkel der Geschichte – wahrscheinlich handelt es sich dabei um eine uralte Strafe, die der Sonnengott Praios einstmals über die vielbeinigen Spezies gesprochen hat und die bis heute anhält. Sofern Hummerier nicht spätestens alle zwei Tage eine gewisse Zeit im Wasser verbringen, vertrocknen sie und gehen langsam, aber sicher zugrunde. Hummerier sind und bleiben für den Kampf geschaffene Daimonide, die verhältnismäßig häufig auftreten, da die dazu notwendigen Udapothim leicht zu beschwören sind. In der jüngeren aventurischen Geschichte traten Hummerier das erste Mal im Rahmen der Seeschlacht vor Andalkan im Jahr 1019 BF auf, als sie auf Seiten der Borbaradianer in den Kampf eingriffen. Im weiteren Verlauf der Invasion der Verdammten traten diese Monstrositäten dann regelmäßig in Erscheinung, z. B. bei der Eroberung der Küste von Mendena und der Belagerung von Ysilia. Einzelne Gruppen von ihnen ziehen

Komponenten: Tier (Hummer) + Dämon (Udapoht)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Xqal'zl'yssr, Globoman Guryek

Bekannte Exemplare: Der Knieper von Geestwindskoje

Fortpflanzungsfähig: nein (gilt nur für die daimonide Variante)

heutzutage als plündernde und brandschatzende Söldner durch die Lande. Wesentlich älter ist hingegen die Sage vom *Knieper von Geestwindskoje*, die man sich unter den Bernsteinsammlern der Festumer Bucht erzählt. Das Ungeheuer soll mit Vorliebe nachts am Strand auftauchen, und jeden, dessen er habhaft werden kann, mit seinen riesigen Scheren zu Tode kneifen. Ob es sich dabei nur um eine Schauergeschichte handelt oder dahinter wirklich ein Hummerier steckt, ist nicht bekannt.

Ka'Bushruuf

»Ununterbrochen hatten uns diese einzigartig hässlichen Affenwesen verfolgt. Zwei Tage und Nächte immerwährendes Gekreische, das uns den Schlaf raubte, doch erreichen konnten wir sie in den Wipfeln der Dschungelbäume nicht.

Am dritten Tag, als Schlafmangel und Zermürbung ihre Spuren hinterlassen hatten, holten sie Hadrijian. Zu mehreren brachen sie hervor, packten ihn mit ihren Krakenarmen und trugen ihn hinauf in die Baumkronen. Machtlos mussten wir mit ansehen, wie ein Dutzend der Bestien an ihm zerrte und riss. Die Äste bebten, als würde der Kauca durch die Wipfel fegen. Hadrijians Schreie verstummten erst nach Ewigkeiten. Dann ließen sie seine Körperteile und Eingeweide auf uns herabregnen. Heiß lodert mein Hass und schmerzende Trauer erfüllt mein Herz, wenn ich daran denke – und ich denke jeden Tag daran. Diese Bestien sind keine Schöpfung Rurs, sondern der Haffajas und in ihrem eigenen Blut sollen sie baden!«

—Der Haran, Kriegswezyrad des Shikanydads, in einem Bericht an den Alabasternen Rat, 1042 BF

Der Name Ka'Bushruuf (Mehrzahl: Ka'Bushruufya) entstammt dem Maraskani und bedeutet *kleiner Bushruuf*, denn der Daimonid wirkt wie eine miniaturisierte Variante des Gehörnten, aus dem er auch erschaffen wurde. Dem Rücken des Affenkörpers entspringen mindestens zwei zusätzliche Fangarme, die sich vollständig in den Körper zurückziehen lassen. Anstelle des Mauls findet sich ein scharfer Krakenschnabel. Meist werden Totenkopffächchen zur Verschmelzung genutzt, doch auch andere Arten kommen vor, sodass Fellfarbe und Größe variieren. Der Schwanz ist meist unbehaart und fehlt bei einigen Exemplaren, da er bei den häufigen Streitereien untereinander bisweilen abgebissen wird.

Erschaffen wurden die Ka'Bushruufya von Xemenös Darano (siehe Seite 131). Der zyklopäische Chimärologe trat zunächst in Tobrien in den Dienste Haffax' und brachte seine Forschungen dann unter Fürstkomtur Iradon Kolenfeld auf Maraskan zu einem vorläufigen Ende. Es gelang ihm nicht, das Potenzial des gehörnten Dämons in dem Daimonid zu entfalten, doch andere

Aufträge verhinderten bislang eine Verbesserung der Rezeptur.

Die Aufgabe der Daimonide ist die Sicherung unzugänglicher und schwer überblickbarer Dschungelbereiche. Allerdings befolgen Ka'Bushruufya erteilte Befehle nur äußerst widerwillig und nutzen jede Ungenauigkeit aus, um ihren eigenen Willen durchzusetzen. Durch ihr ausgeprägtes Revierverhalten kam es sogar schon zu Angriffen auf Schwarzmaraskaner, sodass die verbliebenen Rotten nur in Dschungelflecken anzutreffen sind, in welche die Soldaten der Fürstkomturei ohnehin keinen Fuß setzen, die aber auf diese Weise auch vor den Freiheitskämpfern des Shikanydads gesichert werden. Diese Gebiete finden sich hauptsächlich in den Dschungeln und Bergregenwäldern der nördlichen Maraskankette. Dem Affenerbe verdanken Ka'Bushruufya ihr lärmendes Verhalten und ihr hierarchisches Gruppenleben. Die Daimonide sind fortpflanzungsfähig, allerdings nicht untereinander, sondern nur mit gewöhnlichen Affen. Da diese jedoch auch zur Beute der rein fleischfressenden Daimoniden zählen, sind solche Verbindungen selten.

Größere Rotten teilen sich für die Jagd in kleinere Gruppen auf. Die lautstarken Hetzjagden finden stets bei Tage statt, denn bei Nacht sehen sie nicht besser als Menschen. Dabei gleichen die Beutezüge einem grausamen Spiel, das in einem blutigen Finale endet, denn die Daimonide lieben es, die Qualen ihrer Opfer zu verlängern. Einige Beutetiere haben bereits gelernt, das Revier der Ka'Bushruufya, welches diese durch

fischig-schweflig riechenden Kot markieren, zu meiden. Daher dehnen die Daimonide ihr Jagdgebiet auch weit über die Reviergrenzen aus.

Innerhalb des Reviers lassen Ka'Bushruufya von Eindringlingen nicht ab, während eine

entschlossene Gegenwehr sie außerhalb durchaus zur Flucht verleiten kann. Meist

beginnen sie damit, ihre

Gegner durch Geschrei und Scheinangriffe

zu demoralisieren

und durch die ohren-

betäubende Lautstärke

ihrer Aktivitäten die

gesamte Rote zu-

sammenzurufen. Dann

versuchen sie, Gegner zu

isolieren und in Überzahl

anzugreifen, wobei sie ur-

plötzlich aus dem Geäst der

Bäume zuschlagen. Bei heftiger

Gegenwehr fliehen sie zunächst in

die Wipfel und warten auf eine günstigere Gelegenheit. Allerdings lassen





Ka'Bushruuf

Größe: 0,40 bis 0,80 Schritt (Körper), 1,60 Schritt (Fangarme)

Gewicht: 30 bis 35 Stein

MU 11 **KL** 7 **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 10/15 (Affenarme/Fangarme)

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7/10 (am Boden / im Geäst) **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 8/12 (am Boden / im Geäst)

Krallen/Dolch: **AT** 11 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Biss: **AT** 9 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Fangarm: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen, Dolch), Klammergriff (Fangarme), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 14, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 5

Anzahl: 1 (sehr selten) oder 1W6+2 (Gruppe) oder 2W6+4 (Rotte)

Größenkategorie: klein

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 4 Rationen Fleisch (un genießbar), eventuell Dolche

Kampfverhalten: Ka'Bushruufya versuchen zunächst, ihre Gegner durch Geschrei und Scheinangriffe einzuschüchtern. Dann suchen sie sich einen gemeinsamen Gegner aus und attackieren nur ihn. Ist die Gegenwehr zu groß, fliehen sie vorübergehend aus dem Kampf und beginnen das Spiel von vorn.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist ein Drittel (außerhalb des Reviers) / die Hälfte (innerhalb des Reviers)

der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest ebenfalls.

Schmerz +1 bei: 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 2 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Ka'Bushruufya sind Daimonide, die erst vor kurzem in Maraskan auftauchten.

☞ **QS 2:** Sie greifen bevorzugt in Überzahl einen einzelnen Gegner an. Lichtungen meiden sie.

☞ **QS 3+:** Sie markieren ihr Territorium mit stinkenden Kotmarken und lassen sich durch *Nachaffen* zu Angriffen provozieren.

Sonderregeln:

Einschüchterndes Gehabe: Ka'Bushruufya führen unter lautem Geschrei Scheinangriffe von allen Seiten aus und werfen ihre Gegner mit Kot oder Körperteilen und Organen zerrissener Lebewesen. Werden die Helden Opfer des einschüchternden Gehabes, wird eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Ka'Bushruufya und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt. Werfen die Daimonide mit menschlichen Überresten, ist die Willenskraftprobe um –1 erschwert. Jeder Held, dessen QS unter der der Daimonide liegt, erhält 1 Stufe *Furcht*.

Leicht zu provozieren: Bei einer erfolgreichen Vergleichsprobe *Einschüchtern* (*Provokation*) gegen *Willenskraft* der Ka'Bushruufya lassen sich Netto-QS Daimonide zu einem Angriff auf den nachaffenden Helden verleiten.

Meute: Ka'Bushruufya, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Ka'Bushruuf in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Daimoniden-Regeln: Für Ka'Bushruufya gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

sie sich leicht zu unüberlegten Angriffen provozieren, wenn sie *nachgeäfft* werden. Offene Flächen meiden sie, sodass man inmitten einer Lichtung vor ihren Angriffen sicher ist.

Ka'Bushruufya horten die Besitztümer ihrer Opfer auf ihren Schlafbäumen, wobei sie Kurz Waffen wie Dolche auch selbst einsetzen. Bisweilen finden sich kuriose oder strategisch brisante Gegenstände darunter, die von den Daimoniden eifersüchtig gehütet werden, ohne dass sie sich deren Bedeutung bewusst wären.

Ein besonderes Exemplar ist *König Bakaku* (1,40 Schritt, orangeroter Pelz; KL: 9, spricht Garethi; wäre gern ein Mensch, hasst Feuer), der sich diesen Namen selbst gegeben hat. Er ist ein Daimonid der zweiten Generation, dessen Mutter ein Otan-Otan war, und wohl der mit Abstand größte und klügste Ka'Bushruuf. Mit seiner Rotte hält er ein aufgegebenes Dschungelfort besetzt, das im Nordosten Maraskans, auf halber Strecke zwischen

Komponenten: Tier (Kleinaffe) + Dämon (Shruuf/Bushruuf)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Xemenëos Darano

Bekannte Exemplare: König Bakaku

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Tier (Kleinaffe)

Yerkilan und Huab liegt. Obwohl er des Lesens nicht mächtig ist, hortet er Schriftstücke in seiner *Bibliothek*, die neben seinem Harem aus Affenweibchen unterschiedlicher Arten sein ganzer Stolz ist. Wer ihm unterwürfig begegnet und ihm im Gegenzug etwas anbietet, kann an guten Tagen sogar einen Blick in die Bibliothek des Königs werfen. Doch wehe denen, die versuchen, ihn zu bestehlen!

Kristall-Libelle

»Vor grosze Herausforderungen stellt selbst den kundigen Chimaeriker noch immer die Verbindung lebender Organismen mit duosphaerischer Essentz. Wo Transmutationen mit den Elementa Humus und Ertz bereyts gut gelingen, erweisen sich Luft und Wasser als allzu fluechtig, Eys und Feuer wiederum als zugerade unvereynbar mit der Physiologica profaner Chimaeren. Betraechtlich zugaenglicher und bestaendiger zeygen sich heptasphaerische und somit daimonide Composita von Art der Para-Elementa.

Als ruhmreiches Exemplum sey die Crystall-Libelle angefehrt, als wo ein Gehoernter des BSR verwandt wirdt. Frey von Muehe gelingt selbst dem unbedarften Chimaeriker die Vermischung, das Hybrid ist gefaellig in Form und Bestaendigkeit. Alleyn die Controlle ueber das Hybrid zu gewinnen, ist nicht trivial.«

—aus »Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen«, um 998 BF

Hübsch anzusehen ist die filigrane Kristall-Libelle (Mehrzahl: Kristall-Libellen) aus dem aventurischen Nordosten, aber kaum jemand kann davon erzählen, welch erhebenden Anblick ein Schwarm dieser Daimoniden am klaren, kältestarrenden Himmel darstellt. Ihren Ursprung haben die fortpflanzungsfähigen Fluginsekten in den chimärologischen Experimenten Pardonas. Im Laufe von Generationen haben sie sich in den meisten Bereichen des Kontinents ausgebreitet, wo die Temperatur auch tagsüber nicht über den Gefrierpunkt des Wassers klettert. Denn wo Schnee und Eis dem Blick von Praios' Sonne nicht standhalten können, da muss auch die Kristall-Libelle vergehen.

Ihr Leib wirkt wie die lebendig gewordene Eisskulptur einer Drachenlibelle, und so wie jene warmblütigen Verwandten, die ohne Zurückhaltung unvorsichtigen Reisenden in den Mittellanden zusetzen, stürzen sich auch die Daimoniden mit einem Zorn, der ihrem eisigen Erbe spottet, auf jedes warmblütige Ziel, das sich ihnen bietet.

Der Stich der bis zu taubengroßen Insekten ist schmerzhaft, jedoch nicht allzu gefährlich, wäre da nicht das Gift, das in der Einstichstelle auskristallisiert und das umliegende Gewebe schädigt, brüchig und eiskalt werden lässt. Ohne schnelle Hilfe wird es selbst wehrhaften Reisenden schnell zum Verhängnis. Nicht zuletzt deshalb warnen die Kirchen des grimmigen Firun und der milden Ifirn eindringlich davor, sich allein in die Wildnis des Hohen Nordens zu wagen. Dort bilden die Geschöpfe große Sippen. Mit ihren Stacheln treiben sie Hohlräume in Eiswände und Gletscher hinein, wo sie nisten. Weibchen erkennt man am pralleren Hinterleib und der stärkeren Krümmung des Stachels, Männchen weisen eine etwas dunklere, blaue Färbung und größere Facettenaugen auf.

Ihr unberechenbares Verhalten, das sich gegen alle Versuche einer Abrichtung stemmt, zwingt selbst erfahrene Chimärenbauerinnen zu außerordentlicher



Vorsicht im Umgang mit den eigentlich recht zerbrechlichen Kreaturen.

Dabei stellt sich die Erschaffung einer Kristall-Libelle als recht einfach dar, fast scheint es so, als besitze der Libellenkörper eine natürliche Affinität für eine Verbindung mit dem zweigehörnten Dämon Yash'Oreel aus der Domäne Nagrach. Zwei Individuen verschiedenen Geschlechts reichen aus, dass sich innerhalb weniger Monate ein ansehnlicher Schwarm bildet. Somit eignen sich die Daimoniden recht gut als Wächter für Orte, an denen die Erschafferin sich selbst nicht regelmäßig aufhalten möchte.

Glücklicherweise verspüren Kristall-Libellen Angst vor offenem Feuer. Um einen Schwarm vom Angreifen abzuhalten, genügt es, eine brennende Fackel bei sich zu führen. Wehe jedoch, wenn die Flammen erlöschen, denn das ist der Moment, auf den die angriffslustigen Insekten warten!

Versuche unter der Herrschaft der Eishexe Glorana (siehe Seite 124), das heimtückische Gift der Kreaturen zu extrahieren und als Waffengift nutzbar zu machen, sind glücklicherweise allesamt gescheitert – nicht zuletzt wahrscheinlich, weil seine Wirkung nicht auf rein natürlichen Effekten zu beruhen scheint, sondern dämonische Komponenten beinhaltet. Schäden, die davon verursacht werden, lassen sich nicht mehr rückgängig machen, doch mit warmem Wasser lassen sich die Eiskristalle, die es seinem Opfer einimpft, behutsam auflösen, wodurch das Gewebe Gelegenheit erhält, langsam abzuheilen und sich zu regenerieren.

Zur Untersuchung der besonderen Beschaffenheit der Kristall-Libellen und als Anschauungsobjekt für Vorlesungen zu Chimärologie sowie Para-Elementarismus wurde vor mehreren Jahren auf Initiative von Spektabilität Balphemor von Punin ein lebendiges Exemplar an die Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak transportiert. Unter hohem Aufwand wurde dem Weibchen, von den



Kristall-Libelle

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 0,15 bis 0,25 Stein

MU 16 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 13 **KO** 9 **KK** 8

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 5

Berührung, Bisse und Stiche: **AT** 8 **TP** 1W3(+Gift)*
RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer III, Hitzeempfindlich

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Berührung, Bisse und Stiche), Flugangriff (Berührung, Bisse und Stiche)

Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 7, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: 2W6+3 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Beute: 1 Ration Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Kristallflügel, 14 Silbertaler)

Kampfverhalten: Kristall-Libellen jagen in Schwärmen und greifen dabei auch menschengroße Wesen an. Sie versuchen, ihre Beute durch zahlreiche Berührungen, Bisse und Stiche zu töten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Ähnlich wie ihre mittelländische Verwandte, die Drachenlibelle, ist die Kristall-Libelle ein großes Insekt, das bevorzugt in Schwärmen jagt und für

eine Reisende ohne Begleitung sehr gefährlich werden kann.

- **QS 2:** Der Stich der Kristall-Libelle sorgt dafür, dass unter der Haut des Opfers Eiskristalle wuchern, die das Fleisch brüchig und schmerzempfindlich machen. Offenes Feuer hilft dabei, die ansonsten furchtlosen Angriffe der Daimoniden abzuwehren.

- **QS 3+:** Erfrierungen durch den Stich einer Kristall-Libelle sollten schnellstmöglich mit warmem Wasser behandelt werden. Zum Glück können Eier, welche die Libelle gern in lebenden Wesen ablegt, dort aufgrund der Körperwärme nicht gedeihen.

Sonderregeln:

*) **Kristall-Libellengift:** Mit einem Stich kann eine Kristall-Libelle ihrem Opfer ein Samenkorn unter die Haut setzen, das innerhalb kürzester Zeit große Eiskristalle ausbildet, die dessen Gewebe schmerzhaft zerstören.

Stufe: 3

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe Schmerz, 1 zusätzliche Kältestufe (siehe **Regelwerk** Seite 346) für 8 Stunden / 1W3 SP, 1 zusätzliche Kältestufe für 4 Stunden

Beginn: 5 KR

Dauer: einmalig (Zustands- und Kältestufen sind nicht kumulativ)

Kosten: nicht extrahierbar

Nicht zu kontrollieren: Kristall-Libellen haben keinen Loyalitätswert und befolgen keine Befehle ihres Erschaffers.

Daimoniden-Regeln: Für Kristall-Libellen gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

Studiosi liebevoll *Pardona* getauft, dort eine Kammer als Heimstatt errichtet, die dank ausgeklügelter Ingenieurskunst und raffinierter Magie stets auf einer Temperatur gehalten wird, wie sie der Kristall-Libelle behagt. Regelmäßig erreichen seither eigentümliche Lieferungen des konservierten Samensekrets männlicher Kristall-Libellen die Stadt am Yslisee, und Semester für Semester entstehen daraus ganze Generationen junger Daimonide aus *Pardonas* Schoß, anhand derer junge Eleven der Akademie die Grundzüge hybrider Anatomie und unelementarer Sympathetik ergründen können.

Als besondere Mutprobe gilt es unter Erstsemestern, eines der befruchteten Eier des Kristall-Libellenweibchens aus ihrem Gelege zu stehlen. Immer mal wieder kommt es dabei zu Un- und bedauerlichen Todesfällen. Die Akademieleitung indes duldet die wahnwitzigen, tollkühnen Mutproben, solange die Sicherheit des wertvollen und unter Aufwendung zahlreicher Ressourcen eingeführten Weibchens nicht gefährdet wird.

Komponenten: Tier (Drachenlibelle) + Dämon (Yash'Oreel)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: *Pardona*

Bekannte Exemplare: *Pardona* in der Kühlkammer der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Kristall-Libellen

Legionär von Yol-Ghurmak

»Xeraan, Dimiona, Galotta ... Weißt du, woran es ihnen allen mangelte? Geduld, meine Schülerin. In ihrem verständlichen Streben nach Macht und Einfluss verkannten sie alle, dass die Zeit die unbekannte Variable in ihren Plänen war. Für Satinav gibt es weder gut noch böse. Er holt letztlich jeden, der nicht klug genug ist, sich vor seinen Blicken zu verbergen. Eine Tatsache, die bereits zahlreichen meiner Konkurrenten zum Verhängnis wurde, ohne dass ich auch nur einen Finger gekrümmt habe. Dennoch sollten wir nicht all ihre Hinterlassenschaften der Vergessenheit übergeben. Einige ihrer Schöpfungen sind durchaus nützlich. Ich hörte Gerüchte, dass nicht die ganze Legion des Buckligen vernichtet wurde. Geh dem nach und finde diesen letzten Legionär, bevor er Haffax oder den Tobriern in die Hände fällt. Bring ihn zur Vivisektion in die Akademie und beweise mir, dass du dir den Status als Adepta prima verdienst. Ich erwarte in zwei Monden die ersten Berichte zur Rekonstruktion der Formel.«
—Balphemor von Punin, im Gespräch mit seiner Schülerin Mactana vom Schwarzen Wald, Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, Praios 1032 BF

Der Legionär von Yol-Ghurmak (Mehrzahl: Legionäre von Yol-Ghurmak) ist ein schreckliches Mischwesen aus Zant und Mensch, dessen einziger Daseinszweck das Töten ist. Er ist eine unvollkommene Kopie der unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith, die vom einstigen Heptarchen Xeraan (siehe Seite 126) erschaffen wurde. Im Jahre 1016 BF entführte der Bucklige in Ruthor mehr als 150 Kinder, um grausame Experimente an ihnen durchzuführen. Er peinigte ihre unschuldigen Seelen, indem er sie mit der Essenz des geifernden Zants verschmolz, um seine Vision eines unbesiegbaren Soldaten Wirklichkeit werden zu lassen. Nach einigen Fehlversuchen und „minderwertigen“ Ergebnissen, die noch über Teile ihres freien Willens verfügten, erreichte er 1019 BF sein Ziel. Schon ein einzelner dieser schrecklichen Kämpfer war kaum aufzuhalten, was Xeraan dazu anspornte, auch Erwachsene mit der Dämonischen Essenz verschmelzen zu lassen. Eine Idee, die von den Gezeichneten nur knapp verhindert wurde. Klugerweise hielt Xeraan seine Legion während der Dritten Dämonenschlacht zurück, wodurch ein Großteil der Daimoniden überlebte. In den folgenden Jahren war die Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith die schlagkräftigste Einheit des

Heptarchen und Fundament seiner Macht. Im Jahre 1029 BF rückte die Legion erneut aus, um Besitz von den Heiligen Quellen der Stadt Ilsur zu erlangen. Durch ein Wunder der Göttin Peraine wurden die angreifenden Daimoniden jedoch in Bäume verwandelt, was den gequälten Seelen Erlösung und Xeraan den Tod brachte. Doch nicht alle Legionäre waren bei dem Sturm auf Ilsur dabei, weshalb manchen die Rettung verwehrt wurde. Dies machte sich Balphemor von Punin (siehe Seite 129), Spektabilität der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, zunutze. Er beauftragte seine Lieblingsschülerin Mactana (siehe Seite 130), einen lebenden Legionär zu fangen und dessen Erschaffung zu rekonstruieren. Bald schon zeigte sich jedoch, dass Xeraan das Geheimnis der Legion mit ins Grab genommen hatte und eine exakte Kopie nicht realisierbar war. Damit ihre Mühen nicht ganz umsonst waren, entschied Mactana, minderwertige Exemplare zu erschaffen, die schwerer zu kontrollieren waren und keine Waffen nutzen konnten. Dennoch kann sich ihr Ergebnis sehen lassen und auch Balphemor war nach ersten Tests zufrieden.

Die kampfstarken Daimoniden sehen aus wie grausam mutierte Menschen. Ihre bleichen Körper sind narbenübersät und aus der blassen Haut sprießen vereinzelte Dornen und Fellbüschel. Trotz ihrer enormen Kraft wirken sie dünn und kränklich, was nicht zu ihren flinken, anmutigen Bewegungen passen will. Die Arme des Legionärs sind zu Raubkatzenpranken verwachsen, die selbst Metallrüstungen zerreißen können. In ihrem unnatürlich großen Maul wächst eine Vielzahl von spitzen Reißzähnen, wobei es auch Exemplare mit Hauern gibt.

Wenn sie nicht kämpfen, wirken sie oft teilnahmslos und abwesend. Sobald sie aber den Befehl zum Angriff erhalten, regt sich die Mordlust und der innere Dämon erwacht. Im Kampf ist der Legionär eine chaotische Wesenheit, die mal strategisch, mal blutrünstig, aber nie vorhersehbar angreift. Dabei scheint es, als wäre das Blutvergießen das Einzige, was der bemitleidenswerten Kreatur noch Freude bereiten könne. Eine wirkliche Schwäche hat der Legionär von Yol-Ghurmak nicht, wobei er unruhig und aggressiv wird, wenn er nicht häufig genug





Legionär von Yol-Ghurmak

Größe: 1,80 bis 2,30 Schritt

Gewicht: 90 bis 150 Stein

MU 18 KL 10 IN 13 CH 10

FF 9 GE 14 KO 18 KK 17

LeP 40 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 9 SK 3 ZK 5 GS 10

Biss: AT 13 TP 2W6+3 RW kurz

Pranke: AT 16 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (beliebige Kombination von Angriffen)

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Schildspalter (Pranke), Sturmangriff (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Pranke, Biss), Zu Fall bringen (Pranke)

Talente: Einschüchtern 16, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 10, Kriegskunst 7, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 2W6 (Legion)

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Der Legionär von Yol-Ghurmak ist ein unberechenbarer Gegner. Mal taktiert er geschickt und wartet auf den richtigen Moment zum Zuschlagen. Mal gibt er sich ganz seinem Bluttausch hin und stürmt auf seine Feinde ein, um sie mit seinen mächtigen Prankenhieben zu Fall zu bringen.

Flucht: Der Legionär von Yol-Ghurmak flieht nicht, außer sein Erschaffer verlangt es.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Der Legionär von Yol-Ghurmak sieht aus wie ein Mitglied der unbesiegbaren Legion von Yaq-Mon-nith. Dies waren schreckliche Zant-Mensch-Daimonide, die von Xeraan erschaffen wurden.

☞ **QS 2:** Die originale Legion wurde durch ein Peraine-Wunder erlöst. Sie waren noch stärker als die heutigen Exemplare und konnten sogar Waffen benutzen.

☞ **QS 3+:** Die Legion ist trotz ihrer Wildheit in der Lage, strategisch zu handeln und durch profane Waffen kaum zu verletzen.

Sonderregeln:

Raserei: Der Legionär von Yol-Ghurmak wird durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald er 5 LeP verloren hat, gelten für ihn folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Regeneration II: Der Legionär von Yol-Ghurmak erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

Resistenz gegen profane Angriffe: Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Tierischer Humanoid: Der Legionär kann keine Waffen nutzen.

Daimoniden-Regeln: Für die Legionäre von Yol-Ghurmak gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

kämpfen kann. Nur das Führen von Waffen ist ihm, im Gegensatz zu seiner Vorlage, trotz seiner humanoiden Form nicht beizubringen. Die effektivste Methode gegen die dämonischen Legionäre ist die Verwendung von geweihten Waffen, da profane Klingen kaum Schaden verursachen. In Yol-Ghurmak ist der Anblick der Legionäre immer noch eine Seltenheit. Balphemor und Mactana hüten das Geheimnis ihrer Erschaffung eifersüchtig und teilen es nur als Belohnung für einen großen Dienst. Sie selbst nutzen die Legion für schwierige Kommandomissionen und zum Einschüchtern von Gegnern und Konkurrenten. In den Mauern der Heptagonakademie flüstert man, dass selbst Herzog Arngrimm Respekt vor den Legionären habe. Ein Gerücht, das dieser aufs Härteste verfolgt.

Mactanas ganzer Stolz ist ihre Leibgarde, die als Schlichter von Ebelried traurige Berühmtheit erlangten. Die sechs Legionäre wurden im Jahre 1043 BF ausgeschiedt, um ein Attentat auf Prinz Jarlak von Ehrenstein zu verüben. Der Sohn des Herzogs Bernfried von Ehrenstein befand sich gerade in Ebelried, wo er als Graf von

Komponenten: Kulturschaffender (Mensch) + Dämon (Zant)

Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)

Bekannte Erschaffer: Xeraan, Balphemor von Punin, Mactana vom Schwarzen Wald

Bekannte Exemplare: Die Schlichter von Ebelried

Fortpflanzungsfähig: nein

Tobimora den Wiederaufbau der Stadt leitete. Nur die schnelle Reaktion der Tobimoragarde und das heldenhafte Opfer einer Rondrageweihten des Ordens der Hohen Wacht konnten den Anschlag verhindern und die Angreifer in die Flucht schlagen. Niemand ahnt jedoch, dass der Angriff nur ein Test Mactanas war, um die Schlagkraft ihrer Leibgarde zu prüfen und Herzog Arngrimm zu provozieren, der den Tod des tobrischen Prinzen selbst verantworten möchte. Am Ende konnten alle sechs Legionäre fliehen, während fast ein Dutzend Gardisten und ihre Gnaden Rondralieb von Leuentruz ihr Leben ließen.

Myrkkyaa-Kaika

»Die Nivesen fürchten den Myrkkyaa-Kaika. Nachdem ich den Namen erstmals hörte, habe ich eine systematische Untersuchung der Wesenheit aufgenommen, unter Berücksichtigung des Silbenalphabets nach Damiano von Valavet. Die Bezeichnung des Nujuka bietet Indikatoren zur weiteren Klassifizierung einer Lebensform. Die Silbe Myrkky- steht für Falsches oder Unnatürliches. Analog zum Suffix -ar gibt -aa eine Intensivierung an, was auf Größe, Stärke oder Macht deutet. Der sekundäre Part -Kaika ist die gemeine Bezeichnung für den nordischen Luchs. Als Conclusio folgt mit Wahrscheinlichkeit, dass es sich um ein unnatürliches Wesen auf Basis eines Firnluchses handelt. Ich werde Forschungen in der Praxis anstellen [...].

Meine Theorien bewahrheiten sich. Der Myrkkyaa-Kaika besitzt eine beachtliche Kopfsumpfänge – weitaus größer als ein Firnluchs. Sein Rückenrücken aus scharfen und blauschimmernden Eiszapfen legt eine heptasphärische Komponente nahe. Zudem sind der schmutzige Pelz sowie sein aggressives Jagdverhalten auffällig. Den Karmanath habe ich inzwischen als Teilstück verworfen und mich im Übrigen gegen den Thalon entschieden. Die Mehrzahl der phänotypischen Merkmale nach der Sezierung sprechen für eine Kreuzung mit dem Usuzoreel.«

—private Schriften des Alborn Troksick, Naauki-myrrkui-Kuuien, 1032 BF

Myrkkyaa-Kaika (Mehrzahl: Myrkkyaa-Kaikas) entstammt einer Kreuzung aus Firnluchs und dem Usuzoreel, einem niederen Diener Belshirashs, des Erzdämons der Domäne Nagrach. Der Daimonid besitzt struppiges Fell, das schmutzigem, grauem Schnee ähnelt. Bei der Körpergröße übertrifft

er sogar einen Grim- oder Silberwolf. Ein erstes Zeichen der Boshaftigkeit ist sein Rückenrücken, der aus messerscharfen Eiszapfen besteht. Auf den dämonischen Anteil geht auch das schreckliche Gebiss mit den sieben Reißzähnen aus Eis zurück, das sich gern in seine Opfer verbeißt und keine Gnade walten lässt. Die Firnluchskomponente steuert Intelligenz und Schnelligkeit des Ungeheuers bei, sodass es die Aufgabe als Hetzer ideal erfüllt.

Das Wesen ist hauptsächlich im hohen Norden verbreitet, da diese Region seiner Vorliebe für Wildnis und Kälte entgegenkommt. In den Nivesenlanden und im Bornland mehren sich Meldungen von gerissenen Wildtieren und Menschen mit gigantisch klaffenden Löchern im Leib, die wohl von Myrkkyaa-Kaikas enormen Fangzähnen herrühren. Die eisigen Jäger lieben es, ihrer Beute bis zur Erschöpfung nachzustellen, um sie dann unvermittelt zu Boden zu reißen. Aufgrund der zunehmenden Sichtungungen ist von fortpflanzungsfähigen Exemplaren auszugehen.

Im Rudel kreisen sie ihre Widersacher ein, um sich taktische Vorteile zu verschaffen und ein Entkommen zu verhindern. Bei direkter Konfrontation ist es hilfreich, wenn auch kontraintuitiv, den Daimoniden nicht allzu weit vom eigenen Leib zu halten. Ansonsten springt er seine Gegner an und wirft diese zu Boden. Vom Weißen Hetzer hebt er sich durch seine Zauber-
macht und höhere Geschwindigkeit ab.

Das schreckliche Monstrum verbreitet durch sein Geheul Angst und Schrecken. Zu seinen fast unbekannten Geheimnissen gehört, dass es ebenso Furchtzauberei zum Einschüchtern nutzt.

Myrkky-Nikku (Mehrzahl: Myrkky-Nikkus) ist eine äußerst ähnliche, obgleich mächtigere, Kreatur. Die Verbindung zwischen Silberwolf und Usuzoreel zeigt einen rädigen Pelz, der durch den dämonischen Einfluss beschmutzt wirkt. Er ist so etwas wie der große Bruder des Myrkkyaa-Kaika. Neben dem Wolfsmaul bringt er nicht nur mehr Kraft, Finesse und Konstitution mit, sondern kann dem Gegner außerdem unsichtbar entkommen. Nach kurzer Zeit erscheint er wieder und nutzt den verblüffenden Moment zu seinem Vorteil im Kampf.

Urheberin der fortpflanzungsfähigen Exemplare soll Glorana (siehe Seite 124) sein, welche lange mit der Macht Belshirashs ihr Eisreich knechtete. Bei ungebetenen Gästen setzte sie Myrkkyas zum Jagen und Wachen ein. Im Norden sammeln sich derzeit einzelne Zauberer, Paktierer sowie Gruppierungen,



Myrkkyaa-Kaika

Größe: 1,40 bis 1,50 Schritt (ohne Schwanz); 2,00 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,65 bis 0,95 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 65 bis 75 Stein

MU 13 KL 14 (t) IN 14 CH 14

FF 11 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP 12 KaP – INI 16+1W6

VW 9 SK 2 ZK 1 GS 13

Biss: AT 13 TP 2W6+3 RW kurz

Kralle: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Kralle), Finte I (Biss, Kralle), Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 12, Verbergen 8, Willenskraft 6

Zauber: Horriphobus 8, Krötensprung 9

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (7 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Myrkkyaa-Kaika wird als Hetzer eingesetzt. Er ist seinem Erschaffer gegenüber loyal und hört auf dessen Befehle. Will der Myrkkyaa-Kaika jemanden angreifen, so attackiert er sein Opfer mit einem Biss. Hat er jedoch genug Anlauf (etwa vier Schritte und mehr), wird sein erster Angriff ein Anspringen sein, um den Gegner zu Boden zu werfen und sich anschließend in ihn zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Die Myrkkyaa-Kaika sind Daimonide.

☞ **QS 2:** Laut einigen Berichten wurden sie aus einem Firnluchs und einem Dämon namens Usuzoreel erschaffen. Er soll einen großen und mächtigeren Bruder aus Silberwolf und dem gleichen Dämon besitzen – den Myrkky-Nikku.

☞ **QS 3+:** Myrkkyaa-Kaikas kann man mit Feuer ablenken. Wenn man ihnen eine Fackel zuwirft, ziehen sie sich einen kurzen Moment lang zurück. Sie beherrschen Furchtzauberei.

Sonderregeln:

Eisstacheln: Sollte einem Helden im Nahkampf ein Patzer auf AT, PA oder AW unterlaufen, verletzt er sich an den Stacheln des Myrkkyaa-Kaikas und erleidet 2 SP. Diese Auswirkungen kommen zusätzlich zu jenen zu tragen, die eventuell durch einen bestätigten Patzer ausgelöst werden.

Feuervorsicht: Konfrontiert man Myrkkyaa-Kaika mit offenem Feuer, zieht er sich zurück. Der Rückzug dauert 1W3 KR lang und Myrkkyaa-Kaika nutzt seine Aktionen nur zum Vortasten und Abwarten. Wird er bedrängt, greift er normal an. Der Trick funktioniert nur einmal pro Tag.

Meute: Myrkkyaa-Kaikas, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Exemplar in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Raserei: Myrkkyaa-Kaikas werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 10 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Myrkky-Nikku: Gelegentlich kommen Exemplare aus Silberwolf und Usuzoreel vor, die größer (0,5 Schritt) und schwerer (40 Stein) sind. Der Myrkky-Nikku entspricht seiner kleineren Version mit folgenden Modifikatoren: +3 MU, +3 KO, +3 KK, +8 LeP, +8 AsP, +1 ZK, +2 TP, +1 RS, INI 12+1W6, Wuchtschlag I+II, Kraftakt 12, Beute 40 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Ausweichen in den Limbus (nur Myrkky-Nikku): Myrkky-Nikku kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 20. Er taucht am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Daimoniden-Regeln: Für Myrkkyaa-Kaikas und Myrkky-Nikkus gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).



die auf den Pfaden der Eishexe wandeln. Erweiterte Fachkenntnisse erhoffen sich Wissensuchende aller Fraktionen bei den elusiven Zubaraniern. Jene Gruppe sammelt insgeheim das Wissen des namensgebenden Patrons und Meisterchimärologen Zurbaran von Frigorn (siehe Seite 126) und führt sein Wirken fort, um ein unbekanntes Endziel zu erreichen. Die Kenntnis um die Erschaffung des Myrkkyaa-Kaika und Myrkky-Nikku scheint dabei nur eine Zwischenstufe zu sein.

Komponenten Myrkkyaa-Kaika: Tier (Firnluchs) + Dämon (Usuzoreel)

Komponenten Myrkky-Nikku: Tier (Silberwolf) + Dämon (Usuzoreel)

Erschaffungskomplexität: komplex (4 AP)

Bekannte Erschaffer: Glorana, die Eisige

Bekannte Exemplare: keine

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Daimonid derselben Art (nur Exemplare, die von Glorana erschaffen wurden)

Peitschender Wächter

»In dem kleinen, in grünliches Licht getauchten Raum vor uns standen acht massive, etwa drei Schritt hohe Säulen aus milchigem Glas. Beim Eintreten fiel mein Blick zunächst auf eine furchteinflößende Dämonenfratze, die ein Bronzeportal an der gegenüberliegenden Wand zierte. Dann aber machte ich eine Bewegung in einer der Säulen aus. Als ich vorsichtig einen Schritt nähertrat, stockte mir der Atem. Ich erkannte im Inneren des Zylinders eine leblos wirkende Gestalt von unbeschreiblicher Hässlichkeit. Sie hatte ein Gesicht, das zur Hälfte voll elfischer Schönheit, zur anderen Hälfte aber mit grausamen Geschwülsten übersät war. Die Beine des Geschöpfes waren die eines Ziegenbocks und sein linker Arm endete in einem tentakelartigen Schlauch von mehreren Schritt Länge. Als sich die Kreatur plötzlich bewegte, fuhr es mir durch Mark und Bein. Dieser Anblick, meine Freunde, hat mir wahrlich Furcht eingeflößt und lässt mich noch heute in mancher Nacht schweißgebadet aufwachen. Morgen aber werden wir nur gewöhnlichen Schwarzpelzen gegenüberstehen. Also reißt Euch zusammen! Gemeinsam werden wir siegreich sein.«

—Ynu, Teilnehmer der berühmten Phileasson-Expedition und Steuermann der Seadler im Kreis seiner Mannschaft, gehört am Vorabend der Schlacht bei Ange und Breite am 2. Firun 1013 BF

Bei den schlicht bezeichneten Peitschenden Wächtern (Einzahl: Peitschender Wächter) handelt es sich um



daimonide Schöpfungen der mächtigen Hochelfe Pardona (siehe Seite 125), die dereinst vom Gottdrachen Pyrdacor hervorgebracht und später vom Namenlosen korrumpiert wurde. Die Wächter gehen auf frühe Versuche der Erschaffung der Shakagra zurück, die Pardona in den Jahren zwischen 3950 v. BF und 3900 v. BF im Himmelsturm unternahm – einer der sagenumwobenen elementaren Städte der Hochelfen, die fernab von jeglicher Zivilisation irgendwo in den endlosen Eiswüsten des hohen Nordens verborgen liegen soll.

Vormals als Fehlversuche ihres Schaffens interpretiert, sah Pardona alsbald einen Nutzen in den missglückten Kreaturen. Dank ihrer eingeschränkten geistigen Fähigkeiten waren sie leicht zu kontrollieren, verfügten jedoch zugleich aufgrund ihrer teils dämonischen Natur über ungeahnte Körperkraft. So setzte Pardona die Geschöpfe zunächst als Wachen für die ehemaligen Bewohner des Himmelsturms ein, die sie mithilfe ihrer Anhängerschaft unterworfen und versklavt hatte. Als sich deren Reihen jedoch aufgrund der abverlangten Arbeit und drakonischer Strafen rapide dezimierten, nutzte sie ihre Wächter bald selbst als Arbeitskräfte und ließ sie am Grund des Eismeers unter dem Himmelsturm die Tiefen Städte erbauen, die den später erschaffenen Shakagra fortan als Wohnstätte dienten.

Sollten die Helden je einen Wächter zu Gesicht bekommen, ist die Situation bereits mehr als brenzlich, denn Wächter sind im Grunde niemals allein außerhalb der Tiefen Städte unterwegs. Einige von Ihnen, wie die Peitschenden Wächter (Shakagoran: *Xarfavarch*), dienen den Rotten der Nachtalben auf ihren Missionen an der Oberfläche als Geleitschutz und folgen willenslos jedem Befehl der jeweiligen Anführerin.

Der Peitschende Wächter ist aus der Verschmelzung eines Elfen, eines Krakenmolchs und eines Shruuf-Dämonen hervorgegangen. Der Unterleib und oft auch die Arme des Geschöpfes sind mit schleimigen Tentakeln versehen, von denen einige in chitingepanzerten Scheren oder Spitzen enden. Die Tentakel machen sie zu grässlichen Gegnern, während ihnen ihre Saugnäpfe auch auf spiegelglatten Oberflächen einen sicheren Halt gewähren. Eine Waffe können nur die wenigsten halten, doch sind die Tentakelarme stark genug, um Gegner zu Fall zu bringen und am Boden zu fixieren. So werden die Peitschenden Wächter in Gefechten gerne in vorderster Reihe eingesetzt. Haben sie erst einmal einen Gegner im Würgegriff, können ihre Befehlshaber das Opfer aus sicherer Distanz mit Fernkampfaffen oder Magie bekämpfen.

Besonders gefährlich sind die wenigen Exemplare, die über ein zum Teil gewaltiges schnabelartiges Maul verfügen, welches ihre Verwandtschaft zu den Shruufya aufzeigt. In diesen Fällen ist die dämonische Natur der Unwesen deutlich stärker



Peitschender Wächter

Größe: 1,60 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 50 bis 90 Stein

MU 15 **KL** 8 **IN** 13 **CH** 6

FF 6 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 13

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 6

Biss (selten): **AT** 14 **TP** 2W6+1 **RW** kurz

Tentakel: **AT** 11 **TP** 1W6+3 **RW** lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Tentakel), Zu Fall bringen (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 6, Kraftakt 6, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 1, Willenskraft 10

Anzahl: 1W6 (als Begleiter einer Rotte von Dunkel elfen)

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –7

Beute: 50 Rationen Tentakelfleisch (ungenießbar), Chitindornen (2 Heller)

Kampfverhalten: Der Peitschende Wächter versucht zu Kampfbeginn, mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu Fall

zu bringen und zu fixieren. So können seine dunkelalbischen Befehlshaber das Opfer aus der Ferne attackieren und töten. Verfügt der Wächter über ein schnabelartiges Maul, versucht er das fixierte Opfer zu beißen. Mit den anderen Fangarmen wehrt der Wächter die restlichen Gegner ab.

Flucht: Peitschende Wächter fliehen nicht, außer ihre nachtalbischen Befehlshaber verlangen es.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Vor vielen tausend Jahren sollen die Nachtalben die Peitschenden Wächter als Geschenk von ihrer Göttin erhalten haben.

QS 2: Sie sollen irgendwo am Grund des Gletschermeeres in den geheimen Städten der Dunkelalben leben.

QS 3+: Man sagt, sie seien aus der Verschmelzung von Elfen, Krakenmolchen und Shruufya hervorgegangen.

Sonderregeln:

Daimoniden-Regeln: Für Peitschende Wächter gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

ausgeprägt, was sie im Kampf nur umso tödlicher macht. Ihnen ist nichts lieber, als aus den am Boden liegenden Opfern einzelne Fleischstücke herauszureißen und zu verschlingen. Umgekehrt lassen sich diese Wächter jedoch weit weniger gut kontrollieren. So soll es Fälle gegeben haben, bei denen sich die Daimonide gegen ihre eigenen Befehlshaber gestellt haben.

Grundsätzlich zählen die Peitschenden Wächter zu den intelligenteren Daimoniden, die komplexe Befehle ausführen können und deshalb in Gefechten auch als autonome Kampfeinheiten eingesetzt werden. Wird ein Peitschender Wächter von seiner Rotte getrennt, macht er sich unversehens zurück zum Hauptquartier seines Befehlshabers auf. Sollte dieses bereits aufgegeben sein, wird er zu suchen beginnen, doch allzu viel Zeit bleibt ihm dabei nicht, denn ein einzelner Gedanke wird stärker, je länger er von seiner Rotte getrennt ist: der seiner eigenen Nichtigkeit. So verliert der erfolglose Wächter schließlich jedweden Antrieb und ergibt sich seinem Schicksal, bis Kälte und Hunger sein Lebenslicht erlöschen.

Bei einem einzigen Wächter aber scheint Pardona Fluch nicht zu wirken. Dieser wurde bereits vor Monaten von seiner Rotte getrennt und ist immer noch am Leben. Seither durchstreift er die Steppen südlich der Grimmfrostöde, hält sich versteckt und beobachtet insgeheim alle Formen des Lebens, denen er begegnet. Grimwölfe, Mammuts oder die mit ihren Karenherden umherziehenden Menschensippen – all diese Wesen

Komponenten: Kulturschaffender (Elf) + Übernatürliches Wesen (Krakenmolch) + Dämon (Shruuf)

Erschaffungskomplexität: komplex (8 AP)

Bekannte Erschaffer: Pardona

Bekannte Exemplare: Varchra, der Nicht-Wächter

Fortpflanzungsfähig: nein

verhalten sich in ihren Taten und ihrem Umgang miteinander so andersartig als alles, was der Wächter je zu Gesicht bekommen hat. Sollte es je zu einer friedlichen Zusammenkunft zwischen ihm und einer Gruppe von Menschen oder Elfen kommen, wird er sich als Varchra (Shakagoran für Nicht-Wächter) vorstellen und in gebrochenem Asdharia von seinem Leben in den tiefen Städten berichten. Tief sitzt sein Hass gegenüber allen Nachtalben, die ihn über Jahrzehnte hinweg vom Leben an der Oberfläche fernhielten. Wehe dem, der diesen Hass zu spüren bekommt.

Wächter sind generell nicht fortpflanzungsfähig, da Pardona für diese in ihren Augen fehlerhaften Wesen keine entsprechende Energie aufwenden wollte. Da eine Komponente der Wächter elfisch ist, weisen sie jedoch eine hohe Lebenserwartung auf. So erklärt sich auch, warum es in den Unterseestädten auch zu jener Zeit nicht zu einem Mangel an Wächtern kam, als Pardona für ein tausend Jahre in den Niederhöhlen eingekerkert war.

Rostratte

»Iziq al'Henna nannten die Kophtanim den Daimoniden. Vernichter der Vorräte und Der-alles-Nagende sind seine Beinamen. In Eurer Zunge lautet die Bezeichnung schlicht Rostratte, und nicht nur des Fells wegen. Er verschlingt die Ernte wie ein Heer von Ratten und das Eisen der Waffen als wären sie Jahrtausende währenden Rosts ausgesetzt. Fleisch und Korn, Stamm und Stiel, Eisen und Stahl – in Wimpernschlägen bleibt von den Vorrats- und Waffenkammern nichts übrig außer Staub und Kot. Kein Gehörnter zwingt ein anrückendes Heer so schnell zur Heimkehr oder die Garnison einer Festung zur Kapitulation. Dass die Geschichte nicht von ihm schreibt, liegt wohl daran, dass allein die Androhung seines Einsatzes schon ausreichte, den Willen durchzusetzen. Kein Wunder, dass das Wissen um Iziq al'Henna verloren ging. Würde ein Kophta mit diesen Kenntnissen mein Nachbar sein, meine Ifritim würden ihn im Schlaf zerreißen.«

—Shanatir al'Jamil, in einem Brief an Ucur Stepahan, 1042 BF

Die Rostratte (Mehrzahl: Rostratten) wurde bereits vor fast zwei Jahrtausenden erstmals erschaffen, jedoch geriet das Wissen über die Verschmelzung glücklicherweise noch vor Beginn der Dunklen Zeiten (564 v. BF) in Vergessenheit. Die Wiederentdeckung der Rostratte ist Shanatir al'Jamil (siehe Seite 129) zuzuschreiben. In einer Grabanlage unweit Rashduls stieß er auf alte Tontafeln, die nicht nur von dem Daimonid berichteten, sondern aus denen sich auch die Erschaffung herleiten ließ. Hamid ben Ussaf (siehe Seite 129), der an der Ausgrabung beteiligt war, kopierte die Aufzeichnungen und setzte sich mit unbekanntem Ziel ab. Ob er das Wissen nutzen oder an sinistre Gestalten verkaufen will, Shanatir wird dies nicht auf sich beruhen lassen. Dabei spielt es keine Rolle, ob er selbst Agenten ausschickt, den Dieb zu strafen oder nur Hinweise austreut und andere die Arbeit machen lässt – Hamid ben Ussaf wird so schnell keine Ruhe finden. Kaum ein anderer Hybrid kann derart verheerende Folgen auf seine Umwelt haben und das trotz des eher unscheinbaren Äußeren. Selbst für Daimonide weisen sie eine äußerst diverse Erscheinung auf. Der Kopf ist in der Regel rattenartig, wobei die Schnauze bisweilen unnatürlich verlängert ist. Die Zähne sind außergewöhnlich hart und sogar in der Lage, Metall zu zerbeißen, ohne dabei Schaden

zu nehmen. Länge und Anzahl der Zähne unterscheiden sich von Exemplar zu Exemplar. Das Fell, das zumindest Teile des Körpers bedeckt, ist meist rostrot, doch auch andere Farben kommen vor. Der Leib misst ohne Schwanz etwa einen halben Schritt und manche Exemplare haben verlängerte Hinterbeine oder gar ein zusätzliches Beinpaar. Wenn sie nicht gerade unvorstellbare Massen gefressen haben, zeichnen sich Rippen und Wirbelsäule deutlich unter Fell und Haut ab. Haben sie jedoch große Mengen Nahrung aufgenommen, blähen sich ihre Bäuche so weit auf, dass die Beine kaum noch den Boden berühren.

Beeindruckender als die Gestalt ist allerdings die Geschwindigkeit, die dem Daimonid infolge der Verschmelzung mit dem Difar zu eigen ist. Kein Tier erreicht auch nur ansatzweise das Tempo der Rostratte. Selbst das Herz schlägt so schnell, dass man die einzelnen Töne nicht unterscheiden kann. Aus dem gesteigerten Stoffwechsel resultieren auch die Stärken und Schwächen dieser Daimoniden.

Ihr unvergleichlicher Appetit erstreckt sich nicht nur auf Lebensmittel, sondern auch auf totes Holz, Tuch, Leder und sogar Metall – Gestein und Roherze verschmähen sie jedoch. So werden sie erschaffen, um die Lagerbestände eines Feindes zu vernichten. Egal, ob

der Auftrag aus Rache oder taktischem Kalkül heraus erfolgte, das Ergebnis ist verheerend, werden die Daimonide nicht aufgehalten. Auch

zur Erpressung eignet sich die Rostratte. Hat der Chirmärologe bewiesen, zu welchen Verwüstungen er durch seine Schöpfung imstande ist, kann allein die Drohung des Einsatzes dieser

Daimoniden ausreichen, um Reichtümer oder besondere Gegenstände den Besitzer wechseln zu lassen.

Doch der Einsatz der Rostratten birgt auch seine Tücken. Die Erschaffung muss unmittelbar vor Erfüllung des Auftrags und in direkter Nähe des Ziels erfolgen, denn durch den hohen Stoffwechsel altern die Daimonide rapide. Kaum

zehn Tage währt die Lebensspanne, was allerdings nur selten erreicht wird, denn Rostratten brauchen beständig unvorstellbare Mengen an Nahrung, um nicht zu verhungern.

Zudem sind sie besonders anfällig für Gifte, die bereits in





Rostratte

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt (ohne Schwanz)

Gewicht: 1,5 bis 8 Stein

MU 10 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 21 **KO** 6 **KK** 7

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 14 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 45

Biss: AT 17 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Feuer I, Giftanfällig II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 2, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 11, Verbergen 13, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W3+1

Größenkategorie: winzig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 3 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Zähne, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Rostratten meiden Kämpfe. Macht man ihnen die Nahrung streitig, reagieren sie zunächst aggressiv, treten bei erbitterter Gegenwehr jedoch schnell den Rückzug an. Entspricht das Leerfressen eines Lagers ihrem Auftrag, kehren sie zu einem späteren Zeitpunkt zurück, um ihr Mahl fortzusetzen. Andernfalls suchen sie sich eine andere Nahrungsquelle.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 7 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** In wenigen alten Schriften aus dem tulamidischen Raum finden sich Hinweise auf einen rattengestaltigen Daimoniden, der als *Vernichter der Vorräte* bezeichnet wird.

☞ **QS 2:** Rostratten sind schneller als jedes Tier und fressen über Nacht ganze Vorratskammern leer – sie machen nicht einmal vor Metall Halt.

☞ **QS 3+:** Rostratten verhungern ohne Nahrung innerhalb von Stunden und sind äußerst anfällig für Gifte.

Sonderregeln:

Beschleunigter Stoffwechsel: Durch ihren übernatürlich gesteigerten Stoffwechsel vertilgt eine Rostratte pro Stunde 50 Stein Nahrungsmittel oder 10 Stein Metall. Für jede Stunde, in der eine Rostratte nicht mindestens einen Stein Nahrung zu sich nimmt, verliert sie 1W6 LeP. Gifte wirken ebenfalls schneller: Aus Tagen werden Stunden, aus Stunden Minuten, aus Minuten Kampfrunden. Gift, das binnen 10 KR wirkt, entfaltet seine Wirkung stattdessen sofort und vollständig.

Hohe Geschwindigkeit: Solange eine Rostratte in Bewegung ist, sind Angriffe gegen sie um zusätzlich –2 erschwert.

Daimoniden-Regeln: Für Rostratten gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

einem Bruchteil der üblichen Zeit ihre volle Wirkung entfalten.

Noch ein weiteres Kuriosum umgibt die Rostratten: erstaunlicherweise fressen sie nichts, was kurz zuvor lebendig war. So rühren sie zwar den Weizen auf den Feldern und die Mastferkel im Stall nicht an, wohl aber den Schinken und das eingelagerte Korn, sofern es nicht kürzlich geerntet wurde. Ob es sich hierbei um einen Fluch Tsas oder eine Folge eines noch vorhandenen Rests Sikaryan in der Nahrung handelt, weiß niemand. Auf die Ausbreitung des Daimoniden hat dies jedenfalls erheblichen Einfluss, denn sind die Vorräte eines Dorfes geplündert, muss er verhungern, da die Umgegend nicht ausreichend geeignete Nahrung bereithält.

Ein Unikat stellt *Der Allesvertilgende* dar: eine fettwanstige, gelbhaarige Rostratte mit beunruhigend menschlichen, blauen Augen. Der einzigartige Daimonid ist extrem langsam (GS 2) und sein Hunger ist für eine Rostratte eher bescheiden (er vertilgt „nur“ 10 Stein Nahrung bzw. 3 Stein Metall pro Stunde). Doch dafür ist die Kreatur langlebig und vermag auch längere Zeit ohne Nahrung zu überleben. Derzeit ist er im Besitz einer Gauklertruppe, die ihn einem staunenden

Komponenten: Tier (Ratte) + Dämon (Difar)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Shanatir al'Jamil, Hamid ben Ussaf

Bekannte Exemplare: Der Allesvertilgende

Fortpflanzungsfähig: nein

Publikum in Mhanadistan vorführt, ohne etwas von seiner dämonischen Natur zu ahnen.

Der Allesvertilgende hat eine abenteuerliche Entstehungsgeschichte: Hamid ben Ussaf traf auf der Flucht einen jungen Magier, der einen Pakt mit Apestadil, der Erzdämonin der Trägheit und Bewegungslosigkeit geschlossen hatte. Als er erkannte, dass es sich um einen Häscher Shanatir al'Jamils handelte, überwältigte er den Paktierer und versuchte, eine Rostratte mit menschlicher Komponente zu erzeugen. Ob es der Pakt seines Opfers, eine missglückte Beschwörung oder ein Patzer bei der Verschmelzung war – das Produkt war *Der Allesvertilgende*. Hamid sah das Experiment als Misserfolg und ließ den Daimonid zum Sterben zurück, wo die Gauklersippe ihn fand.

Riesenoktopode

»Aus dem giftigen Schlamm der Äonen erhebt sich vom nachtblauen Grund der Niederhöllen Charyptoroths Sohn Yo’Nahoh. Sein schwarzes Wasser verfault den Strom der Gezeiten, er ist der Schlüssel zur Eroberung der Tiefen. Yo’Nahoh und sein Gefolge werden MEINEM Willen gehorchen. Die Reiche unterhalb der Meeresoberfläche sind um ein Vielfaches größer als die des Festlands. Sie werden die Möglichkeit bekommen, die Wahrheit zu erkennen und sich MEINER Herrschaft zu beugen. Nachdem die Königreiche der Meere gefallen sind, branden aus der Tiefe die zahllosen Kinder Yo’Nahohs auf den Kontinent. Dann werden auch die Menschen endlich begreifen. Und ICH werde sie erhören.«

—Borbarad der Sphärenschänder, in einem Gespräch mit dem Charyptoroth-Hohepriester Tscho’On’Tak auf Maraskan, 1018 BF

Der Riesenoktopode (Mehrzahl: Riesenoktopoden) kann eine Rumpfgröße von drei Schritten erreichen und verfügt über acht bis zehn Fangarme, die bis zu fünf Schritte lang werden können. Seine boshaften Augen leuchten in einem unheimlichen Gelb, sein reißzahnbewährtes Maul gemahnt an einen malmenden, alles verschlingenden Schlund. Die bleigraue Haut ist überzogen von triefendem Schlamm und aus der Stirn können faustgroße, tumorartige Auswüchse hervorbrechen. Selbst das Blut ist stark von der niederhöllischen Macht

Charyptoroths durchdrungen, sodass es im Wasser oder in Pfützen auf dem Land die verzerrten Gesichter ertrunkener Matrosen annimmt, bevor es brodelnd und nach Schwefel stinkend verdampft.

Der Ursprung dieser Wesen ist unbekannt, jedoch gibt es unterschiedliche Spekulationen innerhalb der Bruderschaft der Wissenden. Manche führen ihre Entstehung auf die unheilvollen Machenschaften des zehngehörnten Dämons Yo’Nahoh zurück. Andere vermuten sie als eine Art Begleiterscheinung der Öffnung der Pforte des Grauens auf dem maraskanischen Friedhof der Seeschlangen während Borbarads Invasion. Wieder andere vermuten ihren Ursprung in ferner Vergangenheit, im Zeitalter der Vielleibigen, und nun sei der Zeitpunkt für sie gekommen, erneut aus der Tiefe zu kriechen.

Die Riesenoktopoden hatten sich in der Vergangenheit in der Blutigen See sowie im Fahrwasser der Schwarzen Archen in ganzen Schwärmen zusammengetan, wurden jedoch mittlerweile überwiegend aus dem Perlenmeer vertrieben. In der gemeinen Bevölkerung kursieren zahlreiche Gerüchte und Schauergeschichten, insbesondere in der Hafenstadt Havena und den umliegenden Fischerorten, denn dort wurden sie in letzter Zeit vermehrt gesichtet. Sie gelten als bekannte Ungeheuer der Unterstadt Havenas, doch wurden sie ebenfalls vereinzelt im Delta des Großen Flusses sowie in der Vergangenheit an den Küsten Maraskans und in der Blutigen See gesichtet. Angeblich gibt es ein riesiges Exemplar namens Yo’Wonkor, welches seit Kurzem als Wächter des Seeschlangenfriedhofs auf Maraskan sein Unwesen treibt. Ob es von einem Beschwörerkreis kontrolliert wird oder seinem eigenen Willen nachgeht, ist bislang ungeklärt.

Riesenoktopoden machen Jagd auf Fische und Delphine, unvorsichtige Necker, menschliche Angler und sogar ganze Fischerboote. Die Ungeheuer scheinen so stark von einer niederhöllischen Natur durchdrungen zu sein, dass sie nur in dämonisch verseuchtem Wasser existieren können und schon nach wenigen Stunden im unverdorbenen Wasser verenden. Das verseuchte Wasser findet man in Unheiligtümern der Charyptoroth. Unverdorbenes Wasser kann jedoch von manchen Dämonen, Daimoniden, Paktierern und sogar seltenen Artefakten verdorben werden, sodass sich in diesem verseuchten Bereich Riesenoktopoden aufhalten können. Die Daimoniden werden im Fahrwasser von dämonisch durchdrungenen Schiffen als Kämpfer oder in Unheiligtümern Charyptoroths als Wächter eingesetzt. Ebenfalls besorgniserregend ist, dass Züchtungen von vereinzelt Schwarzmagiern in Tümpeln und geschlossenen Gewässern von Erfolg gekrönt waren, sodass Abenteurer auch im Inland auf diesen gefährlichen Daimoniden treffen können. Eigentlich benötigt man zur Erschaffung die dämonische Essenz eines Tentakels Yo’Nahohs. Dem Magier Kray Tawenstein (siehe Seite 129) soll es jedoch gelungen sein, Riesenoktopoden





Riesenoktopode

Größe: 2,00 bis 3,00 Schritt großer Rumpf; 4,00 bis 5,00 Schritt lange Fangarme

Gewicht: 2.000 bis 3.000 Stein

MU 16 **KL** 17 (t) **IN** 13 **CH** 10

FF 16 **GE** 12 **KO** 30 **KK** 26

LeP 100 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 8+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 5 **GS** 2/11 (an Land / im Wasser)

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

Fangarm: **AT** 10 **TP** 1W6+5 **RW** lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Biss, max. 3 x Fangarm, max. 1 x Magische Entladung)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Fangarm), Mächtiger Schlag (Fangarm), Tentakelschwung (Fangarm), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6

Beute: 40 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 500 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (im Verdauungstrakt; Wert: 1W6 x 3W20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Riesenoktopode 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 Riesenoktopode drei Fangarme oder 50 % seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Fischen & Angeln (Wasserungeheuer):

QS 1: Riesenoktopoden klammern sich gerne an Schiffen fest, um mit ihren Tentakeln Matrosen zu ergreifen und unter Wasser zu ziehen.

QS 2: Wenn der Riesenoktopode drei Fangarme verloren hat, flieht er üblicherweise.

QS 3+: Der Riesenoktopode flieht in der Regel, wenn ein größerer Wal auftaucht. In Havena soll eine Manifestation des zehngehörnten Dämons Yo'Nahoh hausen, welcher der Ursprung aller Riesenoktopoden sein soll.

Sonderregeln:

Magische Entladung: Der Riesenoktopode kann eine magische Entladung gegen einen beliebigen Gegner im Wasser einsetzen, der nicht weiter als 8 Schritt entfernt sein darf. Die Entladung funktioniert regeltechnisch wie der Zauber FULMINICTUS. Der Riesenoktopode hat darin einen FW von 13. Zusätzlich zum Schaden erzeugt die Entladung den Status *Handlungsunfähig*, was dazu führt, dass ein Opfer im Wasser zu ertrinken droht. Das Opfer kann aber pro KR 1 Aktion dazu benutzen, um sich von dem Status zu befreien. Dazu ist eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –2 notwendig.

Tentakel abschlagen: Um einem Riesenoktopoden 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 15 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.

Daimoniden-Regeln: Für Riesenoktopoden gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (Seite 9).

aus einem Krakenmolch sowie dem Fangarm eines anderen Riesenoktopoden zu erschaffen. Bei dieser Art der Erschaffung scheinen die Wesen jedoch von Generation zu Generation an Größe und Gefährlichkeit einzubüßen. Falls sich ein Riesenoktopode über Land fortbewegen muss, drückt er seinen massigen Körper mit den Fangarmen langsam über die Oberfläche, wobei der Daimonid eine Spur aus triefendem Schleim hinterlässt. Es ist ihm möglich, etwa eine Stunde an Land zu überleben, bevor er zurück ins verseuchte Wasser muss. An Land greifen die Ungeheuer jedoch nur selten an, denn ihre wahre Stärke spielen sie im Wasser aus. Dort sind sie sich ihrer Überlegenheit bewusst und können problemlos mehrere Opfer gleichzeitig in die Tiefe ziehen. Auch im Schiffskampf sind Riesenoktopoden schreckliche Gegner. Mit ihren Armen dringen sie in kleinere Lecks ein und reißen diese weiter auf, sodass Schiffe innerhalb weniger Minuten sinken. Aus dem Wasser greifen sie über die Reling und ziehen die Seeleute in

Komponenten: übernatürliches Wesen (Krakenmolch) + dämonische Essenz aus einem Tentakel Yo'Nahohs

Erschaffungskomplexität: komplex (7 AP)

Bekannte Erschaffer: Borbarad, Tscho'On'Tak, Kray Tawenstein

Bekannte Exemplare: Yo'Wonkor, der Wächter des Seeschlangenfriedhofs auf Maraskan

Fortpflanzungsfähig: ungewiss

die Tiefe, aus der es kaum ein Entrinnen gibt. Sollte es jedoch gelingen, einem Daimoniden mehrere Fangarme abzutrennen, wendet sich dieser zur Flucht. Ebenfalls scheinen ihnen größere Wale Furcht einzufloßen, was insbesondere Swafnirgläubige als Zeichen sehen, möglichst viele der Riesenoktopoden zur Strecke zu bringen.

Rukuubuur

»Leider nicht beschwörbar, jedoch äußerst interessant, sind die Rukuubuur, eine daimonide Spezies, die entstand, als Samia von Brabak den Samen eines Ulchuchu empfangt und daraufhin die ersten dieser Art gebiert. Übermenschgroß und mit pusteliger Haut versehen, sind diese haifischköpfigen Menschengestalten eine nicht zu unterschätzende Gefahr ...«
—Auszug aus einer Abschrift von Borbarads Metaspekulative Dämonologie, verwahrt in Portlas Canyziad, dem Hort des Sacer Ordo Draconis zu Perricum

»Jetzt hör doch auf zu flennen, Schwester. Wir müssen dich nun einmal festbinden. Wenn wir diese Ausgeburt der Niederhöhlen vernichten wollen, muss jemand das Opfer spielen. Und du bist dafür ganz besonders geeignet... die Ausgewählte! Der Rukuubuur kann dieses Blut hier auf Meilen hinweg riechen, erst recht im Wasser. Nein, es ist nicht dein Blut. Still jetzt! Siehst du diese hölzerne Kugel hier? Die habe ich von der Magistra Janzwin beim Kamelspiel gewonnen. Sie trägt einen mächtigen Feuerzauber, in dem der Haimensch vergehen wird ...«

—Desdera die Rotgelockte, Anführerin der Hexenschaft von Hutzenmoor zu einer Schwester, kurz bevor der Versuch, einen Rukuubuur in die Falle zu locken, von reisenden Abenteurern vereitelt wurde, Ingerimm 1021 BF



Der Rukuubuur (Mehrzahl: Rukuubuurim), auch Haifischmensch geheißen, ist ein besonders abscheulich anzusehender Daimonid. Er wird der Domäne der Erzdämonin Charyptoroth zugeordnet und tritt in Form einer aufrecht gehenden menschenähnlichen Gestalt mit einem Haifischkopf auf, deren Körper über und über mit Pusteln und schwärenden Beulen übersät ist. Diese enthalten eine eitrige Flüssigkeit und platzen bisweilen auf. Der Rukuubuur erreicht in der Regel eine Größe von zwei bis zweieinhalb Schritt und ist damit übermenschgroß. Der Nacken oder Rückenbereich wird von einer typischen Rückenflosse geziert. Varianten treten vor allem bei der Kopfform auf. So wurden neben den üblichen Köpfen von Streifen- oder Ifirns Haien auch gelegentlich die Formen von Hammer- oder Schwerthaien beobachtet.

Rukuubuurim haben sich im Verlauf der Zeit über den gesamten Kontinent ausgebreitet und können von den Küsten Thorwals im äußersten Norden bis hin zu den Lagunen der Waldmenschen in der Charyptik angetroffen werden.

Schaurige Erzählungen aus der Zeit, in der die Blutige See vor der Tobrischen Küste ihre größte Ausdehnung erreicht hatte und der Charyptoroth-Splitter noch nicht in einer Urne des Unwissbaren versiegelt war, berichten von Jungfernentführungen zur Schaffung neuer Rukuubuurim. Als ursprüngliche Erschafferin dieser daimoniden Wesenheiten gilt die Charyptoroth-Paktiererin Samia von Brabak, die zur Zeit der Magierkriege lebte und praktizierte. Im letzten Kriegsjahr versprach Samia der Herzogin der Nachtblauen Tiefen als Gegenleistung für einen Pakt, ihre Brut auszutragen. So entsandte die Erzdämonin nach einigem Flehen einen ihrer Diener, den algenförmigen Ulchuchu, der seinen Samen in den Leib Samias pflanzte. Weiter heißt es, daraufhin brachte die Zauberin sieben Hybride mit menschlichen Körpern und Haifischköpfen zur Welt, die sich sogleich gierig auf ihre Mutter stürzten und sie verschlangen. Diese Daimoniden waren fortpflanzungsfähig und da niemand sie erschlug, vermehrten sie sich so zahlreich, dass sie bis in die heutige Zeit existieren. Der Rukuubuur ist eine abgrundtief bössartige Kreatur, die von einer unstillbaren Lust auf Blut getrieben wird, und dessen einzige Freude es ist, seine rasiermesserscharfen Zähne in alles zu schlagen, was ihm vor das riesige Haifischmaul kommt. Je mehr Blut dabei fließt, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Rukuubuur in einen Bluttausch

**Rukuubuur****Größe:** 2,00 bis 2,50 Schritt**Gewicht:** 100 bis 130 Stein**MU** 15 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 13**FF** 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 16**LeP** 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6**AW** 6 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 7/10 (an Land / im Wasser)**Waffenlos:** **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** kurz**Biss:** **AT** 15 **TP** 2W6+2 **RW** mittel**RS/BE:** 5/0**Aktionen:** 2 (max. 1 x Biss)**Vorteile/Nachteile:** Wasserlebewesen**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Waffenlos, Biss), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Biss)**Talente:** Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 11, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 9, Willenskraft 8**Anzahl:** 1, 2 oder 1W3+2 (Meute)**Größenkategorie:** groß**Typus:** Daimonid, humanoid**Erschaffungsschwierigkeit:** –6**Beute:** 80 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Zähne, 10 Silbertaler)**Kampfverhalten:** Ein Ruukubuur schleicht sich am liebsten an und schlägt dann völlig überraschend zu.**Flucht:** Verlust von 75 % der LeP**Schmerz +1 bei:** 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger**Magiekunde (Magische Wesen):**• **QS 1:** Ein Rukuubuur ist ein gefährlicher Daimonid, der aussieht wie ein Haifischmensch.• **QS 2:** Ein Rukuubuur verfällt im Kampf oft in einen Blutrausch.• **QS 3+:** Rukuubuuir sind gegen einige Zauber immun, die ihren Geist und ihre Form betreffen.**Sonderregeln:****Berserker:** Jedes Mal, wenn ein Rukuubuur eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält, 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 einer Stunde.**Immunität gegen Merkmal Einfluss und Verwandlung:** Rukuubuuir sind gegen Zauber der Merkmale *Einfluss* und *Verwandlung* immun.**Daimoniden-Regeln:** Für Rukuubuuir gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

gerät und das Ganze zu einem unappetitlichen Massaker ausartet.

Blut kann der Daimonid über viele Meilen hinweg wittern. Der Rukuubuur ist sehr stark und durch seine Schuppenhaut, die hart wie ein Eisenpanzer ist, bestens gerüstet. Magisches Wirken mit den Merkmalen *Einfluss* und *Verwandlung* vermag ihm nichts anzuhaben. Er ist intelligent und gerissen genug, sich nicht ohne Tücke überwältigen zu lassen. Stattdessen macht er Jäger zu Gejagten. Im Wasser ist der Rukuubuur in seinem Element. Hier kann er sich deutlich flinker und schneller fortbewegen als an Land, aber auch auf dem Trockenen sollte man ihn nicht unterschätzen. Seine Blutlust ist seine größte Schwäche, denn dabei vergisst der Rukuubuur alles um sich herum, nur um sich seiner Gier nach dem Lebenssaft hinzugeben. Überdies ist er empfindlich gegen Feuer und als Wesen des Wassers vertrocknet er langsam, aber sicher, wenn er lange genug der Chance beraubt wird, ins feuchte Element zurückzukehren. Im Gegensatz zu Hummeriern etwa hält er jedoch wesentlich länger ohne Wasser durch.

Die Verbreitung über den gesamten Kontinent gehört zu den besonderen Merkmalen dieses Daimonids. In Torstorsgard am Aurlandfjord, der zweitältesten Siedlung der Thorwaler in Aventurien, erzählt man sich die Saga vom *Ifirnsbeisser* und auch die wellenreitenden Waldmenschen vom Stamm der Haipu auf Altoum berichten in ihren *Tayas* • von *Ca-Tak-Gunga*, der Haifisch-

Komponenten: Kulturschaffender (Mensch) + Tier (Haifisch) + Dämon (Ulchuchu)**Erschaffungskomplexität:** komplex (2 AP)**Bekannte Erschaffer:** Samia von Brabak**Bekannte Exemplare:** Ca-Tak-Gunga, die Haifischfrau von Altoum, Der Ifirnsbeisser vom Aurlandfjord**Fortpflanzungsfähig:** ja, mit Rukuubuuir und Kulturschaffenden (Mensch)

erwarten würde, kann man auf Rukuubuuir treffen. So wurde zum Beispiel ein Exemplar im Jahr 1021 BF aus den Verliesen unter einer alten Festung nördlich des Nebelmoors befreit, wo er die Jahrzehnte in einem feuchten Gefängnis aus Stein überdauert hatte, und daraufhin das Dorf Hutzenmoor heimsuchte. Schlussendlich konnte er aber mit der Unterstützung einer Gruppe reisender Abenteurer bezwungen werden.

• Ein Begriff aus der ewigen Sprache der Waldmenschen. Er bedeutet so viel wie Ewige Erzählung.

Scherenwächter

»Wie ich sehe, ist Eure Rotte nicht vollzählig zurückgekehrt.«
 »So ist es, Herrin. Der mir unterstellte Varch ist ...«
 »Habt Ihr mir etwas zu berichten?«
 »Nun, die Prozession zur Spitze des Himmelsturms ging ohne Vorfälle ihrem Ende entgegen, Herrin. Beim Aufstieg über die große Treppe war mir bereits der schwere Atem unseres Varchs aufgefallen, war er mir für dieses Unterfangen doch schon etliche Male unterstellt. Im Ratssaal angekommen, war ich überrascht zu hören, dass er trotz seiner offensichtlichen Mühsal darauf bestand, auch die letzten Schritte bis hinauf zur Einsamen Wacht zu tätigen. Doch ich gewährte ihm die Bitte. Nachdem wir uns von dem Aufstieg eine Zeit lang erholt hatten, fiel mir auf, dass er noch nicht zurückgekehrt war. Also sah ich selbst nach ihm. Ich fand den Raum leer vor, doch stand die große Flügeltür zu dem kleinen Balkon offen. An einer der Steinwände waren mit Asche kaum leserlich die Worte »ash thar'leh« (Mein Kampf ist vorüber) geschmiert. Er muss sich vom Balkon in die Tiefe gestürzt haben, meine Herrin.«
 »Was langweilt ihr mich mit Eurem Gerede? So ein Materialverlust kommt schon mal vor. Der Varch wird ohnehin defekt gewesen sein. Das nächste Mal bekommt Ihr ein jüngerer Exemplar. Im Turm nichts Neues. Ist notiert. Abtreten!«
 –Berichterstattung des Befehlshabers der Prozession zur Spitze des Himmelsturms (gehört in Ryl'Arc), Sommer 1040 BF

Die sogenannten Wächter (Shakagoran: Varch) sind daimonide Mischwesen, die vor vielen Jahrtausenden aus der Verschmelzung von Elfen und dämonischen Kreaturen aus den Niederhöhlen hervorgegangen sind. Sie sind nahezu ausschließlich in den Tiefen Städten der Nachtalben zu finden, die am Fuß des Himmelsturms unter den endlosen Weiten der Klirrfrostwüste im Gletschermeer verborgen liegen sollen. Unter den lichtverschlingenden Kristallkuppeln der unterseeischen Schwesterstädte Ryl'Arc („Unheimliches Schwarzwasser“) und Tieaha Mhagra („Wasserstadt des tobbenden Traumes“) sollen sich rund 1.000 dieser Geschöpfe befinden, welche die unterschiedlichsten Aufgaben verrichten.

Grundsätzlich sieht kein Wächter aus wie der andere. So finden sich in den beiden Kuppelstädten besonders kräftige Exemplare mit langen Tentakeln oder schweren Armscheren bei Ausbesserungsarbeiten an den düsteren Palästen aus ölig glänzendem Basaltgestein. Man sieht spinnenartige Geschöpfe bei der Fertigstellung der Stadt Ti'Kharm („Stadt der Vorsehung“), die in jüngerer Zeit auf einem gewaltigen, urzeitlichen Korallenriff errichtet wurde. Man kann groteske Erscheinungen mit aufgedunsenen Köpfen und lichtdurchlässigen Schädeldecken antreffen, welche als Boten und Bedienstete die Kristallröhren durchstreifen, die zwischen den Städten über den Boden des Meeres führen.

Exemplare wie der Scherenwächter (Shakagoran: Scylvarch, daher vereinfacht auch Varche; Mehrzahl: Scherenwächter) sind dagegen nicht auf das Leben in den Städten ausgerichtet, sondern an die unwirtlichen Bedingungen des Gletschermeeres selbst angepasst. Hier dienen sie der Verteidigung der Tiefen Städte vor den in den finsternen Wassern beheimateten schwarzen Mahren. Sie beschützen Wächter mit Leibern wie Oktopoden auf ihren Streifzügen rund um Ryl'Arc auf der Jagd nach Fischen, Walen, Seehunden und sonstigem Getier. Sie halten unliebsame Schmarotzer aus den weitläufigen Unterseegärten fern, die von Wächtern mit schwächtigen, korallenartigen Körpern gepflegt werden. Und sie stehen als Wachen vor dunklen Kavernen, in denen Wächter mit den Leuchtorganen von Laternenfischen gewaltige Nesselquallen aufziehen, die später als schwimmende Verteidigungsanlagen zum Einsatz kommen.

Scherenwächter zählen ohne Zweifel zu den wehrhaftesten dieser im Wasser überlebensfähigen Daimoniden. Sie entstammen der Verschmelzung aus Elfen, Panzerkrabben und Scylaphotai-Wasserdämonen aus der Domäne Charyptoroths. Ihre Unterkörper weisen krabbenartige Gliedmaßen auf und da sie die meiste Zeit ihres Lebens in den trüben Wassern der Tiefsee zubringen, sind diese nicht selten pockenartig mit Korallen, Muscheln oder Meerespflanzen übersät. Die beiden Vorderläufe der Scylvarchen enden in messerscharfen Scherenarmen, die im Kampf als tödliche Waffen





Scherenwächter

Größe: 1,80 bis 2,40 Schritt

Gewicht: 80 bis 160 Stein

MU 15 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 6

FF 8 **GE** 10 **KO** 17 **KK** 17

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 5 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 9

Scheren: **AT** 11 **PA** 4 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

Shakagra-Kriegshammer: **AT** 9 **PA** 1 **TP** 2W6+7
RW mittel

RS/BE: 5/2

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Scheren, Shakagra-Kriegshammer), Unterwasserkampf, Vorstoß (Scheren, Shakagra-Kriegshammer), Wuchtschlag I-III (Scheren, Shakagra-Kriegshammer)

Talente: Einschüchtern 8, Kraftakt 13, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 3, Verbergen 0, Willenskraft 13

Anzahl: 1W6 (als Begleiter einer Rote von Dunkelelfen)

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 30 Rationen Krebskörperfleisch (ungenießbar), Chitinplatten (2 Heller)

Kampfverhalten: Der Scherenwächter schlägt zu meist aus der Deckung oder aus dem Wasser zu. Er greift mit seinen gewaltigen Scheren oder mit seinem Kriegshammer an. Wegen seiner überragenden Panzerung wird er von seinen Befehlshabern stets

in vorderster Front eingesetzt. Er kämpft erbarmungslos bis zur Vernichtung des Gegners oder bis zum eigenen Tod.

Flucht: Scherenwächter fliehen nicht, außer ihre nachtalbischen Befehlshaber verlangen es.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Scherenwächter sind Daimonide, die sowohl über als auch unter Wasser überlebensfähig sind.

• **QS 2:** Sie sollen dereinst geschaffen worden sein, um die geheimen Städte der Nachtalben vor Feinden zu verteidigen.

• **QS 3+:** Scherenwächter gehen auf die Verschmelzung von Elfen, Panzerkrebse und Scylaphotai-Dämonen zurück.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegen Bernstein: Waffen aus Bernstein verursachen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der RS abgezogen.

Erhitzen von Wasser und Eis: Der Wächter kann die Temperatur von Wasser und Eis in einem Radius von 10 Schritt um seinen Körper durch Berührung für eine Minute um bis zu 100 Grad erhöhen oder senken. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet ihn 1 Aktion.

Daimoniden-Regeln: Für Scherenwächter gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

eingesetzt werden. Zusätzlich sind die meisten von ihnen mit schweren Kriegshämmern ausgerüstet und auch wenn sie nicht die versiertesten Kämpfer sind, kann ein Treffer mit diesen mächtigen Waffen schnell zur Kampfunfähigkeit oder gar zum Tod eines Gegners führen.

Neben ihrer furchteinflößenden Erscheinung macht die Scherenwächter eine besondere Fähigkeit zusätzlich gefährlich, die auf ihre Verschmelzung mit Scylaphotai zurückzuführen ist. Denn sie sind in der Lage, Wasser gefrieren zu lassen oder sogar bis zum Siedepunkt aufzuheizen. So wurde schon mancher Mahr, der einem Scherenwächter zu nahe kam, bei lebendigem Leib gekocht.

Angeführt werden die unter Wasser agierenden Scherenwächter von einem besonders großen Exemplar mit schneeweißer Panzerung, das von Pardona selbst den Namen *Khzz'hrin* (Shakagoran für Eisdorn) erhielt. Dieser untersteht dem direkten Befehl der mächtigen Hochelfe und beaufsichtigt alle übrigen Scherenwächter während ihres Dienstes in der Tiefsee. Respekt braucht sich der mehr als zweieinhalb Schritt messende Koloss nicht zu verdienen, denn sein gnadenloser Ruf eilt ihm voraus. Selbst nachtalbische Klingensänger nehmen sich in Acht, wenn er sich mit seinem schweren Leib und seinen pupillenlosen Augen voll von Niedertracht und Hass

Komponenten: Kulturschaffender (Elf) + Daimonid (Panzerkrebs) + Dämon (Scylaphotai)
Erschaffungskomplexität: komplex (6 AP)
Bekannte Erschaffer: Pardona
Bekannte Exemplare: *Khzz'hrin* („Eisdorn“)
Fortpflanzungsfähig: nein

durch die dunklen Gänge bewegt. Dass er überhaupt einen Namen trägt, gilt nicht wenigen als bemerkenswert, denn für gewöhnlich erhalten Varche keine Namen, werden sie doch wie Gegenstände behandelt. So kurisiert das Gerücht, *Khzz'hrin* sei in seinem früheren Leben einer von Pardonas Liebesdienern gewesen, dessen sie eines Tages überdrüssig wurde. Manch einer behauptet gar, die Elfe würde noch heute auf seine Dienste zurückgreifen, wenn ihr danach beliebt.

Im Kampf gegen derlei mächtige Gegner sind diejenigen im Vorteil, die um die besondere Macht des Bernsteins wissen. Denn so wie alle chitingepanzerten Vielbeiner sind auch Scherenwächter anfällig gegenüber Angriffen durch mit Bernstein überzogene Waffen, wie man jüngst bei Nachforschungen im Kloster Auridalur bei Glyndhaven herausfand.

Schwarzer Hetzer

»Liebe Schwester, mit diesen Zeilen übersende ich dir ein Manuskript, das mir ein Kontakt aus Mendena zugespielt hat. Ein dienliches Werkzeug könnte der Daimonid darstellen, den der Collega dort beschreibt. Er nennt ihn den Schwarzen Hetzer, wohl in Anlehnung an die doppelköpfigen Wolfsdaimonide. Ein Jahr hat es gedauert, bis wir die Komponenten zur Verschmelzung bringen konnten, doch das Ergebnis weiß zu beeindrucken. Dem Schelm in mir fehlen noch die Adlerschwinge, denn dann würde die Kreatur einem Greifen gleichen. So bleiben zumindest der kraftstrotzende Körper einer Großkatze und das Haupt eines Raubvogels – genauer gesagt, eines Nachtwinds, der den Daimonid zur Magiesicht befähigt. Dem dämonischen Erbe des Cha’Khar verdankt er seine Widerstandskraft gegen geweihte Objekte. Eine scharfsinnige Kampfmaschine, die Magie erspüren und sich durch das Wirken der Priester nicht aufhalten lässt. Die Nützlichkeit ist offenkundig.

Wolle das Wissen!«

–Muakim al’Assarbad in einem Brief an A. S., abgefangen von einer Gruppe zwölgöttertreuer Recken in Uhdenberg, 1041 BF

Etwas größer als ein Tiger ist der Schwarze Hetzer (Mehrzahl: Schwarze Hetzer) und besitzt auch den kraftvollen Körper einer Raubkatze. Das Fell geht im Nacken, an Brust und Vorderbeinen in Federn über. Lange, rasiermesserscharfe Klauen entspringen den Tatzen

und am eulenhaften Kopf erkennt der Kundige, dass ein Nachtwind zur Verschmelzung genutzt wurde. Fell und Federn sind nachtschwarz und lauert der Daimonid seinem Opfer in der Dunkelheit auf, so vermögen ihn nur seine funkelnden Augen zu verraten. Den Dämonenanteil erhielt das Wesen vom Cha’Khar, einem wenig bekannten Gehörnten aus der Domäne Ghorgumor. Wie dieser lauert er seiner Beute auf, bricht dann aus der Deckung hervor und hetzt seine Opfer durch dichtes Unterholz. Die Federn an den Vorderbeinen nutzt der Daimonid, um auch im Sprint enge Kurven zu nehmen. Dabei scheint der Schwarze Hetzer die Jagd an sich zu genießen. Oft zögert er den Angriff hinaus und ermüdet seine Opfer zunächst, lässt sich zurückfallen, um dann zum finalen Sprint anzusetzen.

Die Schwarzen Hetzer sind eine Kreation des Chimärologen Xemenëos Darano (siehe Seite 131) und waren eine Auftragsarbeit des ehemaligen Fürstkomturs Helme Haffax. Xemenëos’ Plan war, einen Hybriden zu erschaffen, der sowohl Magier als auch Geweihte zuverlässig ausschalten sollte. Seine Forschungen führten ihn zum Cha’Khar, dessen Resistenz gegen karmale und arkane Angriffe, in Kombination mit dem magischen Sinn des Nachtwinds, in einer unbesiegbaren Tötungsmaschine münden sollte. Doch die Versuche scheiterten zunächst und die Gunst des früheren Fürstkomturs schwand. Als die Forschungen des Chimärologen gerade abgeschlossen waren, eroberte das Mittelreich

Mendena. Xemenëos floh überstürzt nach Jeragan und musste dabei seine Aufzeichnungen zurücklassen, die im Laufe der nächsten Wochen ihren Weg nach Yol-Ghurmak fanden und in die Hände der Borbaradkirche fielen. Mittlerweile sind Abschriften des Manuskripts an verschiedene Borbaradianerkulte weitergegeben worden, die an unterschiedlichen Orten Aventuriens agieren. Insbesondere kann man

Schwarze Hetzer jedoch auf Maraskan finden, da Xemenëos in den Dienst des neuen Fürstkomturs getreten ist. Dort erfreuen sich diese Chimären bei einigen hochrangigen Offizieren und anderen Machthabern zunehmender Beliebtheit, obwohl keines der Exemplare über eine Resistenz gegen magische Angriffe verfügt. Dieses Kunststück gelang Xemenëos nur ein einziges Mal und der einzigartige Daimonid, Skylos geheiß, ist seitdem der Leibwächter des Chimärologen. Die Widerstandskraft gegen karmales Wirken ist hingegen allen Schwarzen Hetzern zu eigen.

Dank scharfer Sinne und ihrer Magiesicht sind Schwarze Hetzer hervorragende Wächter, die auch durch Zauberei getarnte Spitzel, Diebe oder Attentäter erkennen und sogar unsichtbare Dämonen zuverlässig aufspüren.

Nachteilig ist jedoch, dass sie auch den Hass des



Schwarzer Hetzer

Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt

Gewicht: 220 bis 280 Stein

MU 15 KL 12 (t) IN 16 CH 12

FF 11 GE 16 KO 17 KK 21

LeP 65 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 10 SK 0 ZK 3 GS 12

Biss: AT 17 TP 1W6+3 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Persönlichkeitschwäche (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Mächtiger Schlag (Pranke), Sturmangriff (Pranke), Wuchtschlag I (Biss, Pranke)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 6, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –7

Beute: 40 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (20 Silbertaler), Trophäe (Klauen, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schwarze Hetzer jagen fliehender Beute solange hinterher, bis sie vor Erschöpfung zusammenbricht. Wehrhafte Beute greifen sie gerne bei Dunkelheit an. Dabei nutzen sie den *Sturmangriff* und lösen sich schnellstmöglich wieder aus dem Nahkampf, um kurze Zeit später aus der Deckung heraus diese Strategie zu wiederholen. Geschwächte Opfer greifen sie mit einem Manöver zum *Anspringen* an und machen ihnen den Garaus. Sofern es nicht ihrem Auftrag widerspricht, lassen sie bisweilen von schwer verwundeten Opfern ab und verfolgen sie einige Tage, um das grausame Spiel bei sich bietender Gelegenheit wieder aufzunehmen.

Flucht: Verlust von 50% der LeP (75%, wenn ein Zauberer unter den Gegnern ist)

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

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Schwarze Hetzer sind Daimonide mit dem Kopf eines Nachtwindes.

☞ **QS 2:** Einen begonnenen Angriff brechen die Daimonide bisweilen ab, um später erneut zuzuschlagen.

☞ **QS 3+:** Schwarze Hetzer verfügen über Magiesicht und sind unempfindlich gegenüber geweihten Waffen.

Sonderregeln:

Intuitives Magiegespür: Schwarze Hetzer verfügen über ein neues Anwendungsgebiet im Talent Sinnesschärfe: Magiesicht. Sie können Magie damit in ihrem Blickfeld erkennen, gleich ob es Zauber, Zauberkundige oder andere magische Effekte sind.

Immunität gegen geweihte Waffen: Im Gegensatz zu anderen Daimoniden erzeugen Angriffe mit geweihten Waffen nicht den doppelten, sondern nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Immunität gegen magische Waffen (nur Skylos): Angriffe mit magischen Waffen verursachen bei Skylos nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Schwache Loyalität: Die Start-Loyalität von Schwarzen Hetzern liegt –2 Punkte niedriger als üblich.

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

Daimoniden-Regeln: Für Schwarze Hetzer gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).



Nachtwinds auf Magiebegabte geerbt haben und diesem auf blutrünstige Art nachgeben, wenn ihr Besitzer nicht die volle Kontrolle über seine Bestie behält. Kurioserweise erstreckt sich dieser Blutdurst auch auf Artgenossen, weshalb die Daimonide nur einzeln eingesetzt werden können.

Ein anderes Einsatzgebiet ist das Suchen und Vernichten. Zwar jagen Schwarze Hetzer auf Sicht, jedoch können sie Magiebegabte über weite Strecken aufspüren, sofern man ihnen einige Tropfen Blut oder Haare der Zielperson gibt. Wie sie dies bewerkstelligen, ist unbekannt. Ist keines von beidem vorhanden oder das Ziel nicht mit Madas Gabe gesegnet, so suchen sie mit unermüdlicher Ausdauer auch größere Areale ab, wobei sie sich vor allem auf ihr Gehör und ihre scharfen Augen verlassen. Dabei neigen Schwarze Hetzer

Komponenten: Dämon (Cha'Khar) + übernatürliches Wesen (Nachtwind)

Erschaffungskomplexität: komplex (6 AP)

Bekannte Erschaffer: Xemenëos Darano

Bekannte Exemplare: Skylos, Leibwächter Xemenëos Daranos'

Fortpflanzungsfähig: nein

dazu, eigene Prioritäten zu setzen, und so kann es vorkommen, dass sie ihr eigentliches Opfer vorerst verschonen und an seiner statt erst dessen Begleiter attackieren. Dies gilt insbesondere dann, wenn unter diesen ein Magiebegabter ist oder sie durch andere verwundet wurden.

Shadifriit

»Es heißt, die Gestirne offenbaren den Wandel und die Zukunft. Dieses Wissen ist uns Sterblichen verwehrt. Trotzdem übermitteln die Zwölfe ihre Zeichen, die uns erfreuen oder warnen. Sterne fallen vom Himmel und Vergessenes kündigt sich an. Derzeit weisen die Elemente des Firmaments auf Gefahr hin: Die Ringe stehen in Opposition zur Stute und Levthan ist im Greifen. Die Namenlose Sternenleere füllt der Dolch, wenngleich sich die Harfe gegen die Eidechse wendet. Steht die Vereinigung im Gegensatz zu den Prinzipien Rahjas, so steht und herrscht das Zügellose, so sind wir Intrigen und Gewalt ausgesetzt, die der Tsa fremd sind. Eine ähnliche Konstellation hat mich in der Vergangenheit erschauern lassen. Es war zu den Zeiten Orons, als Reshem in sab'saba Merisa im Yalaiad ihre Schreckensherrschaft führte. Jene Ära ist vorbei, doch holen uns ihre Erinnerungen und Erbschaften ein. Eine zentrale Rolle hatte der Laraan in ihrem Leben: Deswegen der Titel ›Dämonenkind‹. Ihr ständiger Begleiter ›Geliebter‹ war ein Daimonidenpferd der schwarzfaulen Herrin – ein grausamer Shadifriit. In den instabilen Zeiten des Yalaiads ist dies kein Einzelfall. Vielmehr deuten die Sterne weitere Kreaturen an, wie das mit dem Hammer konjugierende Madamal bestätigt. Ich werde die Rahjagärten am Flamingosee aufsuchen, um mit einer Dienerin der schönen Herrin zu sprechen.«

—Seleminsha saba Khorenis, Astrologin am aranischen Königshof, zu einer Gehilfin, Zorgan, 1040 BF

Obwohl der Name anderes vermuten lässt, stammt ein Shadifriit (Mehrzahl: Shadifriitim) von einem Arania-Pferd ab – eine etwas leichtere Art des Traloper Riesen. Sie entstehen aus deren geschlechtlicher Verbindung mit einem Laraan, einem fünfgehörten Dämon der Belkelel. Für diese Zwecke nimmt jener die Gestalt eines Hengstes an, der die Stuten begattet. Nach sieben Wochen Tragzeit entbindet das Muttertier den Daimoniden. Aufgrund des scharfen Stirnhorns ist dies ein sehr schmerzhafter Prozess, der so gut wie immer zum Tod der Mutter führt. Die Brut wächst, dem Beinamen der Einen und Einzigen gleich, zu einem bewundernswerten Rappen mit samtigem Fell und seidiger Mähne heran.



Das dämonische Vermächtnis zeigt sich auf den ersten Blick mit dem bis zu zwei Spann langen und messerartigen Horn, das wie die Augen und Nüstern eine blutrote Farbe hat. Aus Maul und Nase qualmt bei Erregung feuriger, bei Anstrengung schwarzer Rauch.

Seine Schulterhöhe erreicht bis zu zwei Schritt, ähnlich einem Svelttaler Kaltblut, und überragt damit seine Mutterrasse leicht. In der götterlästerlichen Geschichte hat die Moghuli Dimiona von Oron (siehe Seite 123) Shadifriitim erschaffen und an Vertraute übergeben. Zweifelten Anhänger Orons an der Loyalität ihrer Mitstreiter, kam die sogenannte Reitprüfung zum Einsatz. Diese verrät die tatsächliche Gesinnung, denn nur Paktierer der Belkelel vermögen sich auf dem Daimonidenpferd zu halten. Im Laufe der Zeit sind in Oron erfolgreich fortpflanzungsfähige Hengste und Stuten erschaffen worden. Beidseitige Daimonid-Eltern sollen dem Nachwuchs eine schönere Statur schenken und dienen als reinrassige Zuchttiere. Ansonsten nutzen schwarzfaule Jünger Arania-Pferde.

Die Köpfe der Kreaturen sind optisch schnell erkennbar. Im Rahmen der Geheimhaltung forschen Zauberer insgeheim an einer hilfreichen Illusion und Alchimie, um die Natur des Shadifriit zu verbergen. Da die Früchte dieser Bemühungen noch mit viel Aufwand verbunden sind, begegnen Abenteurer dem Pferdeungetüm vor allem in Aranien, insbesondere dem Yalaiad und in Elburien, auf abgeschiedenen Höfen.

Aus instinktiver Angst meiden andere Tiere die Nähe der Kreatur. Insofern deutet sich seine Anwesenheit durch Abwesenheit von Vögeln sowie Kleintieren an. Der Shadifriit ist für Personen interessant, die ein exklusives Reittier suchen. So sind von Paktierern inzwischen einige Exemplare nach Al'Anfa, Almada und Chababien verkauft worden, um die Macht der dunklen Verführerin zu mehren.

Den Handel mit den Daimonidenpferden führt ein Ring aus Pferdezüchtern in Aranien an. Ihr Hauptsitz liegt im

Sultanat Palmyramis, nahe der Ortschaft Awallakand. Empfängliche Personen und Liebhaber erhalten eine Einladung in Form von Reitersporen. Nur mit

dieser Eintrittskarte zeigt man ihnen die schaurig-ästhetischen Wesen auf dem Hof. Inzwischen hat sich das Netzwerk über den Transport von Zuchttieren ausgebreitet.

Bei Then, nahe dem Rashtulswall, geht ein Peitschenfreund der Aufzucht von belkelelgefälligen Tieren mit Yaquirtalern nach. Spätere Generationen von Shadifriitim sind optisch kaum vom üblichen Pferd zu unterscheiden.

Shadifriit

Größe: 2,30 bis 2,80 Schritt lang; 1,60 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 450 bis 550 Stein

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

FF 12 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 26

LeP 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 8 **SK** 2 **ZK** 4 **GS** 14

Biss: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

Horn: AT 18 TP 1W6+7 RW kurz

Tritt: AT 18 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Horn, Tritt), Lanzenangriff (Horn)*, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 120 Rationen Fleisch (zäh), Trophäe (Horn, 20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Shadifriit versucht zunächst, seinen Gegner mit dem Horn aufzuspießen, anschließend tritt es oder versucht, sich zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Shadifriitim wurden vor allem im Moghulat Oron als Reittiere von Belkelel-Paktiererinnen eingesetzt.

• **QS 2:** Shadifriitim können nur von Belkelel-Paktiererinnen geritten werden.

• **QS 3+:** Shadifriitim verfügen über einen gefährlichen Hornangriff.

Sonderregeln:

*) **Hornangriff:** Das Shadifriit kann einen Hornangriff einsetzen, der wie ein Lanzenangriff ausgeführt wird. **Belkeleltreiterin:** Shadifriitim der ersten Generation lassen sich nur von Belkelel-Paktiererinnen reiten.

Daimoniden-Regeln: Für Shadifriitim gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).



Bei genauem Hinsehen haben sie leicht spitze Zähne, stechen aber vor allem mit der eleganten Statur und dem glänzenden Fell hervor. Mehr als ein Nachfahre des Daimoniden hat seinen Besitzer in Jassafheim gewechselt, einem der berühmten Pferdemarkte im Land des Mondes.

In Chababien haben Händler das lukrative Geschäftsmodell erkannt. Ihr Reiterhof befindet sich am namentlich passenden Ort Dornenwacht beim Einsamen See. Dort kreuzen sie Nachkommen eines Shadifriit mit dem Elenviner Vollblut. Kürzlich ist es ihnen gelungen, ein fast perfektes Ebenbild eines Rappen an die Hohe Schule der Reiterei in Neetha zu vermitteln. Zu den Käufern in Al'Anfa gehören sogar Diener des Kor. Die dortigen Züchter leben außerhalb der Stadt und preisen die Daimonidenkinder ohne Horn als halbgottgefällige Rasse an. Passend für die gnadenlosen Streiter sind das aggressive Verhalten und scharfkantigen Zähne.

Das Bekämpfen des Shadifriit einer frühen Generation ist eine fordernde Aufgabe, denn seine Bewegungen sind schnell und wendig. Zu Beginn eines Kampfes greift es üblicherweise mit seinem scharfen Horn an und seine harten Tritte schicken Kontrahenten zügig zu Boron. Vorsicht ist vor den zugespitzten Zähnen geboten, die einem Nagelbrett gleichen und wie ein Schwerthieb schmerzen. Gefürchtet sind die heftigen Bisse auch aus taktischen Gründen, denn Shadifriitim verbeißen sich gerne, sodass ihre Reiter das fixierte Opfer mit Waffen malträtieren können.

Tempelherrinnen und Oronis reiten es beizeiten in der Schlacht mit einer prunkvollen Rüstung. Wenn seine

Komponenten: Tier (Pferd (Traloper Riese oder Arania-Pferd)) + Dämon (Laraan in Pferdegestalt)

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Dimiona von Zorgan

Bekannte Exemplare: Geliebter, Schwarze Schönheit

Fortpflanzungsfähig: ja, mit Tier (Pferd) und Shadifriit

Herrin stirbt, terrorisiert ein Shadifriit die Umgebung und sucht immer wieder zwecks Paarung und Vermehrung die Nähe von Pferden. Auf diese Weise hat manch Pferdezüchter eine böse Überraschung erlebt, wenn sich der Nachwuchs seiner Stuten bei der Geburt als daimonide Ausgeburt eines streunenden Shadifriit entpuppte. Selbst nach dem Tod kann es Rechtschaffene in Form von Alchimika verfolgen: Unter skrupellosen Alchimisten gilt sein Horn als vortreffliche Zutat für Liebestränke und Potenzmittel.

Im Königreich Aranen trieb ein Shadifriit namens *Schwarze Schönheit* über Jahre sein Unwesen. Dies gipfelte darin, dass ein ganzer Hof von Arania-Stuten im Beyrounat Malqis auf ihr Todeskonto ging. Mit den Hengsten verschwand sie in ihr Versteck, um ihrem Drang nach Fortpflanzung nachzukommen und sich mit ihnen zu paaren. Doch die Daimonidenstute war unfruchtbar, sodass sie im Jähzorn alle männlichen Exemplare tötete. Erst einige tapfere Helden konnten dem Wahn des weiblichen Shadifriit ein Ende bereiten.

Späher

»Dhazogab nennen wir jene, welche in eurer Zunge den Namen Späher tragen. Eine Spezies, die Bhardona zum Diener erschaffen und den Rang von Sklaven hat – ein Nichts unter den Shakagra. Ihre kulturelle Herkunft wird dich überraschen, wo du sie auf allen Vieren kennst oder dich ihrer Raubtierzähne erwehrst. Das animalische Äußere trägt, da sie zum Teil auf die Schneegoblins zurückgehen – die fir'gobiano. Ohne Vergangenheit und Kultur suchen sie ihren Platz auf Dere. Doch welcher Weg bleibt ihnen in einer hierarchischen Welt mit dem Recht des Starken? Sie sind zur Minenarbeit, Jagd oder zu Spähdiensten verdammt, um Schwachstellen oder Gefahren zu finden. Du sagst, sie fungieren als Werkzeug des Bösen und entstammen nicht der Natur? In dieser Aussage stimme ich dir zu. Doch frage ich dich, ob in deiner Kultur keine Zwänge bestehen? Hat der Diener nicht seiner Herrin zu gehorchen? Die Welt ändert sich. Ist eine untypische Kreuzung wie das erste Maultier von Beginn an verachtenswert? Welchen Befehlen folgst du, um dein Leben und das deiner Familie zu schützen? Aus meiner Sicht sind die Späher nicht die klügsten Geschöpfe ihrer Zeit, aber erledigen den Fischfang oder steuern dein Gefährt. Jede Herkunft hat eine enorme Bedeutung, aber entscheidet sie allein über edles oder böswilliges Handeln?«

—Khydaka Eisblüte, ehemalige Archivarin des Großen Shakagra-Tempels von Ryl'Arc, zu einem Reisenden, Hoher Norden, 1040 BF

Pardona (siehe Seite 125) schuf den Späher (Mehrzahl: Späher) aus einem Schneegoblin und Thalon, einem niederen Dämon aus dem Gefolge Belshirashs. Nur kleine struppige Büschel erinnern an den weißen Pelz der Goblinskomponente. Bei einigen Exemplaren hat sich das Fell des Dämons durchgesetzt, welches beim Daimonid nass schimmert und in der braunen Farbe einem Otter ähnelt. Insgesamt erreicht er eine Größe von etwa anderthalb Schritt, wirkt wegen seiner gebückten Haltung aber häufig kleiner. Unter der wulstigen Stirn entspringt eine massive Schnauze, die sich ebenso wie die Reißzähne und seine Wendigkeit von den Merkmalen des Thalon herleiten. Er ist in der Lage, sich auf zwei oder vier Gliedmaßen fortzubewegen. In letzterer Variante lässt er den gemeinen Rottpelz hinter sich.

Diese Fähigkeiten nutzt das Volk der Shakagra, denen er als Sklave dient. Aufträge zum Kundschaften und körperliche Arbeiten wie Transporte hat er abzuarbeiten, für die er weder Dank noch Lohn erhält. In ihren Möglichkeiten unterscheiden sich weibliche und männliche Exemplare nicht. Aufgrund ihrer dienenden dämonischen Komponente erfüllen sie die Wünsche ihres Befehlshabers, ohne Anweisungen zu hinterfragen. Untereinander gilt das Recht des Stärkeren – anders als bei Goblins unabhängig vom Geschlecht.

Ihre Lebensweise haben sie angepasst und imitieren die Nachtalben. Das Lebensziel der ersten Generation von Dhazogab ist, ihren jeweiligen Auftrag bestmöglich zu erfüllen. Je weiter sich die Späher generationenlang vom ursprünglichen Daimoniden entfernen, desto schwächer wird auch dieser dämonisch induzierte Zwang, zu gehorchen. Noch ist nicht abzusehen, ob die Späher eines Tages ihre Fesseln ablegen und eine unabhängige Kultur begründen werden, wie dies den Nachtalben gelungen ist. Den Eltern werden alle als Säugling ent-

rissen und gemeinsam geschunden, um für ihre Herren Aufgaben zu übernehmen. Abhängig von ihren Stärken folgt durch die Nachtalben eine Zuteilung in Professionen. Die Handwerker kümmern sich um Reparaturen, während Jäger Fische fangen und Nahrung sammeln. Eine eigene Sprache oder Schrift haben sie nicht entwickelt, sondern kommunizieren in gebrochenem Shakagoran, der Sprache der Nachtalben. Nur wenige erlernen das Lesen, wenn es für ihre regelhaften Aufgaben notwendig wird.

Die große Ergebenheit zu ihren Herren leitet sich von der dämonischen Komponente im Rahmen der Erschaffung ab. Bei einigen daimoniden Arten zeigt der Verlauf der Geschichte Aufstände gegen ihre Schöpfer, beispielsweise bei den Shakagra selbst. Erst im Laufe der weiteren Generationen nimmt der Drang des Dienens ab und bietet mehr Raum für Gedanken zur Selbstbestimmung. Die Dominanz des Gehorsams ist tief im Alltag verankert und lässt daher



**Späher****Größe:** 1,40 bis 1,70 Schritt**Gewicht:** 40 bis 60 Stein**MU** 10 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 11**FF** 15 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 12**LeP** 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6**AW** 8 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 9**Krallen:** **AT** 11 **TP** 1W6+1 **RW** kurz**Shakagra-Krummsäbel:** **AT** 9 **PA** 6**TP** 1W6+4 **RW** mittel**RS/BE:** 2/0**Aktionen:** 1**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / –**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte I (Krallen, Shakagra-Krummsäbel)**Talente:** Einschüchtern 3, Klettern 11, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 2, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 2, Sinneschärfe 11, Überreden 3, Verbergen 10, Willenskraft 2**Anzahl:** 1 oder 1W6+1 (Horde)**Größenkategorie:** mittel**Typus:** Daimonid, humanoid**Erschaffungsschwierigkeit:** –4**Beute:** 30 Rationen Fleisch (zäh), eventuell Waffen**Kampfverhalten:** Späher stürzen sich gerne als Horde auf ihren Gegner und greifen dann mit *Finten* an. Allein versuchen sie sich eher zu verstecken und auf die Nachhut zu warten.**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP**Schmerz +1 bei:** 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger**Magiekunde (Magische Wesen):**☞ **QS 1:** Späher sind goblinartige Wesen.☞ **QS 2:** Späher sind Mischwesen aus Goblins und irgendeine Art von dämonischen Wesen. Vermutlich aus dem Gefolge von Belshirash.☞ **QS 3+:** Die Späher dienen den Shakagra als Kundschafter und Fußvolk.**Sonderregeln:****Daimoniden-Regeln:** Für Späher gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

nur langsam nach, sodass sich hauptsächlich einige wenige Exemplare gegen die derzeitige Ordnung auflehnen. Die Renegaten der Nachtalben zeigen gleichwohl den Spähern auf, dass der freie Wille eine Chance hat und ab einem gewissen Zeitpunkt Oberhand gewinnen kann.

Zu den Hoffnungsträgern zählt die junge Kämpferin *Tharazog*. Mit ihrer umsichtigen und gewissenhaften Art hat sie bei den Shakagra den Rang einer reinen Sklavin überwunden. Inzwischen erhält sie Spezialaufträge und führt Gruppen von Spähern an. In ihrem Inneren gärt längst der Wunsch nach Freiheit und Unabhängigkeit. Trotzdem überlässt sie die sensible Kunde von revolutionären Gedanken dem gelehrsamem *Zamislav* im Untergrund. Beide warten auf eine passende Gelegenheit und eine Schwäche der Nachtalben, um ihre Anhänger zu vereinen. Beiden ist bewusst, dass derzeit äußere Hilfe für die Verwirklichung ihrer Gedanken und Ziele notwendig ist.

Abenteurer begegnen den Spähern im Umfeld der Dunkelalben, deren Anweisungen sie folgen. Ein Treffen mit Spähern endet meist in einem Kampfgetümmel. Selten findet ein Kontakt über einen Angriff hinaus statt, da die verletzlichen *Dhazogab* meist flüchten. Dies wundert nicht, da die Spezies sogar den typischen Goblins kämpferisch leicht unterlegen ist. Das aggressive Aussehen täuscht, obgleich sie mit ihren Zähnen gefährlich wie ein wildes Tier wirken.

Die strengen Befehle der Shakagra unterbinden Kommunikation mit Außenstehenden. Daher bleibt Fremden das Wesen der Späher meist verschlossen. Auf einschüchternde Gesprächspartner reagieren sie unterwürfig und still. Die intuitive Angst vor *Pardonas* Volk

Komponenten Späher: Kulturschaffender (Schneegoblin) + Dämon (Thalon)**Erschaffungskomplexität:** komplex (1 AP)**Bekannte Erschaffer:** *Pardona***Bekannte Exemplare:** *Tharazog*, *Zamislav***Fortpflanzungsfähig:** ja, mit Spähern

ist nur schwer zu durchbrechen, da ihr gesamtes Leben durch Furcht geprägt wird. In seltenen Fällen begleitet ein Exemplar einen Exilanten der Nachtalben. So eine Begegnung kann für Unwissende neue Einblicke eröffnen. Baut man langfristig Vertrauen zu einem Späher auf, unterstützt er das Gegenüber mit allen Kräften. Allerdings ist ein engerer Kontakt in der Regel nur möglich, wenn die Loyalität zum vorherigen Erschaffer bzw. Herren nachhaltig gebrochen ist, etwa, weil derjenige nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Durch ihre bemerkenswerte Loyalität fallen Späher in den Fokus des Interesses von Forschern mit den Spezialgebieten Angst oder Herrschaft. Manchen ist es gelungen, ein Geschöpf zu kaufen und zeitweilig mit Magie zu kontrollieren. Andere bieten Söldnern ein sattes Kopfgeld für solch ein Wesen. Die genaue Herkunft scheint dem Großteil der Gelehrten verborgen zu bleiben, wobei Koryphäen der Chimärologie oft mehr wissen. Da Schneegoblins recht selten sind, bedarf die eigene Kreation einer langfristigen Planung. Forschungshungrige Beherrscher aus Neersand oder Lowangen entlohnen ausgiebige Berichte über Späher ebenso üppig wie Anhänger der Dämonologie.

Spinnenwächter

»Ba huli, mi hivä (Keine Sorge, mir geht es gut)! Doch möchtet Ihr Euch den Anblick Frisovs nicht vorstellen, Euer Hochwürden. Dort gibt es jetzt nichts mehr, was an unser altes Leben erinnern würde. Nur die verkohlten Überreste unserer einstmaligen Blockhütten. Selbst das Kontor des alten Irgjelloff ist bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Trotzdem bin ich Grispelz zu Dank verpflichtet, denn es ist meinem Gatten Norbo und mir gelungen, all unsere Kinder in Sicherheit zu bringen. Und das, wo wir schon davon ausgehen mussten, dass es um unsere Jüngste geschehen sei. Sie muss sich im Tumult von meiner Hand gelöst haben, als wir uns aufmachten, um im Efferdschrein Schutz zu suchen. Denn als wir ankamen, waren alle da bis auf unsere kleine Amuri. Ich habe Höllenqualen erlitten, das könnt Ihr mir glauben. Um ehrlich zu sein, bin ich nicht davon ausgegangen, sie je wiederzusehen. Doch am nächsten Morgen, als sich der ganze Spuk gelegt hatte und das Ausmaß der Zerstörung offen zutage trat, musste ich noch einmal zurückkehren in unsere Taverne, die mir mein Vater Welf dereinst vermacht hatte. Irgendetwas trieb mich an, ohne dass ich heute sagen könnte, was es war. Ganz hinten unter den Trümmern der Theke fand ich sie schließlich, wie sie zusammengekauert dasaß. Sie zeigte keine Anzeichen von Furcht, sondern gab mir nur mit einer schlichten Handbewegung zu verstehen, mich leise zu verhalten. Als ich näher an sie herantrat, gefror mir fast das Herz. Schräg gegenüber vor ihr sah ich unter den schweren Steinbrocken des ehemaligen Kamins die behaarten Beine eines der Ungeheuer, die uns die Nacht zuvor noch gejagt hatten. Hinter einem der Steinblöcke konnte ich deutlich die grauenerregende Fratze des Monsters ausmachen. Also nahm ich all meinen Mut zusammen, sprang blitzschnell nach vorne, schnappte mir Amuri und rannte so schnell ich konnte hinaus, noch bevor uns die Spinnenbeine etwas anhaben konnten, die plötzlich nach uns zu schlagen begannen.«

—Falkja Nattel, ehemalige Betreiberin der Taverne „Zum Windfang“ in Frisov, während einer Audienz bei Quenia Goldwige vom Berg, Hohe Hüterin des Klosters Auridalur zu Glyndhaven, Winter 1040 BF

Der Spinnenwächter (Shakagoran: *Shakarach*; Mehrzahl: Spinnenwächter) ist eine daimonide Schöpfung aus Elfen, den unterirdisch lebenden Glasspinnen und Dämonen aus der Domäne Tyakra'man. Meist handelt es sich um Heshthotim. Wie die Glasspinnen können Spinnenwächter auch bei Dunkelheit gut sehen und verfügen darüber hinaus über Wärmesicht, weshalb sie häufig zum Aufspüren verborgener Gegner eingesetzt werden.

Der Unterleib des Shakarach besteht aus glänzend schwarzem Chitin und acht behaarten Gliedmaßen. Auch wenn die Beine anfällig gegenüber mit Bernstein überzogenen Waffen sind, gewähren sie ihm auch in unstemem Gelände sicheren Tritt und machen ihn zu einem schnellen Jäger. Bei jeder seiner Wendungen stößt er schwarze Aschewolken aus, die übelriechend, aber ungefährlich sind. In vielen Fällen ist das einstmals elfische Gesicht der Kreatur mit messerscharfen Mandibeln bestückt, die in ihrer permanenten Bewegung ein Geräusch wie aufeinander reibender Stahl erzeugen.

Die Shakarach sind häufige Begleiter der Nachtalben, die mit ihren gnadenlosen Überfällen in jüngster Zeit die Siedlungen an den Ufern der Bernsteinbucht in Angst und Schrecken versetzen. Dabei handelt es sich um Vertreter der jüngsten Generation von Nachtalben, die Pardona (siehe Seite 125) vor wenigen Jahren erschaffen hat und als *Gwenzanur* („Kinder des Kessels“) bezeichnet. Diese neue Generation von Nachtalben ist nicht mehr den Beschränkungen ihrer älteren Geschwister unterworfen. Wo sich bisherige Generationen zum Schutz vor dem schmerzenden Sonnenlicht in die ewige Dunkelheit der Tiefen Städte zurückziehen mussten, sind die Gwenzanur diesem Zwang kaum mehr unterworfen. Unter dem Einfluss des Namenlosen stehend, gründeten einige von ihnen den Clan der *Nai Ashyrr* („Clan der Eroberer“), der die Tiefen Städte verlassen hat und dem Plan folgt, die Herrschaft über die Oberfläche an sich zu reißen. Seither sind die *Nai Ashyrr* systematisch nach Süden vorgerückt, haben die Klirrfrostwüste durchquert, einen lange Zeit unter dem

Eis verborgenen Tempel des Namenlosen nahe der

Küste der Grimmfrostöde als Unterschlupf bezogen und die ehemals freie Siedlung Frisov niedergebrannt. Schon planen sie die nächsten Schritte, um ihr Herrschaftsgebiet weiter in Richtung Süden zum Alavi-See und östlich in Richtung Paavi auszuweiten. Hierbei wird der rund 120 Nachtalben umfassende Clan von etwa 240 Kreaturen unterstützt, darunter etwa 110 Späher, 60 Eisharpyien und 70 Wächter.



Spinnenwächter

Größe: 1,60 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 60 bis 120 Stein

MU 12 **KL** 11 **IN** 17 **CH** 6

FF 11 **GE** 17 **KO** 10 **KK** 11

LeP 22 **AsP** – / 32* **KaP** – **INI** 17+1W6

AW 9 **SK** 3 **ZK** –1 **GS** 11

Mandibeln: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zauberer (nur mit Mactans als Komponente)*

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-II (Mandibeln), Kampfrelexe I-III

Talente: Einschüchtern 3, Kraftakt 2, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 12, Verbergen 11, Willenskraft 4

Zauber:* Große Verwirrung 7

Anzahl: 1W6 (als Begleiter einer Rote von Dunkel elfen)

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5 (–6, wenn mit Shruuf, –8, wenn mit Mactans erschaffen)

Beute: 20 Rationen Spinnenfleisch (ungenießbar), Chitinplatten (2 Heller), Mandibeln (3 Heller)

Kampfverhalten: Spinnenwächter nutzen ihre Dunkel- und Wärmesicht, um ihre Gegner bereits aus der Ferne zu orten. Sie bleiben einem Opfer solange auf der Spur, bis sich eine günstige Gelegenheit bietet. Befindet es

sich in einer Situation ohne Ausweg, preschen sie mit übermenschlicher Geschwindigkeit nach vorne und verwickeln es in den Nahkampf. Hierbei attackieren sie ihren Gegner gezielt mit ihren Mandibeln. Unter dem Einfluss Mactans stehende Spinnenwächter nutzen zusätzlich ihre magischen Fähigkeiten und wirken den Zauber GROSSE VERWIRRUNG.

Flucht: Spinnenwächter fliehen nicht, außer ihre nachtalbischen Befehlshaber verlangen es.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Spinnenwächter sollen furchtbare Monster sein, die Nachtalben auf ihren Raubzügen als Geleitschutz dienen.

☞ **QS 2:** Sie sollen wie Glasspinnen über Wärmesicht verfügen und übermenschlich schnell sein.

☞ **QS 3+:** Spinnenwächter sind Schöpfungen aus Elfen, Glasspinnen und Heshtothim (seltener Shruufya, sehr selten Mactans).

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegen Bernstein: Waffen aus Bernstein verursachen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der RS abgezogen.

Daimoniden-Regeln: Für Spinnenwächter gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).



Man mag das Ganze als wahnhaftes Hirngespinnst abtun, doch berichten Überlebende des Überfalls auf Frisov von einem besonders hässlichen Exemplar eines Spinnenwächters. Das Untier besäße einen mit zahlreichen Augen bestückten Schädel sowie ein von peitschenden Tentakeln gesäumtes, schnabelartiges Maul und sei in der Lage gewesen, seine Gegner durch seinen bloßen Anblick zu paralysieren. Als die Schlacht von Frisov vorüber war, soll das Monstrum in einer nahegelegenen Kaverne verschwunden und nur wenige Stunden später in Begleitung eines ganzen Trosses von Höhlenspinnen von dannen gezogen sein.

Mittlerweile kursieren auch in Glyndhaven Berichte dieser Art. Hier erzählt man sich Geschichten von mehreren vielbeinigen Kreaturen, die einen Heerzug von Spinnen anführend auf den südlichen Inseln Yeti-Lands gesichtet worden sein sollen. Wenn die Gerüchte stimmen, sind die als *Spinnenfänger* bezeichneten Kreaturen über die zugefrorene Firunstraße in Richtung der bergigen Ausläufer des Firunfingers unterwegs, was die Bewohner Glyndhavens

Komponenten: Kulturschaffender (Elf) + Tier (Spinne) + Dämon (Heshtoth/seltener Shruuf/sehr selten Mactans*)

Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)

Bekannte Erschaffer: Pardona

Bekannte Exemplare: Spinnenfänger

Fortpflanzungsfähig: nein

nicht ohne Grund beunruhigt. Was aber, wenn das kleine Hafenstädtchen gar nicht das Ziel der Spinnenfänger darstellt? Was, wenn sie tatsächlich *Asainyf* ansteuern – den heiligen Berg, an dessen schroffen Flanken sich im Jahr 1627 v. BF Firun selbst offenbarte? Liegt es im Bereich des Möglichen, dass die Nai Ashyrr mit ihrem nächsten Schachzug einen Angriff gegen den Weißen Wanderer selbst planen? Könnten sie gar gewillt sein, den Thron des Alten vom Berg zu schänden und auf dessen entweihten Überresten ihr frevlerisches Unheiligtum zu errichten?

Tentakelfuchs

»So genau kann ich Euch, Hohe Herrschaft, gar nicht sagen, was ich gesehen habe. Es ging alles so schnell. Wir dachten, wir seien einer Fähe auf der Spur. Die rote Lunte mit der weißen Blume hatte ich auch deutlich gesehen, und als sie davonschnürte, fiel es uns leicht, der Fährte durch den frischen Schnee, Firun sei Dank, zu folgen. Bald hatten wir das Geschleif zu dem Kessel entdeckt, den sie befuhr, und die Ausgänge der Fluchttunnel hatte ich auch schnell ausgemacht. Dann ließ ich Gorwin los – das ist meine Bracke, mit Verlaub –, um den Bau zu sprengen. Aber statt dass es das Wild hinaustrieb, hörte ich plötzlich Gorwins jämmerliches Jaulen. Mit vollem Einsatz zwängte er sich durch den Tunnel zurück, in dem er eben verschwunden war, aber irgendwas hielt ihn fest. Wie ein Fangarm sah es aus, ganz grün und schuppig!

Ich dachte nicht lange nach, ließ einen Bolzen los und streifte das Ding. Hat es wohl genug erschreckt, um den armen Gorwin loszulassen. Bisse in die Schnauze hat er trotzdem abbekommen, und schlecht verheilt sind sie. Könnten schon von einem Fuchsgebiss stammen, aber wer hat schon von Haarwild mit schuppigen Fangarmen gehört? Natürlich zeige ich der Hohen Herrschaft gern, wo uns das Missgeschick ereilte, aber was, mit Verlaub, habt Ihr denn mit dem Viech vor?«

—Bericht einer Koscher Jägerin vor Fürst Anshold vom Eberstamm, neuzeitlich

So grotesk die meisten Daimoniden auch aussehen mögen, der possierliche Tentakelfuchs (Mehrzahl: Tentakelfüchse) zählt wohl kaum zu jenen Kreaturen, die ihrem Betrachter gleich das Blut in den Adern gefrieren lassen. Alles in allem wirkt er wie ein gewöhnlicher Rotfuchs, von der Schnauze bis zum buschigen Schwanz – wären da nicht diese merkwürdigen tentakelartigen Auswüchse auf seinem Rücken, die ihn zweifelsfrei als widernatürliche Kreatur brandmarken.

Der kleine Daimonid wird gelegentlich wild mitten im Raulschen Reich gesichtet, genauer gesagt in der Umgebung der Koschberge. Bewanderte Historiker werden zurecht vermuten, dass er auf ein Experiment des legendären Schwarzmagiers Algorton zurückgeht, der vor mehr als vier Jahrhunderten in der Region wirkte. Tentakelfüchse sind zu eigenmächtiger Fortpflanzung fähig, so mancher Hypothese zufolge gar in Verbindung mit gewöhnlichen Füchsen, was im Laufe der Zeit sicher zu einer gewissen Variation in der augenscheinlichen Ausprägung ihres daimoniden Erbes geführt hat. Sie sind nicht wählerisch in Bezug auf ihre Nahrungsquellen und weisen auch sonst eine Lebensweise auf, die in allen Belangen mit der gewöhnlicher Füchse übereinstimmt. Dennoch sind sie scheue Geschöpfe, die sich lieber in der entlegenen Wildnis als in der Nähe zu Siedlungen und stark bereisten Wegen aufhalten. Deshalb ist ihre Existenz nicht allgemein bekannt. Berichte über Sichtungen werden nicht selten als Spinnereien abgetan. Wann immer es einem Jäger gelingt, ein Exemplar zu erlegen, verbreitet sich entsprechende Kunde schnell, und der glückliche Waidmann wird nicht lange darauf warten müssen, bis ein interessierter Chimärenforscher ihm den Kadaver gegen beachtliche Bezahlung abnimmt. Solche Angebote, so munkelt man, werden mitunter gar vom Koscher Fürstenhaus selbst unterbreitet, ist es doch ein offenes Geheimnis, dass Fürst Anshold von Eberstamm eine Schwäche für die merkwürdigen Kreaturen der Koscher Wildnis hat. Um solche Gerüchte nicht unnötig zu schüren, hat man jedoch stets ein Interesse daran, dass bald Borons wohliger Mantel des Vergessens über jeden solchen Fund fällt – was auch ganz im Sinne jener Chimärologen ist, die im Kosch nach Algortons Hinterlassenschaften fahnden.

Obleich deutlich wehrhafter als gewöhnliche Füchse, ist in den heutigen Daimoniden nicht viel davon zu spüren, dass sie einst unter Verwendung des gefährlichen Kampfdämons Shruuf entstanden sind. Entsprechend stellt die schwarzmagische Forschung zahllose Mutmaßungen an, welcher Zweck wohl einst mit ihrer Erschaffung verfolgt wurde. Womöglich waren die ersten Tentakelfüchse deutlich gefährlicher als ihre Nachkommen und ihr dämonisches Erbe ist über viele Generationen hinweg immer schwächer geworden. Behauptungen, die Wesen eigneten sich als Haustiere und





Tentakelfuchs

Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt (ohne Schwanz), 0,60 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 11 KL 14 (t) IN 12 CH 13

FF 11 GE 14 KO 12 KK 11

LeP 20 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 9 SK 2 ZK 2 GS 13

Biss: AT 14 TP 1W6+1 RW kurz

Tentakel: AT 13 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

○ **Sonderfertigkeiten:** Klammergriff (Tentakel)*, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Gruppe)

Größenkategorie: klein

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3 (als Chimäre ohne Shruuf und mit Tintenfisch hergestellt +3)

Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh)

Kampfverhalten: Der Tentakelfuchs versucht, mit seinem Rückententakel ein Opfer zu umklammern und dann zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % ihrer LeP

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

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Der Tentakelfuchs ähnelt einem gewöhnlichen Rotfuchs, aus dessen Rumpf ein oder mehrere tentakelartige Fangarme sprießen.

☞ **QS 2:** Bei ihm handelt es sich um die Verschmelzung eines gewöhnlichen Fuchses mit einem Shruuf, einem gefährlichen Kampfdämon mit vier Hörnern. Manche Tentakelfüchse scheinen jedoch harmloser, als seien ihre Tentakel nur schlapper Tintenfischarme.

☞ **QS 3+:** Trotz seines dämonischen Erbes ist der Tentakelfuchs nicht besonders gefährlich, er verhält sich stattdessen wie ein gewöhnlicher Wildhund und nutzt seine zusätzlichen Gliedmaßen nur zur Verteidigung gegen größere Gegner.

Sonderregeln:

Nicht zu kontrollieren (gilt nicht für daimonide Tentakelfüchse): Tentakelfüchse haben keinen Loyalitätswert und befolgen keine Befehle ihres Erschaffers.

Regeneration: Pro KR regeneriert der Tentakelfuchs 1W6 LeP.

Daimoniden-Regeln: Für Tentakelfüchse gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

◀ Da Helden üblicherweise die Größenkategorie *mittel* aufweisen, kann der Klammergriff nicht gegen sie eingesetzt werden.

treue Begleiter, entbehren bislang jeder Grundlage, denn Versuche, einen wilden Tentakelfuchs an eine Halterin zu gewöhnen und ihm Loyalität anzuerziehen, sind allesamt fehlgeschlagen. Alles andere als unwahrscheinlich erscheint die Theorie, dass das Wesen schlicht aus einer Laune seines Schöpfers heraus entstanden ist und nie eine besondere Funktion erfüllen sollte. So mancher Lehrmeister, der im Verborgenen Schüler in seiner Kunst unterrichtet, hat jedoch erkannt, dass der Prozess der Verschmelzung eines Fuchses, Phexens heiligen Tieres, mit einem gehörnten Dämon eine formidable und äußerst lehrreiche Aufgabe für einen angehenden Chimärenmeister darstellt. Inzwischen sollen daher auch abseits des Fürstentums Kosch vereinzelt ausgewilderte Tentakelfüchse vorkommen, die das Resultat einer solchen Prüfung sind. Die meisten dieser Lehrmeister sind immerhin verantwortungsvoll genug, um den Geschöpfen ihrer Schüler die Fähigkeit der Fortpflanzung vorzuenthalten.

Beunruhigend sind die Berichte einer Gruppe von Abenteurerinnen, die jüngst in einem unscheinbaren Keller im Svelltland über das Laboratorium

Komponenten: Tier (Rotfuchs) + Dämon (Shruuf) oder als Chimäre + Tier (Tintenfisch)

Erschaffungskomplexität: einfach (als Chimäre mit Tintenfisch primitiv)

Bekannte Erschaffer: Algorton

Bekannte Exemplare: Vulpes Brachialis

Fortpflanzungsfähig: ja, vereinzelt Exemplare im Kosch mit Tier (Fuchs)

eines ambitionierten Chimärologen stolperten. Behütet wurde das Labor von einem Wesen, das wie ein Tentakelfuchs wirkte, in dem das kampfdämonische Erbe des Shruuf aber deutlich stärker zum Vorschein trat als gewöhnlich. Das Exemplar, welches die Aufzeichnungen des Schwarzmagiers als *Vulpes Brachialis* bezeichneten, konnten sie unschädlich machen, doch wer weiß schon, wie weit sich die These zu seiner Konstruktion wohl bereits verbreitet haben mag ... Sämtliche Anleitungen zur Erschaffung eines Tentakelfuchses warnen nachdrücklich davor, einen anderen als einen Rotfuchs als Ausgangsmaterial für das Ritual zu verwenden. Auffällig ist, dass niemand recht zu wissen scheint, was passiert, wenn man einen Schnee- oder gar einen Weißfuchs mit einem Shruuf kreuzt, und sich doch alle einig sind, dass es eine ganz furchtbare Idee sei.

Zerschmetterling

»Consummatum est! Feuriger Vater, ich danke dir. Ich danke dir, dass du die Essenz deines höchsten Dieners, wir rufen ihn Amrifas, den Erderschütterer, in diesen Schmetterling gebunden hast. Ist sie nicht wunderschön? Ich nenne sie Mhagramoth. Mhagramoth, Schmetterschwinge, Falter der Verwüstung, ich rufe dich an. Ich, deine Schöpferin, Mactana vom Schwarzen Wa... Bei den Niederhöhlen, was passiert jetzt? Die Mindorium-Ketten zwischen den Türmen, sie schwingen wie verrückt. O nein, verfluchte Irrhalkenscheiße, eine Resonanzkaskade. Das ist mein Ende! Die Ketten reißen, der Bannkreis, er bricht zusammen und Mhagramoth steigt auf. Nein! Nein, nein, nein, nicht den Wasserspeicher des Feuerturms. Zu spät. Wo fliegt sie jetzt hin? Aaah, der Sternenturm, so hoch, so hoch. Nein, nicht! Ich sehe sie nicht mehr. Spektabilität Balphemor wird mich in eine Brennessel verwandeln. Was passiert jetzt? Ein Auge des Limbus? Was, bei Galottas scharlachrotem Schädel, geht hier vor sich? Ist sie fort? Verschwunden zwischen den Sphären, im Limbus? Hoffentlich hat sie vorher keine Eier gelegt ...«

—Mactana vom Schwarzen Wald, ihres Zeichens vom Pech verfolgte Magistra für Chimärologie und Daimonidenerschaffung, unmittelbar nach der erfolgreichen Erschaffung des Proto-Zerschmetterlings, gehört im Innenhof der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, Jahr 1036 BF

Der Zerschmetterling (Mehrzahl: Zerschmetterlinge), auch Mhagrakfalter geheißen, entstammt den

lichtlosen Höhen und Tiefen der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak. Die auf den Ruinen der zerstörten Bannakademie von Ysilia errichtete Beschwörungsschule des ehemaligen Garethers Hofmagiers und selbsternannten Dämonenkaisers Galotta beschäftigt sich neben der Dämonen- und Untotenbeschwörung auch mit der Erschaffung von Chimären und Daimoniden. Auf diesem Gebiet hat sie es zu einigen beachtenswerten Werken wie den Spinnenratten oder dem Ochsenigel gebracht. Der Zerschmetterling ist ein Agrimoth-Daimonid und geht auf (die selbsternannte) Magistra Mactana vom Schwarzen Wald (siehe Seite 130) zurück, die sich bei Nachforschungen zu einer Purpurnurmwurmchimäre namens Amargant der Frage stellte, ob eine Schöpfung von geringerer Größe trotzdem gigantische Auswirkungen haben kann, und ob der Flügelschlag eines Schmetterlings auf Altoum einen Wirbelsturm an den Hängen der Schwarzen Sichel auszulösen vermag.

Der Zerschmetterling tritt in der Regel als völlig unscheinbarer Schmetterling auf, der äußerlich nicht von gewöhnlichen Exemplaren wie dem Horasmantel, dem Praiosfalter oder dem Nachtschwärmer zu unterscheiden ist. Bei einer Versuchsreihe verschmolz Mactana jedoch einen der unaufhaltsamen Je-Chrizlayk-Ura, einem eingehörnten Dämonen, der in Yol-Ghurmak zu Dutzenden zum Aufbau, Umbau und Abriss der Stadt gerufen wird, mit einem einfachen Schmetterling. Der Mhagrakfalter erreicht eine Größe von wenigen Fingern und kann mit einem Flügelschlag ganze Gebäude zum Einsturz bringen, Erdbeben auslösen und Erdspalten aufwerfen. Er wurde für den einen Zweck geschaffen, mit minimalem Aufwand maximales Chaos und Zerstörung zu verursachen. Der Zerschmetterling fliegt heran, schlägt zwei bis dreimal mit den Flügeln, und schon ist das zerstörerische Werk vollbracht. Dabei besteht die größte Schwierigkeit darin, dass man außer auf übernatürlichem, sprich magischem oder karmalem Weg, nicht herausfinden kann, ob ein Schmetterling das ist, was er vorgibt zu sein oder ein daimonider Mhagrakfalter.

Wenn sie verletzt werden, vermögen sie eine ungeheure Menge Schaden einfach abzuschütteln, dies allerdings nur ein einziges Mal. Bei einem erneuten Treffer, der aufgrund ihrer winzigen Größe entsprechend schwer zu landen ist, vergehen sie praktisch sofort. Unbestätigten Quellen zufolge sind die meisten der heutigen Daimoniden dieser Art direkte Nachfahren aus dem Gelege des Proto-Zerschmetterlings. Dieser einmalige Vervielfältigungsakt nach seiner Erschaffung ist für Daimoniden höchst selten und nicht wenige halten Mactana für eine Spinnerin, da sie felsenfest behauptet, der Akt, einen sich fortpflanzenden Daimoniden zu schaffen, sei ihr gelungen – wenn auch aus Versehen. Dieser erste der zerstörerischen Falter entstand, als der mächtige neungehörnte Amrifas aus den Niederhöhlen gerufen wurde und in den Leib einer Rostbinde, eines dem Herrn Ingerimm heiligen Falters, gezwungen wurde. Mhagramoth,





Zerschmetterling

Größe: unbedeutend

Gewicht: unbedeutend

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 15 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 30

LeP 1 **AsP** 64 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 5 **ZK** 7 **GS** 8

Flügelschlag: **FK** 12 **LZ** 1 **TP** 2W6+3 **SP** **RW** 50/100/200

RS/BE: 20*/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Kernschuss I-III (Flügelschlag)

Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 14, Verbergen 13, Willenskraft 10

Zauber: Desintegratus 12, Lawinenfall und Trümmersfeld 16

Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)

Größenkategorie: winzig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –7

Beute: Trophäe (Schmetterling, bei Chimärologen 49 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Zerschmetterling trägt seinen Namen nicht ohne Grund. Er wird alles, was ihm gefährlich werden kann, zerschmettern.

Flucht: Zerschmetterlinge fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Die Zerschmetterlinge wurden in der Heptagonakademie von Yol-Ghurmak erschaffen. Nun verbreiten sie sich langsam in den Schattenlanden.

- ☛ **QS 2:** Wenn der Zerschmetterling mit den Flügeln schlägt, bebt die Erde und Sturmböen verwüsten das Land.

- ☛ **QS 3+:** Der Zerschmetterling wurde mit der Macht Agrimoths geschaffen und ist daher um ein vielfaches widerstandsfähiger als ein gewöhnlicher Schmetterling.

Sonderregeln:

**) Hart wie Hölleneisen:* Gegen den ersten erfolgreichen Treffer eines Kampfes hat der Zerschmetterling einen Rüstungsschutz von 20. Danach sinkt der Rüstungsschutz auf den Wert einer Plattenrüstung (RS 6).

Nur ein laues Lüftchen: In einem Radius von 16 Schritt um den Zerschmetterling herum muss jedes Lebewesen eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* erschwert um –3 bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erleiden. Betroffen sind nur Lebewesen der Größenskategorie *groß* oder *kleiner*. Der Zerschmetterling ist nicht von der Wirkung betroffen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und 8 AsP.

Schlag der Zerstörung: Gegenstände mit bis zu 100 Strukturpunkten im Radius von 8 Schritt werden durch einen Flügelschlag des Zerschmetterlings zerstört. Unzerbrechliche Gegenstände, wie zum Beispiel gebundene Traditionsartefakte, sind davon ausgenommen. Der Schlag der Zerstörung verbraucht 1 Aktion und kostet 32 AsP.

Daimoniden-Regeln: Für Zerschmetterlinge gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

die Schmetterschwinge war geboren, die sich sogleich in die Lüfte erhob, einen Teil des Feuerturms der Akademie verwüstete, ihre Eier zu Hunderten im Sternenturm ablegte und anschließend ein Loch ins Sphärengefüge riss, um daraufhin auf Nimmerwiedersehen im Limbus zu verschwinden. Aber auch jenseits dieses Extrems ist der Zerschmetterling ein schönes Beispiel für die Potenzierung niederhöllischer Kräfte, für den Chaosfaktor einer dämonischen Transmutation und warum die neuartige Schöpfung manchmal mächtiger ist als ihre Bestandteile. Die in der Regel für die Erschaffung verwendeten Je-Chrizlayk-Uraya sind nur eingehörnte Dämonen und als solche verhältnismäßig einfach zu beschwören. Schmetterlinge zu fangen, ist an sich keine allzu schwierige Angelegenheit, im verderbten Transysilien aber oftmals nicht leicht zu bewerkstelligen, sodass die Tiere oft von Außerhalb beschafft werden müssen. Das Ergebnis rechtfertigt den Aufwand allerdings fast immer. Magistra Mactana hat ihre Forschung an ihrer Schöpfung mitnichten abgeschlossen, sondern setzt sie unermüdlich fort. Dazu hat sie mit einer fast schon besessen zu nennenden Akribie den Großteil der Eier aus dem Gelege Magramoths gesammelt und verbirgt sie an einem geheimen Ort außerhalb der Akademiemauern am Ufer des Ysli-Sees. In regelmäßigen Abständen versucht die glücklose Magierin

Komponenten: Tier (Schmetterling) + Dämon (Je-Chrizlayk-Ura)

Erschaffungskomplexität: komplex (4 AP)

Bekannte Erschaffer: Mactana vom Schwarzen Wald

Bekannte Exemplare: Magramoth, die Schmetterschwinge

Fortpflanzungsfähig: nur Magramoth, die Schmetterschwinge mit Tier (Schmetterling)

nun die Eier auszubrüten, da es ihr bisher nicht erneut gelungen ist, einen fortpflanzungsfähigen Zerschmetterling zu erschaffen. Diese Brut-Experimente erweisen sich als äußerst kompliziert und sind mit einem hohen Bedarf sowohl an externer Forschung als auch der Beschaffung exotischer Ingredienzien und Paraphernalia verbunden, sodass Mactana durchaus inkognito als Auftraggeberin für eine Gruppe Abenteurer fungieren mag. Ein Erfolg würde ihr Prestige und Anerkennung, nicht nur in den Schattenlanden, sondern ebenso unter den Mitgliedern der Schwarzen Gilde einbringen. Auch mit anderen Insektenformen experimentiert Mactana. An die finale Königsdisziplin, die legendären Ikanaria-Schmetterlinge, hat sie sich bislang allerdings noch nicht gewagt.

ERSCHAFFUNG VON TRANSMUTATIONEN



»[...] Zunächst sperr die Sonne aus, denn ad primo schadet Licht der Strigiformes, per natura ein Wesen der Nacht, ad secundo sei die Ordnung des Götterfürsten verbannt, wo die Macht der Finstersphären angerufen. Wenn kein Glimmer der Praiosscheibe den Arbeitsraum verunreinige, beginne die Examinatio der Komponenten bei Kerzenschein. Die reine elementare Präsenz des Feuers wirkt stabilisierend auf die Matrizen, ein empfehlenswerter Nebeneffekt. Um dennoch auch den Blick des Himmlischen Schmieds abzuwenden, wähle als Brennmittel Fett aus dem Körper einer Transmutation. Handhabe es ebenso beim Wasserbade, mit dem die Komponenten von störenden Rückständen zu befreien sind.¹³⁴ Füge so reichlich Natron hinzu, um die Präsenz des Stoffes hin zum Element des Geistes zu verrücken, welcher in der angestrebten Transmutation des intelligenten Eulensmenschen von hervorgehobener Rolle sei. Besser noch: Bereite das Bad mithilfe der Krakenseerose auf und gewöhne die Komponenten hiermit an die Präsenz der 7. Sphäre.¹³⁵ [...] Fixiere die lebenden Komponenten alsdann, bevor die Invocatio Maior gewirkt werde.¹⁴⁷ Quitslinga sei das Mittel, mit welchem die Zaubermacht der menschlichen Komponente gesichert werde. Ihm gewähre ein zusätzliches Paar Extremitäten, die ihm zum Ausführen der Zaubergesten dienen sollen.¹⁴⁸ Ein operativer Eingriff a priori dem Wirken des Cantus Chimaerform sichere die Position unterhalb des Armpaares der menschlichen Komponente. Plane der Stunden sechs des Rituals für jene Operation und eile, denn Fäule ist der Feind der Herrin der Chimären. [...]

¹³⁴ Hier sei ausdrücklich notiert, dass neben dem Entfernen von jeglichem Kleide, Wangenrot und Schmutz ebenso Gebet und Flehen aus dem Munde des Subjekts zu waschen seien. Trotz des freien Willens meiner menschlichen Komponente, in einer höheren Form in meine Lehre zu treten, brachte sein ängstliches Wimmern im Angesicht des Ritualaufbaus unvorhergesehene Schwingungen ins Astralgefüge. Oder aber: Mir scheint, der mentale Zustand der Cantuswirkerin hat einen (noch unbestimmten) Einfluss auf das Ritual. Drum merke: Sei Werkzeug der Matrizen und werde nicht stumpf, weil das Werk seine Größe nicht begreifen kann!

¹³⁵ Obacht bei der Badedauer. Die daimonide Pflanze unterscheidet nicht zwischen organischen Materialien. Eine Beschädigung der Epidermis der Komponenten ist unerwünscht.

¹⁴⁷ Wenngleich dies Werk kaum einem unerfahrenen Scolarius vermacht werden wird, sei hier aus Pflichtbewusstsein wiederholt: Den Dämon ruf zuletzt. Empfohlen sei alchemistisches Beruhigungsmittel. Fessel und Band reichen nur so weit, wenn die Urfurcht vor den Niederhöhlen die Komponenten ergreift.

¹⁴⁸ Fehlversuche offenbarten Dissens zwischen den Extremitäten unterschiedlicher Ursprungskomponenten. Dämon und Geist von Eule und Mensch gelangten nicht zu einer Synthese, so weise jeder Komponente ihr Heim im neuen Körper zu, damit sich alles nach Plan sortiere. Beim Kopf der Eule lass Hoffnung gewähren, doch kein Gebet!

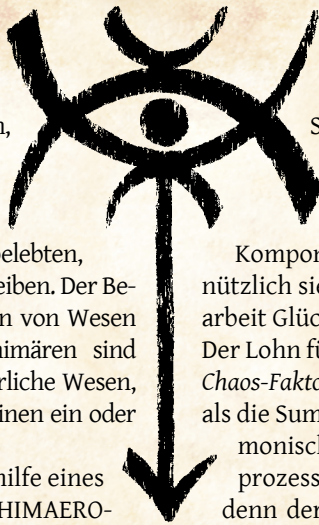
—Ausschnitt der Transmutationsthesis des Eulensmenschen, Zaffira Frostwein, 1040 BF

Die Geschichte der aventurischen Chimärologie

Was sind Transmutationen?

Transmutationen sind magisch erzeugte Mischwesen. Ihnen wohnt mindestens ein Anteil Lebewesen inne, dem sie einen Körper aus Fleisch und Blut verdanken, der altern, leiden und sterben kann. Doch anders als andere magisch erzeugte Wesen, etwa Golems, ermöglicht dieser Körper ebenso Gefühle, einen Willen und Intelligenz, die rein belebten, aber nicht lebendigen Wesen verschlossen bleiben. Der Begriff Transmutation fasst dabei zwei Gruppen von Wesen zusammen: Chimären und Daimonide. Chimären sind Mischwesen aus Lebewesen (Tiere, übernatürliche Wesen, Pflanzen, Kulturschaffende). Daimonide vereinen ein oder mehrere Lebewesen mit einem Dämon.

Die Verschmelzung nehmen Zauberer mithilfe eines *Cantus*, also Zauberspruchs, namens CHIMAEROFORM vor. Allerdings gilt dieser Zauber als Ritual, da es mit einem einfachen Ausspruch magischer Worte und einer passenden arkanen Geste allein nicht getan ist. Um das Ritual erfolgreich abhalten zu können, benötigt es *Komponenten* in Form von ausgesuchten Lebewesen (und optional Dämonen), eine erprobte *Transmutationstheorie* und *Hilfsmittel*, um die Komponenten ruhigzustellen. Denn egal wie gut die Intentionen eines Chimärologen auch sein mögen, Lebewesen fürchten sich – verständlicherweise – instinktiv davor, ihr Selbst aufzugeben und Teil eines dämonischen Rituals zu werden. Tatsächlich benötigt es oft Wochen, Monate oder gar Jahre, um eine



Transmutationstheorie zu entwickeln, mit deren Hilfe sich zuverlässig immer dieselben Chimären erschaffen lassen. Ohne Theorie, welche detailliert auf mitunter Hunderten von Seiten Forschungsergebnisse zu Anatomie und Verhalten der Komponenten aufschlüsselt, führt das Ritual zu unvorhersehbaren Ergebnissen. In welchem Mischungsverhältnis die

Komponenten in der Transmutation aufgehen und wie nützlich sie im Sinne ihres Erschaffers sind, ist ohne Vorarbeit Glückssache.

Der Lohn für die Mühen manifestiert sich als sogenannter *Chaos-Faktor*. Manche Transmutationen sind mächtiger als die Summe ihrer Einzelteile. Selbst Chimären ohne dämonische Komponente unterliegen im Erschaffungsprozess niederhöllischen Matrizen des Astralraums, denn der CHIMAEROFORM ist ein niederhöllisches Ritual (und weist entsprechend das Merkmal *Dämonisch* auf). Wie effizient und intentionsgemäß jene Matrizen die Komponenten zu einem Wesen verweben, hängt vom Können des Chimärologen ab. Koryphäen der Chimärologie gelang es im Laufe der Geschichte, Transmutationen zu erschaffen, die etwas von der Macht ihrer Meister geerbt haben. Wie sich dies äußert, ist je nach Ziel des Ritualführenden unterschiedlich, denn es ist der Wille des Chimärologen, der als Faktor das Potenzial der Komponenten nach seiner Vision entfaltet, und die Niederhöllen sind es, die ihn erhören und dem Vorhaben Chaos stiften, das beizeiten über sich hinauswächst.

• Die Transmutationstheorie einer Chimäre oder eines Daimoniden ist mit dem Wahren Namen eines Dämons vergleichbar. Da die Thesen jedoch von fehlbaren Sterblichen geschaffen wurden, erreichen sie kaum den effizienten Umfang eines einfachen Namens.

Die Chimärologie ist ein Teil der Disziplin der *Magica Transformatoria* (bosp.: „Verwandlungsmagie“) oder auch *Ars Mutandi* (bosp.: „Kunst des Wandels“). Sie ist Jahrtausende alt und durch eine vergleichsweise magere Reihe an Ausnahmefähigkeiten geprägt worden. Initiierender Meilenstein war die Entwicklung des Rituals Chimaeroform (siehe Seite 132), welches die erz-

dämonische Macht Asfaloths, der Herrin der Chimären, anruft, um Lebewesen zu verschmelzen. Die älteste bekannte Chimärenerschafferin ist die Hochelfe Pardona, doch weder sie noch die Echsen oder Vielbeinigen des vergessenen 7. Zeitalters sind die Urheber dieses Rituals. Schon die Drachen des 3. aventurischen Zeitalters erschufen Hybride, um sich Land und Herrschaft zu sichern. • Es ist davon auszugehen, dass das heutige Ritual wenig mit der ursprünglichen Praxis der Drachenartigen gemein hat, da allein die Übersetzung von einer Tradition der Magie in die der nächsten herrschenden Völker gewichtige Veränderungen an der Formel

mit sich bringt. Tatsächlich vermuten die Zurbaranier (siehe Seite 36) die Proto-Chimärologie der Alten Drachen sei eine Spielart der Alchimie gewesen, die ohne dämonische Einflüsse auskam und nach elementaren Gesetzen organisch komplexe Elementverbindungen so manipulierte, dass sie in ultimativer *Coagula* neues Leben erschufen. Die (Wieder-)Entdeckung der Chimärologie nach dem Ende des Drachenzeitalters erfolgte einer Theorie Shabob sâl Dilhabans (siehe Seite 128) zufolge durch das vielbeinige Volk der Smanter, welche einen unheiligen Pakt mit Asfaloth schlossen, um sich gegen vorrückende Feinde zu verteidigen. Der Ursprung des dämonischen Merkmals des Chimaeroform sei somit in jenem Zeitalter zu verorten und prägte jegliche seither angestellten Forschungsvorhaben, um die Disziplin zur rohen Macht

• Die allererste Chimäre wurde vom Dämonensultan aus in die 7. Sphäre verbannten Unsterblichen zusammengesetzt. *Ome-gatherion* und *Vielleibige Bestie* sind Begriffe, die hier und da von Wahnsinnigen gewispert werden und einer gewissen Gelehrtenelite bekannt sind. Mit der Chimärologie, die Sterbliche praktizieren können, hatte jenes Ritual jedoch, abgesehen vom Ziel, nichts gemein.

◦ Obwohl sie offiziell anderes verkünden lässt, ist die Schule der Verformungen zu Lowangen gerüchteweise im Besitz der Formel. Die 1028 BF aufgelöste Schule der Schmerzen in Elburum hingegen war stolz auf den Widerstand gegen das Gildenrecht und lehrte das Ritual standardmäßig.

zurückzuführen, die einst direkt aus dem Schlund der Erzdämonin in die Hände der Sterblichen emporquoll. Wo Asfaloth ihrerseits ihren Ursprung fand, ist Gegenstand zahlloser Schöpfungsmythen und stark von Tsas Rolle im Weltverständnis abhängig (siehe hierzu auch Seite 117). Heute ist der Chimaeroform durch den Einfluss der zwölfgöttlichen Kirchen

- vom Lehrplan aller anerkannten Magierakademien verschwunden und wird ausschließlich von privaten Lehrmeistern weitergegeben.
- Neben Gildenmagiern sind vor allem Hexen als Expertinnen für die Chimärologie hervorzuheben. Ihre Tradition ist neben der gildenmagischen die einzige, der die Formel unmittelbar erhalten geblieben ist. Expertinnen für magische Geschichte vermuten, dass dies der Lehrform in Zirkeln zu verdanken ist. Die mehr durch persönliche Absprachen als offizielles Recht organisierten Schwesternschaften sprechen sich weitgehend von moralisch begründeten Eingriffen in ihre Traditionsinhalte frei. Zusätzlich stellt das Erschaffen von Transmutationen ein ressourcenintensives Unterfangen dar, dessen Last idealerweise zwischen mehreren Zauberinnen aufgeteilt wird. Ein Zirkel bietet hierfür reichlich Gelegenheiten.

Wie genau die Formel des CHIMAEROFORM überhaupt in die magischen Schulen der Menschen einging, verliert sich in den Tiefen der Geschichte. Hinweise gibt der Umstand, dass unter den heute prominent wirkenden Koryphäen der Chimärologie lediglich zwei nichtmenschliche Personen zu finden sind. Neben Pardona (siehe Seite 125), deren Existenz auf einen der Alten Drachen zurückgeht, sticht die Große Schlange von Maraskan (siehe Seite 125) hervor, die keine natürliche Nachfahrin des echsischen Priesterzauberervolks der Ssrkhrsechu ist, sondern eine Chimäre, die von einer Inkarnation des Alveraniars des verbotenen Wissens erschaffen wurde. Während diese beiden durch ihre Genese so nah an die Ursprungsquelle des Wissens kamen wie kaum ein anderes Wesen und in Abgeschiedenheit ihren Experimenten nachgingen, durchlitten menschliche Forscherinnen die Pein des Selbststudiums anhand historischer Schriften. Auch das beginnende Zeitalter der Kurzlebigen bildet wohl keine Ausnahme von der Regel, dass die Äonen als solche durch das Abdanken konkurrierender Völker definiert werden. Es ist so vor allem der Mangel an praktischer Erfahrung, der die Menschen im Rahmen der Geschichte fast dilettantisch aussehen lässt. Die bosparanischen Magier, die von jenen vom Kontinent Myranor jenseits des Meers der Sieben Winde abstammen, waren unter den Menschen die letzten erwähnenswerten Ausnahmetalente. Ihr Talent geht auf die Optimaten-Magier zurück, die in Myranor vollendete Chimären schufen, wie sie Aventurien kaum gesehen hat. Vermutlich hatten sie dies ihren dreißigjährigen zaubermächtigen Vorfahren, den Bashuriden, zu

verdanken, deren Verbleib sich im Dunkel der Geschichte verliert. Jegliche handfeste Dokumentation ihrer Durchbrüche hat das Meer verschlungen und die Wenigen, die eingeweiht sind, trauern ihnen bitterlich hinterher.

Mit dem Untergang der Magiermogule vom Gadang durch ihre Niederlage gegen das Diamantene Sultanat in den Skorpionkriegen von 1341 bis 1326 v. BF fielen die bis dahin prägendsten Chimärologen der Menschheit. Sie zeichneten sich durch mitleidlose Effizienz aus und entwickelten vor allem Kriegschimären, dergleichen bis heute kaum repliziert werden konnten. Ihre Kenntnisse erhielten sie aus Studien wiederentdeckten Wissens aus der Stadt Zhamorrah, welches von Vielbeinigen aus der Gründerzeit der dämonischen Chimärologie hinterlassen wurde. Intelligente oder gar kulturschaffende Chimären brachte die Forschung der Magiermogule jedoch kaum hervor. Unter dem Fokus der Transmutationsforschung betrachtet, sticht die Präsenz des Alveraniars des verborgenen Wissens, zu diesem Zeitpunkt Sulman al'Nasori, als Herrscher des Diamantenen Sultanats, hervor. Unter all den politischen Verwicklungen wurde so der einst auch eine Schlacht zwischen göttlichen Wesen – auf der einen Seite die Magiermogule unter dem Alveranar des verbotenen Wissens, auf der anderen das Diamantene Sultanat unter dem Alveranar des verborgenen Wissens – ausgetragen. Vordergründig wurde ausgekämpft, wer wo rechtmäßig herrschen dürfe, aber auch die Frage nach legitimen Mitteln der Herrschaft war Reibungspunkt der Parteien. Während sich die Magiermogule an die Spitze der Schöpfung setzten und Anstalten machten, sich über die Götter hinwegzusetzen, definierte sich das Diamantene Sultanat zu dieser Zeit vor allem durch Elementarmagie und lehnte dämonische Diener weitgehend ab. Spätestens hier wird offenkundig, dass die Frage nach der Legitimität der Praxis der Transmutation an sich von Beginn an begrenzender Rahmen der Disziplin gewesen ist.

Doch diese (aus zwölfgöttlicher Sicht) ethische Hoheit des frühen Sultanats und seines verbündeten Alveraniars war letztlich eine Fassade, driftete das Reich doch zunehmend in die Dekadenz ab und frönte statt den Zwölfen Drachenkulten, die einen faszinierenden Bogen zum Ursprung der Geschichte der aventurischen Transmutationsforschung schlugen. Im heutigen Selem, der Hauptstadt des ehemaligen Großsultanats Elem, das sich 267 v. BF aus dem Diamantenen Sultanat herauslöste, findet sich noch immer ein Überlebender der zweiten Hochzeit der Chimärologie, die den Menschen dank dieser neuerlichen ethischen Selbstfindung des Reiches vergönnt war: *Hydronius von Elem* (heute: *von Selem*, siehe Seite 124) diente dem Großsultan von Elem als Kriegsfürst und Unterhalter und erschuf in dessen Namen unzählige Chimären, die er im Garten des Herrschers ausstellte und für seine Heere mobilisierte. Das Ende der Chimärengärten von Elem und ihrer Bestienmeister wurde Legenden zufolge durch das direkte Eingreifen der Götter eingeläutet, als ein fallender Stern im Jahr 106 v. BF auf das Reich Elem niederging.

Es ist nahezu unbekannt, dass der Stern von Elem nicht aus berechnender Gnade die Stadt Elem um einige Meilen verfehlte, sondern auf einen anderen Ort gerichtet war, dessen Zerstörung den Göttern offenbar noch mehr bedeutete. Zentrum des heutigen Selemgrunds war einst Yal-Zoggot, die Hauptstadt des im Meer verborgenen Krakonier-Reiches Wahjad. Von der Chimärologie der Unterseevölker haben die Landlebenden selten etwas mitbekommen. Im 9. Zeitalter erreichte Wahjad seine bisher größte Ausdehnung und konnte enorme chimärologische Fortschritte erzielen, von denen die heute verbliebenen Krakonier um Herrscher Quornark (siehe Seite 130) nur träumen können. Unter den Dienervölkern der Wasserdrachen taten sich vor allem die Ziliten als Chimärenmeister hervor. Prominent gelang ihnen die Kreation der Leviatanim, die sich auf natürlichem Wege fortpflanzen und heute nicht mehr von natürlichen Wesen unterschieden werden können. Quornark sucht unterdessen verzweifelt nach einem Ersatz für die vor

über 1.000 Jahren durch den Stern von Selem umgekommene Brutmutter seines Volks und verflucht insgeheim die Ambitionen seiner Vorväter, die im Begriff waren, eine Pforte in die Niederhöhlen zu öffnen, als der Stern sie erschlug. Der Alveraniar des verbotenen Wissens wird um 1019 BF wieder relevant für die Geschichte der Transmutationsforschung, als er in der Inkarnation Borbarads kurzzeitig den Körper des Magiers Tarlisin von Borbra übernimmt, um den Chimärologen Abu Terfas Ysasser Shenesach (siehe Seite 122) vom wegweisenden Geniestreich abzubringen, eine Armee aus vielbeinigen Chimären zu vollenden, weil dies nicht zu seinen derzeitigen Plänen passte. Jenes Ereignis verhinderte abermals die Entstehung einer Pforte in die 7. Sphäre durch das Überschreiten der Kritischen

- **Essenz** und stellte einen erneuten Rückschlag für die Entwicklung der modernen Chimärologie dar.
- Der bis dato nachhaltigste Durchbruch für die menschliche Transmutationsforschung liegt heute versiegelt im Kusliker Hesindetempel und kommt in der Form eines 210 Seiten starken Lederbandes daher, der nicht weniger als das Gründungswerk der zeitgenössischen Chimärologie darstellt: *Vom Leben in seinen Naturerlichen und Ueber-Naturerlichen Formen* fasst das Lebenswerk des Chimärologen Zurbaran von Frigorn (siehe Seite 126) zusammen und ist das erste (oder einzig überlieferte) Werk, welches die Chimärologie auch bei diesem Namen nennt und sie als eigenständige Forschungsdisziplin herausarbeitet. 998 BF wurde das Werk schon kurz nach seiner Vollendung im selben Jahr zu einem der begehrtesten arkanen Schriftstücke der neuesten

Zeit. Von den drei Urmanuskripten hat nur das einführend genannte in Kuslik überdauert. Es ist in seiner Gänze nur dort verfügbar, sodass sich Interessierte in der Regel mit der stark gekürzten 160-seitigen Fassung *Chimaeren & Hybriden* begnügen müssen, die in dreißigfacher Ausführung im Umlauf ist. Fragmentarische Abschriften, die sich auf einzelne Aspekte des Werkes konzentrieren, vor allem die zahlreichen enthaltenen Transmutationsthesen, sind schon für um die 300 Dukaten bei Privathändlern zu finden – ein kleiner Preis für die Essenz der heutigen chimärologischen Praxis. Neben Lehrmeistern, die es wagen, ihr über Generationen weitergegebenes Wissen zu teilen, ist *Chimaeren & Hybriden* heute der wohl einzige Weg, das Ritual CHI-MAEROFORM zu erlernen. Nach dem Ableben Zurbarans 999 BF geriet der junge ordentliche Zweig der Transmutationsforschung ins Straucheln, hatte sie sich durch das Werk des Meisters doch gerade erst mit einem

Bewusstsein für sich in einem Untergrundnetzwerk aus Gleichgesinnten gegründet und schleichenden Einzug in die Schule der Schmerzen zu Elburum und in die Akademie der Verformungen zu Lowangen erhalten. Als letztes Abschiedsgeschenk ließ Zurbaran das Elixier der Chimärenerschaffung oder auch Zurbarans Tinktur auf die Welt los (siehe Seite 157).

Dieses Alchimikum ist seitdem zum Mentor einer jeden Jungchimärologin geworden, die ohne akademische Ausbildung anhand von Feldforschung und staubigen Notizen ihre Fähigkeiten erwerben muss. Denn ohne Versöhnung der Magieryilden mit der Chimärologie wird die Disziplin auf unbestimmte Zeit ein Dasein im Keller von Privatlaboren fristen müssen. Doch warum die Vorurteile?

Shanatir al'Jamil (siehe Seite 129) geht so weit, den Kernkonflikt an der Wurzel der chimärologischen Disziplin als Opposition von elementarer und dämonischer Magie zu deuten. Weniger metaphysisch, und historisch eindeutiger zu belegen, ist die These, dass die Chimärologie in erster Linie ein Ausdruck des Bestrebens ist, zu herrschen. Auf der einen Seite stehen die mit elementarer Macht gesegneten Alten Drachen, welche ihre Kunst nicht mit in ihren Augen minderwertigen Dienervölkern teilen wollten. Auf der anderen eine Linie eben jener Dienervölker und Feinde der Drachen, die sich



• Wenn die Konzentration der Astralkraft an einem Ort einen gewissen Grenzwert überschreitet, entlädt sich die Energie chaotisch und mit unvorhersehbaren Effekten. Das Erreichen dieser Kritischen Essenz kann die Effekte von Magie nähren und potenzieren, aber auch zum Kollaps des Sphärengefüges führen.

• Eine spezielle Form der Alchimie ohne Nutzung von Magie, die ihren Ursprung in der Zeit der Priesterkaiser hat.

Dienervölker mit den Mitteln der Chimärologie.

Im Laufe der Jahrtausende wandelte sich hundertfach, welche Wesen von welchen Völkern als göttlich legitimierte Herrscher angesehen wurden. Sicher ist jedoch, dass auch in den heute praktizierenden Koryphäen der Chimärologie der Konflikt zwischen Herrscher und Diener auf die eine oder andere Weise ausgefochten wird. Um sich per Transmutation Diener zu erschaffen, ist es schließlich noch immer unabdingbar, sich seinerseits den Mächten Asfaloths zu unterwerfen. Früher oder später macht sie allen routinierten Nutzern des CHIMAERIFORM ein Angebot, das sie nicht ablehnen können.

Die alchemistische Chimärologie der Zurbaranier erscheint in diesem Zusammenhang als zaghafter Versuch, das jahrtausendealte Stigma der Rebellion gegen vermeintlich gottgegebene Herrschaft und Ordnung abzustreifen. So postulieren sie in ihren Kreisen, die profane, rein alchemistische Chimärologie sei ein Ausdruck der Urmächte zwölfgöttlicher Ordnung, die in den Alten Drachen aufgingen, und gehen flüsternd sogar so weit,

der dämonischen Macht der Niederhöhlen verschrieben, um sich ihrerseits zu Herrschern aufzuschwingen – und sei dies nur durch die Kreation eigener

sie mit der profanen *Alchimie der Sonne* der Praioskirche zu vergleichen. Um der Chimärologie eines Tages die Türen zu legaler öffentlicher Forschung zu öffnen, mag diese Strategie möglicherweise gerade reichen. Denn im Laufe des Sternenfalls scheinen die Zwölfgötterdiener zusammenzurücken und sich vor Angriffen aufkeimender Kulte verteidigen zu wollen, die ihre Hegemonie auf dem Großteil des Kontinents infrage stellen. Wie die Öffentlichkeit auf all diese Ideen reagiert, muss sich erst noch offenbaren.

Am Ende bleibt stets die ungelöste Frage: Ist die Schöpferin legitime Herrscherin über ihre Schöpfung? Aus Sicht der Herrschenden scheint es, als bestätige die Geschichte der Transmutationsforschung eben diese These, wenngleich sich die Schöpfung im gleichen Atemzug ein jedes Mal zum Biss nach dem Kopf ihrer Herrin umzuwenden scheint. Den dämonischen Ursprung der heutigen Chimärologie als Grund für diese Unversöhnlichkeit heranzuziehen ist leicht. Das ideologische Hintertürchen der Zurbaranier als ketzerisch abzulehnen ebenso. Letztendlich mag die neugierige Chimärologin die Antwort womöglich nur in den Augen des Wesens finden, das sich sinnsuchend aus ihrem Zauber erhebt.

Meilensteine der Transmutationsforschung

Die Geschichte der Transmutationsforschung wurde zwar von einigen Persönlichkeiten geprägt, ohne die der Zweig nie entstanden wäre, doch letztlich sind es die entstandenen Wesenheiten, die als definierende Meilensteine in die Geschichte eingehen. Wenn die Äonen die Sterblichen hinwegraffen, Namen und Formeln vergessen sind, so werden doch noch immer Chimären auf Dere wandeln, die ihre Schöpfer überlebten. Aus der Chimärologie gehen neben Individuen nämlich bisweilen sogar ganze Arten und Völker hervor, die unabhängig von ihren Erschaffern Geschichte schreiben. Einige dieser freien Chimären und ihre Bedeutung für die Transmutationsforschung werden im Folgenden vorgestellt.

Lokale Schauergestalten – Unnatürlich natürliche Wesen

»Gib acht, wenn ich schnurre, denn der Schatten ist nah.

Wenn ich ganz leis werde, ist die Sonne bald da.

Drum lass mich hier schlafen, bei Sorge und Nass.

Wird mein Blatt je welk,

Felicitas!«

—ein Brief an die Welt, gefunden bei Gareth in einem kleinen Täschchen auf dem Rücken einer Blutblattkatze, 1043 BF

Als natürlich wahrgenommene Chimärenarten

Einige Regionen Aventuriens wurden durch das Wirken von Chimärologen nachhaltig geprägt. Es kommt immer wieder vor, dass ambitionierte Anfänger über sich selbst hinauswachsen, aber herzlich schlecht darauf vorbereitet sind, die Verantwortung für ihren Erfolg zu

übernehmen. In den meisten Fällen endet dies mit einem kurzen Handgemenge und einer freien Chimäre, die ohne Orientierungspunkt mit ihrer neuen Form und Freiheit fertig werden muss. Standardwerke der Tier- und Pflanzenkunde, etwa *Prem's Tierleben* und das *Herbarium Kuslikum*, schweigen sich darüber aus, inwiefern dies die Natur Aventuriens beeinflusst. Erst Mherina al'Mosja (siehe Seite 127) wagt jüngst zaghafte Versuche, systematisch der Frage nachzugehen, inwiefern die heutige Flora und Fauna durch das Eingreifen von Chimärologen in die Ordnung der Natur beeinflusst wurde. Im Kleinen lässt sich der Effekt freilebender Chimären im Phänomen lokaler Schauergestalten beobachten. Jeder von Kulturschaffenden bewohnte Landstrich hat seine Sagen und Legenden über Ungeheuer widernatürlicher Form, und hinter nicht wenigen steckt das Ergebnis eines chimärologischen Experiments.

In den Flusslanden häufen sich Berichte über schauerliche Mischwesen wie sonst nirgendwo in Aventurien. Als einer der Schauplätze der Magierkriege, die das politische Geschehen Aventuriens zwischen 590 und 608 BF dominierten, diente das Koschgebirge in den Flusslanden dem wiedergeborenen Magiermogul Algorton als Refugium. Zur Zeit der Kriege der Magiermogule gegen das Diamantene Sultanat war Algorton, damals Al'Gorton genannt, ein Gefolgsmann von Assarbad von Fasar, der vorletzten Reinkarnation des Alveraniars des verbotenen Wissens (siehe auch Seite 110). Sein ewiges Leben durch Wiedergeburt hat Algorton jedoch der Großen Schlange von Maraskan (siehe Seite 125)

zu verdanken, die ihn im Gegenzug für nie endende Knechtschaft als Tiervertrauten mit einem Ritual des Ewigen Lebens unsterblich machte. So kreuzten sich im Kosch geschichtsträchtige Pfade und kulminierten in einem Chimärenausstoß, wie er seit der Zeit der Magiermogule nicht mehr gesehen worden war. Algorton fand sich nach seiner Wiedergeburt zwar seiner Erinnerungen an alle früheren Leben beraubt, doch sein Können im Bereich der Chimärologie hatte sich ihm intuitiv in die Seele gebrannt. Nahe des Schwarzen Turms der Burg Koschwacht streifen possierliche Fuchshörnchen und gehörnte Häschen namens Valpodinger herum, denen manch ein Barde eher einen Ursprung in der Feenwelt einräumt, als seine Melodie mit der Rede von feuchten Kellerlaboren zu beschmutzen. Zu Kriegs-

bestien gereichen diese Chimären wohl kaum, darum stellt sich die Frage, ob Algorton schlicht die Kunst an sich so liebte, dass er allerhand Ressourcen in die Anfertigung solcher lebender Skizzen investierte, oder ob die Wesen eher über Generationen an die Natur der Flusslande angepasste Nachfahren einstiger Ungeheuer sind. Dass einige der Tentakelfüchse, Hirschwölfe und Valpodinger von aufstrebenden Jungchimärologen erschaffen wurden, die auf Algortons Pfaden wandeln, trägt dabei sicher zum Erhalt der diversen Chimärenpopulationen der Region bei. Algorton lebt unterdessen durch seine Transmutationen weiter, denn nach der Schlacht an der Koschwacht im Jahr 594 BF hat man ihn in dieser Inkarnation nicht wiedergesehen. Die Langlebigkeit und Fortpflanzungsfähigkeit seiner Chimären begründen dabei die entscheidenden Faktoren für das Entstehen der lokalen Schauer geschichten, die den Kosch bis heute prägen.

Wesen wie der Chamäleonlöffler (siehe Seite 14) beweisen, dass es für das eigene Vermächtnis ausreichen kann, nur einen der Faktoren zu bedienen. Der reptiloide Hase ist



zwar so kurzlebig wie sein warmblütiger Anteil, doch sehr fortpflanzungsfreudig, und daher überall in den Echsensümpfen anzutreffen. Auch die Widderhyäne (siehe Seite 56) fällt in diese Kategorie, wobei sie ähnlich wie der Löffler so oft gesehen wird, dass jedes Mysterium von ihr abgefallen ist und sie vielmehr als ein weiteres Tier denn als Schauergestalt aus Märchen wahrgenommen wird. Sie ist es auch, die ein ideales

Forschungsobjekt für die Frage nach der Schwelle von der Unnatürlichkeit zur Natürlichkeit abgibt, da Exemplare mit deutlich dämonisch-chimärologischem Erbe wild neben solchen zu finden sind, denen dies nicht mehr analytisch nachgewiesen werden kann. Das hochnordische Äquivalent ist in diesem Sinne der dachsartige Schneelaurer, welcher dort seinem Jagdtrieb nachgeht und sich seit Jahrzehnten, vielleicht sogar Jahrhunderten vermehrt.

Als natürlich wahrgenommene Daimonidenarten

Fortpflanzungsfähige Chimären bleiben also kulturell relevant, da ihre Formen Kulturschaffenden immer wieder in Gassen und Wäldern begegnen, sodass jede Generation ihre Chance hat, den Mythos mit Gefühlen und stolpernden Worten zu füttern. Trotz ihres unnatürlichen Ursprungs fügen sie sich auf diese Weise manchmal in ihr Umfeld ein, als könnte es nicht anders sein. Für manche Chimären bleibt diese Chance auf Koexistenz jedoch immer verschlossen, denn manche Thesis ist bewusst so beschaffen, Leben zu erzeugen, welches radikal anders ist als alles je Dagewesene. Statt als Art bleiben in solchen Fällen sogar konkrete Individuen im kollektiven Gedächtnis der Kulturschaffenden erhalten.

Der Schritt vom Ungeheuer, dessen Existenz für die Geschichtsschreibung nur als mahnende Lektion von Bedeutung ist, zum Antagonisten, welcher als fühlendes Wesen mit Motivation und Agenda anerkannt wird, ist tragischerweise meist nur jenen Chimären vergönnt, die nie Teil der Gemeinschaft werden können, die ihnen am Rande einen Platz auf Schwertdistanz zugesteht.

Balphemor von Punins Blutbäume illustrieren in diesem Zusammenhang gut den Sonderfall der Daimoniden (siehe Seite 64). Es handelt sich hier zwar um aus Prinzip geächtete Wesen, deren dämonisch beseelter Leib Lebewesen intuitiv offenbar ist, doch genau deshalb ist ihnen in Sachen Langlebigkeit in der Regel keine Chimäre ebenwürdig.



Dämonen sterben nie, sie kehren nur in ihre Sphäre zurück, und Daimonide profitieren von der Regenerationsfähigkeit ihrer niederhöllischen Komponente. Der Blutbaum treibt dies auf die Spitze, da er trotz jeglicher Anstrengungen göttertreuer Heldinnen nicht auszurotten ist. Er bewerkstelligt dies durch die Imitation geschlechtlicher Reproduktion, indem er sich teilt und Pollen in alle Winde sät. Anders als Chimären, die verwirrt und verzweifelt die Kontrolle über ihren neuen Körper neu erlernen müssen, werden Daimonide vom kalkulierenden Geist eines Dämons bewegt, dem die Tatsache eines Leibes nichts bedeutet.

Hiermit mag auch zusammenhängen, dass selbst weniger raffinierte Daimonide als der Blutbaum sich virtuos ihre Lebensräume unter den Kulturschaffenden geformt haben und kurioserweise seltener ausgerottet werden als Chimären, die ein einfacher Bauer oft nicht von natürlichen Ungeheuern unterscheiden kann. Auf Sargmuschel, Schlangentang, Panzerkrebs und Bleichmuräne (siehe Seite 62) trifft dies insbesondere zu. Alle vier sind Daimonide, die in Havena und Umland regelmäßig gesichtet werden. Wie alle dämonischen Wesen umgibt sie das Miasma der 7. Sphäre und ihr Anblick ist selbst für Ungebildete intuitiv verräterisch. Trotzdem werden sie seltsam gleichmütig geduldet, wenn nicht gerade ein konkreter Vermisstenfall die Phantasie der Bürger erregt. Weiterhin haben jene vier sowie der Blutbaum gemein, dass sie nicht unmittelbar von der Hand einer Chimärologin erschaffen wurden. Es sind vielmehr Unheiligtümer oder zumindest die starke Präsenz der Erzdämonen, hier Agrimoth und Charyptoroth, welche die Verschmelzung von Lebewesen und dämonischer Essenz verursachten. Statt der kalkulierten Hand eines Kulturschaffenden, sind es diffuse dämonische Einflüsse, die hier schleichend Daimoniden in einen Lebensraum einschleusten, der sie intuitiv abstoßen müsste – müsste –, dies jedoch durch eben diesen subtilen Einfluss getarnt nicht bewerkstelligt. Das Entstehen von Daimoniden hat somit oft seine eigene pervertierte Logik von Natürlichkeit, denn ein dämonisch verderbter Ort bringt ebensolche Wesen hervor und vernebelt im gleichen Zuge die Augen der Alteingesessenen. Daimonide sind durch ihren aktiv das Leben karikierenden Geist und die logische Nähe zu von Kulturschaffenden verursachten Sphärendurchbrüchen meist besser an die Existenz unter den Sterblichen angepasst als nicht-daimonide Chimären, die von der lehrenden Kompetenz konkreter Individuen, namentlich ihren Erschafferinnen, abhängig sind.

Legendäre Schauergestalten

So wenig es die Göttertreuen hören möchten, Zivilisationen wie Wahjad (siehe Seite 111) beweisen darüber hinaus, dass die Reproduktion auf dämonischen Wege erwiesenermaßen lebende, fühlende Kulturschaffende hervorbringen kann, die nicht nur überlebensfähig sind, sondern Seelen besitzen können, die sie statt den Göttern bereitwillig den Erzdämonen vermachen. Dies

ist zwar kaum jemandem beweisträchtig bekannt, doch beispielsweise Quornark (siehe Seite 130), die Skrechu (siehe Seite 125) und Pardona (siehe Seite 125) könnten am Thema Interessierten hierfür mehr als genügend Beweise erbringen.

Bleibenden Eindruck haben neben diesen eher punktuell beachteten Transmutationen vor allem vielbeinige und reptiloide Transmutationen hinterlassen. Den Großen Schwarm (siehe auch Seite 50) wird niemand in den Tulamidenlanden und darüber hinaus je vergessen, zeugt doch die von ihnen abgefressene Wüste Gor von der verheerenden Macht perfektionierter chimärologischer Praxis. Er ist ebenso das Paradebeispiel dafür, wieso es sich lohnen kann, die Loyalität einer Chimäre an sich zu reißen, statt sie mit eigenen Ressourcen zu erschaffen (siehe hierzu auch Seite 148). Weder die Magiermogule unter Assarbad, die den Großen Schwarm riefen, um das Sultanat Gorien zu roden, noch Abu Terfas, der 1019 BF erneut versuchte, ihn zu beschwören, waren die Erschaffer des Chimärenschwarms. Er war eine Kreation Asfaloths, die aus einer Pforte in die Niederhöhlen nach Dere gelangte. Unter den Echsenvölkern profilierten sich die Skrechim (oder auch: Ssrkhrsechim) als ambitionierte Chimärologen. Darunter ist die *Große Schlange von Sikram* heute noch fest im Sagenschatz der Zwölfgöttergläubigen verankert. Der rondraheilige Geron der Einhändige führte das legendäre Schwert Siebenstreich gegen sie und beendete so 1007 v. BF ihre Anstrengungen, ihre Forschungen am Rande des Bosparanischen Reichs mithilfe eines Schlangenkults zu fördern. Sie war die letzte Skrechu, die vom Reich der sogenannten Dämonenschlangen vom Sikram übrig geblieben war, die sich um 2000 v. BF dort niederließen, um schwarze Magie zu erforschen. Von den Transmutationsthese der Skrechu sind keine überliefert, denn sie agierten auf ihren individuellen Vorteil bedacht und sahen keinen Grund, ihre Arbeit für die Nachwelt festzuhalten. Nur die Große Schlange von Maraskan belebt einige der in zahlreichen Schlachten erprobten Thesen wieder, indem sie nach Sagen und Legenden unter anderem Schlangemenschen und Shintroide rekonstruiert und auf das heutige Maraskan loslässt, wo man sie als lokale Schauergestalten fürchtet.

Lokale Schauergestalten der neuesten Zeit

In neuester Zeit macht Phygius II. (siehe Seite 130) in Fachkreisen von sich reden, denn im Mittelreich werden zunehmend wieder Chimären gesichtet, die für manche Geschichte in Garethern Tavernen sorgen. Seine Pflanze-Tier-Chimären sind oftmals an einen Standort gebunden und schmücken die Bücherregale und Fenstersimse von Phygius' Magierturm in der Dämonenbrache. Manchmal gibt er einer harmloseren Kreation die Beine des Tieres mit. Man munkelt, er wage dies, um die Leute des Mittelreiches langsam an die Geschöpfe zu gewöhnen, da er gerade erst damit beginne, die Dämonenbrache wieder in einen florierenden Fleck Natur zu verwandeln. Oft erlaubt er sich Späße, um die Stimmung der Mittelländer

zu prüfen und gibt seinen Transmutationen kleine Rätsel mit, die über ihre nützlichen Fähigkeiten aufklären. Im Hohen Norden dominieren Sichtungen der zahlreichen Experimente der Zurbaranier die Mythenbildung der letzten Jahrzehnte. Doch auch hier ist es wieder einmal Pardona, die über das Ziel der reinen Transmutation hinausschoss und es bewerkstelligte, Chimären anzusiedeln, die nicht nur in Geschichten von Kulturschaffenden auftauchen, sondern selbst als Kulturschaffende ihre eigene Geschichte schreiben (siehe hierzu Seite 118).

Groteske und märchenhafte Mischwesen – Von der Transmutation zum übernatürlichen Wesen

»Und TSA sprach: Nichts hat Bestand. Und: Alles wird wiedergeboren. Drum halte ein, wer sich neigt, der Eidechse den Kopf zu halten, die nach ihrem eigenen Schwanz beißt, und denkt, er würde sie retten. Denn TSA sprach fürderhin: Das Leben findet einen Weg.«

—aus dem Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, mittelreichische Schulausgabe

»Wenn ich einen Kreis ziehe und hineindeute, sprießen dort Leiber in schillerndsten Farben. Ein Arm erdrückt den anderen und Münder überrennen sich, um meinen Willen zu erfragen. Geh in den Wald und beobachte die Eber, Sittiche und Nattern, wenn du willst. Aber in zehn Leben kannst du nicht genügend davon sichten, um über das Leben zu lernen, was mir ein Blick in meinen Kreis offenbart: Fleisch ist nur Masse, die es zu formen gilt, nicht mehr, nicht weniger.«

—Asfaloth-Paktierer Abu Terfas Ysasser Shenesech, zu seinem Schüler Rafim Bey, 1010 BF

Doch keine Chimäre?

Chimären und Daimonide sind verrufen, weil sie dämonischen Ursprungs sind. So einfach ließe sich die grundsätzliche Abneigung des Durchschnittsaventuriers zusammenfassen, wenn die Wahrheit nicht wesentlich komplexer wäre. Die Geschichte der Transmutationsforschung zeigt, dass viele Vorbehalte, die heute die arkanen Wissenschaften vom ordentlichen Studium der Disziplin abhalten, wahrlich gut begründet sind. Argumente wie der korrekte, wenn auch lachhaft anmutende Fakt, dass jährlich mehr Aventurier durch Pferde ihren Tod finden als durch Chimären, interessieren keine tulamidische Spektabilität, die bei gutem Wetter den Tafelberg der Gor am Horizont erspähen kann. Während den Gelehrten an Akademien und Universitäten schon beim Aufkeimen jeder Diskussion um die Einführung des CHIMAEROFORM in die Lehrpläne der Hut vom Haupte rutscht (selbst die Mitglieder der Schwarzen Gilde sind hiervon nicht ausgenommen), ist Alrik aus dem Dorfe einerlei, ob das seltsame Wesen in seinen Feldern nun Tier oder Transmutation ist, solange es sich nützlich macht oder verschwindet. Dies hat allerdings wenig mit einem Mangel an Bildung zu tun, sind die Landleute doch durch ein reichhaltiges Geschichtengut bestens über ihre

Umwelt informiert, sondern vielmehr mit dem Grad an nervöser Dringlichkeit, die eine unverhoffte Begegnung nahe der Heimstatt hier auslöst. Mit den Niederhöllen will hier niemand etwas zu tun haben. Es ist schlicht zu gefährlich von der Gunst der Götter abzufallen, wenn die Gesundheit von Vieh, Feld sowie eigenem Geist und Körper unmittelbar über Leben und Tod entscheiden. Wenn allerdings ein Hippogriff unvermittelt auf Alriks Acker auftaucht, um nach Nagern zu jagen und sich nach einigen Monden Vertrauensarbeit auf einen kleinen Ritt einlässt, stehen nur der örtliche Geweihte (und Besitzansprüche des Lehnsherren) zwischen Alrik und seinem neuen Haustier. Obwohl es sich beim Hippogriff auf den ersten Blick um eine Chimäre aus Pferd und Vogel handeln könnte, wird Alrik jedoch erleichtert sein, dass der Geweihte beim besten Willen nicht dazu in der Lage ist, dem Wesen eine solche Identität nachzuweisen. Eine magische Analyse des Leibmagiers seines Barons würde dasselbe zutage fördern. Trotzdem liegen sie alle mit ihrer Skepsis nicht falsch.

Eine magietheoretische Perspektive

Einer Theorie der 1043 BF frisch ernannten Spektabilität von Punin, Xaron von Punin, zufolge, sind die wilden Hippogriffe Aventuriens Nachfahren einer



chimärologischen Parodie des natürlichen Hippogriffs, den die Hochelfen vor über 3.000 Jahren als fliegende Reittiere nutzten. Pardona (siehe Seite 125) soll diejenige gewesen sein, die aus Hohn eine Verdrängung des stolzen Elfenrosses durch die Kopie anstrebte. Wenn dies der Wahrheit entspricht, hat sie diese Rechnung allerdings nicht mit sich selbst gemacht, denn wieder einmal war diese Kreation aus ihrer Hand so vollendet, dass sie sich über Generationen der Fortpflanzung vollständig von ihrem, durch den CHIMAEROFORM anhaftenden, dämonischen Teil gelöst hat.

Ähnliches ist bei der Harpyie der Fall, deren erste historisch nachvollziehbare Erschaffung zur selben Zeit durch Echsenmenschen vorgenommen wurde, die gefangene Elfen mit Raubvögeln verbunden, um gegen die Hochelfen vorzugehen. Möglicherweise ließ sich Pardona hier für ihre fortpflanzungsfähige Version der Vogelfrauen inspirieren.

Andere Transmutationen streiften den Status als Fremdkörper innerhalb der göttlichen Ordnung durch ihre kurzen Reproduktionszyklen ab. Borbaradmoskito und Neunauge sind ideale Beispiele hierfür und müssen als Meilensteine hervorgehoben werden, da sie nicht nur die dämonischen Reste des CHIMAEROFORM, sondern einer niederhöllischen Komponente überwinden mussten. Welchem Chimärenmeister im Falle des Stechtierts Respekt zu zollen ist, liegt auf der Hand. Im Falle des Wurms ist es wieder einmal Pardona, die ihre Dominanz im Feld der Transmutationsforschung bewiesen hat, ohne die Anerkennung nötig zu haben. Ihr mitunter als größtes Werk bezeichnete Errungenschaft, der Gletscherwurm, hat ebenfalls diese Wandlung durchgemacht. Dreizehn der Eis speienden Drachen sollen Pardonas Turm im ewigen Eis bewachen und ihr böses Wesen durch Fortpflanzung verbreiten.

So bleiben die Fragen offen, wie der dämonische Anteil einer Chimäre bemessen werden kann und weiterhin, nach welchem Prinzip er sich verflüchtigt. Von einer Menge dämonischen Materials im Körper des Wesens zu sprechen, lässt falsche Annahmen zu. Die Errungenschaft eines qualitativen CHIMAEROFORM ist, dass nach Abschluss des Rituals eine wahrhafte Synthese der Komponenten erreicht wird. Obwohl die neue Form des Wesens Merkmale ihrer Einzelteile enthält, ist es falsch, anzunehmen, dass diese nach einem für den Erschaffer vorhersehbaren Schlüssel einfließen. Als dämonische Formel spinnt der CHIMAEROFORM Astralfäden, die chaotisch Besitz von ihrem Objekt ergreifen und es manipulieren. Es ist möglich, diese Fäden zurückzurufen, bevor sie kristallisieren und sich in ihr Objekt integrieren, um es von innen heraus zu binden. Doch ist das Ritual einmal abgeschlossen, wird das Objekt, hier die Chimäre, vom Prinzip des Chaos regiert. Es ist auch möglich, eine vollendete Chimäre magisch oder durch göttliches Eingreifen in ihre Komponenten aufzulösen. Allerdings erhält man weder die Komponenten in ihrer Ursprungsform, da hierbei nicht der Faktor Zeit überwunden wird, noch entsprechen diese in der Regel den Individuen, die man einst anhand von Verhalten

und Aussehen ausmachen konnte. Alle Erfahrungen, die eine Chimäre während ihrer Existenz durchlebt hat, formen die Disposition ihrer Einzelteile; dies sogar bis zu einem Punkt, an dem selbst Mächte, die die Matrizen des CHIMAEROFORM entwirren und ungeschehen machen, nicht rekonstruieren können, was einmal war. Je qualitativer der CHIMAEROFORM, desto schwieriger ist es, die ursprünglichen Komponenten wiederzugewinnen. Nur mächtigste Temporalmagie könnte hypothetische perfekte Chimären auflösen.

• Daimonide wie Rukuu-buur und Shadifriit (siehe Seite 92 und 98), welche sich durch scheinbar geschlechtliche Vorgänge reproduzieren können, legen in Wirklichkeit eine Kopie ihrer selbst in einen Wirt ab, der die wachsende Kreatur lediglich austrägt.

Die Faktoren Potenzial und Freiheit

Fortpflanzungsfähige Chimären und Daimonide gehören deshalb zu den arkan anspruchsvollsten Projekten, weil sie eben diese Unnatürlichkeit überwinden, die sie zusammenhält, denn Dämonisches kann sich nach aktuellem Wissensstand nicht natürlich (hier: geschlechtlich) fortpflanzen. • Stellt man sich den CHIMAEROFORM als Netz aus Astralfäden vor, so liegt der Vergleich mit der profanen Operation nahe, die in nahezu allen Anwendungen des Rituals inbegriffen ist. Der Zauberer näht nicht nur Arm an Torso, sondern mit dem Cantus auch Essenz an Essenz. Dämonische Essenz ist als Begriff weit verbreitet und Alrik aus dem Dorf kennt sie als Irrhalkenkot, der beim Angriff eines Paktierers auf seine Scheune niedergeht, aber auch als Disposition in seinem eigenen Herzen, wenn er im Schutt den Körper seines Hippogriffs findet und sich verzweifelt an eine höhere Macht wendet, die ihn wieder erwachen ließe – er tue auch alles, was von ihm verlangt würde. Die dämonische Essenz des CHIMAEROFORM entspricht eher Alriks Bereitschaft zu freveln als den Hinterlassenschaften des Irrhalken, denn sie hat keine physische Form, die bereits existiert hätte, bevor



sie sich im Körper der Chimäre als Astralmatrix absetzt. Das Merkmal der Astralmatrix entscheidet sich so scheinbar erst, wenn ihre Aufgabe vom Zauberer per Wort, Geste oder reinem Willen in die 3. Sphäre projiziert wird. Bei der Beschwörung des Irrhalken ist dies ebenso geschehen, denn Aufgabe der INVOCATIO MAIOR, die ihn rief, war es, der Essenz des Dämons eine physische Entsprechung zu weben, damit er mit diesseitigen Objekten interagieren kann. Der CHIMAEROFORM vermag dies nicht, solange kein Daimonidenkonstrukteur die Invocatio in das Ritual integriert, die das gleiche für die daimonide Chimäre bewerkstelligt. Dennoch bleiben die Überbleibsel der Zaubermatrix für magische Analysen und Liturgien nachweislich in der Chimäre zurück.

Im Fall des gewöhnlichen CHIMAEROFORM entsteht die Unnatürlichkeit, die dämonische Essenz der Chimäre also, erst, wenn der Cantus die Chimäre vollständig transmutiert hat. Man könnte auch sagen: Es ist der Zauberer, der durch den Ausspruch des Cantus entscheidet, dass die Astralkraft, die grundsätzlich das Potenzial jedes Merkmals besitzt, ihre dämonische Form annimmt. Das Ritual kultiviert gleichzeitig das rohe Potenzial der Astralkraft und die Körper der Komponenten. Etwas kultivieren bedeutet Ordnung erzeugen, und so argumentieren allen voran Praiosgeweihte, dass dieser eigentlich positiv besetzte Akt des Ordnen, der die Gesetze der Götter nachzeichnet, nicht mithilfe von dämonischen oder überhaupt-magischen, potenziell-dämonischen Mitteln geschehen dürfe, da diese stets zu Chaos verführen, das von niemandem erwünscht sein dürfe.

Dies ist der Widerspruch, an dessen Wurzel das Geheimnis der Wandlung von dämonischer Chimäre zu übernatürlichem Wesen zu finden ist: Die Natur und das Leben, das ihr entspringt, können gleichzeitig als geordnet und chaotisch begriffen werden. Diese geteilte Perspektive auf dieselbe Sache begegnet den Aventurieren als Kontrast von Göttin und Erzdämonin – Tsä und Asfaloth.

Der Faktor Seele und die Bedeutung von Wahren Namen

Tsas Aspekte sind Freiheit und Wandel. Nichts soll die Sterblichen davon abbringen, sich neu zu erfinden, solange sie leben, und wenn sie sterben, sorgt Tsä – vielen Strömungen ihrer Kirche zufolge – für ihre Wiedergeburt. Unmittelbar notwendig hierfür ist die Seele des Sterblichen. Da Dämonen keine Seele besitzen, werden sie, nach Tsas Maßstäben, nie wiedergeboren. Selbst ihre Rückkehr in die Niederhöllen und erneute Beschwörung in die 3. Sphäre ändern daran nichts. Denn Dämonen, so chaotisch ihre Form auch sein mag, sind von einer steten Essenz und innerlichen Starre, die Tsä ihren Anhängern nach als unnatürlich empfindet. Die Forschung keiner Akademie, Kirche und sonstigen Gruppierung konnte bisher nachweisen, dass Dämonen zu kreativer Wandlung imstande sind, wie Tsägeweihte sie verstehen. Dämonen lernen nicht, entwickeln sich nicht und egal, wie ihre äußerliche Gestalt wabern und mutieren mag, ihre magisch wahrnehmbare Essenz ist immer gleich und durch ihren Wahren Namen festgelegt. Es ist dieser Wahre Name



der Dämonen, der sie als solche definiert und ihnen jede Freiheit nimmt, während

er gleichzeitig ihre Existenz begründet. Das Chaos, aus dem sie sich hervorschälen, entfaltet sich immer nur im Rahmen dieses Namens. Der CHIMAEROFORM, so wird spekuliert, besitzt wie jeder Zauber und jedes Ritual eine stets wiedererkennbare Struktur auf der Astralebene, die ähnlich funktionieren soll wie ein solcher Wahrer Name. Selbst eine Chimäre, die nicht daimonid ist, wurde so dennoch von einem Cantus gebunden, dessen Wahrer Name ihn für Tsä unnatürlich macht. Die Astralenergie, die als solche das Potenzial hat, jedes Merkmal anzunehmen, wurde also zu einer dämonischen Struktur versteift, die für den Wandel und die Freiheit Tsas abstoßend ist. Asfaloths Diener preisen sich zwar mit der Behauptung, sie könnten Leben schöpfen, weil sie sich Chimären als Diener erschaffen können. Dass dieses Leben weder mental noch körperlich stabil ist und ohne Erschaffer, der ihm ständig neue Aufgaben gibt, dem Wahnsinn anheimfällt, straft diese Behauptung Lügen. Chimären können sich nicht fortpflanzen, weil ihr Potenzial bereits erschöpft ist. Aus ihnen kann nichts Neues entstehen, außer dem, was der CHIMAEROFORM ihnen eingeschrieben hat. Die seltenen fortpflanzungsfähigen Chimären müssten also das Potenzial zurückerlangt haben, das ihnen durch die dämonische Essenz gestohlen wurde, die sie zusammenfügte, so die Theorie.

Illustriert wird der Unterschied eindrucklich daran, dass Kulturschaffende mit Vorliebe allem und jedem Namen geben. So wird Alriks Hippogriff vom örtlichen Praiosgeweihten liebevoll „Ucurian“ gerufen, während Alrik den bodenständigen Rufnamen „Alrikus II.“ bevorzugt und Alriks Ehemann auf „Funkelfeder“ besteht. Als Lebewesen kann der Hippogriff sogar lernen, alle Namen gleichzeitig anzunehmen, denn er ist weder mental noch astral in seiner Essenz vorbestimmt. Eine Chimäre jedoch nimmt keinen Namen an und ist niemandem loyal, außer dem Erschaffer, der seine Essenz durch den CHIMAEROFORM bestimmt hat.

Typuswandel durch göttliches Eingreifen oder dämonische Rebellion?

Wie die Neuerweckung des Potenzials einer Chimäre hin zur Fortpflanzungsfähigkeit genau funktioniert, ist nahezu unerforscht. Es könnte Tsas Gnade im Angesicht der für sie bemitleidenswerten Kreaturen sein, die den Funken der Fruchtbarkeit ins Zentrum des Chaos besonders meisterlich gefertigter Chimären zwingt. Manche Bilderstürmer proklamieren sogar, Tsä wende sich aus edler Vergeltung persönlich gegen das Werk

mächtiger Chimärologen, um den Wesen in einem Streich die geplante Form ihrer Erschaffer vorzuenthalten und ihnen eine einheitliche Seele zu geben, damit sie sich in künftigen Generationen immer weiter von dem entfernen, was ihnen unrechtmäßig von einem Sterblichen aufgezwungen werden sollte. Schließlich ist es der größte Stolz eines Chimärenmeisters, das Chaos, dem er sich verschworen hat, nach seinem Willen bändigen zu können.

Mactana vom Schwarzen Wald (siehe Seite 130) verbreitet als kontroverse Gegenthese, dass Borbarad und Pardona deshalb solch unübertriffene Chimärologen waren bzw. sind, weil die Zwölfe und ihre Prinzipien für sie keine Bedeutung haben. Ihre Chimären seien daher frei von jedem Zugriff Tsas und würden durch rohe erzdämonische Macht die Reproduktionsfähigkeit eingeschrieben bekommen, wie jede andere Variable einer kalkulierten Formel. Über die These, das Potenzial des niederhöllischen Chaos habe Grenzen, vermag Mactana nur zu lachen. Sie ist davon überzeugt, dass Gottheiten und Dämonen aus derselben Quelle der Macht schöpfen und nur für Sterbliche ein Unterschied zwischen Liturgie und Magie bestehe. Aus grotesken dämonischen Chimären können – so oder so – märchenhafte Mischwesen entstehen, deren befreite Essenz ein seelisches Innenleben und fruchtbare Körper ermöglicht. Bei manchen sogar in einem Umfang, der den Willen zulässt, selbst eine Kultur zu erschaffen.

Kulturschaffende Chimären und Daimonide – Vom Projekt zum Subjekt

»Was mich anders macht als die gierigen, finsternen Magier, vor denen euch die Geweihten warnen? Ich arbeite an nichts, das ich nicht kontrollieren kann. Ich füge niemandem Schmerzen zu, den ich nicht heilen kann. Ich setze kein Kind in die Welt, dem ich sie nicht erklären kann. Seht mich nicht so an, was sonst glaubt ihr hier vor euch zu sehen? Dieses Lebewesen ist gleichzeitig Jahre und Stunden alt, eben wandelte es auf sonnengewärmtem Boden, nun braucht es kaltes Wasser, um zu atmen. Ich übernehme Verantwortung, liebe Leute. Nicht nur für euch, denen ich dieses Wesen anvertrauen möchte, sondern ebenso für dessen Wohlbefinden. Es ist schlicht unmoralisch, eine Quappe zur Arbeit zu schicken, die erst Stunden hatte, um sich an ihr neues Leben zu gewöhnen. Also habt Geduld. Eure Felder werden wir gemeinsam retten.«

—Mherina al'Mosja zu ungeduldigen Bauern, Thalusa, 1035 BF

Historisch bekannte Chimärenvölker

Es gibt nur sehr wenige Beispiele für Chimären, die fortpflanzungsfähig und darüber hinaus ausreichend intelligent und beseelt sind, um eine Kultur zu entwickeln. Diesmal war es nicht Pardona, die sich den Titel als



erste Sterbliche sichern konnte, welche je eine eigene Spezies mit Zivilisation begründete.

Der Namenlose, dem sie vermutlich einige ihrer Erfolge verdankt, war jedoch sehr wohl im Spiel: Im Südmeer des 9. Zeitalters entfaltete sich das Reich Zilon, welches mehrheitlich von Fischmenschen bewohnt wurde, die sich Ziliten nannten. Das Reich wuchs, wurde aber stetig instabiler, als zwei Mächte im Inneren um Einfluss stritten. Auf der einen Seite versuchte die Rochenkönigin S'squischji'i das Volk der Ziliten zum Dienst an der Göttin Charypta (die später zu Charyptoroth werden sollte) zu

zwingen, auf der anderen verführte ihr Sohn S'vische'i immer mehr Ziliten zum Kult des Namenlosen, der in Gestalt des Quallengottes Uls'Ussu an die wachsende Zivilisation herantrat. Im Krieg gegen die Drachen des Festlands duldete die Rochenkönigin chimärologische Experimente ihrer Rivalen vom Kult des Namenlosen, die Wesen hervorbringen sollten, die auch an Land gegen die Feinde kämpfen konnten. Das Ergebnis waren die Leviatanim, welche sich scheinbar natürlich fortpflanzen konnten und darüber hinaus eine eigene Kultur entwickelten, die sogar heute noch unabhängig von den untergegangenen Ziliten in den Ozeanen um Aventurien bestehen soll.

Schon im 7. Zeitalter waren die vielbeinigen Hummerier in Aventurien anzutreffen, welche ebenfalls im 9. Zeitalter die größte Ausdehnung ihres Reiches auf dem heute versunkenen Kontinent Lahmaria erreichten. Die damaligen Hummerier waren natürliche Lebewesen, welche später Chimärologen dazu inspirierten, ihre eigene Version der Wesen nachzustellen (siehe Seite 76). Möglicherweise war ihr Vorhaben deshalb überaus erfolgreich darin, der Kopie einen ebenso kulturschaffenden Geist zu verleihen, wie dem Original, weil Tsa diesen Affront besonders persönlich nahm und den göttlichen Entwurf nicht als dämonische Kriegsmaschine pervertiert sehen wollte. Die heute gefertigten Hummerier lassen den kulturschaffenden Geist ihrer einstigen daimoniden Gebrüder in der Regel vermissen, da die originale Transmutationsthese nicht aus früheren Zeitaltern überliefert wurde. Ob und wie eine erneute Überführung der daimoniden Hummerier in die Reihen

der übernatürlichen Wesen stattfinden wird, bleibt abzuwarten (siehe hierzu auch 115).

Es deutet sich bei diesen beiden Fällen bereits an, dass die Erschaffung von kulturschaffenden Chimären möglicherweise nicht ohne das Zutun der Götter auskommt. Ein interessanter Fall ist in diesem Zusammenhang der Minotaurus, dem je nach Sage und Legende ein natürlicher Ursprung im Feenreich, in der Schöpfungswut Tsatuarias im 5. Zeitalter oder in der Erschaffung durch Blutmagie von Brazoragh-Schamanen nachgesagt wird. Es ist denkbar, dass Brazoragh als Gott mit den Aspekten Fruchtbarkeit und Schöpfung eine ähnliche Rolle in der Entwicklung des Minotaurus vom Projekt eines Sterblichen zum Subjekt der Schöpfungsordnung innehatte wie Tsa an anderer Stelle.

Die Rolle des Namenlosen

Vor allem der Namenlose taucht immer wieder als möglicher Urheber solcher Wandlungen auf: Kurz vor dem Wechsel ins 7. Jahrhundert nach Bosparans Fall werden zwei Elfensippen in Almada durch den Angriff eines Drachen heimatlos und kommen in der Folge vom Weg ihres Volkes ab. Der Namenlose nutzt die Verzweiflung der Elfen und verführt sie dazu, eine Stadt in der Nähe des legendären Orkenhorts zu errichten, um ihm die dort versiegelten Artefakte zu sichern. Als die Verhüllte Meisterin Nahema (siehe Seite 125) auf der Suche nach eben diesen Schätzen nur seelisch verarmte und in ihrem Kummer unfruchtbar gewordene Elfen in der Stadt vorfindet, nutzt sie ihre Zaubermacht, um den Elfen und ihren Orksklaven die Fähigkeit zu geben, miteinander Mischwesen zu zeugen. Diese chimärologische Verbindung zwischen zwei miteinander eigentlich unfruchtbaren Spezies ist bis heute einzigartig und brachte die heute nur als kulturschaffende Wesen identifizierbaren Holberker hervor. Ob der Namenlose dies vorhergesehen hatte, kann unmöglich beantwortet werden. Sicher ist nur, dass vom chimärologischen Erbe der Holberker heute nichts mehr übrig ist und Jahrhunderte der Reproduktion Generationen hervorbrachten, die aus kulturschaffenden, sich selbst bewussten Individuen bestehen.

Ein vergleichbarer oder gar größerer Erfolg war nur der Chimärenmeisterin Pardona mit ihren Dunkel elfen, oder auch Nachtalben bzw. *Shakagra*, vergönnt. Auch hier verfestigt sich die Theorie, dass dämonische Magie nur bis zu einem gewissen Grad das Leben imitieren kann und dass das Göttliche benötigt wird, um die letzten Schritte zu gehen. Pardona bediente sich für die Erschaffung ihres Volkes nämlich der Macht eines *Kessels der Urkräfte*. Dreizehn dieser Artefakte wurden im 5. Zeitalter von der Göttin Tsatuaria erschaffen. Pardona selbst entstieg einst einem dieser Kessel und so zeigt sich, dass diese in der Lage sind, echte göttliche Schöpfung zu bewerkstelligen, die kulturschaffende Wesen hervorbringen kann. Immerhin hat Pardona bewiesen, dass sie nicht nur eigene kreative Ideen hat und die Macht besitzt, sie umzusetzen; sie erschuf in jüngerer Zeit sogar daimonide Späher, die scheinbar ohne



göttliches Zutun im Begriff sind, sich von ihren Herren abzunabeln (siehe hierfür auch Seite 100). Wie lange dies allerdings noch dauern mag, ob es erfolgreich sein wird und ob wirklich keine Gottheit dabei ihre Finger im Spiel hat, muss sich erst offenbaren.

Nutzchimären und -daimonide

»Die Zucht von Pflanzen und Tieren ist so alt wie die Menschheit selbst. Die Veränderung der Arten, sodass sie unseren Bedürfnissen entsprechen, ist ein natürlicher Teil des Lebens. Durch die Chimärologie heben wir diese Kunst auf eine neue Stufe – schneller und wirksamer als es herkömmliche Zucht je könnte. Die Verbesserung des Lebens macht uns zu Schöpferinnen und unser Wirken unsterblich. Die Erschaffung einer kämpfenden Chimäre dankt dir dein Auftraggeber, aber die Erschaffung einer nährenden Chimäre dankt dir ein ganzes Volk! Dieses Wissen ist wahre Macht!«
—Sefira Alchadid saba Khorim al-Uruch zu Laila Chirasir, 1017 BF

Daimonide Nutzpflanzen

Abseits der Legenden um die Erschaffung von Hybriden, die als gnadenlose Jäger oder unerbittliche Kämpfer dienen, existiert ein Zweig der Transmutationsforschung, der ob seiner scheinbaren Ungefährlichkeit wenig beachtet wird. Dabei ist die Erschaffung von Nutzchimären und den selteneren Nutzdaimoniden in der Lage, ganze Landstriche zu verändern – wie man am Dornrosenwall sah, der das Moghulat Oron vom Mhaharanyat Aranien trennte. Gleich



zwei daimonide Nutzpflanzen waren in diesem integriert. Zum einen die namensgebende Dornrose, deren messerscharfe Stacheln selbst dicke Lederkleidung durchdringen. Zugleich ist sie der älteste belegte Nutzdaimonid und lässt sich bis zur Regierungszeit Sheranbil V. nachweisen (ca. 1000 v. BF). Zum anderen der

Schwarze Wein, dessen Erschaffung der ehemaligen Heptarchin Dimiona (siehe Seite 123) zugeschrieben wird.

Mit Ranken hält die Pflanze ihr Opfer fest. Zugleich gibt sie ein Gift, das unvorstellbare Qualen bereitet und über

Wochen tötet, in den Körper der Unglückseligen ab. Beide Daimonide sind für Belkelelkulte jedoch noch aus anderen Gründen interessant. Aus den Trauben des Schwarzen Weins wird ein Wein gekeltert, dessen Genuss zu einer starken Abhängigkeit und überderischem Rausch führt. Aus den Blüten der Dornrose gewinnt man Dornrosenöl, das einen betörenden Duft verströmt. Die Zweige hingegen werden zu Gerten geflochten und dienen Kultan der Widersacherin Rahjas als rituelle Folterinstrumente. Als Paraphernalia und Donaria bei Beschwörungen von Dämonen aus dem Gefolge Belkelels sind Teile der Daimonide ebenfalls geeignet. Zwar ist das Moghulat Oron längst untergegangen, doch Dornrose und Schwarzer Wein werden weiterhin ob ihrer Eigenschaften geschaffen und vermehrt und solange Kulte um die Herrin der schwarzfaulen Lust im Verborgenen agieren, wird sich daran wohl auch nichts ändern.

Von diesen beiden eindeutig daimoniden Pflanzen abgesehen, ist es für fähige Chimärologen nicht nur ungefährlicher, Nutschimären zu erschaffen, sondern in der Regel auch lukrativer als es die Kreation von augenscheinlichen Monstrositäten sein könnte. Durch die Schöpfung von Hybriden unterschiedlicher Spezies lassen sich ertragreiche Pflanzen mit solchen verschmelzen, die besonders resistent gegen schädliche Umwelteinflüsse wie extreme Temperaturen, Trockenheit oder salzige Böden sind. Auch chimärische Gewächse, die unterschiedliche Früchte tragen, sind beliebte Verschmelzungsziele. Das prominenteste Beispiel ist der *Vielfruchtbaum*, dessen Größe von Ziersträuchern bis zu stattlichen Obstbäumen oder Palmen reicht und der eine Vielzahl verschiedener Fruchtsorten ganzjährig trägt.

Nutztierchimären

Ähnlich verhält es sich mit landwirtschaftlichen Nutztieren wie dem *Riesenpelzschwein*. Neben dem Fleisch, das im Geschmack zwischen Schwein und Rind liegt, liefert es auch Milch. Am wertvollsten ist jedoch der Nerzpelz, der dem kuhgroßen Tier am ganzen Leib sprießt. Bislang noch keiner Chimärologin gelungen ist hingegen die nutzbringende Verschmelzung eines Vogels mit einem Rind, Schwein oder Schaf, denn die Milch solcher Chimären ist

stets von einer widerlich säuerlichen und körnigen Substanz. So müssen die Geschichten um die *Eierlegende Wollmilchsau* als Hirngespinnste abgetan werden.

Vor allem kostbare Tierprodukte wie Elfenbein oder die Tinte der Purpurschnecke sind in letzter Zeit in den Fokus der Forschung gerückt. So gelang Alborn Troksick (siehe Seite 127) die Verschmelzung von Seetiger und Phraischaf. Die Zucht liegt gut verborgen im Naauki-myrrkui-Kuuinen, dem verfluchten *Falschen Wald* nordwestlich von Paavi, und dürfte in den kommenden Jahren einiges an Gold in die Kassen der Zurbaranier spülen, denn sowohl Elfenbein, Ambra als auch die goldgelbe Wolle sind gefragte Handelsgüter.

Transmutierte Haustiere

Neben Nutztvieh und Nutzpflanzen im eigentlichen Sinne sind jedoch auch possierliche oder beeindruckende Haustiere bekannt. In Mirham hat man durch die Verschmelzung von Leuchtquallen und Süßwasserfischen den *Leuchtfisch* erschaffen, der so manch herrschaftlichen Gartenteich im Süden schmückt und sich sogar als Lichtquelle eignet. Auch der *Federwusler*, wie der Vielfruchtbaum und das Riesenpelzschwein eine Kreation Sefira Alchadids, soll Potentaten als Schauobjekt dienen. Außerdem ist der drollige Kleinaffe mit dem Pfauengefieder auch recht gelehrig und kann einfache Befehle befolgen – so er gerade Lust dazu hat. Deutlich funktionaler ist eine andere Chimäre der Erzmagierin: die *Briefeule*. Dieser Hybrid aus Schleiereule und Brieftaube überbringt Botschaften, ist jedoch aufgrund seiner Kraft, seiner Nachtaktivität und seines geräuschlosen Fluges kaum von Falknern oder Bogenschützen vom Himmel zu holen.

Nutztransmutationen ohne dämonische Signatur

Da die Nachkommen fortpflanzungsfähiger Chimären und Daimonide im Laufe der Generationen ihre dämonische Komponente verlieren, steigt der Preis für solche Exemplare deutlich. Ab der vierten Generation ist ein Nachweis durch Analysemagie meist nicht mehr zu erbringen, doch gilt dies nicht allen als Beweis dafür, dass die heptasphärischen Einflüsse gänzlich gebannt sind. Weiterhin kommt es – wenn auch selten – vor, dass sich das dämonische Erbe viele Generationen später erneut Bahn bricht und auf magische Weise erkannt werden kann. Dies mag nicht nur dem Käufer Probleme einbringen, sondern auch dem Chimärologen, der sich des Zorns seiner Kundschaft gewiss sein kann.

Berühmtberüchtigte Nutschimärenmeister

Ogleich der Erschaffung solcher Chimären keine dunklen Absichten zugrunde liegen müssen, handelt es sich doch um einen Tsafrevel, der von den zwölfgöttlichen Kirchen und dem Bund des Weißen Pentagramms verfolgt wird. Daher findet man Nutzhybride auch vornehmlich dort, wo der Einfluss jener Institutionen gering ist. Neben den dünn besiedelten Gebieten des Nordens und einigen Stadtstaaten Meridianas sind dies vor allem die Tulamidenlande. Besonders die Region

Bekannte Nutzchimären und -daimonide

Nutzchimäre/ -daimonid	Aussehen	Komponenten	Verwendung	Preis
Briefeule	kleine graue Eule	Brieftaube, Schleiereule	nachaktiver, robuster Botenvogel	500 S
Dornrose	geradstielige Wildrose mit messerscharfen Dornen und schwarzen, rot-geäderten Blüten	Wildrose, unbekannte dämonische Komponente	Hecken als Hindernis, Bestandteil für Alchimika, Donarium für Beschwörungen	400 S (Setzling)
Federwusler	flinke Kleinaffen mit prachtvollem Pfauengefieder, das in einer langen Schleppe endet	Moosaffe, Pfau	intelligentes Haustier, kann einfache Befehle erlernen	1.000 S
Leuchtfisch	durchsichtiger Fisch, der gelbgrünes Licht emittiert	Fisch (beliebige Art), Leuchtqualle	Zierfische, Lichtquelle	400 S
Molchkarpfen	länglicher, flossenloser Karpfen mit kurzen Beinen und Molchschwanz	Spiegelkarpfen, Molch	Jungtiere fressen Moskitolarven, ausgewachsene Exemplare sind schmackhafte Fleischlieferanten	500 S
Narzissenreis	Reispflanze mit kleinen Narzissenblüten und goldenen Reiskörnern	Narzisse, Reis	Reiskörner, die eine vorübergehende Krankheitsresistenz (Augenerkrankungen) verleihen	500 S
Riesenpelzschwein	rindergroßes Schwein mit kleinen Hörnern, Kuheuter und dichtem, braunen Fell	Ongalorind, Nerz, Selemferkel	liefert Milch, Fleisch und Pelz	6.000 S (Jungtier)
Schwarzer Wein	heckenbildende Weinreben mit obsidianfarbenen Blüten, Blättern und Trauben	wilder Wein, unbekannte dämonische Komponente	Ranken halten Opfer fest und injizieren ein Gift, das zu einem langsamen, schmerzhaften Tod führt; die Trauben lassen sich zu einem stark berauschenden Wein vergären	2.000 S (Ableger)
Vielobstbaum	Obstbaum oder -strauch, mit einem bis zwei Dutzend unterschiedlicher Früchte	verschiedene fruchttragende Pflanzen	Obst	10.000 S bis 50.000 S
Wolltiger	3 Schritt langes, plumpes Schaf mit Stoßzähnen und Robbenkopf	Seetiger, Phraischaf	liefert Elfenbein, Ambra, Tran, Wolle und Fleisch	7.000 S (Jungtier)

zwischen Selem und dem Ongalo kann man als Hochburg der Nutzchimärenerschaffung bezeichnen, sind dort doch gleich zwei Meisterinnen aktiv: Sefira Alchadid (siehe Seite 128) und Mherina al'Mosja (siehe Seite 127). Nach dem spurlosen Verschwinden von Sefiras Meister-schülerin Laila Chirasir auf Abenteuerfahrt hatte die Chimärologin ihre Hoffnungen in die vielversprechende Mherina gesetzt, die zu diesem Zeitpunkt unmittelbar vor ihrer Examinatio stand. Jedoch stehen die beiden für gegensätzliche Typen der Nutzchimärologie. Während Sefira aus diplomatischen und wirtschaftlichen Gründen agiert, will Mherina Gutes mit ihren Kräften erreichen. Als sie feststellte, dass ihre Verschmelzung von Reis und Narzisse – ein Teil ihrer Examinatio – nicht nur Reisfelder in freundliche Farben taucht, sondern im Laufe der nächsten Jahre in dem Dorf, in dem sie die Pflanzen anbauen ließ, auch keine Kinder an Augenerkrankungen litten, die häufig bei armen Reisbauern auftreten, fasste sie einen Entschluss. Sie sagte sich von ihrer alten Lehrmeisterin und dem Streben, das Erbe der

Preise für Nutzchimären

Für fortpflanzungsfähige Nutzchimären und -daimonide gelten die oben angegebenen Preise für Individuen der ersten Generation. Für solche der vierten Generation, bei denen der Ursprung als Chimäre bzw. Daimonid nicht mehr nachweisbar ist, gilt der doppelte Listenpreis. Leuchtfische sind nicht fortpflanzungsfähig.

urtulamidischen Meister wieder aufleben zu lassen, los. Sie verließ Selem, um in Thalusien Nutzchimären wie den Molchkarpfen zu erschaffen, die Mängel und Krankheiten bekämpfen, statt Eitelkeiten oder Gewinnsucht zu befriedigen. Chimären der vierten Generation verschenkt sie an die arme Landbevölkerung und führt nur gelegentlich Auftragsarbeiten aus, um ihre Forschung zu finanzieren. Sefiras Enttäuschung über den erneuten Verlust einer Nachfolgerin führte indes dazu, dass die Erzmagierin keine weiteren Schülerinnen ausbildet.

NAMHAFTE KORYPHÄEN DER CHIMÄROLOGIE



»Obacht, Junge, die Schlacht ist noch nicht geschlagen. Jede Unkreatur der Niederhöhlen steht in jemandes Schatten, der noch schwärzer ist als das Loch, das sie statt einer Seele führt. Lass dich nicht von ihrem Winseln ablenken und nicht davon, dass sie atmet. Erschlag sie zügig, während ich ihren Herren aus seinem Loch treibe. Wo die Pforten des Bösen aufgestoßen werden, ist immer ein Schlüssel und sein Name ist Mensch. Was uns von diesem Frevler unterscheidet, ist Mitleid. Das wahre Ungeheuer ist der Mensch, der diesem verfluchten Wesen einen Leib schenkte, der Schmerz empfinden kann. Hüte dich vor den Knechten der Niederhöhlen, doch mehr hüte dich vor denen, die sich ihnen bereitwillig in die Arme werfen. Und nun wisch dir die Tränen ab, sie trüben deinen Blick.«

—Dämonenjägerin Shanada von Ben-Oni zu ihrem jüngsten Eleven, vor dem Unterschlupf eines Chimärologen, Tulamidenlande, 1043 BF

Jede Schöpfung hat einen Schöpfer. Wer in Aventurien Gott spielt, macht sich viele Feinde und wandelt stets an der Grenze zur Gesetzlosigkeit. Je nach Region sind Kirchen und Gilden mehr oder weniger präsent und üben unterschiedlichen Einfluss auf die Gesetzgebung und Ethik aus, die Experimente an Lebewesen

regulieren. Die folgenden Koryphäen der Chimärologie sind berühmt und berüchtigt geworden, weil sie Grenzen überschritten haben, vor denen die meisten Kulturschaffenden trotz Mangel an einer universell anerkannten Wahrheit intuitiv zurückweichen. Mit unterschiedlichsten Motivationen und Zielen haben sie maßgeblich zur Forschung an der Chimärologie beigetragen und ein Vermächtnis hinterlassen, das kommenden Studierenden der Ars Mutandi zur Initiation dienen kann. Neben Netzwerken einander bekannter Koryphäen, ihrer Schülerinnen und Gönner sind es vor allem zahlreiche Manuskripte, die Willen und Werke für die Nachwelt erhalten. Zusätzlich zu einer Reihe verstorbener und verschollener Koryphäen, denen Interessierte mittels über den Tod transzendierender Beziehungen und Schriften nachforschen müssen, seien im Folgenden ebenso einige praktizierende Koryphäen vorgestellt, die überzeugenden Anwärtern gar als Auftraggeber oder Mentor begegnen können. Rivalen, Feinde, Freunde – all diese können Abenteuer in den vorgestellten Personen finden, wenn sie es schaffen, der Spur aus Blut und Pergament zu folgen, die sie in Aventurien hinterlassen haben.

Verstorbene und verschollene Koryphäen

✧ Abu Terfas Ysasser Shenesach, Diener Borbarads, Asfaloth-Paktierer

»Die Magiermogule vom Gadang waren die Herren der Welt. Ich bin gewillt, ihnen nachzufolgen und herauszufinden, welche Geheimnisse der Magie mit ihnen untergingen.«

—aus einer Korrespondenz zwischen Abu Terfas und Zurbaran von Frigorn, 997 BF

Abu Terfas (*884 BF / ✧1019 BF, nach Pakt um 2 Schritt groß, drittes Auge und Hörner, von wissenschaftlichem Eifer getrieben, herrschaftlich und arrogant) lebte mit seinen drei Frauen und unzähligen von ihm geschaffenen Kreaturen in der Festung Al'Churâm im Khoram-Gebirge.

Vermächtnis: Der tulamidische Chimärologe Abu Terfas galt bis zu seinem Tod als einer der letzten großen noch lebenden Magier, die sich mit der Verschmelzung von Lebewesen beschäftigten. Durch ihn entstand eine Reihe von Wesenheiten, die noch heute von seinen Nachfolgern erschaffen werden und die Tulamidenlande unsicher machen. Kurz vor seinem Tod ging Abu Terfas einen Pakt mit Asfaloth ein. In weiser Voraussicht hat er überall in den Tulamidenlanden Forschungstagebücher in Form von in Vasen vergrabenen Pergamentrollen hinterlassen.

Namhafte Transmutationen:

- ✧ **Myranar**, einzigartige, magiebegabte, hochintelligente Chimäre aus Höhlendrache und Troll, Meisterwerk Abu Terfas, bislang nie erfolgreich nachgebildet, für die lachhafte Kopie siehe *Ogerwurm* (Seite 34)
- ✧ **Der Bärbulle** ist eine gefürchtete Chimäre, die eine Kreuzung aus Bär und Rind darstellt. Er wird vor allem zu Kampfzwecken, aber auch als Reittier erschaffen (siehe Seite 10).
- ✧ **Blutschakale** ähneln vor allem den in den Tulamidenlanden häufig vorkommenden Schakalen. Allerdings wurden sie mit Blutottern verschmolzen, sodass ihr Biss giftig ist und sie einige Äußerlichkeiten dieser Reptilien angenommen haben (siehe Seite 12).
- ✧ **Raubschwingen** sind autoritätsgläubige, flinke Jagdchimären aus Strauß, Geier und Skorpion (siehe Seite 38).
- ✧ **Sandschrecken**, ein Teil der Armada des Großen Schwarms, der einst das Land vernichtete, welches heute als Wüste Gor bekannt ist (Gerücht, siehe Seite 42).
- ✧ **Skorpionvipern** sind an beiden Enden giftig. Der vordere Leib gleicht dem einer Schlange, der Schwanz ist jedoch der eines Skorpions (siehe Seite 52).

✂Borbarad, Tharsonius von Bethana, der Dämonenmeister, der Sphärenschänder, Alveraniar des verbotenen Wissens, der Öffner der Tore, Vielfach Verfluchter

»Leben wird nicht von den Göttern erschaffen, sondern von den Sterblichen.«

—Borbarad zu seinem getreuen Anhänger Gaftar Abu-al-Ifriitim, um 590 BF

Als der wohl mächtigste Magier muss Borbarad (*510 BF (als Tharsonius von Bethana), ✂590 BF (verschollen im Limbus) / 1021 BF (Entrückung), weiße Haare, sechs Finger an jeder Hand (nach seiner Wiedererschaffung 1016 BF)) gelten. Unter den vielen Spielarten der Magie, die er beherrschte, war die Chimärologie eine seiner herausragendsten Fähigkeiten, ebenso die bis dahin fast unbekannte Kunst, Daimonide zu erschaffen.

Vermächtnis: Unzweifelhaft zählt der Dämonenmeister Borbarad zu den größten Chimärologen der Geschichte. Die Zahl der Abscheulichkeiten, die er hervorgebracht haben soll, ist unvorstellbar. In seinem Testament soll er neben Wahren Namen von Dämonen auch Anleitungen zur Verschmelzung von Ogern mit Spinnen, Trollen mit Drachen und Menschen mit Dämonen, etwa dem Zant und dem Udash, oder sogar Gehörnten Dämonen niedergeschrieben haben. An der genauen Rekonstruktion seiner Werke hat sich allerdings noch jeder die Zähne ausgebissen, da seine Aufzeichnungen nicht nur höchst verboten, sondern überaus fragmentarisch sind.

Namhafte Transmutationen:

- ☞ Zu seinen bekanntesten Kreationen gehören die gefürchteten *Borbaradmoskitos*, die statt vom Blut von den Erinnerungen ihrer Opfer leben. Welche anderen Wesen mit ihnen verschmolzen wurden, stellt die Gildenmagie immer noch vor Rätsel (siehe Seite 116).
- ☞ Verführung war eines von Borbarads liebsten Spielen. So wundert es kaum, dass er allein das Geheimnis enthüllte, wie man die Loyalität einer Chimäre zu ihrem Erschaffer bricht und auf sich überträgt. Ein Geniestreich gelang ihm in der Übernahme von *Myranar*, *Abu Terfas'* Meisterwerk (siehe Seite 122).

✂Dimiona von Zorgan (auch: Dimiona von Oron), Moghuli von Oron, Heptarchin, Belkelel-Paktiererin

»Mein wilder Liebling! Deine Schönheit ist so vollkommen, Tsä wäre nie imstande gewesen, etwas wie dich zu erschaffen.«

—Dimiona von Zorgan in einem Zwiegespräch mit ihrer Lieblings-Shadifrit-Stute *Wilde Schönheit*, 1026 BF

Dimiona von Zorgan (*994 BF / ✂1028 BF, schwarze Augen, gutausschlagend, spöttisches Lächeln, zahlreiche Schmuckringe, hasste das Mittelreich und ihre Familie) war die Tochter der aranischen Herrscherin *Sybia* und die Schwester des jetzigen Königs *Arkos*. Zu ihrem grausamen Wesen kam noch Wahnsinn hinzu, sodass sie nach einem Attentat auf ihren Bruder in *Perricum*

eingekerkert wurde. Nach der Befreiung durch Borbarad schloss sie einen Pakt mit *Belkelel* und wurde Herrin über *Oron*.

Vermächtnis: Obwohl man ihren Namen selten in der Reihe der berühmtesten Chimärologen nennt, muss man der verstorbenen Heptarchin zugestehen, dass sie einige Kreaturen erschaffen hat, die mittlerweile zu den bekanntesten Daimoniden überhaupt gehören. Ihre Forschung war von Launen getrieben und hat nie den Weg aufs Pergament gefunden. Stattdessen leben deren Früchte durch die Praxis des *Belkelel*-Kults weiter.

Namhafte Transmutationen:

- ☞ Die *Shadifrittim* sind gefürchtete, fleischfressende Pferde-Daimonide, die nur von *Belkelel*-Paktierern beherrscht werden können (siehe Seite 98).
- ☞ *Schwarzer Wein* trinkt das Blut von Kulturschaffenden und wächst verborgen an vielen Orten in *Aranien* (siehe Seite 120).

✂Gaftar Abu-al-Ifriitim, Schüler Borbarads, Magokrat von Lllanka

»Anchopal wird fallen!«

—Gaftar Abu-al-Ifriitim in einem Gespräch zu seinem Konkurrenten *Donation Alrik von Terilia*, 594 BF

Der Schüler Borbarads *Gaftar Abu-al-Ifriitim* (*550 BF / ✂594 BF, betrachtete sich als Magokrat, charismatisch, hasste *Niobara von Anchopal*) einte nach Borbarads Verschwinden Teile von dessen Anhängerschaft und unterwarf mit seinen Chimären *Lllanka* und weite Teile *Elburiens*.

Vermächtnis: Zwar war Gaftar Abu-al-Ifriitim als Abgänger der untergegangenen Schule des Erhabenen Blicks zu *Anchopal* zunächst niemand mit einer klassischen Ausbildung in Chimärologie, aber als Schüler Borbarads lernte er schnell die Vorteile der schwarzen Magie kennen. Mit einem Chimärenheer gelang es ihm während der Magierkriege, die aranische Stadt *Lllanka* zu erobern und gemeinsam mit dem ebenfalls berühmten *Borbaradianer Donation Alrik von Terilia* zerstörte er die Sternentor-Akademie von *Anchopal*. Vermutlich hätte Gaftar mit seinen Chimären noch weitere Städte verwüstet, um sich Macht zu sichern, jedoch fiel er während der Kämpfe in *Anchopal*. Er ist nicht für seinen Erfindungsreichtum bekannt, hinterließ in *Anchopal* aber Schriften, die Geheimnisse der Zauberkraft spendenden Transmutationserschaffung vermitteln können (siehe Seite 154).

Namhafte Transmutationen:

- ☞ Gaftar erschuf selbst keine neuen Kreaturen, aber es gelang ihm, eine ganze Armee von Mantikoren, Wolfsechsen und weiteren Abscheulichkeiten auf die Beine zu stellen. Darin, bereits entwickelte Theorien effizient umzusetzen, hat ihn bis heute kaum jemand übertroffen.

✧Glorana, die Eishexe, Nagrach-Paktiererin, ehemals Herrscherin über das Eisreich Glorania (heute Paavi)

»Die Unwissenden sehen im Eis nur Kälte und Tod. Ich hingegen sehe den ewigen Erhalt des Lebens. Sieh, wie sie funkeln. Wunderschön.«

—Glorana zu einem ihrer Wächter, 1038 BF

Glorana (*969, Körper zerstört in 1039 BF, kristallweißes Haar, eisgrüne Augen, eine der mächtigsten Hexen Aventuriens) zahlte für die ultimative Macht aus Nagrachs Domäne den ultimativen Preis des Paktierers: Auf ihrem Thron zu einer Eisstatue erstarrt, regierte sie in ewiger Schönheit ihr Eisreich Glorania, indem sie ihrem dämonischen Herren als Fokus auf Dere diente.

Vermächtnis: Niemand weiß, was aus Glorana wurde, nachdem ihr Körper von nach dem Nagrach-Splitter suchenden Orks zerstört und ihre Herrschaft zerschlagen wurde. Einige schwören, dass ihre Seele noch nicht in die Niederhöllen gefahren ist und durchsuchen die Eisfrostwüste nach Hinweisen auf ihren Verbleib. Chimärologinnen bieten sich in ihrer Abwesenheit gleich mehrere freilebende Arten fortpflanzungsfähiger Daimonide als Forschungsobjekte. Wer hinter das Geheimnis dieser seltenen Erfolge kommen möchte, wird überall im Hohen Norden versprengte Kultisten

finden, die Glorana noch immer die Treue schwören und im Tausch für jeden Hoffnungsschimmer auf das Überleben ihrer schönen Königin bereitwillig ihre Erkenntnisse teilen.

Namhafte Transmutationen:

- Fortpflanzungsfähige Myrkkyaa-Kaikas und Myrkky-Nikkus dienten Glorana als Wächter ihrer Landesgrenzen (siehe Seite 84). Wie sie die Daimonide fruchtbar machte, ist unklar, aber angesichts ihrer fast grenzenlosen Macht aus Nagrachs Domäne kaum verwunderlich.

†Hydronius von Selem (auch: Hydronius von Elem), ehemaliger Chimärenmeister der Großsultane von Elem, Kultfigur der Unterstadt Selems, Chimäre

»Nur ein Gott kann dieses Meisterwerk erschaffen. Erhebe dich, Krone der Schöpfung! Erhe- Was passiert dort? Nein. Unmöglich. Die Matrizen lösen sich – lasst ab von mir! NEIIIIIN!«
—letzte Worte des Menschen Hydronius von Elem, Labor in Elem

Hydronius von Selem (*um 700 v. BF, sich chaotisch wandelnder Leib mit Krabbenbeinen, Schlangenschwänzen, Asselpanzer und gehörntem Haupt, aus dem gelbe Augen funkeln, vollendeter Chimärenmeister, in den Dunklen Zeiten Bestienmeister in den Chimärgärten der Kophtanim) ist durch einen verunglückten CHIMAE-ROFORM selbst zu einer Chimäre geworden. Niemand weiß, ob seine weit über 1.700 Jahre lange Existenz eine Nebenwirkung dieses Unfalls darstellt oder der Meister seine Unsterblichkeit vielmehr dem Wissen der Silem-Horas-Bibliothek in Selem verdankt, die ihm als Zuflucht dient.

Vermächtnis: Legenden über Hydronius sind in ganz Aventurien verbreitet und locken immer wieder Neugierige nach Selem, die sich Weisheit aus dem Munde des vor sich hin brabbelnden Ungeheuers erhoffen, zu dem der Magier degeneriert ist. Zwischen den Folianten der Bibliothek sind unzählige Textschnipsel verborgen, welche Hydronius in seinen zivilisierten Momenten mit allerhand Erinnerungsfetzen schmückt. Überall kopieren junge Chimärologinnen seine Echsenchimären, denn viele seiner Kreationen waren fortpflanzungsfähig und können wild gefangen werden. Dies sorgt dafür, dass Hydronius in seinem Wahnsinn nie vergessen wird, wer er ist, da regelmäßig Kultisten in seiner Bibliothek auftauchen, um sich ungebeten vor ihm niederzuwerfen, als sei er der Schutzpatron der Chimärologie.

Namhafte Transmutationen:

- Nutzchimären, wie Chamäleonlöffler, die Vielbeinige abwehren (siehe Seite 14)
- das Flugechsenhadif, eine Kriegschimäre und Hydronius' Favorit aus alten Zeiten (siehe Seite 16)



- ☛ *Wolfsechsen*, Wächter- und Jagdchimären, die im Süden von zahlreichen jungen Chimärologinnen zu Übungszwecken erschaffen werden (siehe Seite 58)
- ☛ die *Hundebblume*, eine Wächter- und Zierchimäre, die Hydronius wohl in einem Anflug für Humor für die Chimärengärten Elms konzipiert haben soll (siehe Seite 22) und der vielköpfige *Hydron*, dessen Ursprung ähnliche Gründe haben könnte (siehe Seite 24)
- ☛ der einzigartige *R'Akthubuz Qharzz*, ein krönendes Exemplar der Chimärengärten, welches bis heute in den Echsensümpfen überlebt haben soll (siehe Seite 40)

† Nahema ai Tamerlein, das Graue Räblein

»Auf natürlichem Weg können Orks und Elfen gewiss keine Nachkommen zeugen. Doch es gibt auch Angelegenheiten, für die der natürliche Weg nicht der richtige ist.«

—Nahema im Gespräch mit einem unbekannten Vertrauten, vor vielen Jahren

Die berühmt-berüchtigte verhüllte Meisterin Nahema (*vor ca. 300 Jahren BF, wechselt häufig das Geschlecht, umtriebig) erschuf schon vor Jahrhunderten ihre ersten Chimären und verfolgt dabei wohl ihre ganz eigenen, allen anderen Sterblichen unbekannte Ziele.

Agenda: Nahema soll Freizauberin sein und scheint wie aus Versehen fortpflanzungsfähige Chimären zu erschaffen, die darüber hinaus nach wenigen Generationen in ihrem Wesen kaum noch von ihren göttergeschaffenen Komponenten zu unterscheiden sind. Bislang ist nicht bekannt, ob sich Nahema ebenfalls mit der Erschaffung von Daimoniden auseinandergesetzt hat. Man geht jedoch davon aus, dass Nahema aus unbekannten Gründen einige Mantikore, Menschenaffen und Harpyien erschaffen hat, die in der Folge zu eigenen Spezies wurden, denen nichts Dämonisches mehr anhaftet. Da ihre Magie an keine Tradition gebunden ist, gelang es bislang nur vereinzelt, ihr Werk analytisch nachzuvollziehen.

Namhafte Transmutationen:

- ☛ Nahema ist für die unnatürliche Verbindung zwischen Orks und Elfen verantwortlich, die sich *Holberker* nennt (siehe Seite 119).

† Pardona, Verderberin der Leiber, Begehrenausröserin, Zunge des Namenlosen

»Ich wurde erschaffen. Meinen Leib formte Pyrdacor, meine Seele ein Gott. Heute erschaffe ich Leben. Nur eine Göttin vermag das!«

—Pardona bei einem Selbstgespräch, neuzeitlich

Die Schwarzfelfe Pardona (*4121 v. BF, violette Augen, weiße Haare) ist die vielleicht umtriebigste Chimärologin aller Zeiten. Sie erschuf während der Jahrtausende

ihrer Existenz eine Vielzahl von Wesenheiten, die sich durch Grausamkeit und Effizienz auszeichnen.

Agenda: Pardonas chimärologisches Erbe ist in ganzen Völkern aufgegangen. Teilweise sind diese Kreaturen schon so alt, dass ihre dämonische Herkunft nicht mehr einfach nachzuweisen ist. Was sie und der Namenlose planen, ist für Normalsterbliche völlig undurchsichtig. Um ihrem Willen und ihrer Macht nachzuspüren, bleibt der geneigten Chimärologin nichts als der Griff zu Falle und Skalpell, denn Pardonas Wissen kann man nur in Form ihrer Schöpfung habhaft werden.

Namhafte Transmutationen:

- ☛ *Eisigel* und *Kristall-Libellen* sind Kreaturen, deren Charakter eher an Artefakte oder Phänomene erinnert als an Lebewesen (siehe Seite 66 bzw. 80).
- ☛ Die *Shakagra* und ihre verschiedenen Wächter sind Versuche Pardonas, eine perfekte Elfenspezies zu erschaffen (siehe Seite 86 bzw. 94).
- ☛ Die aus Goblinsklaven hervorgegangenen *Späher* und die *Eisharpyien* sind Spielereien, die Pardona in ihrem Schaffenswahn erzeugt hat und ihr und den Shakagra als Fußvolk dienen (siehe Seite 100 bzw. 116).
- ☛ Die mächtigsten Wesenheiten, die Pardona erschaffen haben soll, sind die *Gletscherwürmer*, eine fortpflanzungsfähige Drachenart (siehe Seite 116).

† Die Skrechu (auch: Die große Schlange von Maraskan), geheime Herrscherin Zentralmaraskans, Heptarchin

»Ihr seht euch als Herrscher der Welt, doch eure Machtlosigkeit entlarvt euch als das, was ihr seid: Futter.«

—Die Skrechu zu einem Abenteurer im Herzen der Maraskankette, 1039 BF

Die Skrechu (*ca. 2000 v. BF, vier Schritt, vierarmiger, aufgerichteter Schlangenleib; Freizauberin (Verwandlung), besitzt ein menschliches Vertrautentier: den Chimärologen Al'Gorton) ist selbst eine Chimäre, erschaffen von einer echsischen Inkarnation Borbarads.

Vermächtnis: Die Echsen Akraabaals nennen sie *Rim Thok Tkar*, die Zertreterin des Wandelbaren, denn sie ist im Besitz des Asfaloth-Splitters und getrieben von der Erzdämonin, immer neue Schöpfungen zu kreieren. Die Existenz der Heptarchin im Herzen Maraskans ist fast niemandem bekannt. Sie agiert vorsichtig, sieht sie sich doch als letzte Erbin der echsischen Hochkultur, der nur sie zur Wiedergeburt verhelfen kann. Nicht nur auf Maraskan können Wagemutige auf Brutnester der Skrechu treffen, in denen schlangenleibige Chimären oder Schlimmeres heranreifen. Einige ihrer Pläne stehen kurz vor der Vollendung. Ihre Werke sind nur anhand der Leiber ihrer Chimären zu rekonstruieren, sie pflegt keine Niederschriften oder Kontakte auf Augenhöhe.

Namhafte Transmutationen:

- Der Tatakurm, eine Tatzelwurmchimäre, erschaffen 577 BF, um die heilenden Wasser des Talued zu erobern, wurde von Zor von Anchopal besiegt.
- Die Flügelschlange, eine vierflügelige Chimäre aus Flugechse, Krokodil und Achaz, durchstreift auf der Suche nach Pyrdacors Insel im Auftrag der Skrechu die Charyptik und das Südmeer.
- Kleiner Ssrkhrsech, Schlangemensch, Shintroid (ein Meisterwerk darunter: Xyrr'shazz (siehe Seite 48)) und Shirr'khrzz, welcher einer Proto-Kristallomantie mächtig ist und für sie nach dem As'Haima sucht, Ssrkhrssuar (ein Meisterwerk darunter: V'sirr'kha, ein giftiges Exemplar (siehe Seite 54)).

✂Xeraan, der Bucklige, Pontifex Maximus, Heptarch, Belhalhar- und Tasfarelel-Paktierer

»Meins. Ich habe sie erschaffen. Sie gehören mir! Nur mir!«
—Xeraan zu einem seiner Prälaten, 1027 BF

Xeraan (*um 949 BF / ✂1029 BF, bucklig, geizig, scheinreligiös) schloss sich während der Borbaradkrise dem Dämonenmeister an und wurde zu einem Heptarchen. Zuvor hatte der geldgierige Schwarzmagier versucht, das Volk der Amazonen zu täuschen und benutzte bis zum Ende Religion und Glaube, um seine Opfer hinter Licht zu führen oder zu beherrschen.

Vermächtnis: Seinen Dämonenpakten treu, widmete Xeraan sein Leben Gewalt und Gier. Er gilt als Begründer der Dämonidenforschung und erarbeitete insbesondere Wissen über die Erschaffung von Hybriden mit kulturschaffendem Anteil. Wer Chimären mit komplexem Innenleben und menschlicher Intelligenz erschaffen will, die gleichzeitig weder Moral noch Mitleid kennen, kommt nicht um das Studium seiner Schriften herum. Der Traum von riesigen Armeen ist ein wiederkehrendes Motiv in seinen Werken. In den Schattenlanden haben Gelehrte einen großen Teil seiner Werke in privaten Sammlungen zusammengetragen. Vor allem in Yol-Ghurmak lassen sich Abschriften erwerben.

Namhafte Transmutationen:

- Die bekannteste Schöpfung Xeraans waren die (fast) unbesiegbaren Legionäre von Yaq-Monnith. Er schuf die Legion, indem er einige Dutzend gestohlene Kinder mit Zantim verschmolz. Noch heute erschaffen skrupellose Schwarzmagierinnen Legionäre, die auf den dämoniden Bauplänen von Xeraans Erfindung beruhen (siehe Legionär von Yol-Ghurmak, Seite 82).

✂Zurbaran von Frigorn (auch: Zurbaran von Farlorn), Universalgelehrter, Kultfigur der Chimärologen-Sekte der Zurbaranier

»Als ob ich mich mit dem Amt des Kustos dieser verstaubten Bibliothek zufriedengeben würde. Ich bin zu Höherem bestimmt! Mein Entschluss steht fest. Diese Akademie konnte sich die längste Zeit glücklich schätzen, mich als einen Ihrer Magister zu wissen!«

—Persönlicher Tagebucheintrag Zurbarans datiert auf das Jahr 964 BF, handgefertigte Abschrift im Besitz der Loge der Zurbaranier zu Paavi

Zurbaran von Frigorn (*933 BF / Körper zerstört in 999 BF, klein gewachsen, schwerer Kopf, schmale Schultern, hohe Stirn, streng zurückgekämmtes blauschwarzes Haar, missbilligendes Lächeln) war ein Universalgelehrter, der neben bahnbrechenden Erkenntnissen für Chimärologie und Alchimie ebenso als begnadeter Künstler von sich reden machte.

Vermächtnis: Zurbaran war einer der größten Chimärologen Aventuriens. Bis 964 BF war er Kustos der Bibliothek der Schule der variablen Form zu Mirham. Er stahl geheime Schriftrollen und setzte sich nach Frigorn ab, wo ihm nach Jahren der Forschung die Herstellung des Elixiers der Chimärenerschaffung gelang. Er ist Verfasser des Werkes *Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen*, von dem heute vor allem gekürzte Abschriften existieren. Im Jahr 999 BF wurde Zurbaran von einer Heldengruppe in seinem Labor in Frigorn erschlagen. Noch heute soll es an den Ufern des Blauen Sees verborgene Laboratorien des Großmeisters geben, die darauf warten, ausgegraben zu werden. Auch in seiner ehemaligen Wirkstätte zu Mirham werden noch Hinterlassenschaften vermutet, aus denen sich Anleitungen zur Kreation seiner namhaftesten Transmutationen rekonstruieren lassen sollen.

Namhafte Transmutationen:

- Die Wächterchimären Widderhyäne (siehe Seite 56) und Homursus (siehe Seite 20).
- Tungavik, die vielfache Zunge, eine einzigartige Chimäre aus Krakenmolch, Riesenalk und Muräne, die im Blauen See vermutet wird.
- Geistiger Vater der Pflanzentinktur, welche, wegweisend für die Chimärologie, alchemistisch Pflanzen verschmelzen kann.



• Eine nach geheimer Technik gewebte Decke, welche den Standort des Nests der Skrechu kodiert.

Praktizierende Koryphäen



† Alborn Troksick

»In unum confundi – zu einem verschmolzen! So lautet die Losung unseres Magisters Maximus. Vereint eifern wir seinem Werk nach, es zu wahren und zu mehren.«

—Alborn Troksick in seiner Antrittsrede als neuer Vorsteher des Zirkels der Zurbaranier, 1031 BF

Alborn Troksick (*992 BF, 1,89 Schritt, lange, schwarze Haare, infantiles Lächeln) ist Oberhaupt des geheimen Zirkels der Zurbaranier in Paavi. Als Sohn

einer Kaufmannsfamilie aus dem lieblichen Feld wurde er in der Schule der variablen Form zu Mirham in den arkanen Künsten ausgebildet, wo ihm Zurbarans Tagebücher in die Hände fielen. Der Fund entfachte in ihm den Wunsch, dem Chimärologen nachzueifern. Als bekennender Feind des Borbaradianismus schränkt seine Spektabilität Salpikon Savertin die Chimärologie in Mirham jedoch stark ein, sodass sich Alborn nach Jahren des Wartens in die Schule der Schmerzen in Elburum begab, um die Chimärologie zu praktizieren. Dies führte zum Bruch mit Salpikon. Alborn verließ daraufhin Elburum und begab sich in den hohen Norden, wo er sich schließlich den Zurbaranieren anschloss. In der Hoffnung auf Versöhnung mit Salpikon hielt er sich von der Heptarchin Glorana fern und schwang sich stattdessen zum Vorsteher („Magister Ducens“) des Zirkels auf.

Agenda: Sein erster Durchbruch nach Jahren der Forschung ist die Rekonstruktion des Alchimikums *Zurbarans Pflanzentinktur*, mit dem sich ohne Cantus Chimären erschaffen lassen. Heute lebt er in Paavi und gibt sich als Tier- und Kuriositätenhändler aus gutem Hause aus, was er allzu gern durch altertümliche Ausdrucksformen hervorhebt. Er heuert jegliche Helden an, die ihm Materialien zur Forschung besorgen, denn die Übertragung der Tinktur auf Lebewesen aus Fleisch und Blut blieb bisher fruchtlos.

Namhafte Transmutationen:

- ☞ Alchimistische Pflanzenchimären, die zwar weniger anpassungsfähig sind als ihre per Ritual erschaffenen Artgenossen, aber wegweisend für die Transmutationsforschung sein könnten (siehe Seite 36).
- ☞ Experimentelle *Widderhyänen*, welche dabei helfen sollen, den Originalentwurf Zurbarans zu rekonstruieren (siehe Seite 56).
- ☞ Der *Wolltiger*, eine Elfenbein und Wolle liefernde Chimäre aus Seetiger und Phraischaf, Aufzucht im Naauki-myrrkui-Kuuien (siehe Seite 120).

† Mherina al'Mosja

»Mittel und Methoden, mit denen wir Hilfe leisten, müssen sich an ihrem Nutzen orientieren und nicht an der Moral im Luxus lebender Priester.«

—Lebensmotto der Mherina al'Mosja, die schon viele Geweihte zum Zweifeln brachte, wiederholt zu hören in Thalusa, seit 1033 BF

Mherina al'Mosja (tul.: die Mildtätige) (*1018 BF, hager, meisterliche Chimärologin und Wohltäterin) lernte als Kind verarmter Reisbauern Mangel und Krankheit am eigenen Leib kennen. Sefira Alchadid erkannte ihr magisches Potenzial, kaufte das Kind und bildete es aus. Als Mherina älter wurde, empfand sie Sefiras Machtstreben zunehmend als eigennützige Verschwendung der magischen Gabe und ging nach ihrer Examinatio eigene Wege.



Agenda: Mherina will durch die Schaffung von Nutzchimären die Lebensgrundlage der Armen ihrer thalusi-schen Heimat verbessern. Die Mächte der Niederhöllen sieht sie dabei als effektives Werkzeug. Trotz guter Absichten führt ihr götterlästerlicher Pragmatismus häufig zu Konflikten mit selbsternannten Helden und zwingt sie beständig, ihren Aufenthaltsort zu ändern. Vor allem in abgelegenen Dörfern zwischen Thalusi und Ongalo findet man ihre Nutzchimären (siehe Seite 119), die sie an hungernde Bauernfamilien verschenkt hat. Erst, wenn ihr die Mittel ausgehen, nimmt sie auch Auftragsarbeiten an, wählt ihre Kunden jedoch sorgfältig aus.

Namhafte Transmutationen:

- ☞ *Abu'l Terech* (tul.: Vater der Fruchtbarkeit) ist ein zwei Schritt langer Molchkarpfen (siehe Seite 121). Von allen männlichen Exemplaren ist er das einzig fruchtbare und daher von hohem Wert, was zwielichtiges Gesindel anlockt.

† Mordaza Maraneta, Chimärologin, Dienerin Borbarads

»Es ist eine Schande, dass man die große Kunst der Chimärologie hinter verschlossenen Türen ausüben muss. In anderen Zeiten hätten Herrscher Künstlerinnen wie mir die Füße geküsst.«

—Mordaza zu einer ihrer Schülerin Zaffira Frostwein, um 1010 BF

Mordaza Maraneta (*975 BF, oftmals schwarz-violettes Haar, morbide Schönheit) ist eine überzeugte Dienerin Borbarads, die sich selbst als Forscherin und Künstlerin betrachtet.



Agenda: Irgendwo im almadanischen Niemandsland, das man Bosquirien nennt, liegt die Feste Blutfels. Dort lebt und wirkt die Chimärologin Mordaza Maraneta, eine Schülerin des verstorbenen Borbaradianers Rakolus dem Schwarzen. Wie er war sie Borbarad treu ergeben und führte zahlreiche chimärologische Experimente auf ihrer Feste durch. Statt alte Manuskripte zu studieren, wählt sie heute die Strategie der Beobachtung, um bereits vorhandene Transmutationsthesen zu optimieren.

Ihre öfter wechselnden Schülerinnen sendet sie hierfür auf lange Reisen und pflegt eifrig Korrespondenz zu mehreren Forschungsstützpunkten in ganz Aventurien, die frei lebende Chimären studieren und einfangen.

Namhafte Transmutationen:

- Eine echte Eigenkreation von Mordaza ist die Chimäre *Formica*. Dabei handelt es sich um eine menschenähnliche Wesenheit, die Kulturschaffende mit Pheromonen gefügig macht (siehe Seite 18).

† Sefira Alchadid saba Khorim al-Uruch, Fürstin von Nelkra, Geheime Magistra von Ash'Grabaal

»Ihr sucht einen außergewöhnlichen Wächter? Einem guten Freund wie Euch empfehle ich eine Wolfsechse. 125 Marawedi und sie wird beim nächsten Neumond Euer sein!«
—Sefira Alchadid, zu einem gut betuchten Abenteurer, 1043 BF



Sefira Alchadid (*895 BF, uralt, stolz) entstammt dem Selemer Adel, ist nominell Fürstin von Nelkra (einer Insel in der Bucht von Port Corrad) und wurde 1041 BF überraschend in den Stand einer Erzmaga erhoben. Sie war Zurbaran von Frigorns Lehrmeisterin in Mirham und zählt viele mächtige Schwarzmagier zu ihren Bekannten. Sie trägt den Titel *Geheime Magisterin von Ash'Grabaal*, die höchste Auszeichnung,

die von der Schwarzen Gilde vergeben wird.

Agenda: Sefira ist davon überzeugt, dass der Sternenfall ein Teil des *Chal'ashtarra* (tul.: magisches Zeitalter) ist und vergangenes Wissen seiner Wiederentdeckung harrt. So entsendet sie Abenteurer in die Ruinen, die urtulamidische Meister und echsische Hochkulturen hinterlassen haben, um in die Fußstapfen der Magokraten zu treten. Daneben bietet sie allerlei magische Dienstleistungen an, neben der Erschaffung von

Chimären auch die Analyse von Artefakten, um ihren exzessiven Lebensstil zu finanzieren. Schülerinnen nimmt sie nach den vergangenen Enttäuschungen keine mehr an, um sich voll auf ihre Forschungen zu konzentrieren.

Namhafte Transmutationen:

- *Foslarin*, ein Albino-Federwusler (siehe Seite 120) mit stets mürrischem Gesichtsausdruck, der ein Gespür für Magie hat. Sefira trainierte ihm an, dass er schreiend auf und ab hüpfte, wenn jemand (heimlich) zaubert.
- *Ikanaria-Morfus*, deren Einflussmagie über ihr runzliges Aussehen hinwegtäuscht (siehe Seite 26).

† Shabob sâl Dilhaban, Magister ordinarius mutandus, Ehrenname al'Orhima, Lehrmeister der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

»Wer den Großen Schwarm beherrscht, beherrscht die Welt.«

—Magister sâl Dilhaban zu einem seiner Schüler, 1038 BF

Der uralte Shabob sâl Dilhaban (*958 BF, buschige Augenbrauen und langer Bart, hektisch) ist ein Spezialist für das Zeitalter der Vielbeinigen und den Großen Schwarm, den er schon seit Jahrzehnten erforscht. Von seinen Kollegen wird Magister sâl Dilhaban liebevoll „Unser Rakorium“ genannt, da der alte Lehrmeister besessen vom Großen Schwarm, den Magiermogulen und dem Zeitalter der Vielbeinigen ist – ähnlich wie Rakorium von Echsen.



Agenda: Schon mehrfach suchte sâl Dilhaban Tempel insektoider Gottheiten auf und entdeckte Wahrheiten, die den Geist weniger willensstarker Menschen schon dem Wahnsinn anheimgefallen lassen hätten. Darüber hinaus ist er ein fähiger Lehrmeister, der seine Schüler trotz seiner umfangreichen Forschungen nicht vernachlässigt, sie aber bei Ungehorsam auch schon mal mit Zaubern bestraft. Für Wissen, Artefakte oder seltene Vielbeinige führt er Abenteurer gerne in die Tiefen seiner persönlichen Archive und unbezahlbaren Erinnerungen.

Namhafte Transmutationen:

- Obgleich er dies nur für Experimente erwägt, ist Shabob in der Lage, nach den Notizen des Abu Terfas *Schwarmschrecken* zu erschaffen (siehe Seite 50).

‡ Shanatir al'Jamil, Patriarch der Sheynuchanim

»Einen Dämon zu beherrschen ist eine anstrengende Angelegenheit. Einem Daimonid hingegen kannst du viel einfacher deinen Willen aufzwingen.«

— Shanatir al'Jamil zu seiner Enkelin Hashinnah, 1040 BF

Der Magokrat und das Oberhaupt der Magierdynastie Sheynuchanim, *Shanatir al'Jamil* (*979 BF, würdevoll, gute Manieren, charmant), gehörte vor der Schließung des dämonologischen Zweigs der Pentagramm-Akademie von Rashdul zu den Vertrauten der ehemaligen Spektabilität Belizeth. Ihren Sturz konnte der Magister nahezu schadlos überstehen und lebt noch heute in der Oberstadt Rashduls. Als Abgänger des dämonischen Zweiges der Pentagramm-Akademie von Rashdul lag sein Schwerpunkt auf der Dämonenbeschwörung, doch mit der Zeit interessierte ihn vor allem die Erschaffung von Daimoniden.

Agenda: Als Patriarch seiner Familie hat al'Jamil großen Einfluss und er besticht trotz seines Alters durch Charme, ausgezeichnete Manieren und einen wachen Geist. In den letzten Jahren hat sich Shanatir der Erschaffung von Daimoniden zugewandt und gilt als einer der großen Meister der Verschmelzung von Dämonen und Lebewesen. Er soll nach dem Studium von nur zwei Exemplaren einer Formel diese quasi frei Hand nachstellen können und ist zudem gern bereit, als privater Lehrmeister Schüler auszubilden.

Namhafte Transmutationen:

- Ein vergessener Daimonid, dessen Erschaffungstheorie Shanatir rekonstruieren konnte, ist die *Rostratte* (siehe Seite 88).



Aufstrebende Koryphäen

Neben den vorgestellten verstorbenen, verschollenen und praktizierenden Koryphäen der Transmutationsforschung werden im Folgenden einige Figuren vorgestellt, deren Rolle noch weniger stark umrissen ist. Manchen von ihnen gilt die Chimärologie schlicht nicht als primäres Interessengebiet, sodass ihr Streben nach Exzellenz in diesem Feld hinter anderen Zielen zurücktritt. Andere hatten noch keine Chance, sich zu beweisen und haben ihre größten Errungenschaften und Misserfolge noch vor sich. Die vorgestellten aufstrebenden Koryphäen der Transmutationsforschung können somit frei als Bindeglied und Vermittler zwischen namhaften Personen, Orten und Objekten der Chimärologie dienen. Neben einer Residenz, in der man sie typischerweise treffen kann, werden sie vor allem durch ihre Verbindungen zu anderen Koryphäen und Helfern sowie durch den Besitz von für die Transmutationsforschung relevanten Manuskripten charakterisiert. Sie alle arbeiten lose gemäß einer Agenda auf ein Ziel hin, welches frei von deiner Spielgruppe gesetzt werden kann.

‡ Balthemor von Punin, Spektabilität der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, Verhüllter Meister

Residenz: Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Verbindungen: Mactana vom Schwarzen Wald (Schülerin)

Manuskripte: Original-Transmutationstheorie des *Legionärs* von Yol-Ghurmak

Agenda: Zur Chimärologie hat Balthemor ein instrumentelles Verhältnis. Er benötigt lediglich Diener und Wächter, um seine eigentlichen Pläne voranzutreiben, durch dämonische Setzlinge das astrale Gefüge ganz Aventuriens umzugestalten.

‡ Hamid ben Ussaf, „der Menschenformer“

Residenz: auf der Flucht

Verbindungen: Shanatir al'Jamil (Feind)

Manuskripte: Abschrift der Transmutationstheorie der *Rostratte*

Agenda: Hamid beteiligte sich an der Ausgrabung der Steintafeln, die die Transmutationstheorie der *Rostratte* beinhalteten. Die Häscher des Expeditionsleiters *Shanatir al'Jamil* sind ihm auf den Fersen, nachdem er unerlaubt das Wissen kopierte und floh. Er strebt nach Anerkennung und Reichtum – doch zuerst: Sicherheit. Vor Experimenten an Menschen schreckt er nicht zurück.

‡ Ishlunar, Höhlendrache

Residenz: Hort im Khoram-Gebirge

Verbindungen: Mordaza Maraneta (geschäftlich)

Manuskripte: Originalaufzeichnungen von Abu Terfas Ysasser Shenesach zur Erschaffung des Blutschakals (unverkäuflich, nur Einsicht gegen Gefallen)

Agenda: Allgemeiner Forschungsdrang. Sie will ihr Wissen erweitern, ihren Hort füllen und Gefallen sammeln.

‡ Kray Tawenstein,

ehemaliger Schüler der Mordaza Maraneta

Residenz: verfallener Magierturm, Dämonenbrache

Verbindungen: Mordaza Maraneta (Lehrmeisterin, Loyalität gebrochen), Phygus II. (Nachbar, gute Beziehung), Zaffira Frostwein (kompliziert)

Manuskripte: experimentelle Transmutationstheorie des *Riesenoktopoden*, Abschrift der Transmutationstheorie des *Scherenwurms*

Agenda: Kray ist ein aufstrebender junger Magier, der nach dem Bruch mit seiner grausamen Lehrmeisterin seine Fähigkeiten nutzen will, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Um dies zu erreichen, forscht er an der Entwicklung von Daimoniden, die autonom auf Dämonenjagd gehen können.

‡ **Mactana vom Schwarzen Wald, selbsternannte Magistra von Yol-Ghurmak**

Residenz: Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Verbindungen: Balthemor von Punin (Lehrmeister), Mordaza Maraneta (privat und geschäftlich)

Manuskripte: Original-Transmutationsthesis des Zerschmetterlings, Forschungstagebücher zum Legionär von Yaq-Monnith, Zugang zur Original-Transmutationsthesis des Legionärs von Yol-Ghurmak (in Besitz von Balthemor)

Agenda: Sucht nach einer Methode, die Eier ihres Proto-Zerschmetterlings Magramoth auszubrüten, um jenes Exemplar zu replizieren. Ihre Motivation sind reine Machtgier und der Wunsch nach offizieller Anerkennung in der Schwarzen Gilde.

‡ **Phygius II.**

Residenz: der schwarze Chimärenturm des Phygius, Dämonenbrache nahe Gareth

Verbindungen: Alborn Trocksick (mit ihm per Brief unter dem Pseudonym „M. D.“ bekannt, versucht, sich eifrig anzubiedern, um von Phygius' Wissen zu profitieren. Phygius beantwortete nur seinen ersten Brief – und bereut es seitdem.)

Manuskripte: Original-Transmutationsthesis der Hundebäume

Agenda: Der freundliche, aber misstrauische und weltfremde Phygius beschäftigt sich dieser Tage vor allem mit der Erschaffung von Pflanze-Tier-Chimären. Oft nimmt er unheilbar verletzte Tiere auf, um sie mithilfe einer pflanzlichen Komponente aufzupäppeln. Tieren in Not steht seine Tür stets offen.

‡ **Rafim ibn Rizwan, Bey von Nagillah, (auch: Rafim Bey)**

Residenz: Nagillah, Mhanadistan

Verbindungen: Abu Terfas Ysasser Shenesach (Lehrmeister)

Manuskripte: Studie zur Chimäre Myranar und ihrer Nachbildung als Ogerwurm im *Spiegel der Schwarzmagie* (Ansicht in schwarzmagischen Bibliotheken und Erwerb aus Privatbesitz von Sammlern möglich)

Agenda: Rafim Bey strebt nach Prunk, Macht und Reichtum. Er begreift sich als Magokrat und will diesen Status jede Sekunde seines Lebens spüren. Erfolg in der Forschung dient ihm als Mittel zum Zweck. Er bildet bereitwillig junge Chimärologen aus, die Manieren und Geld mitbringen.

‡ **Vurr'Quornark (Rssahh: „Gebierter Quornark“), Hohepriester der Gal'k'zuuls (Charyptoroth), Herrscher von Wahjad**

Residenz: Wahjad, Selemgrund

Verbindungen: keine (protektionistischer Eigenbrödlerr)

Manuskripte: umfassende Forschungsnotizen

Agenda: Seitdem die Krakonier des Reiches Wahjad durch den Aufprall des Sterns von Selem ihre Laichmutter verloren haben, kann das maritime Volk nur durch niederhöllische Behelfsrituale ihren

Artbestand sichern. Quornark sucht mit allen Mitteln nach einer neuen Laichmutter und bedient sich Charyptoroths Beistand, um an der Thesis einer Chimärenmutter (siehe Seite 50) zu forschen, die diese Rolle übernehmen könnte. Zu diesem Zweck lässt er fortpflanzungsfähige Chimären für Studien fangen.

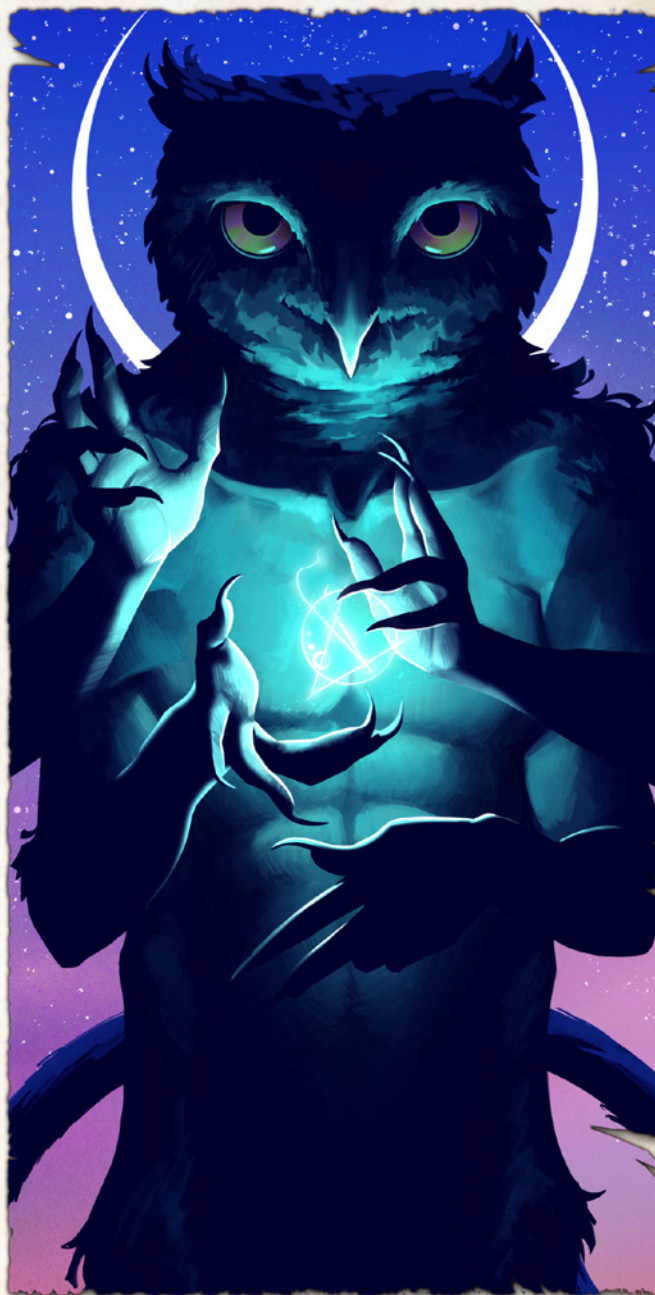
‡ **Rasulan von Oyandagh, selbsternannter Erbe der Magiermogule vom Gadang**

Residenz: auf der Flucht, Aranien

Verbindungen: Dimiona von Zorgan (Komplizin, Geliebte)

Manuskripte: Original-Transmutationsthesis des Bärullen, Original-Transmutationsthesis des Shadifriit

Agenda: Rasulan versucht, die Geheimnisse der Magiermogule zu ergründen, will das aranische Königshaus stürzen, sich zum Herrscher aufschwingen und sucht nach einer Möglichkeit, sein



Leben zu verlängern, um all dies irgendwann realistisch bewerkstelligen zu können. Eine Chance sieht er im *Großen Schwarm* und so versucht er, Kontakt zu *Shabob sâl Dilhaban* aufzubauen.

⚡ **Xemenëos Darano**

Residenz: Jergan, Maraskan

Verbindungen: Helme Haffax (ehemals, geschäftlich), Fürstkomtur Iradon Kolenfeld von Graî (geschäftlich)

Manuskripte: Original-Transmutationsthesis des *Schwarzen Hetzers* (nachdem er das Pergament bei der Flucht zurücklassen musste, nur noch in Erinnerung), Original-Transmutationsthesis des *Ka'Bushruuf*

Agenda: Xemenëos ist ein eitler Schönling, der teure Duftwässerchen liebt und ungehobeltes Verhalten verachtet. Seine grausamen und eleganten Chimären erschafft er, weil er es kann, und sich so seinen teuren Lebensstil finanziert. Am wohlsten fühlt er sich in der Position der Rechten Hand. So sucht er stets nach einem Gönner.

⚡ **Zaffira Frostwein, Schülerin der Mordaza Maraneta**

Residenz: stets auf Reisen

Verbindungen: Mordaza Maraneta (Lehrmeisterin), Kray Tawenstein (kompliziert)

Manuskripte: umfassende Forschungstagebücher zur Erschaffung intelligenter Chimären mit menschlichem Anteil

Agenda: Zaffira ist Mordaza Maranetas Lieblings-schülerin oder *Adepta prima*. Konkret bedeutet dies, dass Zaffira jegliche Arbeit zu verrichten hat, für die Mordaza sich zu schade ist. Im Gegenzug erhält sie freien Zugang zu Mordazas finanziellen Mitteln und Verbindungen. Mordaza ahnt, dass Zaffira insgeheim selbst nach ebenwürdigen Schülerinnen sucht, um sie zu stürzen und ihr Vermächtnis an sich zu reißen. Sie ahnt jedoch nicht, dass Zaffira intelligente Chimären für diese Rolle auserkoren hat. Einen vierarmigen daimoniden Eulenmenschen, der gleichwohl ihr Meisterwerk wie ihren Meisterschüler darstellt, versteckt sie irgendwo in der Wildnis.

Grundregeln zur Erschaffung von Transmutationen

»Mutabili Hybridil – forme dich, wie ich es will! Was das für eine Formel ist? Soll das ein Witz sein? Was sagt man denn heutzutage bei der Konkurrenz? In unum confundi? Hochtrabender Schnickschnack! Was einst getrennt, sei nun verbunden! Können wir uns darauf einigen? Nun mach aber wenigstens die Gesten richtig, damit nicht alles umsonst war, ich verliere ja völlig den Verstand bei diesem neumodischen Gekrächze.«

–Sefira Alchadid, zu einem der letzten Schüler, der sie enttäuschte, bevor sie endgültig die Lehre aufgab, 1010 BF

Transmutationen werden mit dem Ritual **CHIMAE-ROFORM** erschaffen. Nach den Grundregeln zur Erschaffung von Transmutationen können so nur Transmutationen nach Vorlage einer **Transmutationsthesis**, zum Beispiel aus dem **Aventurischen Transmutarium**, umgesetzt werden. Im Rahmen der Regeln funktioniert die Transmutationsthesis wie ein Rezept, das alle finalen Werte eines Wesens bestimmt und festhält. Sie entspricht dem Wertekasten der Kreatur. Innerhalb der Spielwelt wird dies durch umfangreiche Beschreibungen zur Beschaffenheit der Komponenten, der Zielchimäre und dem Erschaffungsprozess illustriert.

Um eigene Transmutationen zu entwerfen oder bekannte Transmutationsthesisen zu modifizieren, siehe die Fokusregeln ab Seite 135.

Die Erschaffung läuft in **drei Phasen** ab:

- ☞ 1. Die Vorbereitung
- ☞ 2. Das Wirken der Formel Chimaeroform
- ☞ 3a. Das Gelingen der Probe
- ☞ 3b. Das Misslingen der Probe

1. Die Vorbereitung

Die Vorbereitung kann im Spiel in das laufende Abenteuer integriert oder schlicht angekündigt und

übersprungen werden (siehe hierzu auch **Das Ritual Chimaeroform im Spiel**, Seite 134).

2. Das Wirken der Formel Chimaeroform

Das Wirken der Formel läuft nach den gewöhnlichen Regeln für Ritualzauberei im **Regelwerk** ab Seite 259 ab.

3a. Das Gelingen der Probe

Nach den Grundregeln für das Erschaffen von Transmutationen werden bei Gelingen der Probe alle Komponenten zum Exemplar verschmolzen, das der jeweils ausgesuchte Wertekasten der Zielchimäre abbildet. Der Loyalitätswert der Chimäre beträgt 10, bei einem Daimonid 8, sofern im Wertekasten der Transmutation nichts anderes vermerkt ist. Zum Thema Loyalität und **Transmutationen befehligen** siehe Seite 146.

Das Aussehen der Chimäre kann variieren, hat aber keine regeltechnischen Konsequenzen. So kann sie selbst mehr Köpfe und Arme besitzen als die Beispielillustration aus dem *Aventurischen Transmutarium*, diese sind dann aber nicht im Sinne der Regeln funktionsfähig (sie erhält also nicht automatisch für jeden Kopf eine weitere Aktion, sondern diese müssten sich abwechseln – echte Vorteile können nicht ohne Kosten erlangt werden).

Um entstandene Chimären gezielt zu modifizieren, siehe die Fokusregeln ab Seite 136.

3b. Das Misslingen der Probe

Misslingt die Probe, sterben alle Komponenten und es entsteht keine Chimäre. Wenn der Zauber frühzeitig abgebrochen wird, können die Komponenten nach Meisterentscheid überleben, wobei sie höchstwahrscheinlich nicht ohne Verletzungen durch Teilverschmelzungen davonkommen.

Den Erschaffungsprozess frühzeitig abbrechen
Ist der Erschaffungsprozess einmal im Spiel angesagt worden, muss er durchgeführt werden, selbst wenn das Chaos unerwünschte Ergebnisse mit sich bringt. Soll das Ritual frühzeitig abgebrochen werden, gelten die gewöhnlichen Regeln für Zauberei. Die Komponenten können mit einer um -5 erschwerten Probe auf *Heilkunde Wunden* gerettet werden, ansonsten gilt das Ritual für sie als gescheitert und die Komponenten versterben.



Chimaeroform

Das Ritual erlaubt die Verschmelzung mehrerer Wesen zu einem einzigen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer fügt mehrere Wesen zu einer Chimäre zusammen. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit der Chimäre erschwert.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig sowie 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

• Ofizierbar •

• Die Kosten müssen für die Größenskategorie der entstehenden Transmutation bezahlt werden.

Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS Wochen
Zielkategorie: Pflanzen, Tiere
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung Längere Wirkungsdauer 1.
- **Mächtiges Wesen** (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Erschaffen gegeben werden.

Zaubererweiterungen:

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber und muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Dauerhafte Transmutationen



Nur die mächtigsten Chimärologinnen können Transmutationen dauerhaft erschaffen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Zauberin die Wirkungsdauer des CHIMAEROFORM auf permanent setzen. Die erschaffene Transmutation ist allerdings nur noch in der Lage, den Befehl *Lebensaufgabe* (siehe Seite 147) auszuführen.

Voraussetzungen: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2* bei CHIMAEROFORM, jeweils Vorstufe der SF

AP-Wert: primitive/einfache/komplexe Transmutationen: 5/10/15 Abenteuerpunkte

Lebenserwartung von Transmutationen

Historisch existierten diverse Transmutationen, die nachweislich wesentlich älter wurden als die durch den CHIMAEROFORM maximal möglichen 6 Jahre. Dies kann nur mit der außergewöhnlichen magischen Macht der jeweiligen Erschafferinnen oder chaotischen Einflüssen Asfaloths erklärt werden. Tatsächlich scheint eine innere Lebensaufgabe solche Transmutationen vor dem natürlichen Tod zu bewahren. Eine solche auszusprechen, gilt als Frevel gegen Tsu und Boron, ermöglicht dem Erschaffer aber oft große Fortschritte in seinen Plänen.

Erschaffungskomplexität von Transmutationen

Transmutationen werden je nach **Erschaffungskomplexität** in drei Kategorien sortiert:

- **primitive** Transmutationen können ohne Einschränkungen mit dem CHIMAEROFORM erschaffen werden.
- **einfache** Transmutationen können nur von **Chimärenmeistern** erschaffen werden (siehe folgende Sonderfertigkeit).
- **komplexe** Transmutationen erfordern zusätzlich die Kenntnis eines **Berufsgeheimnisses**, welches mit AP gekauft werden muss (im Spiel entspricht es einer konkreten vollständigen Transmutations-thesis für die jeweilige Transmutation). Die Kosten des jeweiligen Berufsgeheimnisses kannst du dem **Anhang** entnehmen (siehe Seite 150).

Chimärenmeister

Wer kompliziertere Chimären erschaffen will, benötigt die weiterführenden Kenntnisse dieser Sonderfertigkeit.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Chimären der Komplexität *einfach* und *komplex* (Voraussetzung: Berufsgeheimnis) zu erschaffen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber CHIMAEROFORM

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Daimonide, kulturschaffende, übernatürliche und fortpflanzungsfähige Chimären nach den Grundregeln erschaffen

Daimonide, kulturschaffende und fortpflanzungsfähige Chimären können gemäß den Grundregeln nach Vorlage erschaffen werden. Da es sich hierbei um fortgeschrittene Fähigkeiten handelt, sind wie bei den Fokusregeln folgende Bedingungen zu erfüllen.

Um übernatürliche Wesen, Dämonische Essenz und Objekte als mögliche Komponenten nutzen zu können, sind ebenfalls Sonderfertigkeiten nötig.

Daimonidenkonstrukteur

Nicht jeder Chimärologe ist dazu in der Lage, Dämonen mit lebendigen Wesen zu verschmelzen. Nur die Kenntnisse der Daimonidenkonstruktion erlauben ein solches Vorgehen.

Regel: Beim Ritual CHIMAEROFORM wird die Zielkategorie Dämonen hinzugefügt. Für das Erschaffen von Daimoniden der Komplexität *komplex* wird ein entsprechendes Berufsgeheimnis benötigt.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Chimärenmeister

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Verschmelzung von Transmutationen

Es ist noch kein Chimärologe in Aventurien bekannt, der es vollbracht hätte, zwei Chimären zu verschmelzen, aber unmöglich ist es nicht.

Regel: Beim Erschaffen von Chimären und Daimoniden werden beim Ritual CHIMAEROFORM die Zielkategorien Chimären und Daimonide hinzugefügt.

Voraussetzungen: Vorteil

Zauberer, Zauber CHIMAEROFORM FW 18, Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur (für Daimonide)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Verschmelzung von Kulturschaffenden

Wer Chimären mit menschlichen Bestandteilen (oder denen anderer Kulturschaffender) erschaffen will, benötigt diese Sonderfertigkeit.

Regel: Beim Erschaffen von Chimären und Daimoniden wird beim Ritual CHIMAEROFORM als Zielkategorie Kulturschaffende hinzugefügt.

• Es ist völlig legitim, diesen Teil des Rituals ohne Operation darzustellen. Aventurien verliert nichts dadurch, dass die Komponenten stattdessen einfach nebeneinanderstehen, bis der Zauber sie verbindet. Die Ritualdauer verbringt der Chimärologe dann zum Beispiel mit Meditation und Visualisierung seiner Zielchimäre. Spielt so, wie ihr euch wohlfühlt!

Das Ritual Chimaeroform im Spiel

Der CHIMAEROFORM ist ein Ritual. Das bedeutet zunächst, dass es einen erheblichen Zeitaufwand darstellt, das Ritual vorzubereiten, auszuführen und zu beenden. Um eine Transmutation zu erschaffen, benötigt man im Normalfall 8 Stunden. Ob dieser Zeitraum im Spiel übersprungen oder detailliert ausgespielt wird, ist völlig den Vorlieben der jeweiligen Gruppe überlassen. Damit das Ausspielen bei Bedarf leichter fällt, sind hier einige Rahmenbedingungen aufgeführt, die ein solches Ritual normalerweise umfasst: Alle Komponenten, das heißt die zu verschmelzenden Lebewesen, müssen während des gesamten Rituals anwesend sein. Dem eigentlichen Zauber CHIMAEROFORM geht in der Regel eine Operation voraus, welche die Komponenten physisch miteinander verbindet. Dies kann von einer symbolischen Verbindung durch Vernähen zweier Gliedmaßen bis hin zu komplexen chirurgischen Eingriffen reichen, die schon mehr oder weniger funktionale Hybride hervorbringen. Auch Teilverbindungen wie Organtransplantationen sind möglich. Es ist nur notwendig, dass von allen Komponenten etwas bis zum Abschluss des Rituals überlebt. Je näher der Körper des Hybriden an der Zielvorstellung der Chimärologin ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass der CHIMAEROFORM eine ähnliche Form erzeugt.

• Viele Chimärologen hegen Eigenarten bezüglich des Ritualaufbaus. Von der recht gut bewiesenen alchemistischen Äquivalenzlehre bis zu fragwürdigen Orakelsprüchen kann hier alles als Inspiration dienen. Manche Chimärologen schwören, das Ritual profitiere von großen Mengen dämonischer Essenz in Form von Paraphernalien

und Beschwörungsüberresten. Andere versuchen, den Astralraum ihres Labors mit ausgleichenden elementaren Objekten zu stabilisieren. Einige lassen von Assistenten Musik und Gebete sprechen, um Tsa um Vergebung zu bitten. Wieder andere werfen Knie und Seele in den Staub, um Asfaloth zu gefallen. Die Aufmerksamkeit des Ritualführenden muss in jedem Fall seinen Komponenten gelten, die um jeden Preis für die gesamte Ritualdauer überleben müssen. Wünscht der Chimärologe einen Bärullen mit dem Torso des Bären und dem Kopf des Bullen, so sollte er in der Lage sein, das Wesen in dieser Kombination profan zusammenzufügen und einige Minuten am Leben zu erhalten, die es dauert, die Gesten und Worte des CHIMAEROFORM im Finale des Rituals in den Leib einzuweben. Es kann trotz aller Bemühungen immer passieren, dass der Cantus den Leib zu einer wilden Masse aus Gliedmaßen und Gedärm komprimiert, das Innere nach außen kehrt und dann explodieren lässt, nur um aus den Überresten etwas völlig Unerwartetes neu zusammenzusetzen. Um dieses Chaos zu bändigen, dokumentieren Chimärologen haarklein jede ihrer Bewegungen und jedes Detail des Ritualschauplatzes in einer Transmutationsthesis, immer nach der Hoffnung, dass *Actio gleich Reactio* ein universelles Gesetz sei.

Wünscht der Chimärologe einen Daimoniden zu erschaffen, muss der benötigte Dämon erst zum Zeitpunkt der Cantussprechung ganz am Ende des Rituals in Kontakt mit den Komponenten treten. Es ist nicht nötig, dass der Dämon vom Chimärologen beschworen wurde oder ihm gehorcht. Der entstehende Daimonid ist ihm so oder so ergeben.

Chimärologie und Ethik im Spiel

Allein die Vorbereitungsphase des Rituals mutet finsternis an und vermag einen großen Teil der Aventurier zu ängstigen. Im Laufe ihres Lebens wohnen viele Aventurier zwar Amputationen bei, aber von komplexen Eingriffen an Organen sehen sie so gut wie nie etwas, da die Chancen auf Erfolg das Risiko des Eingriffs meist nicht wert sind. Heilmagie und das Einschreiten von Geweihten tun ihr Übriges, die Heilkunst in den Augen vieler Aventurier zu romantisieren und die Notwendigkeit von Studien an offenen Körpern gering zu halten. Auch verstößt es in vielen Regionen Aventuriens gegen den Willen der Boronkirche, tote Körper zu sezieren. Vergleichsweise empathische Chimärologen wie Mherina al'Mosja und Phygius II. wählen aus ethischen Gründen in der Regel Lebewesen als Komponenten, die sowieso operiert werden müssten, um langfristig eine

Überlebenschance zu haben. Ob sie stolz darauf sein sollten, bleibt der Einschätzung der Spielerinnen überlassen. Als finstere Magie ist die Chimärologie überall in Aventurien verschrien. Selbst die schwarze Gilde lehnt die Praxis einerseits aus ethischen Gründen überwiegend ab und andererseits aus Furcht, Wesen zu erschaffen, die für Generationen zur Plage werden könnten. Das Leben der Wesen sorgt für Ungewissheiten, die andere willenlose, unfruchtbare und gefühlsskalte Monstrositäten wie Untote und Golems nicht mit sich bringen. Gerade über das Thema Verantwortung lassen sich diese Befürchtungen jedoch auch abschwächen. So können in Aventurien glaubwürdige moralische, chimärologisch versierte Spielercharaktere existieren, die ihre Kreationen mit Respekt behandeln und zum Beispiel aus der Perspektive der unverhofften Elternschaft betrachten.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber CHIMAE-ROFORM, eventuell Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Verschmelzung von übernatürlichen Wesen

Das Verschmelzen von übernatürlichen Wesen wie Hippogriffen und Riesenalken benötigt besondere Erfahrung mit magisch durchdrungenen Körpern.

Regel: Beim Erschaffen von Chimären und Daimoniden wird beim Ritual CHIMAE-ROFORM die Zielkategorie Übernatürliche Wesen (inklusive Drachen) hinzugefügt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber CHIMAE-ROFORM, eventuell Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Asfaloths Segen

Nur den allerwenigsten Chimärologinnen gelingt es, fruchtbare Transmutationen zu erschaffen. Man sagt ihnen nach, sie hätten Asfaloths Segen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, fortpflanzungsfähige Transmutationen zu erschaffen. Für detaillierte Regeln zu fortpflanzungsfähigen Transmutationen siehe Seite 144.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber CHIMAE-ROFORM, eventuell Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Essenzchimärologe

Manche Daimonidenkonstrukteure unter den Chimärologen arbeiten lieber mit leicht zu kontrollierenden Materialien als mit echten Dämonen. Sogenannte Essenzchimärologen haben dies perfektioniert.

Regel: Beim Erschaffen von Daimoniden wird beim Ritual CHIMAE-ROFORM die Zielkategorie Dämonische Essenz hinzugefügt. Die Essenz muss zu Beginn des Rituals bereits vorliegen und wird nicht automatisch durch den CHIMAE-ROFORM beschworen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber CHIMAE-ROFORM, Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Verschmelzung von Objekten

Die Nutzung von Dämonen beim CHIMAE-ROFORM ermöglicht manchen, speziell ausgebildeten Daimonidenkonstrukteuren die Verschmelzung von Objekten mit Lebewesen.

Regel: Beim Erschaffen von Daimoniden wird beim Ritual CHIMAE-ROFORM als Zielkategorie Objekte hinzugefügt. Es kann keine fortpflanzungsfähige Komponente gewählt werden, wenn gleichzeitig ein Objekt Teil des CHIMAE-ROFORM-Rituals ist, und Daimoniden mit Objektkomponente können nicht fortpflanzungsfähig sein. Mindestens eine Komponente des Rituals muss ein Lebewesen sein, damit der CHIMAE-ROFORM gelingen kann.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber CHIMAE-ROFORM, Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Fokusregeln zur Erschaffung von Transmutationen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Die Erschaffung von Transmutationen nach Vorlage wird mit den Fokusregeln der Stufe I um eine Phase erweitert:

1. Die Vorbereitung
2. Das Wirken der Formel CHIMAEROFORM
- 3a. Das Gelingen der Probe
- 3b. Das Misslingen der Probe
4. Verbesserung der Transmutation

Phase 1, 2, 3a und 3b entsprechen den Grundregeln.

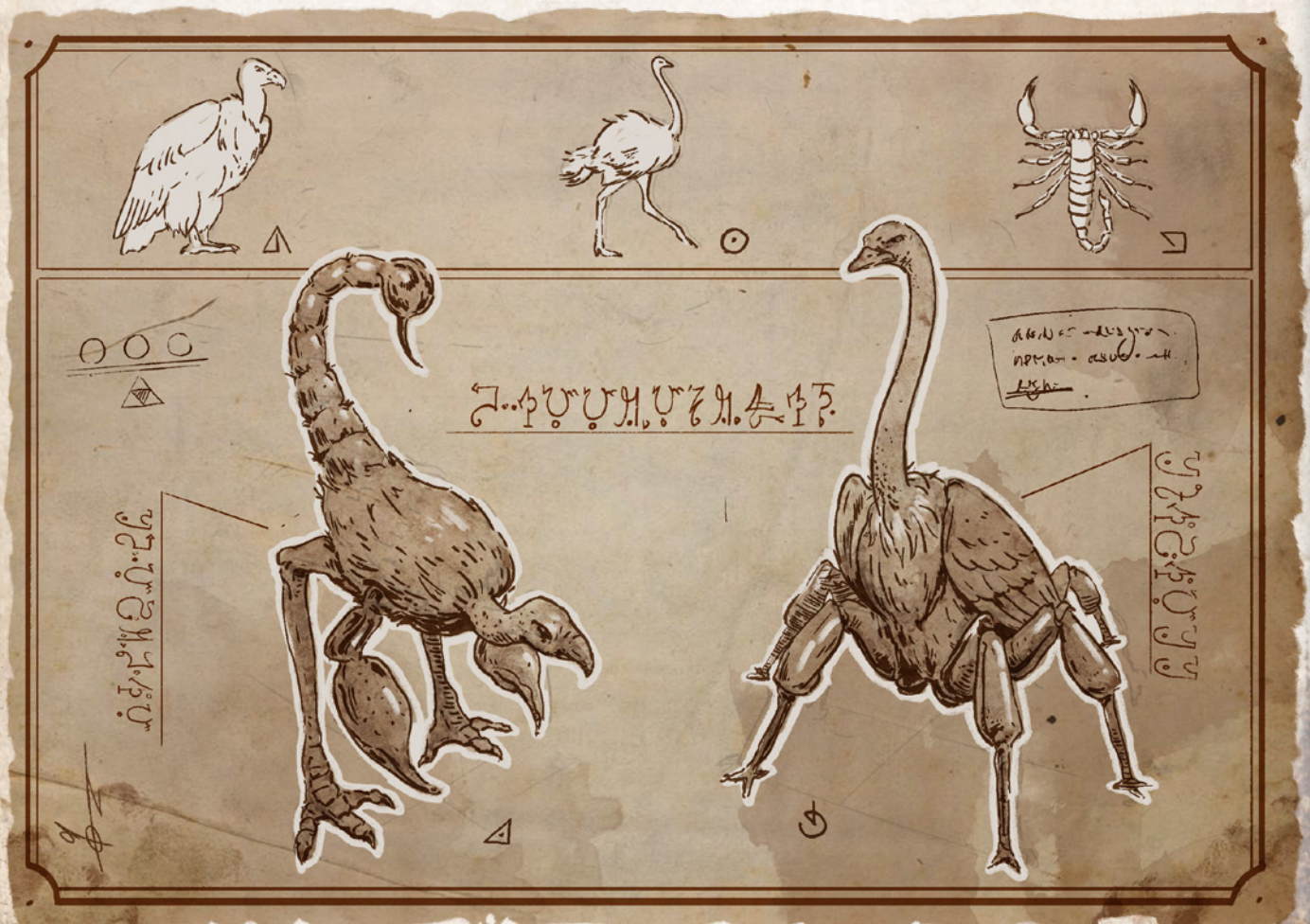
4. Verbesserung der Transmutation

Das Gelingen der Probe hat nach den Fokusregeln zunächst dieselben Auswirkungen wie nach den Grundregeln. Zusätzlich kann der Zauberer die QS der gelungenen Probe dazu nutzen, die Loyalität seiner Schöpfung zu erhöhen (siehe Seite 146) oder Modifikationen in Form von **Verbesserungen** an der Transmutation vorzunehmen. QS, die für Verbesserungen verwendet werden, stehen nicht mehr für die Erhöhung der Loyalität zur Verfügung und umgekehrt. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden.

Die Verbesserungen im Detail

Art	Modifikator
Körperliche Verbesserung	+2 auf alle körperlichen Eigenschaften
Offensive Verbesserung	+2 AT, +2 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS
Höhere Lebensenergie	+10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW
Resistenzverbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der RS verrechnet.

Diese Verbesserungen und/oder die gesteigerte Loyalität spiegelt die Fähigkeit des Chimärologen wider, eine Vorlage bzw. Transmutationsthesis originalgetreu nachzubilden und nach eigenem Können allgemein zu verstärken. Soll die Transmutationsthesis jedoch drastisch verändert werden, greifen die folgenden Fokusregeln der Stufe II.



Modifikationen für Transmutationen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Beschwörung.



Neben den Verbesserungen, mit denen man Wesen beim Beschwören oder bei der Erschaffung ausstatten kann, ist es einem Zauberer weiterhin möglich, seine erzielten QS in zusätzliche Fähigkeiten für das Wesen zu investieren.

Diese Fähigkeiten müssen beim gleichen Schritt wie die Verbesserungen (Phase 4) verliehen werden. Die eingesetzten QS können dann nicht mehr für Verbesserungen oder Loyalitätssteigerungen eingesetzt werden.

Nicht alle Wesensfähigkeiten können allen Arten von Transmutationen verliehen werden. Deshalb gibt es bei allen Fähigkeiten eine Angabe, für welche Wesen diese erworben werden können.

Chimärengeruch

Wenn die Transmutation sich nah genug an wilden oder domestizierten Tieren befindet und diese sie wittern, kann sie einen niederhöllischen, bedrohlichen Geruch ausstoßen. Es wird mit 1W6 gewürfelt: Bei einer 1-2 versuchen Tiere innerhalb von 8 Schritt vor der vermeintlichen Bedrohung zu fliehen. Die Transmutation kann diesen Geruch willentlich ausstoßen, wie Pheromone, oder unterdrücken.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS

Fortpflanzungsfähigkeit

Das Wesen kann sich fortpflanzen. Für ausführliche Regeln siehe Seite 144.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -5 QS bei Chimären, -6 QS bei Daimoniden

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Asfaloths Segen (siehe Seite 134)

Flügel

Das Wesen besitzt funktionsfähige Flügel und kann fliegen. Es erhält die Sonderregel *Packesel*: Die Transmutation der Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig kann eine Last von bis zu 0,5/5/50/100/150 Stein tragen. Winzige Kreaturen können unter Umständen keine Lasten tragen; der Meister hat hierbei das letzte Wort. Besitzt das Wesen bereits die Sonderregel *Packesel*, so gelten die besseren Werte.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS

Voraussetzung: Eine Komponente mit Flügeln ist in die Transmutation eingegangen. Sie muss aber nicht (mehr) flugfähig gewesen sein.

Giftige Transmutation

Das Wesen ist giftig. Verursacht es mindestens 1 SP durch einen Angriff, wird das Gift übertragen. Das Gift wirkt nicht kumulativ und kann nicht extrahiert werden.

Stufe: 4

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP; 1 Stufe *Paralyse* / 1W3 SP; 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: 5 KR

Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -2 QS (-3 QS für Giftstufe 5; -4 QS für Giftstufe 6)

Immunität gegen Kritische Treffer

Gegen das Wesen sind keine Kritischen Treffer möglich. Die Statur des Wesens lässt solche Treffer einfach nicht zu. Ein Kritischer Treffer wird wie ein normaler Treffer behandelt, die Halbierung der Verteidigung kommt dennoch zum Tragen.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS

Krankheitsüberträger

Das Wesen kann mit seinem fauligen Speichel Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch es wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS

Lockduft

Die Transmutation kann einen Lockduft abgeben, der Tiere innerhalb von 8 Schritt nach 5 KR milde stimmt. Solange es den Geruch abgibt, verlieren Tiere das Interesse daran, mit Gewalt gegen die Transmutation vorzugehen und werden nicht fliehen, solange sie nicht Schmerzen erleiden. Um trotzdem aktiv zu kämpfen, ist eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um -2 fällig.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS

Mutation verursachen

Fügt der Daimonid einem sterblichen Wesen SP durch seine Krallen zu, beginnt die Wunde nach 1W6 Stunden zu mutieren (schuppige Narben, Verfärbungen, Hörner und Stacheln wachsen aus der Wunde – der Spielleiter kann im Detail entscheiden, was passiert). Die Mutation hält 1W20 Tage an.

Wesen: Daimonide

Kosten: -1 QS

Pheromone

Das Wesen kann zwei Mal täglich in 1 Aktion Pheromone abgeben. Alle Kulturschaffenden im Radius von 10 Schritt müssen eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) -4 ablegen. Misslingt die Probe, sind alle Kulturschaffenden, welche einer ihrer Komponenten entsprechen, der Transmutation stärker gewogen oder sogar verfallen. Ihre Einstellung steigt um 4 Stufen



(siehe BANNBALADIN im **Regelwerk** Seite 288). Die Wirkung baut sich nach 24 Stunden ab.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -2 QS

Voraussetzung: Humanoide Transmutation

Regeneration I-II

Das Wesen regeneriert am Ende jeder KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -2 QS bei Stufe I, -4 QS bei Stufe II

Resistenz gegen göttliches Wirken

Liturgien sind gegen das Wesen um -2 erschwert.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -2 QS

Säuregeifer

Das Wesen verursacht bei Nahkampfangriffen zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W3 TP.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -2 QS

Scharfe Krallen I-II

Das Wesen verfügt über sehr scharfe Krallen oder krallenartige Hände. Jede Stufe der Fähigkeit kann 2 Punkte RS bei einem Gegner ignorieren, sofern dieser RS nicht aus übernatürlichen Quellen stammt.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS pro Stufe

Schreckgestalt I-III

Das Wesen verfügt über die Fähigkeit Panik auszulösen (siehe **Aventurisches Kompendium II** Seite 23). Bei der entsprechenden 1W6-Probe wird die SK bei Stufe II dieser Fähigkeit um 1 Punkt gesenkt, bei Stufe III sogar um 2 Punkte. Spielst du ohne diese Fokusregel, verursacht das Wesen den Nachteil *Angst vor dem Wesen* auf der Stufe der Eigenschaft bei allen Kulturschaffenden, die es wahrnehmen.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS pro Stufe

Sprechende Transmutation

Das Wesen kann sprechen und beherrscht die Muttersprache seiner Erschafferin auf Stufe II.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS

Voraussetzung: Bei Chimären: Kulturschaffende Komponente ist in die Chimäre eingegangen. Bei Daimoniden: keine.

Tarnung

Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von +2 auf *Verbergen*-Proben erhält.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS

Verbindung zum Erschaffer

Das Wesen teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Erschaffer. Er kann z. B. sehen und riechen, was das Wesen sieht und riecht. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden.

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -1 QS pro 10 Meilen, die die Verbindung halten soll

Zusätzliche Aktionen

Das Wesen bekommt 1 zusätzliche Aktion, die es für einen Angriff benutzen kann (am Körper der Transmutation äußert sich dies in der Regel durch einen zusätzlichen Kopf oder ein zusätzliches Armpaar).

Wesen: Chimären, Daimonide

Kosten: -3 QS

Eigene Transmutationen erschaffen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Beschwörung.



Dieser Abschnitt erklärt, wie es regeltechnisch funktioniert, eine eigene Transmutation zu entwerfen und zu erschaffen. Für Hinweise zur Ausgestaltung dieses Prozesses im Spiel siehe den Kasten **Transmutations-thesen im Spiel** auf Seite 144.

Bevor Traumchimären gesponnen und Werte ausgewürfelt werden, muss festgestellt werden, ob der Chimärologe die nötigen Fähigkeiten besitzt, seinen Entwurf überhaupt umsetzen zu können. Das Maß hierfür ist die **Erschaffungskomplexität** der Zielkreatur. Um diese für die neue Kreatur zu bestimmen, müssen die Wertekästen der zu verschmelzenden Komponenten nach bestimmten Merkmalen überprüft werden:

Erschaffungskomplexität von selbst entworfenen Chimären bestimmen

Merkmal/ Merkmalskombination	führt automatisch zu Erschaffungskomplexität
Mehr als 2 Wesen beteiligt	einfach
Spezialkräfte (mächtige Sonderregeln)*	einfach
Pflanze beteiligt	einfach
Kulturschaffender beteiligt	einfach
Dämon beteiligt (0-5 Hörner)	einfach
Dämon beteiligt (6+ Hörner)	komplex
Kulturschaffender und Dämon beteiligt	komplex
Objekt beteiligt	komplex
Magisch begabte Komponente beteiligt	komplex



Was genau eine *mächtige* Sonderregel ist, hängt vom Spielstil der jeweiligen Gruppe ab und kann subjektiv sehr unterschiedlich bewertet werden. Nicht jede Sonderregel nimmt zwangsläufig so viel Einfluss auf das Spiel, dass die zugehörige Wesenheit nur von Chimärenmeistern verarbeitet werden können muss. Der Meister hat in diesem Fall das letzte Wort. Die Beispieltransmutationen in diesem Buch wurden nach unserer Einschätzung des Durchschnittsspielers eingeteilt und können mithilfe der Übersichtstabelle auf Seite 150 als Orientierung dienen.



Um Frustration zu vermeiden, können sich Spieler und Spielleiter auf eine transparente Handhabung dieser Information einigen. Für ein realistischeres Spiel kann jedoch auch folgende Optionalregel verwendet werden:

Erfolgswahrscheinlichkeiten abschätzen

Optionale Regel

Dem Helden ist vor Beginn des Rituals nicht bekannt, ob er seine neue Kreation erschaffen können wird. Eine Probe auf *Magiekunde* (Magische Wesen) kann ihm Hinweise geben:

- ☞ **QS 1-2:** Der Held weiß nicht, ob er die Transmutation erschaffen können wird und welche Komplexität seine Zieltransmutation haben wird, kann aber bis zu 1W2 Merkmale bzw. Merkmalskombinationen identifizieren, die die Komplexität beeinflussen.
- ☞ **QS 3-4:** Der Held weiß, ob er die Transmutation erschaffen können wird und kennt bis zu 1W3+2 Merkmale bzw. Merkmalskombinationen, die dies beeinflussen und warum.
- ☞ **QS 5-6:** Der Held weiß, ob er die Transmutation erschaffen können wird und kann die Komplexität seiner erdachten Zielchimäre präzise benennen. Er kennt ebenfalls alle Merkmale bzw. Merkmalskombinationen, die ihre Komplexität begründen und warum.

Die eigene Transmutation in 4 Schritten

Die Erschaffung eigener Transmutationen läuft in 4 Schritten ab:

- ☞ 1. Die Komponenten wählen und analysieren (Kosten und Erschaffungsschwierigkeit bestimmen)
- ☞ 2. Die Probe auf Chimaeroform
- ☞ 3. Bei Erfolg: Die Werte der Transmutation bestimmen
- ☞ 4. Die Transmutation modifizieren: nach Grundregeln mit Verbesserungen und/oder nach Fokusregel mit Modifikationen ausstatten

Transmutationen nach Maß

Optionale Regel

Innerhalb von Schritt 1 und Schritt 2 können bestimmte Zielmerkmale der Transmutation wie Werte, Vorteile, Sonderfertigkeiten usw. festgelegt werden. Normalerweise werden alle möglichen Zielmerkmale einer Kombination aus Komponenten nach den hier vorgestellten Regeln eingegrenzt und dann ausgewürfelt bzw. nach Zufall bestimmt (siehe Seite 142). Manche Chimärologinnen haben sich jedoch so intensiv der Studie ihrer Komponenten gewidmet, dass sie in der Lage sind, die Zielmerkmale selbst zu bestimmen, statt sie dem Zufall zu überlassen. Voraussetzung hierfür ist die Sonderfertigkeit **Genius der Transmutationsforschung**:

Genius der Transmutationsforschung

Einige wenige Chimärologinnen trotzen dem Chaos und haben durch intensive Studien gelernt, Transmutationen exakt die Formen aus ihren Visionen zu verleihen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist die Zauberin in der Lage, bei den Fokusregeln zur Erschaffung eigener Transmutationen im Rahmen der Regeln Zielmerkmale zu bestimmen, die sonst ausgewürfelt würden.

Voraussetzungen: Chimaeroform 12, Sonderfertigkeit Chimärenmeister, Sonderfertigkeit Anatomie für jede der beteiligten Komponenten

AP-Wert: 20 Abenteurpunkte

Anatomie (Spezies)

Regel: Eine Heldin mit den Kenntnissen des Körperaufbaus einer Spezies (Elfen, Schlangen usw.) ist in der Lage, chirurgische Eingriffe im Körperinneren mit höherer Erfolgswahrscheinlichkeit vorzunehmen. Ihre Proben auf *Heilkunde Wunden (Amputieren, Chirurgie oder Knochenbrüche)* sind um +5 erleichtert. Für jede Spezies muss eine eigene Anatomie-Sonderfertigkeit erworben werden.

Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 10, kein Nachteil Angst vor Blut

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

1. Die Komponenten wählen und analysieren

Als Ziel des CHIMAEROFORM können Lebewesen, Dämonen und in Sonderfällen dämonische Essenz und Objekte verwendet werden. Diese besitzen für die Kreation relevante Eigenschaften, welche für jede Komponente bestimmt werden müssen, um die **Kosten des Rituals** und die **Erschaffungsschwierigkeit** der Transmutation abzuleiten. Die Summe der Modifikatoren durch die folgend vorgestellten Faktoren entspricht der Erschaffungsschwierigkeit.

Faktor Größenkategorie

Wesen gehören stets einer von fünf Größenkategorien an:

- | | |
|--------|--------|
| winzig | groß |
| klein | riesig |
| mittel | |

Für jede Stufe Abstand der Größenkategorie zwischen der kleinsten und größten Komponente wird die Probe um -1 erschwert. Auf diese Weise können Unterschiede in der Größenkategorie der Komponenten zu einer Erschwernis von maximal -4 führen.

Beispiel: Der Ogerwurm ist eine Chimäre aus Oger (groß) und Moowurm (groß). Es fallen keine Erschwernisse durch den Größenunterschied der Komponenten an. Die Wolfsechse ist eine Chimäre aus Wolf (mittel) und Eidechse (winzig). Hier wird die Probe durch den Abstand von 2 Größenkategorien um -2 erschwert.

Zusätzlich wird die Probe durch die **Zielgröße** der zu erzeugenden Chimäre modifiziert. Die Zielgröße muss innerhalb der Spanne der Größenkategorien der beteiligten Komponenten liegen und wird nun ausgewürfelt. Jede mögliche Größenkategorie ist gleich wahrscheinlich. Die ausgewürfelte Zielgröße der Transmutation modifiziert die Erschaffungsprobe abermals:

Modifikatoren durch die Zielgrößenkategorie

Zielgrößenkategorie	Modifikator
Winzig	+2
Klein	+1
Mittel	+/-0
Groß	-1
Riesig	-2

Kosten der Zieltransmutation bestimmen

Vor jedem weiteren Schritt sollten zunächst die Kosten der Zieltransmutation bestimmt werden. Denn wenn die Zaubererin diese nicht bezahlen kann, scheitert das Ritual automatisch, egal, wie die Erschaffungsprobe ausgefallen ist.

Die Kosten einer Transmutation sind auch bei eigenen Entwürfen an ihre **Größenkategorie** geknüpft: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig + 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar).

Faktor Komponentenanzahl

Transmutationen können aus einer beliebigen Anzahl Komponenten zusammengesetzt werden. Je mehr es sind, desto schwieriger wird es.

Für jede zu verschmelzende Komponente nach der zweiten wird die Probe um je -1 erschwert.

Beispiel: Die Erschaffung einer Chimäre aus Pinguin und Spinne wird nicht durch den Faktor Komponentenanzahl erschwert. Ein Spinnenpinguinkätzchen jedoch besteht aus drei Komponenten, wird hier also um -1 erschwert. Ein Spinnenpinguinkätzchen



mit Hühnerflügeln besteht aus vier Tieren, wäre also durch die Komponentenanzahl um -2 erschwert.

Faktor Wesenstyp

Alle möglichen Komponenten besitzen einen Wesenstyp, welcher der Zielkategorie des CHIMAEROFORM entspricht. Eine hypothetische, vollendete Chimärologin könnte alle folgenden Wesenstypen als Ziel für ihren CHIMAEROFORM nutzen:

- 👁 Pflanzen
- 👁 Tiere
- 👁 Übernatürliche Wesen (inklusive Drachen)
- 👁 Kulturschaffende
- 👁 Dämonen/Dämonische Essenz
- 👁 Objekte

Wenn zwei oder mehr Wesen unterschiedlicher Wesenstypen miteinander verschmolzen werden, wird die Probe des CHIMAEROFORM für jeden vorkommenden Wesenstyp nach dem ersten um -1 erschwert.

Was ist mit Elementaren, Feen, Geistern, Golems, Homunculi und Untoten?

Im Rahmen der für die Chimärologie wichtigen Kategorien von Wesen zeigen sich folgende Hürden bei der Erschließung weiterer Komponententypen:

- 👁 Elementare können grundsätzlich nicht von der dämonischen Formel CHIMAEROFORM erfasst werden.
- 👁 Feen könnten Ziel eines CHIMAEROFORM werden und gelten dann gleichzeitig als Übernatürliche Wesen und Kulturschaffende. Bekannt ist ein solcher Fall bisher nicht.
- 👁 Geister haben weder Leib, Leben noch dämonische Essenz. Sie eignen sich nicht als Komponente. In ferner Zukunft könnten unvorhersehbare Dinge geschehen, die Seelen selbst als Komponente nützlich machen könnten, aber das ist reine Spekulation.
- 👁 Golems könnten theoretisch als Objekt verstanden und so als Komponente erschlossen werden. Diese Vermutung ist bei den mehr als spärlichen Erfolgen im Bereich der Objektnutzung in der Chimärologie jedoch ohne jeden Beweis.
- 👁 Homunculi sind auch Kulturschaffende und könnten so theoretisch als Komponente erschlossen werden. Was dann geschieht, kann jedoch noch niemand vorhersehen.
- 👁 Untote könnten auch als Objekt verstanden werden und tragen zudem dämonische Essenz in sich. Allerdings lässt sich vermuten, dass Erfolge bisher ausblieben, da es Lebewesen in der Regel nicht guttut, wenn ein Teil von ihnen unrettbar verrottet.



Manche Komponenten erzeugen durch die intrinsischen Fähigkeiten ihres Typs einmalig zusätzliche Erschwernisse:

Erschwernisse durch spezielle Wesenstypen

Wesenstyp	Modifikator
Kulturschaffender	-1
Pflanze	-1
Niederer Dämon	-2
Gehörnter Dämon (1 bis 5 Hörner)	-3
Gehörnter Dämon (ab 6 Hörner)	-4
Dämonische Essenz	-1
Objekt	-2

Faktor Magiebegabung und Sonderregeln

Magiebegabte Wesen (Vorteil Zauberer) als Komponenten zu verwenden, ist schwierig, bietet aber auch die Chance der Zieltransmutation diese Fähigkeit zu vermachen. Ebenso verhält es sich mit Spezialkräften, die in den Wertekästen von Wesen als Sonderregeln vermerkt sind.

Ob die Zieltransmutation magiebegabt ist, wird mit 1W20 bestimmt. Wenn ja, wird im Anschluss mit einem weiteren 1W20-Wurf entschieden, ob sie sich an die

Sonderfall Pflanzen und Objekte

Bei Pflanzen mit kleinem Wertekasten, wie sie im **Regelwerk** oder in Regionalspielhilfen zu finden sind, gilt die gesamte Wirkung als eine Sonderregel. Bei den ausführlichen Wertekästen in **Aventurisches Herbarium** und **Aventurisches Herbarium II** gilt stattdessen die Wirkung unter *Berührung*, *Einatmung* und *Verzehr* jeweils als eine Sonderregel, die wie beschrieben auf pflanzenförmige Körperteile der Transmutation übergehen. Die Transmutation verfügt immer über eine Anwendung der Pflanze in ihrem Körper und regeneriert diese bei Verlust innerhalb von 1W3 Tagen. Übernatürliche Pflanzen können nicht als Komponente verwendet werden.

Das Verwenden von Objekten trägt zunächst nur eine mögliche Größenkategorie und Impulse für das regeltechnisch nicht relevante Aussehen bei. Weitere Effekte sind Meisterentscheid. Übernatürliche Objekte können nicht als Komponente verwendet werden.



Tradition einer magiebegabten Komponente erinnert. Voraussetzung ist, dass die Zieltransmutation mindestens KL 8 besitzt (zur Bestimmung des Wertes siehe Seite 142). Wenn sie ebenfalls eine Tradition erbt, verfügt sie automatisch über bis zu drei zufällige Zauber, die die magiebegabte Komponente beherrschte, deren Tradition sie geerbt hat (FW/2 + QS). Ein *Genius der Transmutationsforschung* (siehe Seite 139) kann die Zauber stattdessen frei wählen. Transmutationen können nur Zauber beherrschen, jedoch keine Rituale, Zauberticks oder magischen Handlungen. Es ist ihnen nur nach Meisterentscheid möglich, neue Zauber zu erlernen. Es ist außerdem möglich, dass die Spielerin nach Absprache mit dem Spielleiter eigene Sonderregeln vorschlägt, welche die Zieltransmutation beherrschen soll. Neue Sonderregeln sollten sich an den natürlichen Fähigkeiten der Komponenten orientieren. Die Sonderfertigkeit *Genius der Transmutationsforschung* wird hierzu als Voraussetzung empfohlen.

2. Die Probe auf Chimaeroform

Nun kann mithilfe der ermittelten Kosten und Erschaffungsschwierigkeit die Probe auf CHIMAEROFORM abgelegt werden (siehe Seite 132). Ist das Ritual erfolgreich, werden in Schritt 3 ihre Werte bestimmt.

*Modifikatoren durch Sonderregeln nach Nützlichkeit bemessen

Optionale Regel

Die beschriebene Regel wurde so formuliert, weil sie den Erschaffungsprozess allgemeingültig und simpel gestaltet. Allerdings unterscheidet sie nicht nach dem Grad der Nützlichkeit jeder einzelnen möglichen Sonderregel. Dieser Band könnte keine solche Liste fassen und zudem nicht jede potenzielle Idee von Spielerinnen vorhersehen. Deshalb ist an dieser Stelle die Einschätzung des Meisters gefragt. Grundsätzlich sollten Sonderregeln, die im Rahmen der Heldenkonstellation, des Spielstils der Gruppe und des gespielten Abenteuers besonders stark sind, auch zu einer höheren Erschaffungsschwierigkeit führen. Als Spanne sei hierfür ebenso -1 bis -4 empfohlen.

Die Beispielskulpturen aus dem **Aventurischen Transmutarium** wurden nach dieser Optionalregel erstellt und können als Orientierungshilfe dienen. Siehe hierfür die Übersichtstabelle auf Seite 150.

Perfekte Kombinationen erleichtern die Erschaffung

Optionale Regel

Um besonders motivierten Spielerinnen entgegenzukommen, kann der Meister mit der Gruppe zusammen entscheiden, dass es sich bei zwei oder mehr Komponenten um eine perfekte Kombination handelt. Der Maßstab hierfür ist der Gruppe überlassen. Perfekte Kombinationen unter den Beispielskulpturen im **Aventurischen Transmutarium** sind in der Regel mit Meilensteinen der Transmutationsforschung oder dem Lebenswerk eines Chimärologen begründet.

Die Feststellung, dass eine perfekte Kombination vorliegt, modifiziert die Erschaffungsschwierigkeit um +2.

3. Die Werte der Transmutation bestimmen

Nachdem die Probe auf CHIMAEROFORM, erschwert um die in Schritt 1 festgestellten Modifikatoren, erfolgreich abgelegt wurde, können die Werte der Komponenten verrechnet werden.

In den meisten Fällen wird hierbei die **Regel des Durchschnitts** angewandt und der entstehende Wert um die QS der Probe auf CHIMAEROFORM oder feste Werte modifiziert. Bei einigen Werten können

Modifikatoren durch spezielle Fähigkeiten

Spezielle Fähigkeit	Modifikator auf Erschaffungsschwierigkeit	Wahrscheinlichkeit	Anmerkungen
Magiebegabung	-2	1-5 auf 1W20	bei 1-5 Vorteil Zauberer
Kenntnis einer Tradition	keiner	1-10 auf 1W20	Voraussetzung Magiebegabung der Zieltransmutation und KL 8+
Sonderregel	-1 bis -4	1-10 auf 1W20	-1 Erschwernis auf Erschaffungsschwierigkeit pro Sonderregel, max. 4 möglich*

zusätzliche AsP investiert werden, um Steigerungen vorzunehmen oder Optionen freizukaufen (AsP nur bei tatsächlichem Gewinn fällig). Dies muss während der Erschaffung geschehen und kann nicht nachgeholt werden. Da bei der Kombination sehr unterschiedlicher Kreaturen nach dem Zufallsprinzip seltsame Dinge passieren können, hat der Meister immer das letzte Wort, ob bestimmte erwürfelte Kombinationen möglich sind. Die fast völlig frei bestimmbare Körperform der Transmutation lässt jedoch fast alles zu, wenn man kreativ wird. Es ist jedoch genauso legitim, manches nicht zuzulassen, weil es nicht in die bespielte Version von Aventurien passt. Regeltechnische Voraussetzungen behalten in jedem Fall ihre Gültigkeit. Erwählt der Zufall Fertigkeiten, die nicht genutzt werden können, wird deshalb nicht neu gewürfelt.

Mehr Chaos, bitte! Optionale Regel

Bei allen Optionen, die mit AsP freigeschaltet werden, kann stattdessen ein Zufallswurf mit gleichen Wahrscheinlichkeiten für alle möglichen Optionen genutzt werden. Das Ergebnis ist bindend und es kann so nur insgesamt eine Option für die Transmutation freigeschaltet werden. Das heißt, die Varianz erhöht sich, nicht jedoch die Anzahl der kostenlos freigeschalteten Optionen. Dies ermöglicht Ergebnisse, die jenseits des gewöhnlichen Erfolgshorizonts eines jeweiligen Chimärologen liegen können und macht das Spiel spannender, aber potenziell ebenso frustrierender, da nichts mehr gewiss ist.

4. Die eigene Transmutation modifizieren

Sobald die Werte der Transmutation bestimmt wurden, können noch wie gewohnt nach Grundregeln Verbesserungen und/oder nach Fokusregeln Modifikationen vergeben werden.

Der Chaos-Faktor und die Regel des Durchschnitts Optionale Regel

Manche Transmutationen sind wesentlich schwächer oder mächtiger als die Summe des Durchschnitts ihrer Einzelteile. Wenn der Erfahrungsgrad der Erschafferin einfließen soll, die Umstände des jeweiligen Erschaffungsprozesses einen Unterschied machen sollen und zudem die konkreten Eigenheiten jeder individuellen Komponente einen Einfluss auf das Ergebnis haben sollen, steht die Spielleiterin vor einer rollenspielerischen Herausforderung. Wer sich hierbei stets auf die regeltechnisch korrekte Lösung verlässt, produziert zwar verlässliche Werte einer gewissen Varianz, doch gefühlt kann es für den Spaß eventuell nicht ausreichen, zwei Wertekästen nach Formel zu verrechnen. Für das (quasi) authentische Erlebnis kreativer Schaffenskraft als Chimärologe und als Belohnung für intensives Rollenspiel kann die Spielgruppe einzelne Werte nach eigener Einschätzung frei bestimmen. Um diese Willkür zu rechtfertigen, kann sich die Spielleiterin auf den Chaos-Faktor berufen. Eine dämonische Formel verursacht schließlich stets chaotische Schwankungen im Astralgefüge, die von allem und nichts beeinflusst werden können. Sollte sich die Spielleiterin je nach einem Zeichen geseht haben, das ihr nahelegt, sich ihrer Rolle als Asfaloth im Spiel hinzugeben, so ist ihre Suche hiermit beendet! Die ultimative Regel fürs Rollenspiel ist hier die einzige Grenze: Erlaubt ist, was allen Spaß macht.

Bei den Beispielkreaturen im **Aventurischen Transmutarium** ist der Chaos-Faktor an manchen Stellen eingegangen, um die historischen Umstände der Entwicklung der jeweiligen Transmutationstheorie, Eigenschaften ihrer Erschaffer und Eigenheiten spezifischer Individuen zu betonen, die als Komponenten der Urversion dienten. An anderen Stellen haben auch wir die asfalothische Inspiration gewähren lassen, weil es sich für uns nach Erfahrung mit dem Spiel richtig anfühlte. Nach den vorgestellten Regeln Transmutationen zu berechnen, kann schließlich jeder. Kreative Ideen einfließen zu lassen, erfordert hingegen Mut, der Chimärologen gut steht.

Werte eigener Transmutationen

Name: frei wählbar; aventurisch typisch sind Kombinationsnamen, die auf die Komponenten hindeuten oder dem Zhayad entlehnte Bezeichnungen

Größe: Die Spannbreite leitet sich von der Größenkategorie ab, die in Schritt 1 festgelegt wurde (siehe Seite 139). Richtwerte für die max. Körperlänge (nicht humanoid) / -höhe (humanoid) bei winzig/klein/mittel/groß/riesig sind etwa 0,6/1,2/2,2/4,0/12,0 Schritt. Körperfläche kann zu Varianz dieser Richtwerte führen. Die genaue Größe innerhalb der festgelegten Größenkategorie ist zufällig.

Gewicht: Das Gewicht eines Wesens kann innerhalb jeder Größenkategorie stark schwanken. Regeltechnisch relevant ist es bei der Kampfsonderfertigkeit *Anspringen* (50 Stein-Schritte, siehe Seite 158). Das Zielgewicht sollte sich in der Gewichtsspanne der beteiligten Komponenten bewegen. Es kann daran orientiert frei gewählt werden.

Eigenschaften: Die jeweils besten Werte unter allen Komponenten mit Ausnahme von KL werden übernommen. Die KL wird zufällig aus der Spanne zwischen den Werten der beteiligten Komponenten bestimmt und um die QS erhöht. Jedes Ergebnis ist gleich wahrscheinlich. Eigenschaften können bei der Erschaffung mit 10 AsP pro Punkt gesteigert werden.

LeP: Durchschnitt aus den LeP aller beteiligter Wesen + 1W6 LeP pro QS des Rituals, Maximum ist der LeP-Wert der Komponente mit den meisten LeP + QS x 3

AsP: AsP des Wesens, dessen Magiebegabung vererbt wurde / 2 + 1W3 AsP pro QS

Fortbewegungsarten, INI & GS: INI, GS und alle natürlichen Fortbewegungsarten (Laufen, Fliegen, Schwimmen, Tauchen) einer Komponente nach Wahl werden übernommen. Die zusätzliche Übernahme der Fortbewegungsarten einer weiteren Komponente kostet 4 AsP.

SK & ZK: Die jeweils besten Werte unter allen Komponenten werden übernommen. SK und ZK können bei der Erschaffung für 3 AsP / Punkt maximal QS Mal gesteigert werden.

AW/VW & RS/BE: Die jeweils besten Werte unter allen Komponenten werden übernommen. Der AW/VW kann bei der Erschaffung für 2 AsP / Punkt maximal QS Mal gesteigert werden. AW- und VW-Werte werden für diese Rechnung gleich behandelt. Humanoide Transmutationen haben einen AW-Wert, nicht-humanoide einen VW.

Natürliche Waffen: Bis zu zwei zufällige natürliche Waffen bzw. Angriffsarten einer beliebigen Komponente werden übernommen. Bis zu zwei weitere beliebige natürliche Waffen bzw. Angriffsarten einer weiteren Komponente können für jeweils 2 AsP hinzugekauft werden. Für humanoide Transmutationen ab KL 8 zählen hierzu ebenso Kampftechnikwerte (z. B. FW in Schwerter). Evtl. Voraussetzungen gelten weiterhin.

Aktionen: Die Anzahl der Aktionen wird durch die Anzahl der funktionsfähigen Köpfe und Vorderläufe/Armpaare bestimmt, welche jeweils 1 Aktion pro KR freischalten (max. 4 Aktionen). Jede Transmutation verfügt in der Regel über mindestens einen Kopf. Weitere funktionsfähige Köpfe oder Vorderläufe/Armpaare nach Vorbild der eingegangenen Komponenten können für 10 AsP zusätzlich angebracht werden. Verfügt keine der eingegangenen Komponenten über Vorderläufe/Arme, können ausdrücklich immer niederhöllische Tentakelpaare als Option gewählt werden. Allerdings können nur mit humanoiden Armpaaren Waffen geführt werden.

Vorteile: Bis zu drei Vorteile werden nach dem Zufallsprinzip übernommen. Die Übernahme jedes Vorteils ist gleich wahrscheinlich. Besitzen die Komponenten zusammen 3 Vorteile oder weniger, werden also alle übernommen. Nach der zufälligen Vergabe können noch nicht eingegangene Vorteile der Komponenten mit 3 AsP pro Vorteil nach Wahl hinzugekauft werden. Wenn sie nach Schritt 1 den Vorteil Zauberer besitzt, werden nur noch zwei weitere zufällige Vorteile ohne Kosten übernommen.

Nachteile: Bis zu drei Nachteile werden nach dem Zufallsprinzip übernommen. Die Übernahme jedes Nachteils ist gleich wahrscheinlich. Besitzen die Komponenten zusammen 3 Nachteile oder weniger, werden also alle übernommen. Nach der zufälligen Vergabe können eingegangene Nachteile mit 3 AsP pro Nachteil wieder entfernt werden.

Sonderfertigkeiten: Bis zu drei Sonderfertigkeiten werden nach dem Zufallsprinzip übernommen. Die Übernahme jeder Sonderfertigkeit ist gleich wahrscheinlich. Besitzen die Komponenten zusammen 3 Sonderfertigkeiten oder weniger, werden also alle übernommen. Nach der zufälligen Vergabe können noch nicht eingegangene Sonderfertigkeiten der Komponenten mit 3 AsP pro Sonderfertigkeit nach Wahl hinzugekauft werden. Wenn die Transmutation den Vorteil Zauberer besitzt und außerdem die Sonderfertigkeit Tradition erlangt hat, werden nur noch zwei weitere zufällige Sonderfertigkeiten ohne Kosten übernommen.

Zauber: wurden in Schritt 1 bereits bestimmt, falls zutreffend (siehe Seite 140)

Talente:

- **Loyalität:** wird gemäß den Regeln im Abschnitt **Loyalität von erschaffenen Wesen** (siehe Seite 146) bestimmt
- **Körpertalente:** Durchschnitt der Werte aller Komponenten. Die entstandenen Durchschnittswerte können für 1 AsP Zusatzkosten pro gewöhnlichen AP-Kosten bis zum größten beteiligten Ursprungswert gesteigert werden.
- **Gesellschaftstalente** (Voraussetzung: KL 6, CH 8; Ausnahme *Einschüchtern und Willenskraft*): Durchschnitt der Werte aller Komponenten. Die entstandenen Durchschnittswerte können für 1 AsP Zusatzkosten pro gewöhnlichen AP-Kosten bis zum größten beteiligten Ursprungswert gesteigert werden.
- **Naturtalente:** Durchschnitt der Werte aller Komponenten. Die entstandenen Durchschnittswerte können für 1 AsP Zusatzkosten pro gewöhnlichen AP-Kosten bis zum größten beteiligten Ursprungswert gesteigert werden.
- **Wissenstalente** (Voraussetzung: KL 8): Durchschnitt der Werte aller Komponenten. Die entstandenen Durchschnittswerte können für 1 AsP Zusatzkosten pro gewöhnlichen AP-Kosten bis zum größten beteiligten Ursprungswert gesteigert werden.
- **Handwerkstalente** (Voraussetzung: FF 8, KL 8, Hände (sonst nur Beratung)): Durchschnitt der Werte aller Komponenten. Die entstandenen Durchschnittswerte können für 1 AsP Zusatzkosten pro gewöhnlichen AP-Kosten bis zum größten beteiligten Ursprungswert gesteigert werden.

Anzahl: 1

Größenkategorie: wurde in Schritt 1 festgelegt (siehe Seite 139).

Typus: durch die Komponenten bestimmt entweder Chimäre (humanoid/nicht humanoid) oder Daimonid (humanoid/nicht humanoid); Transmutation ist mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 % humanoid, wenn eine kulturschaffende Komponente beteiligt ist.

Erschaffungsschwierigkeit und -komplexität: Wenn die entstandene Transmutation mithilfe einer Transmutationsthese nachgebaut werden soll, errechnen sich die Erschaffungsschwierigkeit und -komplexität gemäß den Faktoren in der auf Seite 149 vorgestellten Übersichtstabelle.

Beute: Variabel, hängt von den ins Aussehen eingegangenen Körperteilen ab. Als Orientierung kann die Beute der Komponenten dienen.

Kampfverhalten: variabel, hängt von den eingegangenen Komponenten ab und kann je nach Individuum schwanken

Flucht: variabel, hängt von den eingegangenen Komponenten ab und kann je nach Individuum schwanken

Schmerz + 1 bei: jeweils $\frac{1}{4}$ der LeP und bei unter 5 LeP

Magiekunde (Magische Wesen): variabel, hängt von den eingegangenen Komponenten ab

Sonderregeln:

Eingehende Sonderregeln wurden in Schritt 1 festgelegt (siehe Seite 140).

Transmutations-Regeln: Für die Transmutation gelten gemäß ihres Typs entweder die allgemeinen Chimären- (siehe Seite 9) oder Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9).

Transmutationsthesen im Spiel

Heldinnen, die erfolgreich eine Transmutation nach eigenem Entwurf erschaffen haben, können mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde*, erschwert um die Erschaffungsschwierigkeit ihrer Transmutation, eine Transmutationsthese niederschreiben. Dies benötigt für primitive/einfache/komplexe Transmutationen sieben Tage/Wochen/Monate und kostet 2/3/4 AP. Der Vorteil ist, dass bei erneuter Erschaffung einer Transmutation derselben Komponentenkombination die Erschaffungsschwierigkeit um +2 erleichtert ist. Es kann zusätzlich zwischen vollständiger und fragmentarischer Transmutationsthese unterschieden werden. Skizzenhafte Notizen führen zu einer fragmentarischen

Transmutationsthese. Eine solche gewährt nur eine Erleichterung von +1, benötigt aber nur 50 % der Anfertigungszeit und kostet 1/2/3 AP. Vollständige Transmutationsthese von den Meistern aus diesem Buch gewähren ihrem Besitzer eine Erleichterung von +3. Nach Meisterentscheid kann ein Spielercharakter ebenso eine solche besonders eloquente These verfassen. Der Zeitaufwand ist dann jedoch 50 % höher und die These kostet 3/4/5 AP. Es ist fast überall in Aventurien verboten, Transmutationsthese niederschreiben. Einen Geldwert besitzen sie mangels Handel im Allgemeinen nicht. Der Erwerb, Verkauf und Tausch von Transmutationsthese kann nach Meisterentscheid im Spiel thematisiert werden.

Fortpflanzungsfähige Transmutationen



Fortpflanzungsfähige Transmutationen können nach den Grundregeln erschaffen werden, indem die Verbesserung *Fortpflanzungsfähig* erworben wird (Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Asfaloths Segen*). Dies ist auch bei Wesen nach selbst entwickelter Transmutationsthese möglich. Grundsätzlich gilt:

- Transmutationen verlieren mit jeder Generation an Macht. Dies äußert sich in sinkenden Werten, dem Wegfall von Sonderregeln und einer sinkenden Wahrscheinlichkeit, Magiebegabung zu vererben. Es ist somit nicht möglich, mit Transmutationen stärkere Transmutationen zu züchten. Nur verhüllten Meisterinnen wie Pardona ist es möglich, diese Regel bis zu einem gewissen Grad zu beugen (siehe Meilensteine der Transmutationsforschung ab Seite 109).
- Transmutationen, die weder Tiere noch Kulturschaffende als Komponenten enthalten, sind grundsätzlich nicht fortpflanzungsfähig.
- Transmutationen sind mit Angehörigen derselben Art fruchtbar. Dies schließt sowohl die Arten ihrer Komponenten ein als auch andere fortpflanzungsfähige Transmutationen, die aus denselben Komponentenarten erschaffen wurden. Der Begriff Art bezieht sich auf konkrete Tiere und Kulturschaffende, wie zum Beispiel Flugechsen, Pferde, Menschen und Elfen. Rassen (Bosparaniel usw.) sind völlig irrelevant. Nicht-Humanoide können sich nur mit Nicht-Humanoiden fortpflanzen und Humanoide nur mit Humanoiden.

Lebenserwartung von fortpflanzungsfähigen Transmutationen

Die Lebenserwartung der erschaffenen Transmutation entspricht der des Transmutations-Elternteils. Sind beide Elternteile Transmutationen, kann einer frei gewählt werden. Sie ist somit an die erreichten QS beim Ritual CHIMAEROFORM gebunden, welches die betreffende Elterntransmutation hervorbrachte (siehe Seite 132). Die Lebenserwartung bleibt bei jeder Generation gleich.

Werte von Nachkommen fortpflanzungsfähiger Transmutationen

Größe: Wird zufällig bestimmt. Es wird allerdings maximal die Größe des größten Elternteils erreicht.

Gewicht: Wird zufällig bestimmt. Es wird allerdings maximal das Gewicht des schwersten Elternteils erreicht.

Eigenschaften: jeweils zufällige Werte aus der Spanne zwischen den Werten der Elternteile -1

LeP: jeweils zufällige Werte aus der Spanne zwischen den Werten der Elternteile -1

AsP:

Generation 1: Magiebegabung wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 1-5 auf 1W20 weitervererbt. Das Wesen erinnert sich bei 1-10 auf 1W20 an seine Tradition (Voraussetzung: Magiebegabung, KL 8+); AsP des Wesens, dessen Magiebegabung vererbt wurde / 2

Generation 2: Magiebegabung wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 1-4 auf 1W20 weitervererbt. Das Wesen erinnert sich bei 1-10 auf 1W20 an seine Tradition (Voraussetzung: Magiebegabung, KL 8+); AsP des Wesens, dessen Magiebegabung vererbt wurde / 3

Generation 3: Magiebegabung wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 1-3 auf 1W20 weitervererbt. Das Wesen erinnert sich bei 1-10 auf 1W20 an seine Tradition (Voraussetzung: Magiebegabung, KL 8+); AsP des Wesens, dessen Magiebegabung vererbt wurde / 4

Generation 4+: Magiebegabung wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 1-2 auf 1W20 weitervererbt. Das Wesen erinnert sich bei 1-10 auf 1W20 an seine Tradition (Voraussetzung: Magiebegabung, KL 8+); AsP des Wesens, dessen Magiebegabung vererbt wurde / 5

Fortbewegungsarten, INI & GS: INI, GS und alle natürlichen Fortbewegungsarten (Laufen, Fliegen, Schwimmen, Tauchen) werden jeweils zufällig von einem zufälligen Elternteil übernommen.

SK & ZK: Die jeweils schlechtesten Werte unter den Eltern werden übernommen.

VW & RS/BE: Die jeweils schlechtesten Werte unter den Eltern werden übernommen.

Natürliche Waffen: Bis zu insgesamt zwei zufällige natürliche Waffen bzw. Angriffsarten der Eltern werden übernommen.

Aktionen: Die Anzahl der Aktionen wird durch die Anzahl der funktionsfähigen Köpfe und Vorderläufe/Armpaare bestimmt, welche jeweils 1 Aktion pro KR freischalten (max. 4 Aktionen). Jede Transmutation verfügt in der Regel über mindestens einen Kopf. Weitere funktionsfähige Köpfe oder Vorderläufe/Armpaare werden bei 1-10 auf 1W20 nach Vorbild eines Elternteils vererbt. Es können ausdrücklich nach Meisterentscheid immer niederhöllische Tentakelpaare per

Zufall entstehen. Allerdings können nur mit humanoiden Armpaaren Waffen geführt werden.

Vorteile: Bis zu drei Vorteile werden nach dem Zufallsprinzip vererbt. Die Übernahme jedes Vorteils ist gleich wahrscheinlich.

Nachteile: Bis zu drei Nachteile werden nach dem Zufallsprinzip vererbt. Die Übernahme jedes Nachteils ist gleich wahrscheinlich.

Sonderfertigkeiten: Bis zu drei Sonderfertigkeiten werden nach dem Zufallsprinzip vererbt. Die Übernahme jeder Sonderfertigkeit ist gleich wahrscheinlich.

Talente:

☛ **Körpertalente:** Durchschnitt der Werte beider Elternteile.

☛ **Gesellschafttalente** (Voraussetzung: KL 6, CH 8; Ausnahme Einschüchtern und Willenskraft): Durchschnitt der Werte beider Elternteile.

☛ **Naturtalente:** Durchschnitt der Werte beider Elternteile.

☛ **Wissenstalente** (Voraussetzung: KL 8): Durchschnitt der Werte beider Elternteile.

☛ **Handwerkstalente** (Voraussetzung: FF 8, KL 8, Hände (sonst nur Beratung)): Durchschnitt der Werte beider Elternteile.

Anzahl: 1

Größenkategorie: wird von der bzw. einer zufälligen Elterntransmutation übernommen

Typus: entspricht der bzw. einer Elterntransmutation

Erschaffungsschwierigkeit und -komplexität: können gemäß der Übersichtstabelle auf Seite 149 ermittelt werden

Beute: Variabel, hängt von den ins Aussehen eingegangenen Körperteilen ab. Als Orientierung kann die Beute der Komponenten dienen.

Kampfverhalten: variabel, hängt von den eingegangenen Komponenten ab und kann je nach Individuum schwanken

Flucht: variabel, hängt von den eingegangenen Komponenten ab und kann je nach Individuum schwanken

Schmerz + 1 bei: jeweils ¼ der LeP und bei unter 5 LeP

Magiekunde (Magische Wesen): variabel, hängt von den eingegangenen Komponenten ab

Sonderregeln:

Bis zu 4 – Anzahl Generation Sonderregeln beider Elternteile werden nach dem Zufallsprinzip vererbt. Die Übernahme jeder Sonderregel ist gleich wahrscheinlich.

Transmutations-Regeln: Für die Transmutation gelten gemäß ihres Typs entweder die allgemeinen Chimären- (siehe Seite 9) oder Daimoniden-Regeln (siehe Seite 9). Dies entfällt bei Nachkommen mit dem Typus Übernatürliches Wesen.

☛ Ab der vierten Generation wandelt sich nach Meisterentscheid der Typ der Nachkommen von Chimäre bzw. Daimonid zum übernatürlichen Wesen. Eine magische Analyse oder liturgisches Wirken können es dann nicht mehr als ehemalige Transmutation identifizieren. Den gesunden Menschenverstand

hebelt dies jedoch nicht aus. Nach Meisterentscheid können zufällige Generationen ab der vierten zudem bei 1-5 auf 1W20 wieder als Transmutation nachgewiesen werden. Dies verhindert, dass sich Chimärologen ihrer Sicherheit vor dem Gesetz je völlig gewiss sein können und ist empfehlenswert, wenn der

Konflikt mit zwölgöttlichen Autoritätspersonen im Spiel relevanter sein soll.

- Nachkommen von fortpflanzungsfähigen Transmutationen sind frei. Sie verfügen nicht über einen Loyalitätswert. Transmutationen der zweiten und dritten Generation können nicht abgerichtet werden. Erst Transmutationen der vierten Generation, deren Typ sich zudem zum Übernatürlichen Wesen gewandelt hat, können nach den üblichen Regeln abgerichtet werden.

- Die Anzahl der geborenen Nachkommen ist stets 1. Nach Meisterentscheid sind Ausnahmen möglich. Als Orientierung, wann dies sinnvoll ist, kann der Abschnitt zur Geschichte der Nutzchimären und -daimonide ab Seite 119 dienen.
- Die Nachkommen von fortpflanzungsfähigen Transmutationen sind bei 1-5 Auf 1W20 selbst fortpflanzungsfähig.

Transmutationen befehligen

Transmutationen gehorchen ihrem Erschaffer theoretisch bis dieser stirbt. Als Lebewesen besitzen sie jedoch eigene Bedürfnisse, die sie ablenken können und persönliche Prioritäten begründen. So kommt es vor, dass manche Aufträge nicht korrekt ausgeführt oder völlig verweigert werden. Anders als beschworene Dämonen sind sie nicht an eine Art Vertrag gebunden, der sie für eine bestimmte Menge an Befehlen zum Gehorsam zwingt. Es handelt sich eher um eine Beziehung der Abhängigkeit. Egal, wie alt die Komponenten der Transmutation vorher waren, im neuen Körper ist das Wesen wieder wie ein Kind, das die Welt durch neue Augen erneut kennenlernen muss. Aus dieser Abhängigkeit kann sich in manchen Fällen Vertrauen oder Zuneigung entwickeln. Ihrem dämonischen Funken treu, hegen Transmutationen jedoch chaotische Gedanken, die sich meist in Aggression äußern. Regeltechnisch wird die Beziehung einer Transmutation zu ihrem Erschaffer in **Loyalität** gemessen. Wie sich diese entwickelt, ist dabei dem Chaos des Zufalls überlassen.

Loyalität von erschaffenen Wesen

Ist eine Transmutation erschaffen worden, verfügt sie gegenüber ihrem Erschaffer über einen Loyalitätswert, auf den eine Probe abgelegt wird, wenn sie einen Auftrag erledigen soll. Im Gegensatz zu beispielsweise Dämonen, die eine begrenzte Anzahl Befehle für ihren Beschwörer ausführen, erfüllt eine Transmutation für ihren Erschaffer unbegrenzt Aufträge, solange sie loyal ist.

Loyalität ist ein Talent der Transmutation mit Steigerungsfaktor B und wird auf MU/IN/CH geprobt. Der Loyalitätswert ergibt sich aus der Art der Transmutation (siehe Tabelle **Grundloyalität von Transmutationen**). Zum Grundwert der Loyalität können pro QS +2 Loyalitätspunkte hinzugefügt werden. Dabei dürfen nur QS verwendet werden, die nicht für die Verbesserungen der Transmutation genutzt wurden. Der FW in Loyalität kann bei Transmutationen nur durch Patzer, Kritische Erfolge oder nach Meisterentscheid verändert werden (siehe unten). Eine Probe auf Loyalität ist immer notwendig, wenn eine Transmutation einen Auftrag ausführen soll, und kann wie jede Fertigungsprobe modifiziert sein (z. B. will eine Chimäre lieber jemanden töten, als sich hinzusetzen).

Eine misslungene Probe auf Loyalität bedeutet bei Transmutationen, dass sie den Auftrag nicht ausführen,

und der Spielleiter mit 1W6 auf die Tabelle **Misslungene Loyalitätsprobe bei Transmutationen** würfeln muss. Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die Loyalität dauerhaft um 1W3+1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum von 20). Transmutationen gehorchen nur ihren Erschaffern (Ausnahmen sind im Wertekasten der jeweiligen Transmutation angegeben). Stirbt der Erschaffer, sind sie frei in ihrem Willen.

Grundloyalität von Transmutationen

Monstrosität	Grundloyalität
Chimären	10
Daimonide	8
Für jede Komponente nach der zweiten	zusätzlich -1

Misslungene Loyalitätsprobe bei Transmutationen

1W6	Ergebnis
1-4	Die Transmutation verweigert den Auftrag.
5	Die Transmutation greift den Erschaffer 1W6 KR lang an.
6	Die Transmutation greift einen Unbeteiligten 1W6 KR lang an oder verweigert den Auftrag, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt.

Aufträge für erschaffene Wesen

Einer Transmutation können nach dem Erschaffen Aufträge erteilt werden. Transmutationen interpretieren ihre Aufträge im Rahmen der Möglichkeiten ihrer Intelligenz. Grundsätzlich gehen sie ihrem Auftrag sinngemäß nach, wählen aber nicht immer den effizientesten Weg, sofern ihnen nicht auf eine verständliche Weise genau erklärt wurde, was sie tun sollen. Sie gehen ihrem aktuellen Auftrag so lange nach, bis er erfüllt ist. Nach Meisterentscheid sogar, wenn ihr Erschaffer gestorben ist und sie eigentlich frei in ihrem Willen wären. Stellt sich eine Aufgabe für die Transmutation als unerfüllbar heraus, wird sie einfach ihren körperlichen Bedürfnissen und Launen nachgehen, bis sie einen neuen Auftrag erhält oder auf einen vorherigen Auftrag zurückfallen (siehe zur Inspiration auch den Kasten **Chimären mit Freizeit** auf Seite 148). Falls es ihr möglich ist, versucht sie vorher ihren Erschaffer darüber zu informieren,



dass sie ihren Auftrag nicht ausführen kann. Chimären und Daimonide müssen Nahrung zu sich nehmen, gegebenenfalls atmen, trinken und schlafen, lassen sich aber auch zu langen Aufträgen überreden. Soll ein Auftrag beendet werden, muss der Erschaffer dies lediglich in Wahrnehmungsreichweite der Transmutation zum Ausdruck bringen. Es gibt Transmutationen, die nicht alle Arten von Aufträgen ausführen, dies ist dann bei dem jeweiligen Wesen vermerkt.

Arbeite!

Die Transmutation führt im Rahmen ihrer geistigen und körperlichen Möglichkeiten eine einfache Arbeit aus, z. B. Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Erschaffers beinhalten.

Aufhören!

Die Transmutation beendet ihre aktuelle Tätigkeit oder ihren Auftrag.

Fähigkeit benutzen (Beeindrucke mich ...!)

Die Transmutation verwendet eine ihrer Fähigkeiten, Sonderregeln oder einen von ihr beherrschten Zauber. Entweder nach eigener Wahl oder spezifisch vom Erschaffer benannte.

Folge mir!

Die Transmutation folgt dem Erschaffer, nähert sich ihm jedoch nicht näher als 1 Schritt. Sie bleibt stehen, wenn sie diesen Abstand erreicht hat und folgt ihm weiter, wenn der Abstand sich wieder vergrößert.

Kämpfe!

Die Transmutation greift ein einzelnes Ziel oder abwechselnd mehrere Ziele an. Sie kann dabei die Mittel ihrer Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn sie von anderen Gegnern angegriffen wird, verteidigt sie sich. Die Transmutation bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des Kampfes weg, es sei denn, der Erschaffer befiehlt dies (was eine weitere Loyalitätsprobe verlangt).

Lebensaufgabe

Die Transmutation erfüllt einen Auftrag gemäß den anderen möglichen Aufträgen bis zu ihrem Tod. Bis ihre Aufgabe erfüllt ist, kann sie keines Todes durch Altersschwäche sterben. Diese Aufgabe kann der Transmutation nur von ihrem Erschaffer und nur einmal erteilt werden. Danach ist sie frei in ihrem Willen und wird die Aufgabe nach eigenem Ermessen zu erfüllen versuchen.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Dauerhafte Transmutationen (siehe Seite 132)

Spioniere!

Die Transmutation verfolgt und beobachtet ein vom Erschaffer gewähltes Ziel. Nach einer vom Erschaffer festgelegten Zeit kehrt sie zu ihm zurück und berichtet. Eventuell erweist sich die Verständigung zwischen Transmutation und Erschaffer als schwierig, sodass dieser Auftrag nur bei bestimmten Wesen Sinn ergibt.

Suche!

Die Transmutation macht ein Objekt oder eine Person ausfindig, die dem Erschaffer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängern sie. Ein fliegendes Wesen kann einen Bereich von 2 Rechtmeilen in etwa 1 Stunde absuchen. An Land schafft das Wesen im Schnitt 1 Rechtmeile pro Stunde. Die Suche im Wasser kann nur von einem entsprechend ausgestatteten Wesen verrichtet werden und deckt in 1 Stunde 1,50 Rechtmeilen ab.

Wache!

Die Transmutation bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt die Monstrosität ihr Ziel mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln.

Warte!

Die Transmutation bleibt dort, wo sie gerade ist. Sie verharrt in einer Zone von ca. 16 Schritt um den Ort, an dem sie warten soll, bewegt sich aber ab und an streunend herum.

Kontrollübernahme von freien Transmutationen

Die hier vorgestellten Ideen sind als Rollenspielimpulse gemeint und sollen das Spiel bereichern. Spieler sollten nicht für die erfolgreiche Erschaffung einer Transmutation bestraft werden, indem der Spielleiter ihre Kreation sich ständig irrational und planstörend verhalten lässt. Um das richtige Maß zu finden, kann zum Beispiel die Fairness des Zufalls genutzt werden. So kann sich eine Transmutation zum Beispiel einmal in 1W6 oder 1W20 Tagen seltsam verhalten. Das Zeitfenster kann nach Absprache beliebig angepasst werden. Alternativ können die Ideen zur Ausgestaltung von gescheiterten Loyalitätsproben dienen.

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Chimärenmeister und Daimonidenkonstrukteure können versuchen, freie Chimären bzw. Daimonide zu kontrollieren. Dazu muss ihnen eine Vergleichsprobe auf Willenskraft gegen die Willenskraft der Transmutation und zusätzlich erschwert um die halbe SK (aufgerundet) der Transmutation gelingen. Diese Probe wird außerdem durch die Art der Transmutation modifiziert (siehe Tabelle). Bei freien Transmutationen mit Lebensaufgabe (siehe Seite 147) scheitert die Probe automatisch. Die Transmutation darf sich zu Beginn des Kontrollversuchs maximal 8 Schritt entfernt befinden. Das

Übernehmen dauert 7-QS KR. Gelingt die Probe, wurde die Loyalität der Transmutation erlangt. Die Startloyalität ist folgender Tabelle zu entnehmen.

Misslingt die Probe, wendet sich die Transmutation 24 Stunden lang gegen den Zauberer, der versucht hat, die Kontrolle zu übernehmen. Dies kann je nach Transmutation bedeuten, dass diese den Zauberer angreift oder Zauber und andere Kräfte einsetzt.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Chimärenmeister (bei Chimären, siehe Seite 132), Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur (bei Daimoniden, siehe Seite 133)

Modifikatoren bei der Übernahme der Kontrolle

Transmutationsart	Modifikator bei Kontrollprobe	Startloyalität
Chimäre	-1	5 + QS/2
Chimäre mit kulturschaffender Komponente	-3	5 + QS/3
Daimonid	-2	4 + QS/2
Daimonid mit kulturschaffender Komponente	-4	4 + QS/3

Chimären mit Freizeit

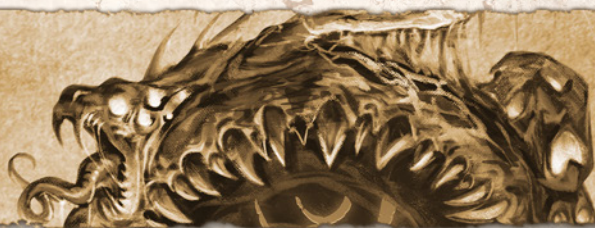
Eine Chimäre ohne Aufgabe ist unberechenbar. In der Regel hat sich ihr Erschaffer vor ihrer Schöpfung mit den Eigenheiten der Komponenten befasst. So weiß er, dass die Spinne in seinem Spinnweb sich einsam in einem Netz am wohlsten fühlt und am liebsten einfach stundenlang, böse Blicke werfend, herumhängen möchte. Der Pinguin, oder Boronskuttentaucher, ist dagegen ein geselliges Tier, welches seine Behäbigkeit an Land lieber hinter sich lässt, um durchs Wasser zu flitzen. Dies sind freilich widersprüchliche Bedürfnisse, deren Versöhnung ausgeklügelte Routinen erfordert. Da kaum eine Chimäre in der Lage ist, einen Plan für ihre mentale Hygiene zu entwickeln, äußern sich ihre inneren Konflikte häufig in Aggression gegen alles und jeden. Ein Chimärologe, der die Anzeichen eines solchen Ausbruchs frühzeitig erkennt, lebt länger und kann sogar helfen. Die Lösung ist oft einfach: Ein verängstigtes Wesen braucht Trost und eine Aufgabe, um anhand kleiner Erfolge zu lernen, was glücklich und gesund macht. Der Rat an aufstrebende Chimärenmeister ist also denkbar einfach: Bellende Chimären beißen nicht und willst du Ruhe, so schick sie fort. Wenn die Chimäre nicht gerade auf ein Verhaltensmuster einer ihrer Komponenten zurückfällt, wird sie sich in ihrer Freizeit zunehmend ihrer eigenen inneren Spaltung bewusst. Manche Chimären lernen über Zeit, mit ihrem Zustand umzugehen. Gerade die Anleitung durch ihren Erschaffer hilft ihnen dabei, das richtige Maß zu finden, um alle sie juckenden Triebe zu befriedigen. Allerdings

erfordert dies auch physische Nähe zum Erschaffer, den viele aus Risiko eines Angriffs gar nicht erst eingehen möchten. Eine rein instrumentell behandelte Chimäre wird sich mit der Zeit Übersprungshandlungen angewöhnen. Zum Beispiel kann es passieren, dass sie, statt ihren persönlichen körperlichen Bedürfnissen nachzugehen, plötzlich den letzten Befehl ausführt, an den sie sich erinnern kann.

Daimonide ohne Beschäftigung

Ein Daimonid ohne Aufgabe ist dagegen gewissermaßen berechenbar. Daimoniden sitzt der Schalk in Form eines kleinen Dämons im Nacken, dem nichts besser gefällt als Aufträge absichtlich misszuverstehen. Er hasst nichts mehr, als unbeschäftigt zu sein, denn anders als bei Chimären wird sein Körper von einem wahrhaften, gebundenen Dämon durchdrungen, der seiner Erinnerung nach nur durch Befehle in Aktion treten kann. Ein Daimonid ohne Beschäftigung wird deswegen oft starr in Erwartung seiner nächsten Aufgabe, die ihm endlich die Freiheit gibt, Unheil anzurichten, zumindest im Rahmen aller sinngemäßen Interpretationsmöglichkeiten. Der Rat an aufstrebende Daimonidenkonstrukteure ist also gegensätzlich zum vorherigen: Nur ein gebannter Dämon ist ein guter Dämon, also lass das kleine Ungetüm nie aus den Augen. Ein bannender Blick und das ständige Gefühl, beobachtet zu werden, vielleicht gar endlich den erhofften Auftrag zu erhalten, hält dem Daimonid die Füße, Krallen und Beißer still. Ein unangenehmer Anstarrwettbewerb aus nächster Nähe ist oft die Folge.

ANHANG



Die aventurischen Transmutationen in der Übersicht

Erschaffungskomplexität einer Transmutation bestimmen

Merkmal/ Merkmalskombination	führt automatisch zu Erschaffungskomplexität
Mehr als 2 Wesen beteiligt	einfach
Spezialkräfte (mächtige Sonderregeln)	einfach
Pflanze beteiligt	einfach
Kulturschaffender beteiligt	einfach
Dämon beteiligt (0-5 Hörner)	einfach
Dämon beteiligt (6+ Hörner)	komplex
Kulturschaffender und Dämon beteiligt	komplex
Objekt beteiligt	komplex
Magisch begabte Kom- ponente beteiligt	komplex

Modifikatoren für die Erschaffung einer Transmutation bestimmen

Merkmal der Bauplans	Modifikator
Unterschiedliche Wesenstypen	-1
Unterschiedliche Größenkategorien	-1
Zielgröße winzig	+2
Zielgröße klein	+1
Zielgröße mittel	+/- 0
Zielgröße groß	-1
Zielgröße riesig	-2
Mehr als 2 Wesen beteiligt	-1 pro Wesen nach dem Zweiten
Kulturschaffender beteiligt	-1
Pflanze beteiligt	-1
Niederer Dämon beteiligt	-2
Gehörnter Dämon (1 bis 5 Hörner) beteiligt	-3
Gehörnter Dämon (ab 6 Hörner) beteiligt	-4
Dämonische Essenz beteiligt	-1
Objekt beteiligt	-2
Magische Begabung	-2
Spezialkräfte (mächtige Sonderregeln)	-1 bis -4
Perfekte Kombination	+2



Wesen	Erschaffungs- schwierigkeit	Erschaffungs- komplexität	Bauplan
Chimären			
Bärbulle	-1	primitiv	Zielgröße (-1)
Blutschakal	+/-0	primitiv	Größenunterschied (-1), Zielgröße (+1)
Chamäleonlöffler	+/-0	primitiv	Größenunterschied (-1), Zielgröße (+1)
Flugechsenshadif	-3	einfach	Größenunterschied (-1), Zielgröße (-1), Mächtige Spezialkräfte (-1)
Formica	-5	komplex (4 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Kulturschaffender (-1), Mächtige Spezialkräfte (-2)
<i>Anmerkung: Aufgrund ihrer mächtigen Spezialkräfte ist die Formica komplex.</i>			
Homursus	-2	einfach	Wesensunterschied (-1), Kulturschaffender (-1)
Hundeblume	-1	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Pflanze (-1), Zielgröße (+2)
Hydron	-4	komplex (3 AP)	Viele Wesen (-3), Kulturschaffender (-1)
Ikanaria-Morfu	-5	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-3), Zielgröße (-1)
Khoramsfleder- rechse	-4	einfach	Größenunterschied (-2), Zielgröße (-1), Viele Wesen (-1)
Mantikor	-4	komplex (3 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Zielgröße (-1), Kulturschaffender (-1), Viele Wesen (-1), perfekte Kombination (+2)
<i>Anmerkung: Aufgrund seiner definierenden KL ist der Mantikor komplex.</i>			
Menschaffe	-2	einfach	Wesensunterschied (-1), Kulturschaffender (-1)
Ogerwurm	-5	komplex (5 AP)	Wesensunterschied (-1), Kulturschaffender (-1), Zielgröße (-1), Magie (-2)
Pflanzenchimäre	-4	einfach	Pflanze (-1), Spezialkräfte (-3)
Raubschwinge	-3	einfach	Größenunterschied (-3), Zielgröße (+1), viele Wesen (-1)
Riesenaffen- krakenmolch	-5	komplex (10 AP)	Zielgröße (-2), mächtige Spezialkräfte (-3)
<i>Anmerkung: Aufgrund seiner Einzigartigkeit ist der Riesenaffenkrakenmolch komplex.</i>			
Sandschrecken	-5	komplex (3 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Kulturschaffender (-1), viele Wesen (-1)
<i>Anmerkung: Der Sandschrecken ist komplex, da er bei Erschaffung bereits schwanger ist.</i>			
Scherenwurm	-4	primitiv	Größenunterschied (-3), Zielgröße (-1)
Schlangenmensch	-3	einfach	Wesensunterschied (-1), Kulturschaffender (-1), Spezialkräfte (-1)
Shintroid	-4	komplex (3 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Kulturschaffender (-1), Magie (-2), Perfekte Kombination (+2)
Skorpionschrecke	-3	komplex (4 AP)	Spezialkräfte (-3)
<i>Anmerkung: Aufgrund ihrer Einzigartigkeit ist die Skorpionschrecke komplex.</i>			
Skorpionvipser	+2	primitiv	Zielgröße (+2)
Ssrkhressuar	-4	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Kulturschaffender (-1), Viele Wesen (-2), Perfekte Kombination (+2)
Widderhyäne		+/-0	primitiv
Wolfsechse	+/-0	primitiv	Größenunterschied (-2), perfekte Kombination (+2)
Wühlschrat-Zwerg- krakenmolch	-4	komplex (6 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Zielgröße (-1), Kulturschaffender (-1)
<i>Anmerkung: Der Wühlschrat-Zwergkrakenmolch ist komplex, weil seine Genese nur analytisch aufwendig nachvollziehbar ist.</i>			

Wesen	Erschaffungsschwierigkeit	Erschaffungskomplexität	Bauplan
Daimonide			
Bleichmuräne	+/-0	einfach	Wesensunterschied (-1), Zielgröße (+2), dämonische Essenz (-1)
Blutbaum	-5	komplex (5 AP)	Wesensunterschied (-1), Zielgröße (-2), dämonische Essenz (-1), Pflanze (-1)
<i>Anmerkung: Der Blutbaum ist komplex, weil seine Genese nur aufwendig analytisch nachvollziehbar ist.</i>			
Eisigel	-5	einfach	Wesensunterschied (-1), Zielgröße (-1), gehörnter Dämon (1-5) (-3)
Famulus	-7	komplex (8 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Zielgröße (-1), Kulturschaffender (-1), gehörnter Dämon (1-5) (-3)
Fleischwurm	-2	einfach	Wesensunterschied (-1), Zielgröße (+2), gehörnter Dämon (1-5) (-3)
Gal'kzuul	-4	komplex (2 AP)	Wesensunterschied (-1), Kulturschaffender (-1), niederer Dämon (-2), Magie (-2), perfekte Kombination (+2)
Ghumai-Khal	-7	komplex (4 AP)	Wesensunterschied (-1), Zielgröße (-1), gehörnter Dämon (1-5) (-3), Objektverschmelzung (-2)
Hummerier	-5	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Zielgröße (-1), niederer Dämon (-2)
Ka'Bushruuf	-4	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-3), Zielgröße (+1), gehörnter Dämon (1-5) (-3), perfekte Kombination (+2)
Kristall-Libelle	-1	einfach	Wesensunterschied (-1), Zielgröße (+1), gehörnter Dämon (1-5) (-3), perfekte Kombination (+2)
Legionär von Yol-Ghurmak	-5	komplex (5 AP)	Wesensunterschied (-1), Kulturschaffender (-1), niederer Dämon (-2), mächtige Spezialkräfte (-1)
Myrkkyaa-Kaika	-4	komplex (4 AP)	Wesensunterschied (-1), niederer Dämon (-2), Magie (-2), Spezialkräfte (-1), perfekte Kombination (+2)
Peitschender Wächter	-7	komplex (8 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Zielgröße (-1), Kulturschaffender (-1), gehörnter Dämon (1-5) (-3), Viele Wesen (-1), perfekte Kombination (+2)
Rostratte	-5	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Zielgröße (+2), niederer Dämon (-2), mächtige Spezialkräfte (-3)
Riesenoktopode	-6	komplex (7 AP)	Wesensunterschied (-1), Zielgröße (-2), dämonische Essenz (-1), Magie (-2)
<i>Anmerkung: Der Riesenoktopode ist komplex, weil Yo'Nahos Essenz beteiligt ist.</i>			
Rukuubuur	-6	komplex (2 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Zielgröße (-1), gehörnter Dämon (1-5) (-3), viele Wesen (-1), perfekte Kombination (+2)
Scherenwächter	-4	komplex (6 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Zielgröße (-1), Kulturschaffender (-1), niederer Dämon (-2), perfekte Kombination (+2)
Schwarzer Hetzer	-7	komplex (6 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Zielgröße (-1), gehörnter Dämon 6+ (-4), mächtige Spezialkräfte (-1), perfekte Kombination (+2)
Shadifriit	-4	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-1), Zielgröße (-1), gehörnter Dämon (1-5) (-3), perfekte Kombination (+2)
Späher	-4	komplex (1 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Kulturschaffender (-1), niederer Dämon (-2), perfekte Kombination (+2)
Spinnenwächter	-5	komplex (5 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Zielgröße (-1), Kulturschaffender (-1), niederer Dämon (-2), perfekte Kombination (+2)
Tentakelfuchs	-3	einfach	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-2), Größe (+1), gehörnter Dämon (1-5) (-3), perfekte Kombination (+2)
<i>Anmerkung: Als Chimäre ohne Shruuf und mit Tintenfisch hergestellt ist er primitiv und die Erschaffungsschwierigkeit +3.</i>			
Zerschmetterling	-7	komplex (4 AP)	Wesensunterschied (-1), Größenunterschied (-3), Zielgröße (+2), gehörnter Dämon (1-5) (-3), mächtige Spezialkräfte (-2), Magie (-2), perfekte Kombination (+2)

Archetypen & Professionen

Die archetypische Chimärenmeisterin

Das Aventurische Transmutarium stellt eine Vielzahl an Chimärologinnen vor, die du mithilfe der folgenden Werte als Zufallsbegegnung oder Schlüsselfigur in deinen Abenteuern auftreten lassen kannst. Um sich Meisterin der Chimären nennen zu können, muss man bereits einiges an praktischer Erfahrung erlangt haben. So seien drei Fertigungsprofile von je einer kompetenten, meisterlichen und brillanten Chimärenmeisterin vorgestellt.



Chimärenmeisterin

MU 14 KL 14 IN 14 CH 14

FF 12 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP 34 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 11 PA 8 TP 1W6+2 RW lang
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anatomie (Mensch), Chimärenmeister, Daimonidenkonstrukteur, Tradition (Gildenmagier)

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Einschüchtern 3, Heilkunde Wunden 10, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 3, Pflanzenkunde 9, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4, Sphärenkunde 9, Sternkunde 10, Tierkunde 10, Überreden 2, Verbergen 3, Willenskraft 4

Zauber: Balsam Salabunde 7, Blick in die Gedanken 6, Chimaeroform 10, Corpofesso 4, Paralysis 7, Salander 8, Transmutare 3

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (Forschungszirkel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Chimärenmeisterin, Zufallsfund an Hilfsmitteln (siehe Seite 157)

Kampfverhalten: Chimärenmeisterinnen lassen ihre Transmutationen für sich kämpfen. Sie können nach Belieben neue Diener erschaffen und zögern daher selten, sie zu opfern, um den Kampf zu gewinnen.

Die heldenhafte Chimärologin

Die folgenden Professionspakete für Chimärologinnen sind für Heldinnen mit dem Erfahrungsgrad erfahren bzw. kompetent oder meisterlich konzipiert. Es muss jeweils das vollständige Paket gewählt werden. Modifikationen der Professionspakete sind wie gewöhnlich nach den Grundregeln des Regelwerks möglich.

Ihre Strategie besteht darin, aus der Ferne Befehle zu erteilen und unterstützend einzugreifen.

Flucht: Eine Chimärenmeisterin, die in ihrem Labor angegriffen wird, flieht erst, wenn ihre LeP unter 25 % sinken. Außerhalb ihres Domizils sinken ihre Siegchancen rapide, sodass sie ihre Chimären vorschicken wird und flieht, sobald ihre LeP unter 75 % sinken.

Meisterlich: MU 15 statt 14, KL 15 statt 14; AsP 38 statt 34, INI 14 statt 13; Magierstab AT 12 / PA 9; Einschüchtern 5 statt 3, Heilkunde Wunden 13 statt 10, Magiekunde 12 statt 10, Pflanzenkunde 11 statt 9, Selbstbeherrschung 4 statt 2, Sinnesschärfe 7 statt 4, Sphärenkunde 11 statt 9, Sternkunde 12 statt 10, Tierkunde 13 statt 10, Willenskraft 7 statt 4; Balsam Salabunde 10 statt 7, Blick in die Gedanken 8 statt 6, Chimaeroform 13 statt 10, Corpofesso 6 statt 4, Paralysis 8 statt 7, Salander 10 statt 8, Transmutare 5 statt 3, zusätzlich Ignifaxius 5

Brillant: MU 16 statt 14, KL 16 statt 14; AsP 44 statt 34, INI 14 statt 13; Magierstab AT 14 / PA 11; Einschüchtern 8 statt 3, Heilkunde Wunden 16 statt 10, Magiekunde 14 statt 10, Pflanzenkunde 13 statt 9, Selbstbeherrschung 7 statt 2, Sinnesschärfe 9 statt 4, Sphärenkunde 14 statt 9, Sternkunde 14 statt 10, Tierkunde 15 statt 10, Willenskraft 10 statt 4; Balsam Salabunde 13 statt 7, Blick in die Gedanken 10 statt 6, Chimaeroform 15 statt 10, Corpofesso 9 statt 4, Paralysis 10 statt 7, Salander 13 statt 8, Transmutare 8 statt 3, zusätzlich Ignifaxius 8, Transversalis 6



Chimärologin (erfahren/kompetent/meisterlich)

Professionspaket

AP-Wert: 380/480/680 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Anatomie (Mensch), Chimärenmeister, Bindung des Stabes / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Anatomie (Mensch), Chimärenmeister, Bindung des Stabes, Daimonidenkonstrukteur, Verschmelzung von Kulturschaffenden / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Anatomie (Mensch), Chimärenmeister, Bindung des Stabes, Daimonidenkonstrukteur, Rudelerschaffung, Verschmelzung von Kulturschaffenden

Kampftechniken: Dolche 8/8/8, Raufen 8/8/8, Stangenwaffen 8/10/12

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2/2/5, Sinnesschärfe 4/4/4, Verbergen 3/3/3

Gesellschaft: Einschüchtern 3/3/6, Willenskraft 4/4/8

Natur: Pflanzenkunde 5/8/12, Tierkunde 7/10/14

Wissen: Geographie 2/2/2, Geschichtswissen 5/5/5, Götter & Kulte 2/2/2, Magiekunde 7/10/10, Rechnen 3/4/4, Rechtskunde 2/2/3, Sagen & Legenden 3/3/6, Sphärenkunde 5/5/5, Sternkunde 4/6/6

Handwerk: Alchimie 2/2/6, Heilkunde Gift 2/2/6, Heilkunde Wunden 7/10/14, Malen & Zeichnen 2/2/4

Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Glücksgriff, Lockruf; Balsam Salabunde 6/6/10, Blick in die Gedanken 4/4/8, Chimaerform 8/12/14, Corpofesso 4/8/11, Paralysis 4/4/7, Salander 6/7/12, Transmutare 3/3/8

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Zähigkeit, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier, Verschwendungssucht)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Krankheitsanfällig

Vorteile der Kreaturen

Wasserlebewesen

Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit Unterwasserkampf. 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.

Nachteile der Kreaturen

Kältestarre

Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper dieses Wesens automatisch in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe *Paralyse* und bei Stufe IV 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 eine Stufe ab. Ab Stufe III verliert er den Status *Bewusstlos*.

Lichtempfindlich II

Jeder Lichtstrahl wird vom Wesen als Folter empfunden und es meidet selbst die schummrigste Dämmerung. Das Wesen erleidet 2 Stufen *Schmerz*, sobald es Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.
Voraussetzungen: kein Nachteil Lichtempfindlich I

Persönlichkeitsschwäche

 **Eifersucht:** Das Wesen reagiert extrem eifersüchtig, wenn es um eine ausgewählte Bezugsperson oder ein Rudelmitglied geht. Schmollen oder hässliche Szenen sind an der Tagesordnung, selbst wenn ihre Bezugsperson gar nichts dafür kann, dass sie die Aufmerksamkeit bekommt – oder das eifersüchtige Wesen nicht einmal dieselbe Bedeutung für die Bezugsperson hat wie umgekehrt.

Schlechte Eigenschaft

 **Lüsternheit:** Das Wesen ist permanent von seinen fleischlichen Trieben abgelenkt und es fällt ihm oft schwer, sich zu beherrschen. Attraktivität des Gegenübers spielt dabei meist keine große Rolle.

Sonderfertigkeiten für Chimärologen

Rudelerschaffung I / II / III

Manche Chimärologen spezialisieren sich auf die Erschaffung von mehreren Transmutationen gleichzeitig.

Regel: Bei Stufe I/II/III kann der Zauberer winzige/kleine/mittelgroße Transmutationen im Rudel erschaffen. Es muss nur 1 Probe auf CHIMAEROFORM abgelegt werden, aber alle Kosten für jedes Exemplar müssen einzeln bezahlt und ggf. Werte für jedes Exemplar einzeln bestimmt werden. Die Probe wird für jedes weitere Wesen nach dem ersten um –1 erschwert.

Voraussetzungen: Stufe I: *Heilkunde Wunden* 9; Stufe II: SF *Chimärenmeister* oder SF *Daimonidenkonstrukteur*, Rudelbeschwörung I; Stufe III: SF *Chimärenmeister* oder SF *Daimonidenkonstrukteur*, Rudelbeschwörung II, SF *Zirkelmeister (Transmutationen)*

AP-Wert: Stufe I/II/III: 20/25/30 Abenteuerpunkte

Zirkelmeister (Transmutationen)

Ab einer gewissen Menge und Größe an Komponenten wird es für eine Person zu viel, innerhalb der Ritualdauer des CHIMAEROFORM alle nötigen Vorbereitungen zu treffen. Dabei hilft es, einen Zirkel aus Assistenten und anderen Chimärologen zur Hilfe zu haben. Ein Zirkelmeister für Transmutationen kann Aufgaben an andere delegieren und ihre Astralkraft nutzen, um das Ritual zu vollenden.

Regel: Der Held kann Transmutationen in einem Chimärologenzirkel erschaffen. Die AsP von FW in CHIMAEROFORM / 4 (abgerundet) zusätzlichen Personen können in das Ritual einfließen. Die Kosten werden gleichmäßig unter allen Zirkelmitgliedern verteilt, die über AsP verfügen und das Ritual CHIMAEROFORM beherrschen. Die Probe muss vom Zirkelmeister abgelegt werden und er muss die permanenten AsP-Kosten sowie Kosten für durch AsP-Kosten freigeschaltete Optionen in den Fokusregeln zur Erschaffung eigener Transmutationen selbst übernehmen. Wenn ein Zirkelmeister eine Rudelerschaffung anleitet, wird die Erschwernis durch zusätzliche Exemplare nach dem ersten für jedes Zirkelmitglied mit Ausnahme des Zirkelmeisters um 1 reduziert (sie kann aber nicht positiv werden). Es können auch Personen als Assistenten einer Rudelerschaffung teilnehmen, die nicht CHIMAEROFORM beherrschen, allerdings können sie dann keine AsP, sondern nur die genannten Erleichterungen auf die Ritualprobe beitragen, wobei ihnen hierfür eine Probe auf *Heilkunde Wunden* gelingen muss. Ein Scheitern dieser Probe führt nicht zum Scheitern des Rituals, lediglich die mögliche Erleichterung durch den Assistenten kommt nicht zustande.

Voraussetzungen: SF *Chimärenmeister*, Chimaeroform FW 10

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Status

Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willens-*

kraft) sind 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.

Waffen der Kreaturen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kampftechnik Schwerter							
Shakagra-Krummsäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	80 HF	200 S
Kampftechnik Stangenwaffen							
Hummerier-Speer (2H)	2W6+2	KK 17	0/–3	lang	2 Stn	260 HF	200 S
Kampftechnik Zweihandhieb Waffen							
Hummerier-Axt (2H)	2W6+5	KK 17	0/–4	lang	2,8 Stn	250 HF	250 S
Shakagra-Kriegshammer (2H)	2W6+3	KK 13	0/–3	mittel	2 Stn	120 HF	250 S

Zauber der Kreaturen

Desintegratus

Probe: KL/CH/KK

Wirkung: Das verzauberte Objekt verliert QS x 10 Strukturpunkte. Sinken die Strukturpunkte dadurch unter 1, zerfällt das Objekt zu Staub. Um Rüstungen zu zerstören, benötigt der Zauberer so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz hat. Bei Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen muss 1 QS erzielt werden, bei anderen Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffen können nur mit mindestens 3 QS zerstört werden. Erzielte QS gegen Waffen summieren sich auf.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Profane Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Foramen

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch öffnen sich einfache Schlösser automatisch, bei komplizierten Schlössern wird es leichter, sie zu öffnen. Pro QS werden Proben auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser*) und *Kraftakt* (*Eintreten & Zertümmern*) gegen das Schloss um +1 erleichtert. Sollte der Gesamtmodifikator zum Knacken eines Schlosses dadurch zu einer Erleichterung werden, springt das Schloss augenblicklich auf. Die Erleichterung gilt binnen der Wirkungsdauer sowohl für den Zauberer als auch für andere Personen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Schlösser)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane

Steigerungsfaktor: C

Große Verwirrung

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer dieses Druidenzaubers erleidet je nach QS unterschiedliche Stufen Verwirrung:

QS 1: 1 Stufe Verwirrung, aber nur für 2 KR

QS 2: 1 Stufe Verwirrung

QS 3: 2 Stufen Verwirrung

QS 4: 3 Stufen Verwirrung

QS 5: 4 Stufen Verwirrung

QS 6: 4 Stufen Verwirrung, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Lawinenfall und Trümmerfeld

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer erschafft um sich herum eine Zone von QS x 50 Schritt Radius, innerhalb derer die Erde erbebt. Alle darin befindlichen Wesen müssen jede KR 1 Aktion aufwenden und eine um die QS erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) bestehen, um nicht zu Boden zu fallen und den Status *Liegend* zu erhalten. Feste Konstruktionen verlieren pro KR 20 Strukturpunkte. Befindet sich im Wirkungsbereich ein mit Geröll, Schnee oder Schlamm bedeckter Abhang, wird eine Lawine ausgelöst.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: D

Plumbumbarum

Probe: MU/CH/GE (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erleidet einen Abzug in Höhe der QS des Zaubers auf seine AT.

Zauberdauer: 2 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Kampfunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Reptilea

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Reptilien und Amphibien der Größenkategorie winzig werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also

beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich fortbewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Serpentialis

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Die Arme der Hexe verwandeln sich in Giftschlangen gleicher Länge, mit denen sie ihre Gegner attackieren kann. Dabei verwendet sie ihre Werte in der Kampftechnik Raufen, jedoch sind ihre Angriffe mit einer Giftwirkung versehen. Der normale Schaden der Schlangenarme ist genauso hoch wie der einer gewöhnlichen Raufen-AT der Hexe. Während der Wirkungsdauer ist es der Hexe nicht möglich, Waffen zu führen oder andere Aktionen zu vollziehen, die Hände erfordern. Die Schlangenarme verfügen über eine Reichweite von mittel (statt dem üblichen kurz beim Raufen).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Transmutare

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer kann das Äußere seines Körpers beliebig umformen, solange es im möglichen Rahmen seiner Spezies bleibt. Dies schließt Gesichtsform, Hautfarbe, Augenfarbe, Haarfarbe sowie Haarlänge ein, nicht jedoch Stimme, Geruch, Größe und Gewicht. Das Geschlecht bleibt gleich. Seine Werte ändern sich dadurch allerdings nicht. Auch Vor- und Nachteile wie Gutaussehend und Hässlich lassen sich dadurch nicht verändern. Alterserscheinungen können allerdings vermieden werden, da die Haut gestrafft werden kann und selbst Altersflecken verschwinden.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zorn der Elemente

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, eine MANIFESTO-Flamme, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer Schilde-Parade abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B



Hilfsmittel

Alchimika

Bestienschlaf

Dieses Beruhigungsmittel zeigt nur bei Tieren Wirkung. Es wird aus verschiedenen Mineralien zusammen-
gemischt und meistens über Futter verabreicht.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status *Bewusstlos* / Status *Bewegungsunfähig*

Beginn: 20 KR

Dauer: 10 Stunden / 6+1W3 Stunden

Kosten: 100 Silbertaler

Elixier der Chimärenerschaffung

Alternative Namen: Zurbarans Tinktur, Farlorner Eis-
wasser

Das Elixier der Chimärenerschaffung erleichtert die An-
wendung des CHIMAEROFORM und bereitet die Kom-
ponenten für das Ritual vor.

Typische Ingredienzien: Dampf eines Vulkans, Theriak,
Wasser von frischem Schnee, mit Opal verwachsener
Jaspis, Alraune, Obsidian, Nitrol, Urin einer Chimäre
dritter Generation, Phosphor

Kosten der Ingredienzienstufe: 100 Silbertaler
pro Stufe

Labor: Alchimielabor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 8 AP (Voraussetzung: Al-
chimie 10)

Besonderheiten: Das Elixier muss während des Rituals
CHIMAEROFORM vom Ritualführenden an alle Kom-
ponenten verabreicht werden (Proben hierfür kön-
nen nach Meisterentscheid verlangt werden). Eine
Anwendung reicht für beliebig viele Lebewesen, die
als Komponenten für das Ritual angesagt wurden.
Kann nicht zur Erschaffung von Daimoniden ver-
wendet werden.

Qualitätsstufen:

- 1: Die Komponenten erhalten für die Dauer des Rituals
den Zustand *Paralyse* Stufe I.
- 2: Die Komponenten erhalten für die Dauer des Rituals
den Zustand *Paralyse* Stufe II. Die (nicht permanen-
ten) AsP-Kosten für das Ritual werden um 5% reduziert.
- 3: Die Komponenten erhalten für die Dauer des Rituals den
Zustand *Paralyse* Stufe III. Die (nicht permanenten) AsP-
Kosten für das Ritual werden um 10% reduziert.
- 4: Die Komponenten erhalten für die Dauer des Ri-
tuals den Zustand *Paralyse* Stufe IV und sind somit

Bewegungsunfähig. Die (nicht permanenten) AsP-Kos-
ten für das Ritual werden um 15% reduziert. Außer-
dem erhöht sich die Loyalität der Chimäre um 1.

5: Die Komponenten sind für die Dauer des Rituals *Be-
wegungsunfähig*. Die (nicht permanenten) AsP-Kosten
für das Ritual werden um 20% reduziert. Außerdem
erhöht sich die Loyalität der Chimäre um 2.

6: Die Komponenten sind für die Dauer des Rituals
Bewusstlos. Die (nicht permanenten) AsP-Kosten für
das Ritual werden um 25% reduziert. Außerdem er-
höht sich die Loyalität der Chimäre um 3. Darüber hi-
naus erhält sie KL +1.

Zurbarans Pflanzentinktur

Mithilfe von Zurbarans Pflanzentinktur können
auf alchimistischem Wege zwei Pflanzen zu einer
Chimäre verschmolzen werden. Der Kult der Zur-
baraniere betrachtet dies als wertvollen Durch-
bruch auf dem Weg, die Kunst der Chimärologie
auch Personen ohne magische Begabung verfüg-
bar zu machen (siehe hierzu auch Seite 36). Al-
lerdings handelt es sich um ein Verfahren, das
noch in den Kinderschuhen steckt und sich nicht
auf andere Wesenstypen übertragen lässt. Die
Regeln von Zurbarans Pflanzentinktur sind in
der Spielhilfe **Aventurisches Herbarium II** ab
Seite 94 enthalten.

Aus dem Beutel einer Chimärologin

Hilfsmittel	Gewicht	Preis
Chimaeren & Hybriden (Chimärologiebuch)	0,25 Stn	5.000 S
Chirurgische Instrumente	1,5 Stn	80 S
Fesselseil	0,25 Stn	0,3 S
Flasche mit tsageweihem Blütenstaub	0,25 Stn	5 S
Gewebeprobe exotischer Komponenten	0,25 Stn	1 S
Kekse für Chimären	0,5 Stn	0,5 S
Tagebuch mit Studien zum Ver- halten von Chimären	1,5 Stn	15 S
Von Herz und Hirn – eine Stu- die des sterblichen Leibes, Vin- salter Ausgabe (Anatomiebuch)	1 Stn	500 S
Wundnähzeug	0,1 Stn	4,5 S

Kampfsonderfertigkeiten der Kreaturen

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

Erschwernis: -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 1 Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, 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

Dreihändiger Kampf

Wenn ein Wesen über drei Arme verfügt, kann es im Kampf mehr Waffen einsetzen, was ihm einen großen Vorteil verschafft.

Regel: Wendet das Wesen die Regeln des *Beidhändigen Kampfes* (siehe **Regelwerk** Seite 238) an, kann es mit 1 Aktion mit allen Waffen zuschlagen (also mit bis zu 3 Waffen). Es erhält statt einer Erschwernis von -2 für alle Angriffe eine Erschwernis von -3. Üblicherweise gelten zwei ausgewählte Hände als „falsche Hände“. Sollte es eine zweihändige Waffe auch nur mit einer „falschen Hand“ führen, gelten dafür die üblichen Einschränkungen und Erschwernisse. Alle übrigen Regeln des Beidhändigen Kampfes bleiben sinngemäß erhalten.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über mindestens 3 Arme, Beidhändiger Kampf I

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, Rüssel, 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. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen, so es über eine Biss-Attacke verfügt. Diese Biss-Attacke gelingt gegen einen festgehaltenen Gegner. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. 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 Gehaltenen 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

Kernschuss

Regel: Üblicherweise darf eine im Nahkampf verwickelte Heldin oder Kreatur keinen Fernkampfangriff durchführen (siehe **Regelwerk** Seite 241). Mit dieser Sonderfertigkeit ist sie jedoch in der Lage, selbst im Nahkampf noch Fernkampfangriffe durchzuführen. Sollte sie sich also in Angriffsdistanz eines Gegners befinden, ist sie trotzdem noch in der Lage, einen Pfeil abzuschießen oder eine Wurfaxt zu werfen. Bei Stufe I ist die Probe auf FK um -4, bei Stufe II um -2, und bei Stufe III gar nicht mehr erschwert.

Erschwernis: -4 (Stufe I), -2 (Stufe II), +/-0 (Stufe III)

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 diesen 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 im 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 Beißen 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 1. 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 er durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was 1 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.

Vierhändiger Kampf

Wenn ein Wesen über vier Arme verfügt, kann es im Kampf mehr Waffen einsetzen, was ihm einen großen Vorteil verschafft.

Regel: Wendet das Wesen die Regeln des *Beidhändigen Kampfes* (siehe **Regelwerk** Seite 238) an, kann es mit 1 Aktion mit allen Waffen zuschlagen (also mit bis zu 4 Waffen). Es erhält statt einer Erschwernis von -2 für alle Angriffe eine Erschwernis von -4. Üblicherweise gelten drei ausgewählte Hände als „falsche Hände“. Sollte er eine zweihändige Waffe auch nur mit einer „falschen Hand“ führen, gelten dafür die üblichen Einschränkungen und Erschwernisse. Alle übrigen Regeln des Beidhändigen Kampfes bleiben sinngemäß erhalten.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über mindestens 4 Arme, Dreihändiger Kampf

Würgegriff (Spezialmanöver)

Manchmal hat man keine Wahl einen Gegner elegant auszuschalten und es bleibt nur, ihn zu erwürgen.

Regel: Um einen Gegner in den Würgegriff zu nehmen, muss das Wesen seinen Widersacher zuvor im Haltegriff haben. In der nächsten KR würfelt das Wesen eine Raufen-AT. Gelingt sie und es wird nicht erfolgreich verteidigt, ist der Gegner im Würgegriff. Misslingt sie, endet der Haltegriff. Ist der Widersacher im Würgegriff, erleidet er jede KR 1W6 SP. Der Gegner muss jede KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen, erschwert um die halben SP, die in dieser KR verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Während der Gegner im Würgegriff ist, stehen ihm zwei Optionen offen:

☞ **Würgegriff aufsprengen:** Er kann versuchen, den Würgegriff zu sprengen. Dazu muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) gelingen. Ist der Gegner erfolgreich enden der Würgegriff und der Haltegriff.

☞ **Angreifen:** Er kann das Wesen angreifen. Solange der Würgegriff aufrechterhalten wird, leidet der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF





AVENTURISCHES TRANSMUTARIUM

In den verdunkelten Laboren aventurischer Chimärologen wird nach den vielfältigsten Mischwesen geforscht. Eine solche Werkstatt, in der mittels Magie Körper geformt und schließlich Leben erschaffen werden, verdient sich bei Gelehrten den Titel *Transmutarium*. Das **Aventurische Transmutarium** stellt über 50 Chimären und Daimonide – Hybride aus Lebenden und Dämonen – vor, welche die Geschichte Aventuriens prägen. Neben Spielwerten, Illustrationen und zahlreichen Ideen für die Verwendung in Abenteuern sind ebenso Hinweise und Regeln für Chimärologinnen enthalten, die sich daran wagen wollen, diese Meilensteine der Transmutationsforschung nachzubilden. Ein ausführliches Kapitel zur Geschichte der aventurischen Chimärologie stellt lokale Schauergestalten vor, hinter denen sich Chimären verbergen, thematisiert die magietheoretischen Hintergründe der Wandlung von Chimären zu übernatürlichen Wesen und ergründet, wie aus künstlich erschaffenen Hybriden sogar kulturschaffende Völker entstehen können. In diesem Rahmen wird auch die Kunst der Nutztierchimärologen beleuchtet, die mit ihren Kreationen ganze Landstriche verändern können. Hintergründe zu fast 30 berühmtberühmten Chimärologen ergänzen die Kreaturen des Hauptteils und bieten reichlich Inspiration für die Gestaltung eigener Helden und Antagonisten. Da die Chimärologie eine Disziplin unendlicher Möglichkeiten ist, enthält das **Aventurische Transmutarium** Universalregeln zur Erschaffung von Transmutationen nach eigenem Entwurf. Sowohl die Modifikation bereits bekannter Chimären als auch das Erschaffen völlig neuer Konzepte bis hin zu fortpflanzungsfähigen Hybriden mit magischer Begabung sind hiermit möglich. Mithilfe von Professionspaketen und einer Fülle an Sonderfertigkeiten können unterschiedlichste Chimärenmeister konzipiert werden, welche mit den ebenfalls enthaltenen Hilfsmitteln wie Zurbarans Tinktur bald nach den Geheimnissen des Lebens forschen.



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25275PDF